

llevados al *ayer* generan risas y comentarios graciosos de los alumnos. Otro de los resultados positivos es que muchos grupos traen avisos de esa época para ejemplificar, libros que han consultado, revistas de las abuelas para compartirlos en la clase. Esto denota interés en la temática y el involucramiento, hasta de su familia, en la ejecución del trabajo.

Luego de que los alumnos exponen sus trabajos, la docente realiza un cierre del tema, con los conocimientos que ellos han aportados y si faltó tratar algún tema tiene la posibilidad de incluirlo en ese momento.

La realización de este trabajo permite una mejor dinámica de la clase, que los alumnos tengan un aprendizaje significativo, dado que no tienen que “estudiar de memoria”, y seguramente pueden recordar las nociones básicas de las diferencias entre la publicidad actual de la antigua por bastante tiempo.

Conclusiones

Durante este paper se trabajaron dos estrategias didácticas: Conocimientos Previos y Zona de Desarrollo Próximo. Fueron aplicadas a la asignatura Publicidad I de las distintas carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación en la Universidad de Palermo. Se notó una mejora progresiva del proceso de enseñanza aprendizaje al incorporar distintas estrategias que tienden a una didáctica constructivista. Algunos de los logros fueron la adquisición de aprendizajes significativos al utilizar puentes cognitivos, mayor involucramiento de los estudiantes en unidades temáticas que generalmente resultan difíciles de tratar y mejor energía activa en la dinámica áulica.

Bibliografía

- Carretero, M. (1997). *Desarrollo Cognitivo y aprendizaje*. México: Progreso.
- Souto, M (1993). *Hacia una didáctica de lo grupal*. Argentina: Miño y Dávila editores.

Abstract: This paper tells us about teaching strategies in subject Advertisement I, from a constructivism glance. It is focused specifically on the issues of Previous Knowledge, Zone of Proximal Development and Mental Schemes. These, applied to the subject, try to improve the teaching/learning process to reach to significant learning with new and different strategies.

Key words: Teaching process - Learning - Advertisement - Constructivism - Teaching strategies.

Resumo: O trabalho apresenta as estratégias de ensino na matéria Publicidade I, desde uma mirada construtivista. Enfoca-se especialmente nos temas de Conhecimentos Prévios, Zona de Desenvolvimento Proximal e Esquemas Mentais. Estes temas aplicados à matéria intentam melhorar o processo de ensino-aprendizagem para lograr, com novas e distintas estratégias, aprendizagens significativas.

Palavras chave: Processo de ensino - Aprendizagem - Publicidade - Construtivismo - Estratégia de ensino.

(*) **Eugenia Álvarez del Valle.** Licenciada en Publicidad de la Universidad de Palermo. MBA en Management Estratégico (Master in Business Administration). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación y Creatividad Publicitaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo

Ramón Ortega (*)

Actas de Diseño (2014, Julio),
Vol. 17, pp. 245-248. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: julio 2012
Fecha de aceptación: noviembre 2012
Versión final: febrero 2013

Resumen: El texto ofrece una mirada sobre la ilustración vista como una metodología que permite encarar y presentar alternativas de solución a problemas de comunicación mediante un proceso que articula la investigación, el diseño y el pensamiento creativo.

Se inicia con un planteamiento acerca de la ilustración como disciplina para ahondar en una estrategia metodológica que a manera de tips traza un posible camino para abordar proyectos de ilustración desde la generación de ideas hasta la promoción de resultados de ilustración a través de lo multimedial. Finalmente se confronta y valida la teoría expuesta con un caso de ilustración denominado “proyecto ATIKUX”.

Palabras clave: Ilustración - Investigación - Pensamiento creativo - Método - Imagen.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 248]

El proyecto ATIKUX, presenta una mirada sobre la ilustración como alternativa para dar respuesta a problemas de comunicación, mediante un proceso que articula la investigación (indagación), el diseño y el pensamiento creativo. Desde esta premisa se asume una postura con respecto al ¿por qué? y ¿cómo? del proceso de ilustración. Partiendo de esta óptica, el proyecto ATIKUX considera a la ilustración como una disciplina que exige una metodología y pensamiento creativo que conlleve a la representación de conceptos y la creación de imágenes con una importante carga de significación y contundencia comunicativa.

La esencia de una ilustración radica en el pensamiento –las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar–. La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje. (Zeegen, 2006, p. 17).

De esta manera, para encarar problemas de comunicación, derivados de la cultura y la sociedad, se parte de la investigación y la creatividad para dar respuestas desde la disciplina de la ilustración.

Así planteadas las cosas, se tiene que para ilustrar no es suficiente elegir un estilo, una técnica y un método ya que las imágenes deben sustentarse sobre un sólido pensamiento creativo; es decir, que las ilustraciones no solo deben gozar de una buena apariencia sino que deben proporcionar información y conocimientos sobre el tema, idea o concepto que se ilustra.

De ahí que la ilustración debe acompañar al receptor en los procesos de pensamiento y lectura de la imagen que coadyuvan a obtener más información, incluso más allá del mensaje explícito contenido en las imágenes. En consecuencia se puede considerar a las ilustraciones como historias que involucran al creador y al receptor activamente en los procesos de comprensión e interpretación de la imagen.

Entonces en el tránsito de la comprensión de las ilustraciones, las ideas o conceptos que le dan origen a éstas pueden aparecer ocultas en una primera lectura o impresión, pero cuando el receptor desglosa las imágenes, el mensaje se enriquece y retroalimenta, lo que da cuenta de una transmisión exitosa de la información y el significado contenido en las ilustraciones. En concordancia con el planteamiento anterior, el proyecto ATIKUX pone a consideración, un proceso de ilustración para hacer frente a diversos problemas de comunicación susceptibles de ser abordados desde esta disciplina. El proceso es el que se describe a continuación y está sujeto a discusiones:

1. Para dar vida a las ilustraciones es ineludible partir de la investigación y la documentación. La labor de acopiar e interpretar información textual y gráfica sobre los temas, ideas y/ conceptos a ilustrar dotan a las imágenes posteriores de un claro soporte conceptual, cognitivo y semántico. Cuanta mayor información se tenga sobre el tema, más fuerte y concluyente será el concepto creativo que da origen a las ilustraciones. Es importante estructurar un relato amplio, desde diferentes ópticas y miradas sin perder la esencia de los conceptos originales. Una vez

recopilada la información y las referencias visuales del tema es necesario identificar las ideas fuerza o palabras clave con sus correspondientes significados y acepciones para encontrar fuentes de inspiración que conduzcan a la creación de imágenes (“es escarbando y ahondando en el lenguaje como se visualizan los caminos creativos para dar luz a las ilustraciones” Zeegen 2006). En esta fase es indispensable considerar las características del público para quien se ilustra, pues éste permite matizar la propuesta acorde a sus preferencias y expectativas.

2. La determinación de palabras clave y la creación de instrumentos para ilustrar son un buen punto de partida para dar forma a las ideas y conceptos. Toda la información resultante del proceso investigativo es susceptible de agruparse por categorías y de hacerse visible a través de herramientas que doten elementos conceptuales y formales al ilustrador. Los diagramas son útiles y prácticos cuando se trabaja con gran cantidad de información, con grupos complejos de conceptos o con datos difíciles de definir visualmente. Éstos permiten identificar relaciones y recurrencias entre los conceptos, así como definir conexiones, oposiciones, verbos rectores, etc. que induzcan a la creación de enlaces visuales tendientes a clarificar pensamientos y a marcar pautas en la recreación de la imagen. Las palabras clave se pueden ordenar en tablas conceptuales y formales que ayuden a definir tendencias de color, de forma, de textura, pero también para agrupar conceptos y elementos que permitan construir escenas, puntos de referencia y guías visuales para ilustrar.

3. La búsqueda de enlaces y conexiones entre palabras clave definen conceptos para ilustrar. Con los datos y la información categorizada y convertida a palabras clave o verbos rectores, se establecen posibles conexiones entre palabras o imágenes aparentemente inconexas que una vez articuladas proporcionan nuevos significados o nuevas conexiones. La yuxtaposición de dos o tres elementos pueden conducir a una nueva idea o a direccionar una idea desde diversos enfoques. El proceso de selección de palabras y búsqueda de posibles enlaces tanto conceptuales como visuales debe ser dinámico, flexible, espontáneo y seguir rutas inexploradas.

4. La formalización de los conceptos mediante la graficación y la aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen, concluyen en ilustraciones vigorosas. A partir de las palabras o conceptos clave se inicia la fase de boceación, con trazos simples y espontáneos se da el primer paso para la visualización del lenguaje escrito o los conceptos abstractos, puede que no tengan la contundencia para una ilustración definitiva pero constituyen una base sobre la que se construirá las ilustraciones posteriores. Los bosquejos y primeros dibujos, por simples y ligeros que parezcan, deben reflejar el sentido de la ilustración. Por otra parte, para que en la creación de imágenes no se revele literalmente la idea o concepto, se recurre a un lenguaje figurado que aluda a metáforas, comparaciones, subordinaciones, coordinaciones, adiciones, personificaciones, etc. Se puede apelar a la utilización de imágenes que no representen cosas reales; es en esta instancia donde se evidencia el pensamiento creativo.

5. Para ilustrar se requiere de elementos inspiradores. La inspiración para el desarrollo de ilustraciones depende de la investigación realizada, de los referentes y los recursos compilados. Una palabra, una frase, una imagen, una textura, pueden ser elementos inspiradores dentro de la ilustración. Por ello la colección de referencias es útil a la hora de configurar una ilustración, el uso de las referencias depende de la intención comunicativa y de la resignificación que se le pretenda dar a éstas. Es así como un archivo de referencias constituye un elemento útil en el proceso creativo para derivar influencias y estéticas visuales que conduzcan a obtener ideas e inspiración para ilustrar.

6. La técnica y la estética potencian el significado de las ilustraciones. La aplicación de una determinada técnica y estética de ilustración amplía la gama de posibilidades comunicativas y semánticas de las imágenes; cada técnica y recurso estético aporta nuevas formas de expresar ideas. Las técnicas abren nuevas puertas y enfoques en la creación de imágenes. La selección de la técnica y la estética dependen del contexto donde serán dispuestas las ilustraciones. El ilustrador debe llevar el dibujo y la aplicación de técnicas hasta el límite, explotar todo su potencial expresivo para ponderar el significado de las imágenes. El uso de un color, una textura, una forma, una manera de ordenar los elementos en el espacio, le aporta informaciones a las ilustraciones y confieren potentes significados.

7. Hacer visibles las ilustraciones es ventajoso para los creadores. El proceso de ilustración no termina con la finalización de las imágenes, sino con su difusión y valoración. Existen diversas formas de mostrar y promocionar las ilustraciones como los portafolios analógicos y digitales, los books, las aplicaciones multimedia, etc. En el contexto actual un espacio web fácil de utilizar y con funcionamiento dinámico es imprescindible para la muestra de resultados y sirve como mecanismo de promoción, es una ventana para hacer visible el trabajo de ilustración en un amplio contexto, permite impactar y diferenciarse, además de gestionar y dinamizar el contenido del trabajo de ilustración. Es un mecanismo de comunicación masiva que conlleva a atender requerimientos del público, a motivar a clientes potenciales y contactar a otros ilustradores que retroalimenten las propuestas personales.

Estas consideraciones trabajadas en el proyecto ATIKUX, se aplicaron de manera sistemática en el desarrollo de un trabajo de ilustración inspirado en las fiestas y tradiciones populares de Nariño, representadas en tres bailes típicos, con el fin de hacer una confrontación y validación de la metodología expuesta. Como resultado se obtuvo una propuesta sólida, coherente y vigorosa, la cual se presenta a continuación:

El proceso de ilustración en ATIKUX

Atikux es pionero en la interpretación y recreación gráfica de los contenidos conceptuales y formales derivados

de los valores culturales de Nariño, en este caso de los bailes típicos: “La vaca loca”, “La siembra y la cosecha” y “La caña y la molienda”. El proceso creativo inició con una exhaustiva investigación de un valor cultural, en particular de la danza, la cual se analizó e interpretó para desentrañar su esencia conceptual, expresiva, evocativa y estética.

Dentro del proceso investigativo se trabajó con grupos focales pertenecientes a tres variables poblacionales de jóvenes entre 13 y 17 años, a quienes se les aplicó talleres con instrumentos especialmente creados por el equipo de diseño para este proyecto. Como resultado de los talleres se identificaron, dentro de lo conceptual: ideas, emociones, sentimientos y en la parte formal: tendencias de color, textura y forma. Los datos resultantes de los talleres se agruparon en tres categorías dentro de una ruleta conceptual y un formulario conceptual para la creación de personajes, estos instrumentos permitieron, la elección de palabras clave y perfiles de personajes para iniciar con el proceso de ilustración que comprendió la bocetación, la elección de un estilo gráfico, el empleo de principios retóricos de ilustración, y la aplicación de diferentes técnicas de expresión. La metodología adoptada en el proyecto coadyuvó a la creación de personajes, el desarrollo de ilustraciones conceptuales, elementos decorativos y patrones modulares.

Cómo resultado final, se articuló el material ilustrado más representativo, a una pieza multimedial, que es un espacio pensado para los jóvenes, navegable y versátil que recrea un taller de diseño y producción donde el usuario puede componer imágenes y personalizar prendas de vestir. En esta parte se ilustraron máquinas y herramientas de trabajo y producción gráfica cuya alegoría conlleva al movimiento (esencia de la danza).

De esta manera, Atikux busca nuevas propuestas gráficas y presenta una opción alternativa para expresar los valores culturales nariñenses de una manera original, impactante y desde una visión contemporánea de lo ancestral.

A manera de conclusión

El proceso de creación de ilustraciones es un viaje complejo y atrayente que combina un excelente diseño, un método coherente, una técnica apropiada y un fuerte pensamiento creativo, al que se articula también la expresión personal del ilustrador, el concepto y la representación pictórica a la hora de transmitir ideas.

Las ilustraciones que nos presentan Edison Ramos Bastidas, Ramón Ortega Enríquez y Fredy Portilla España en su proyecto Atikux, agregan mundos posibles. Aun cuando estos jóvenes ilustradores se ocupan de su entorno, de las costumbres, del ritmo, de la textura y del color de una región donde un solo verde puede contener todos los colores, sus miradas agregan algo nuevo, son imaginación pura. A través de sus imágenes conviven la riqueza cultural ancestral con la urbana contemporánea, la magia del mito con los imaginarios del cine y la literatura, hacen posible algo imposible; de nuevo la ilustración es la invención de un mundo.

La combinación de técnicas que confluyen en lo digital fue una decisión acertada tanto para optimizar recursos y tiempos como para dar la textura ideal a este tipo de imaginario. En ese sentido hay un uso claro de las potencias específicas de cada medio que liberan las posibilidades expresivas convenientes a estos tres tratamientos de la ilustración, con un rasgo de unidad evidente. (Carlos Riaño Mondaca, ilustrador y docente de la Universidad Nacional de Colombia comenta sobre el proyecto ATIKUX)

Referencias Bibliográficas

- Dalley, T. (1990). *Guía completa de Ilustración y diseño, técnicas y materiales*. Madrid: Hermann Blume Ediciones.
- INDEX book S.L. (2006). *Diseños con vida*. Barcelona: Ediciones INDEX BOOK.
- Moles, A y Janiszewski, L. (1992). *El grafismo funcional*. Barcelona: Ediciones CEAC S.A. (Centro Internacional de Investigación y Aplicaciones de la Comunicación).
- Parramón, José María. (2000). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Riaño, C., De la Rosa, J., y Bermúdez, D. (2010). *Metodologías para el diseño de Cartel Social desde América Latina*. Bogotá: Ediciones Universidad Nacional de Colombia.
- Riaño Moncada, C. (2010). *La ilustración desde la perspectiva de lo digital*. Bogotá: Colección "Punto Aparte". Ediciones Universidad Nacional de Colombia.
- Zeegen, L. (2006). *Principios de ilustración*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Abstract: The text offers a look at the illustration seen as a methodology to address and present alternative solutions to communication

problems through a process that articulates the research, design and creative thinking.

It starts with an approach about illustration as a discipline to delve into a methodological strategy that how tips to trace a possible path to address illustration projects from the generation of ideas to the promotion of illustration results through the multimedia. Finally confronts and validates the theory presented with an illustration case called "ATIKUX project."

Key words: Illustration - Research - Creative thinking - Method - Image.

Resumo: O texto oferece uma mirada sobre a ilustração vista como uma metodologia que permite encarar e apresentar alternativas de solução a problemas de comunicação mediante um processo que articula a pesquisa, o design e o pensamento criativo.

Inicia-se com uma apresentação sobre a ilustração como disciplina para aprofundar numa estratégia metodológica que marque um caminho possível para abordar projetos de ilustração através do multimedial. Finalmente se confronta e valida a teoria exposta com um caso de ilustração denominado "projeto ATIKUX".

Palavras chave: Ilustração - Pesquisa - Pensamento criativo - Método - Imagem.

(*) **Ramón Ortega.** Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño, docente investigador de la I.U. CESMAG /Colombia, Como docente dicta las asignaturas de diseño bi y tridimensional, Ilustración e investigación, y actualmente es director de programa de Diseño Gráfico Institución Universitaria CESMAG Pasto/Nariño/Colombia.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

El diseño de información como herramienta de evaluación y socialización de los procesos académicos

Manuel Humberto Parga, Mauricio Vargas y Juan José Arango (*)

Actas de Diseño (2014, Julio),
Vol. 17, pp. 248-251. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: julio 2012
Fecha de aceptación: noviembre 2012
Versión final: febrero 2013

Resumen: A partir de una descripción sucinta de los procesos de evaluación orientados al reconocimiento por parte del Estado de la calidad de las instituciones de educación superior y de los programas académicos en Colombia, junto al señalamiento de las dificultades planteadas por la diversidad de modelos cognitivos y de pensamiento de los diferentes actores involucrados al adelantar dichos procesos, se presenta una estrategia apoyada en las aportaciones realizadas por el diseño de información, la cual permite a los diferentes actores involucrados evaluar y entender, de manera comprensiva, los resultados de las actividades académicas del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y adelantar en consecuencia acciones complementarias orientadas a la modificación del comportamiento de los miembros de dicha comunidad académica, impactando de manera natural los factores, características e indicadores utilizados en la evaluación de programas académicos.

Palabras clave: Diseño - Información - Interacción - Autoevaluación - Programa académico - Educación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 250-251]