

Diseño periodístico, pandemia y educación remota

María Margarita Ramírez Jefferson y Vera Jiménez Araujo (*)

Actas de Diseño (2026, abril),
Vol. 53, pp. 167-170. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: octubre 2025
Versión final: abril 2026

Resumen: La pandemia producida por el COVID-19 planteó una nueva mirada a los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el entorno universitario los cursos que utilizan dinámicas colaborativas, como los talleres y laboratorios de diseño, deben de incorporar las permanentes actualizaciones, nuevas herramientas y plataformas digitales propuestas por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Desafío constante que problematiza los procesos creativos aplicados a la enseñanza y aprendizaje del diseño. La experiencia que se comparte a continuación formó parte del trabajo realizado durante los años 2019 y 2021 en el curso de Diseño, edición y producción editorial de la especialidad de Periodismo de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) para ser dictado de forma remota.

Palabras Claves: Diseño gráfico – educación remota – diseño periodístico – recursos metodológicos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 170]

Desarrollo

Durante el tiempo de pandemia producida por el COVID-19, se presentó la oportunidad para reconsiderar algunos lineamientos que regían la enseñanza-aprendizaje en disciplinas como el diseño gráfico. En el espacio de las universidades, los cursos con dinámicas colaborativas como talleres y laboratorios, están propensos a replantearse permanentemente debido a las continuas actualizaciones tecnológicas, la aparición de nuevas herramientas digitales y otras plataformas que forman parte de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Esto constituye un reto en la realización de proce-

sos creativos y en la enseñanza-aprendizaje del diseño. Para volver a establecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad remota fue importante volver a pensar el concepto de diseño periodístico en el marco de la educación virtual y las formas actuales de difusión de contenido periodístico en el entorno digital. Consideramos que el diseño periodístico es un campo de producción de productos culturales informativos que se difunden a través de diversos medios y plataformas digitales. Respecto al diseño de productos periodísticos podemos decir que:

(...) busca hacer más comprensiva la información que comunica, mediante prácticas de continuidad estilística, jerarquización de la información y seducción visual. Estas prácticas responden a las formas de pensar, sentir, conocer y hacer de los individuos y que el desarrollo tecnológico, profesional, político, legal, económico y social permite y propicia en un momento histórico determinado. (Marquina y Ramírez, 2016, p.2)

Las actividades y acciones fueron reestructuradas, con el propósito de asegurarnos que los estudiantes aprendan y participen de un ambiente que replique el trabajo de taller. Este espacio debería propiciar el proceso de aprendizaje colaborativo y la permanente asistencia en el uso de las nuevas herramientas digitales para realizar productos gráficos comunicacionales a partir de los conceptos de diseño aplicados a la comunicación gráfica periodística. Siguiendo a Martínez (2002), el principal objetivo del curso fue que los alumnos logren comunicar información periodística de manera clara, precisa y legible a través del diseño de una publicación periódica digital. Para lograr este objetivo fue necesario que los alumnos se familiarizaran con el lenguaje gráfico, los procedimientos y las técnicas necesarias para transmitir los contenidos textuales y visuales producidos por ellos mismos y dirigidos a una determinada audiencia.

Alcanzar cada uno de estos objetivos contribuye a reconocer la importancia y aporte de los proyectos gráficos a la cultura del diseño, la cual

(...) abarca las redes e interacciones que configuran los procesos de producción y consumo, tanto materiales como inmateriales. Como tal, se sitúa en el punto de encuentro entre los productos y los usuarios, pero también se extiende hacia sistemas de intercambio más complejos. Describe las acciones normativas, los valores, recursos y lenguajes con los que cuentan los diseñadores, los gestores del diseño y los responsables de sus directrices, así como el público, en su relación con el diseño.” (Julier, 2015, p.10).

El diseño gráfico periodístico como parte de la cultura visual y configurador de las representaciones gráficas propias de su sociedad visibiliza una serie de formas universales en determinados contextos aportando no solo a la difusión de contenidos sino a la construcción de las maneras de ver y entender determinados sucesos noticiosos.

Un hacer-ver, (...) que puede ser también un hacer-conocer-o reconocer-, y por ende diferenciar y quizá valorar como único.” Así como el “hacer o no hacer” en la decisión no sólo del “qué” sino también del “cómo”. “No es tanto lo que se muestra sino el cómo de esa mostración, en los mecanismos de puesta de sentido, en el lugar que le asigna a su receptor y en los valores que, directa o indirectamente, exalta.” (Arfuch, 2009, p.33).

El curso se desarrolló durante 6 horas semanales organizadas en 3 sesiones sincrónicas de dos horas cada una a

lo largo de 14 semanas, período que dura el ciclo académico. El proyecto central fue la creación, producción y difusión de una revista temática trabajada por grupos de dos alumnos. Tanto las horas teóricas como las prácticas contaron con la presencia de la profesora del curso, lo que permitió que el curso tuviera una continuidad.

Durante la primera mitad del semestre, a partir de las propuestas teóricas de Marquina y Ramírez (2016), se planteó una reflexión sobre la importancia del diseño editorial en la puesta en escena de contenido periodístico a lo largo de la historia. Estos temas se trabajaron a través de lecturas y discusiones en el foro de la plataforma educativa PAIDEIA. Además, se identificó los elementos básicos del diseño editorial: la construcción de la retícula, el uso de la retícula para composición de imagen y texto y se compartieron ejemplos prácticos de sistemas reticulares utilizados en proyectos periodísticos latinoamericanos. En la segunda mitad del semestre, se elaboró una publicación periodística digital y se planteó, en una matriz de contenido, el material textual y gráfico que se divulgará en su estructura. Esta matriz de contenido se divide en dos grandes bloques: uno en el que se identifica el tema general de la revista y su desglose en diversos niveles jerárquicos de contenido; y el otro bloque que consiste en la definición del contenido por artículo para cada número y en donde se determina el tema y título del artículo, las fuentes y recursos informativos, el género periodístico, la extensión y los recursos visuales a utilizar. Una vez culminada la construcción de esta primera matriz, se llevó a cabo la elaboración de una segunda matriz, esta vez dedicada al aspecto gráfico. Esta matriz se divide en dos bloques: una que establece los criterios generales de la retícula y el espacio gráfico y otra en la que se considera la paleta tipográfica, cromática e iconográfica de toda la publicación. Los aportes de Arfuch, y Devalle (2009) y Marquina y Ramírez (2016) dirigieron el trabajo conceptual y metodológico.

El proceso de producción social de sentido (a través de la creación, selección y combinación de formas gráficas), donde el enunciado asume una identidad única y subjetiva, pero a la vez histórica, cultural y social (el modo subjetivo en que se combinan en cada uno de nosotros los sistemas de representación y valoración sociales con nuestras propias experiencias de vida). (Arfuch y Devalle, 2009, p.63).

Los proyectos se discutieron colectivamente y prevalecieron los temas más relevantes del contexto nacional. En el caso de la producción de publicaciones periodísticas, leer y compartir la propuesta de Caldwell C., y Zappaterra Y. (2014), permitió ubicar cada uno de los proyectos de acuerdo a las demandas de los lectores en la actualidad, considerando los hábitos de lectura, nuevos soportes y formatos. Para la elaboración de las revistas, cada grupo además de recopilar, seleccionar y producir sus propios contenidos incorporó colaboraciones de otros compañeros tal y como sucede, generalmente, en las salas de redacción. Después de la construcción de ambas matrices, de contenido y de diseño, se procedió a plantear la echadura del primer número y se empezó la diagramación a través de un programa digital de maquetación.

Luego se difunde la revista terminada en una plataforma de almacenamiento en línea gratuita.

El uso de la plataforma Zoom facilitó la revisión colectiva de los avances de cada proyecto y la interacción entre todos los estudiantes desde una mirada respetuosa y con argumentación profesional. Este espacio virtual facilitó el intercambio de ideas de manera eficiente entre todos los alumnos del curso. De esta manera, los trabajos no solo fueron monitoreados por la profesora y la jefa de prácticas, sino que también por los propios estudiantes, que a través de sus participaciones retroalimentan permanentemente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, las clases que consistían de temas asociados al uso de los programas de diseño fueron grabadas en sesiones vía Zoom y subidas a la plataforma educativa Paideia. Esto ayudó a que los estudiantes refuerzan por su cuenta el aprendizaje de cada una de estas herramientas digitales. Las grabaciones de las clases estaban disponibles para aquellos alumnos que no asistían o no podían conectarse en horas de clase. En este contexto, la colaboración de la delegada de clase fue fundamental para mantenernos al tanto sobre las dificultades técnicas y la asistencia de los alumnos del curso. Esta continua comunicación contribuyó a que estemos alertas ante cualquier eventualidad.

Sobre los recursos operacionales del curso, cabe señalar que la universidad se preocupó por darle a los alumnos un laboratorio de cómputo equipado con todos los requerimientos técnicos para su uso de forma remota. Desde sus casas, los alumnos lograron acceder a estos laboratorios con una clave y usuario. Las herramientas digitales que se utilizaron fueron principalmente tres: un programa de retoque fotográfico, un programa de maquetación y una plataforma gratuita en línea para difusión de contenido informativo. A pesar de que algunos alumnos trabajaron desde sus casas con sus propias computadoras y, muchos de ellos, con diferentes versiones de los programas de diseño, esto no fue un obstáculo para lograr trabajos que cumplieran de manera satisfactoria con los objetivos planteados en el curso.

Durante las sesiones se utilizó la plataforma Zoom que dio la posibilidad de interactuar y trabajar de forma colaborativa y en tiempo real. Por otro lado, el hecho de contar con la plataforma educativa PAIDEIA permitió intercambiar varios recursos como textos académicos, vídeos y enlaces sobre los temas centrales del curso que enriquecieron la elaboración de cada propuesta.

Para el desarrollo del proyecto se crearon dos matrices. Una asociada a los contenidos periodísticos y la otra al diseño de la publicación. La primera matriz tiene una sección que demarca el tema central y funciona a modo de marco de referencia; y la segunda tiene el propósito de organizar los contenidos gráficos que conformarán cada número de la publicación y funciona como estructura para la diagramación de cada número. Esta segunda matriz constituye la estructura gráfica de la publicación, todos sus componentes están visibilizados a través de la página maestra y paletas tipográficas, cromáticas e iconográficas que servirán para la puesta en página de los contenidos periodísticos.

Los alumnos participaron activamente en todas las sesiones contribuyendo con sus comentarios a los trabajos de sus compañeros. Mostraron compromiso en la elaboración de la publicación, colaboraron entre ellos durante las sesiones de clase y lograron realizar una revista con contenido periodístico original que cumplió tanto con los objetivos comunicacionales propuestos por el curso como con los objetivos específicos de cada proyecto.

La rúbrica de validación/evaluación confirmó que los estudiantes dominaban las herramientas digitales y aplicaron de manera argumentada los principios del diseño y la diagramación asociados a los objetivos comunicacionales y periodísticos. Los proyectos, desde sus propias materialidades y contenidos lograron generar y transmitir significados. Entendiendo el diseño como una práctica cultural que permite construir y transmitir múltiples significaciones que muchas veces van más allá de lo que la narrativa visual evidencia.

Esta experiencia nos permite reafirmar que el eje del curso de Diseño, edición y producción editorial reside en la relevancia del diseño gráfico como espacio de comunicación y representación y no únicamente en el valor del aspecto tecnológico. La elaboración de las matrices de contenido informativo y de contenido gráfico ayudan a jerarquizar y gestionar información compleja y contribuye a una mejor comprensión de la producción editorial gráfica en su totalidad.

Como menciona Julier (2015),

¿Cómo transmiten experiencias los objetos de diseño, sus productores y sus diseñadores? ¿Qué tipo de tensiones y de discontinuidades se dan en este proceso, y cómo se manifiestan de manera efectiva esas experiencias? ¿Cómo desarrollan y emplean los productores culturales su comprensión del comportamiento de los consumidores como información útil para nuevas acciones? Y, si vamos a hablar del diseño en su sentido global, más allá de los objetos domésticos, ¿qué herramientas analíticas podemos usar para valorar esas relaciones? (p.10).

Para un mejor desarrollo de las sesiones se propone el uso de programas de interacción en tiempo real porque contribuye a que los alumnos puedan realizar colectivamente proyectos y aportar al trabajo de sus compañeros a través de comentarios sustentados en lo aprendido en clase. El conocimiento actualizado de las nuevas plataformas y programas digitales por parte de la profesora del curso y la jefa de práctica fue fundamental al momento de rediseñar el curso en modalidad remota. Para la puesta en línea de las publicaciones periodísticas se utilizó una plataforma en línea de almacenamiento gratuito, desde allí a través de un hipervínculo, los alumnos, si lo desean, pueden compartir sus trabajos con el público en general. Por último, contar con una actitud tolerante al momento de tomar decisiones sobre las fechas de entregas, avances e inasistencias es valioso durante el proceso creativo en diseño. Visto en retrospectiva, dictar un curso a distancia depende de la mutua comprensión entre profesores y alumnos para tomar decisiones juntos en favor de un aprendizaje óptimo.

Referencias bibliográficas

- Arfuch, L. (2009). Ver el mundo con otros ojos. Poderes y paradojas de la imagen en la sociedad global. En L. Arfuch, y V. Devalle (Comp.). *Visualidades sin fin. Imagen y diseño en la sociedad global*, 15- 39. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Caldwell C., y Zappaterra Y. (2014). *Diseño editorial Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales*. Barcelona: GG.
- Devalle, V. (2009). El análisis cultural. Nuevas perspectivas para pensar el diseño. En L. Arfuch, y V. Devalle (Comp.). *Visualidades sin fin. Imagen y diseño en la sociedad global*, 41-73. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Julier, G. (2015) *La cultura del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marquina, O., y Ramírez M. (2016). *Comunicación y diseño en la prensa impresa*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Martínez, T. E. (2002). Periodismo y narración: desafíos para el siglo XXI. *Cuadernos de Literatura*, 8(15), 115-123.

Abstract: The COVID-19 pandemic prompted a new perspective on teaching and learning processes. In the university setting, courses that utilize collaborative dynamics—such as design workshops and labs—must incorporate the constant updates, new tools, and digital platforms offered by Information and Communication Technologies (ICT). This is an ongoing challenge that raises questions about the creative processes applied to the teaching and learning of design. The experience shared below was part of the work carried out between 2019 and 2021 in the Design, Editing, and Publishing course within the Journalism program at the Faculty of Communication Sciences and Arts of the Pontifical Catholic University of Peru (PUCP), which was delivered remotely.

Keywords: Graphic design – remote education – journalistic design – methodological resources.

Resumo: A pandemia causada pela COVID-19 levou a uma nova abordagem dos processos de ensino e aprendizagem. No ambiente universitário, os cursos que utilizam dinâmicas colaborativas, como oficinas e laboratórios de design, devem incorporar as atualizações constantes, novas ferramentas e plataformas digitais propostas pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Trata-se de um desafio constante que coloca em questão os processos criativos aplicados ao ensino e à aprendizagem do design. A experiência compartilhada a seguir fez parte do trabalho realizado entre 2019 e 2021 no curso de Design, Edição e Produção Editorial da especialização em Jornalismo da Faculdade de Ciências e Artes da Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Peru (PUCP), ministrado à distância.

Palavras-chave: Design gráfico – ensino à distância – design jornalístico – recursos metodológicos.

(*) **María Margarita Ramírez Jefferson**. Doctora en Diseño por la Universidad de Palermo, Argentina; Magister en Comunicaciones por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) y Master of Arts por City University of New York. Docente principal del Departamento de Comunicaciones y miembro del Consejo de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación (PUCP). Entre sus publicaciones están el libro *Comunicación y diseño en la prensa impresa* (2016) y la co-edición de la publicación *La construcción del intelectual. Revistas ilustradas y de ideas en el Perú (siglo XX-XXI)* (2021). • **Vera Lucía Jiménez Araujo**. Periodista egresada de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Jefe de Práctica de los cursos de Diseño en la Especialidad de Periodismo PUCP. Actualmente cursa la Maestría de Teoría Crítica en el Instituto 17, Estudios Críticos en México. Este año, obtuvo el Certificate of Typographic Excellence (EEUU) por proyectos editoriales. Seleccionada para la exhibición *Designing tools* en Weltformat Festival en Lucerna, Suiza 2019. Ganadora de bronce en la categoría editorial en los Latin American Design Awards 2017 y 2018. Seleccionada para la Bienal de Diseño Iberoamericano 2018.