

Acercamientos de postulados frente a la evaluación en diseño gráfico

Marisol Soledad García Cordero y
Yesid Camilo Buitrago López (*)

Actas de Diseño (2026, julio),
Vol. 54, pp. 111-113. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: octubre 2025
Versión final: julio 2026

Resumen: La siguiente propuesta expone reflexiones y relatos en torno al proceso de evaluación designado durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de futuros diseñadores gráficos en los últimos años. Se abordaron aspectos teóricos y metodológicos que permitieron identificar fundamentos en relación a esta temática, con el propósito de reflexionar sobre este ejercicio crucial de todo proceso académico.

Palabras clave: procesos de evaluación – diseño gráfico – enseñanza – procesos cognitivos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 113]

Formación y enseñanza actual en diseño gráfico

Para iniciar se abordan aspectos relevantes acerca de todas las ambivalencias y yuxtaposiciones que se generan en torno a la enseñanza y formación de diseñadores gráficos, para ello se realiza un recorrido textual a partir de un análisis detallado de investigaciones publicadas en revistas y textos de reconocimiento en el ámbito académico a nivel mundial, se pueden reconocer diversos aspectos.

Debido a la naturaleza de la disciplina, los diseñadores gráficos poseen características diferentes para su desarrollo, como lo afirma Rodríguez (2016).

el diseño tiene un modo distinto de aproximarse al conocimiento, porque su objeto de estudio es sui-generis, y como consecuencia, sus formas de investigación y de transmisión del conocimiento, sus métodos de enseñanza y todos los aspectos relacionados con esta área como disciplina también lo son. (p. 259)

En relación con la cita anterior, se tienen distintos aspectos que componen su pedagogía como: áreas investigación, teoría, e historia, humanísticas, profundización y desempeño profesional; hacen referencia a las áreas principales también llamadas talleres, en donde se plantean generalmente ejercicios con problemáticas relacionadas a un tema en específico que defina el docente encargado y su grado de dificultad se define de acuerdo con el semestre en que se encuentre ubicado el estudiante. Como se mencionó anteriormente, se acostumbra llevar a los estudiantes a enfrentar diversas situaciones de acción del diseño, bajo problemáticas reales o simplemente se trabaja bajo un ejercicio de abducción. Con cualquiera de las dos opciones anteriores, se busca articular los conocimientos adquiridos durante el semestre, identificar las competencias y destrezas logradas para responder al proyecto gráfico desde múltiples aspectos. Finalmente, el docente debe incentivar y promover la pasión por el diseño (Forner, 2015).

Aspectos evaluativos en diseño gráfico

Este apartado se realizará a través de un camino teórico desde diferentes aportes y contribuciones de investigaciones realizadas a nivel doctoral. Por una parte, Lloret (2015) propone un desarrollo de criterios claros para la aplicación de la evaluación en los diversos proyectos de diseño. Por consiguiente, establece que se deberían realizar fichas de ejercicios que contengan conceptos como: “definición, enunciado, contexto social, espacial, temporal, materiales, referencias teóricas, condiciones, criterios de evaluación y variables” (p. 343). En otras palabras, indica que al tener cada uno de estos aspectos claros en el ejercicio de la evaluación, se permite conocer con claridad los objetivos del proyecto y que este se articule para mejores resultados.

Sumado a ello, Branda, María & Blanco, María (2017), Sepúlveda (2018) y Lozada (2020) afirman que de suma importancia que los estudiantes conozcan las pautas, parámetros y criterios de la evaluación aplicada en las áreas proyectuales de diseño o también llamadas clases taller donde se compilan características propias de la disciplina como la creatividad, estética, comunicación visual, trabajo conceptual e innovador, entre otros. Las autoras definen cuatro aspectos generales que involucran la evaluación del diseño así: a. Conceptual, b. Creativo, c. Instrumental y d. Proceso de trabajo.

Desde otra perspectiva, Morales & Gonzalez (2020) sugieren que los docentes de diseño “no sólo deben centrarse en la efectividad, confiabilidad y validez de los métodos en circunstancias controladas, sino también evaluar la aplicabilidad del método en la práctica del diseño” (p. 38). En resumen, antes de plantear los métodos propuestos para la clase, evaluar su efectividad en la práctica profesional, pues en muchos casos no se sabe si los métodos implementados por los docentes son utilizados a futuro por los profesionales para solucionar en sus proyectos.

Los autores Sánchez, Quelal & Jiménez (2020) proponen prácticas evaluativas a través de la experiencia de aula y que la evaluación de los proyectos de diseño, hace

parte de un proceso de construcción del conocimiento, en donde por medio de rúbricas se establecen criterios y se explican todos los requisitos a evaluar, para que todo sea más claro entre docente y estudiante. A su vez, consideran que la autoevaluación y coevaluación permite al estudiante ser autocrítico frente a sus resultados y cómo aporta al proceso de sus compañeros. Igualmente, Navarro (2017), se refiere al uso de la rúbrica dentro de los talleres de diseño como un elemento de validez, confiabilidad e imparcialidad para realizar una evaluación cualitativa, en donde de manera objetiva se muestran los criterios a tener presentes y a su vez la descripción de cada uno de estos aspectos.

la evaluación de estos cursos se realiza por tema o actividad cursada a través de preguntas de selección múltiple o juegos (crucigramas, sopas de letras, conectar la respuesta, entre otros) que rompen con las características y propósitos del taller de diseño, pues su objetivo es construir conocimiento con fundamentos de diseño ya que es considerado un espacio apropiado para adquirir y validar saberes a partir de los procesos reflexivos. (p. 12)

A modo de cierre y en esta misma línea, Buitrago y García (2021) evidencian que los docentes de diseño gráfico al abordar la evaluación hacen uso de protocolos y rúbricas, sin embargo, la concepción de la evaluación es vista como “subjetiva y como proceso, [...] el diseño tiene unas miradas muy particulares y en cierto momento es subjetivo [...] y cada docente tiene como unas miradas particulares que no siempre concuerdan con la de los demás” (p. 85). Lo cual afirma lo expuesto inicialmente por Rodríguez (2016), la formación y llegar al conocimiento en diseño gráfico es diferente y hace que la enseñanza se convierta en un ejercicio diferente.

Posturas de actores frente a las prácticas evaluativas

A través de la revisión documental en la investigación de Saavedra Ana María en Guatemala se evidenció que los estudiantes cuando son evaluados en las asignaturas prácticas algunos docentes hacen uso de matrices de evaluación, pero en otras oportunidades los evalúan dejándose llevar por sus gustos personales o enfatizándose en solo los materiales utilizados y no en la funcionalidad del producto. Sumado a ello, dan notas injustas y llevadas a la subjetividad, por lo cual invitan a que sean más claros y específicos con los requisitos y falta promover la participación de estudiantes durante el proceso de evaluación, el carácter ético, democrático y flexible de la evaluación entre otros (Saavedra, 2019). Otra investigación desarrollada por García (2014), en una de sus conclusiones afirma que la evaluación les genera

frustración el hecho de que no haya una completa realimentación y discusión en torno a la evaluación igualmente son conscientes de la necesidad de generar mayores espacios para que sus criterios frente a

la presentación de sus propuestas creativas tengan mayor relevancia. (p. 181)

En otras palabras, durante el ejercicio de la evaluación, para ellos es indispensable fortalecer y generar espacios de discusión y diálogo para comprender mejor las propuestas y saber claramente las dificultades o puntos a favor encontrados y presentados.

Sumado a lo anterior, Altamirano (2019) sustenta que el proceso de retroalimentación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño gráfico es indispensable para la formación de los futuros profesionales, en beneficio de mejorar la calidad de los proyectos de diseño. Asimismo, al realizar este ejercicio entre alumno-alumno es necesario e importante para fortalecer el sentido crítico y cómo integra los conceptos con la práctica y la calidad del producto final.

En esa misma línea, Rivadeneira (2020) afirma que es de vital importancia el ejercicio de la retroalimentación y cuando participa directamente el usuario, pues se deben verificar que se cumplan los objetivos y el impacto del producto final. En coherencia con lo anterior y para complementar, Sepúlveda (2018) a través de su investigación aporta que la retroalimentación a través de las TIC puede ser más dinámica y flexible. En otras palabras, este ejercicio es necesario durante la formación de los diseñadores gráficos, pues al hacerse prolija y oportuna, mejora la postura crítica, argumentativa y calidad de los proyectos.

Definitivamente, reflexionar sobre el desarrollo de la evaluación en diseño gráfico implica descubrir la automotivación para la construcción de conocimiento y que no se convierta en solo ejercicio de aprobación. Sumado a ello, la naturaleza de la profesión proyectual involucra una evaluación menos estándar, para poder realizar valoración completa e integral de cada aspecto que se propone al diseñar un proyecto o propuesta creativa.

A modo de conclusión

La evaluación en diseño gráfico es un ejercicio estudiado limitadamente, sin embargo, es importante relacionarlo con todos los elementos de enseñanza y aprendizaje que componen la disciplina, no solamente como un instrumento para generar una revisión y aprobación, al contrario, desde una oportunidad de función pedagógica y de aprendizaje. En diseño gráfico existen diversas particularidades tomadas para aproximarse al diseño, por ello se ha evidenciado que se cuando se realizan procesos de retroalimentación se puede mejorar considerablemente el producto final del proyecto e inclusive cuando otros estudiantes escuchan esas sugerencias, nutren su trabajo a través de los proyectos de compañeros.

Evidentemente, es importante reflexionar sobre esta temática en la disciplina del diseño dado que en la actualidad se conocen exámenes de evaluación aplicados a estudiantes de diseño gráfico realizados tipo papel y lápiz, los cuales no permiten una mayor exploración, construcción del conocimiento y solo se centra en

memorizar (Saavedra, 2019). Afirmación que permite evidenciar esa relación que se sigue manifestando con los métodos de evaluación tradicionales y que en la actualidad puede que ya no respondan a las exigencias de la educación y sus nuevos propósitos.

Referencias bibliográficas

- Altamirano, S. (2019). La retroalimentación como parte de la enseñanza del diseño gráfico en el aula. *Revista legado de arquitectura y diseño*(26), 19-35.
- Branda, M., & Blanco, M. (2017). *Evaluación en áreas proyectuales*. Mar del plata, Argentina: Editorial de la Universidad de la Plata.
- Buitrago, Y., & García, M. (marzo de 2021). Caracterización de las prácticas pedagógicas en el contexto universitario: diseño gráfico. Coimbra, Portugal: Dykinson.
- Fórner, M. (2015). *La enseñanza de proyectos de diseño gráfico*. Tesis doctoral, Universitat Miguel Hernández, España.
- García, N. (2014). Reflexiones sobre la evaluación de la enseñanza del diseño gráfico en la universidad. *Praxis & saber*, 5(10), 171-192.
- Lloret, M. (Septiembre de 2015). Teoría y praxis de la modulación gráfica en la didáctica del diseño gráfico. *Tesis doctoral*. Alicante, España.
- Lozada, M. (2020). La enseñanza del Diseño mediante la intervención de la interdisciplina. En C. Mazzeo, & G. Sánchez, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* (pág. 304). Buenos Aires.
- Morales, A., & Gonzalez, E. (2020). Enseñanza y uso de métodos de diseño en México. Percepciones del profesorado. *Formación Universitaria*, 13(1), 35-42.
- Navarro, M. (2017). *El Taller de Diseño Gráfico en Ambientes de Aprendizaje Virtuales*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Rivadeneira, A. (2020). Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico. En C. Mazzeo, & G. Sánchez, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* (pág. 304). Buenos Aires, Argentina.
- Rodríguez, R. (2016). La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño. *Iconofacto*, 12(19), 254-267.
- Saavedra, A. M. (2019). *Análisis de las metodologías de evaluación del aprendizaje que aplica el profesorado de la Escuela de Diseño Gráfico (EDG) de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala*. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Sánchez, G., Quelal, A., & Jiménez, X. (2020). Aplicación del rediseño curricular en el segundo nivel de Diseño Gráfico de la PUCE. En C. Mazzeo, & G. Sánchez, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* (pág. 304). Buenos Aires.
- Sepúlveda, J. (2018). *Las TIC como potenciadoras de la evaluación por competencias del programa de diseño gráfico en la universidad pontificia bolivariana sede Medellín*. Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.

Abstract: This paper presents reflections and accounts regarding the assessment process implemented in the teaching and learning of future graphic designers in recent years. It addresses theoretical and methodological aspects that helped identify key principles related to this topic, with the aim of reflecting on this crucial aspect of any academic process.

Keywords: assessment processes – graphic design – teaching – cognitive processes.

Resumo: A presente proposta apresenta reflexões e relatos sobre o processo de avaliação utilizado no contexto do ensino e da aprendizagem de futuros designers gráficos nos últimos anos. Foram abordados aspectos teóricos e metodológicos que permitiram identificar fundamentos relacionados a essa temática, com o objetivo de refletir sobre esse exercício crucial de todo processo acadêmico.

Palavras-chave: processos de avaliação – design gráfico – ensino – processos cognitivos.

(*) **Marisol Soledad García Cordero:** Diseñadora Gráfica y Especialista en Gerencia de Mercadeo de la Universidad de Boyacá. Magíster en educación de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Docente asistente de la Universidad de Boyacá. Integrante del grupo Xisqua.