

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]

### Contexto de la acreditación en Colombia

La acreditación de Programas de Pregrado en Colombia tiene lugar dentro del marco de un Sistema Nacional de Acreditación entendido como el conjunto de políticas, estrategias, procesos y organismos cuyo objetivo fundamental es garantizar a la sociedad que las instituciones de educación superior que hacen parte del sistema cumplen con los más altos requisitos de calidad y que realizan sus propósitos y objetivos (Consejo Nacional de Acreditación, 2012).

El Consejo Nacional de Acreditación (CNA), como componente del Sistema Nacional de Acreditación, plantea la acreditación como camino para el reconocimiento por parte del Estado de la calidad de instituciones de educación superior y de programas académicos, una ocasión para comparar la formación que se imparte con la que reconocen como válida y deseable los pares académicos, es decir, quienes, por poseer las cualidades esenciales de la comunidad académica que detenta un determinado saber, son los representantes del deber ser de esa comunidad (CNA, 2012). También es definida como un instrumento para promover y reconocer la dinámica del mejoramiento de la calidad y para precisar metas de desarrollo institucional. En el proceso de Acreditación el CNA distingue dos aspectos: el primero es la evaluación de la calidad realizada por la institución misma, por agentes externos que pueden penetrar en la naturaleza de lo que se evalúa y por el Consejo Nacional de Acreditación; el segundo es el reconocimiento público de la calidad. Los tres componentes de la evaluación enunciados se traducen, respectivamente, en tres etapas dentro del proceso de Acreditación:

La Autoevaluación, que consiste en el estudio que llevan a cabo las instituciones o programas académicos, sobre la base de los factores, las características, y los indicadores definidos en el modelo de acreditación propuesto por el CNA, en donde la institución debe asumir el liderazgo del proceso y propiciar la participación amplia de la comunidad académica en él.

La Evaluación Externa o Evaluación por Pares, que utiliza como punto de partida la autoevaluación, verifica sus resultados, identifica las condiciones internas de operación de la institución o de los programas y concluye en un juicio sobre la calidad de una u otros.

La Evaluación Final que realiza el Consejo Nacional de Acreditación a partir de los resultados de la autoevaluación y de la evaluación externa.

Como punto clave para comprender el contexto en el cual se desarrolló la presente propuesta, es importante señalar que durante los procesos de Autoevaluación, Evaluación Externa y Evaluación final de programas académicos, la diversidad de modelos cognitivos y de pensamiento de los diferentes actores involucrados aumenta las posibilidades de caer en las celadas de los sesgos, en particular al privilegiar la búsqueda de evidencias de tipo cuantitativo por encima de aquellas de carácter cualitativo. De manera adicional, la situación puede agravarse cuando tales evidencias de tipo cuantitativo constituyen base para la realización de análisis desligados de las particularidades de los contextos académicos y profesionales del campo disciplinar al que pertenece el programa académico evaluado.

### Un caso concreto a manera de ejemplo

Disponer de un sistema de bibliotecas con miles de volúmenes relevantes, sobre diseño y sobre diferentes campos de conocimiento, acompañado de cifras que certifican que tales volúmenes han sido solicitados en préstamo por los miembros de una comunidad académica, no constituye una base sólida para conocer si en efecto han sido leídos, cómo han sido procesada la información allí contenida, cuáles autores inciden y de qué manera sobre el desarrollo de los proyectos académicos, cuáles recomendaciones realizadas por los profesores y cuáles autores tienen mayor impacto sobre el discurso de dicha comunidad académica, qué tan efectiva es la consulta y asimilación de fuentes en idiomas diferentes al español, en resumen, una serie de interrogantes de tipo cualitativo que resultan de mayor relevancia para quienes han asumido el compromiso de formar personas y no necesariamente para los intereses de quienes participan en la evaluación externa de un programa académico.

### Estrategias desarrolladas desde el Programa

El ejercicio profesional y la formación de diseñadores industriales, pensados desde sus procesos dinámicos de adaptación a las cambiantes circunstancias contextuales, demanda de la observación permanente de su objeto de estudio. La incidencia de la integración de saberes, la caracterización de los procesos de creación, el diseño entendido como estrategia intelectual (Perkins, 1989), la innovaciones en la metodología proyectual (Krippendorff, 2005) el fenómeno de la desmaterialización, el desarrollo de las mediaciones sociales, la revolución de la información, la renovación tecnológica, la reflexión sobre el medio ambiente, los modelos económicos que inciden sobre la producción, junto a la revisión de las orientaciones estatales estipuladas en el programa de transformación productiva, han llevado a que el Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, asimilando dichas incidencias, revise su estructura académica y desarrolle una serie de estrategias orientadas a facilitar el logro de su contribución social.

Al desarrollar dichas estrategias, la comunidad académica del Programa de Diseño Industrial de la Tadeo se ha comprometido con la generación y apropiación de conceptos que le permitan consolidar su identidad académica mediante las reflexiones sobre el campo del diseño, como disciplina que opera sobre los contextos socio culturales contemporáneos a los cuales se debe, al mantener una mirada atenta sobre los aspectos cualitativos de los procesos académicos, que facilite la comprensión de los mismos por parte los agentes internos y externos que intervienen en la evaluación de la calidad del Programa.

### El diseño de información como estrategia

Dentro del marco de la política de investigación, creatividad e innovación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, se viene adelantando un proyecto en la modalidad de investigación pedagógica, en el cual apoyado desde las aportaciones realizadas por el diseño de información e

interacción (Tromp, Hekkert, y Verbeek, 2011), se busca reconocer y modificar el comportamiento de los miembros de la comunidad académica respecto a los procesos académicos y administrativos, tomando como caso piloto el uso de las fuentes de información empleadas en la construcción de los trabajos de grado.

## Método

En la etapa inicial del proyecto se definió el equipo de trabajo, compuesto por dos profesores de tiempo completo, un tercero de cátedra y un grupo de cuatro estudiantes pertenecientes al semillero de investigación del Programa, buscando representatividad en el equipo al contar con experticia respecto a las actividades académicas y administrativas del Programa, sobre procesos de autoevaluación y en actividades de Evaluación Externa de Programas Académicos bajo el modelo del CNA.

Paso seguido, se acordó enfocar el proyecto en las posibles intersecciones entre los datos (información institucional del Programa de Diseño Industrial de La Tadeo) y los casos de uso demandados por un grupo meta a definir, de acuerdo con los criterios que conduzcan a evidencias en términos de impacto, buscando abarcar la generación de artefactos y acciones de transformación social mediante la interacción con la información presentada. Por lo tanto, se acordó ampliar el alcance del proyecto, comprendiendo tanto la etapa de acopio, procesamiento y visualización de la información, como la de generación de posibilidades de uso de la misma.

Posteriormente se catalogaron los posibles usuarios de la información por grupos de interés así: estudiantes, profesores, egresados, padres, pares, administrativos, otros programas de diseño industrial, sectores productivos, dependencias estatales y finalmente otros programas académicos dentro de la Facultad y de la Institución.

En la siguiente etapa, se modelaron cuatro escenarios a partir del estudio de los puntos de contacto entre individuos e información y de la identificación de oportunidades para proponer acciones concretas. Los escenarios modelados fueron denominados:

- a. Planeador de vida, centrado en el proceso administrativo de inscripción tanto a espacios académicos como a los demás que forman parte de la propuesta de formación integral.
- b. Modelos de evaluación, enfocado en las particularidades disciplinares de los procesos de evaluación de proyectos de diseño.
- c. Puntos de contactos no tradicionales, orientado a reconocer y capitalizar las experiencias derivadas del currículum oculto.
- d. Biblioteca, encaminado a estimular el rigor en el uso y consulta de fuentes de información para la construcción e proyectos de diseño.

Al evaluar los escenarios propuestos a partir de la información disponible, el tiempo de ejecución del proyecto y el impacto buscado, el grupo de trabajo se decidió por un escenario combinado entre los modelos de evaluación y el uso de fuentes de información. Del

mismo modo, se decidió utilizar las monografías de los trabajos de grado de los últimos cinco años como base de la información requerida para evidenciar cuáles fuentes y de qué manera son utilizadas por los estudiantes en el desarrollo de dichos trabajos, lo cual condujo al diseño de un instrumento particular en donde se definieron los campos informativos y posibles cruces entre los mismos, con el propósito de construir una estructura de datos que permita de manera innovadora la generación de artefactos producto del diseño de la información.

## Resultados

Los resultados obtenidos a partir del cruce de los datos han permitido elaborar una serie de mapas e imágenes que permiten visualizar y enriquecer la comprensión de los diferentes actores involucrados respecto a los procesos académicos asociados al uso de fuentes de información, responder con suficiencia las inquietudes inicialmente planteadas y determinar otra serie de conclusiones respecto a las temáticas dominantes del discurso, los conceptos recurrentes desde donde son estructuradas y fundamentadas las unidades de análisis de los proyectos, las tendencias sobre las preferencias temáticas de los estudiantes, el tipo de fuentes de información usadas en relación con la procedencia académica y geográfica de los estudiantes, el grado de rigor en el uso de los sistemas empleados en la elaboración de citas bibliográficas, la vigencia de las referencias ofrecidas en los syllabus y algunos resultados básicos a partir de la relaciones entre género y proyecto.

A partir de la comprensión obtenida, actualmente se vienen desarrollando estrategias basadas en diseño de interacción orientadas al desarrollo, fortalecimiento y consolidación, según sea el caso, del comportamiento de los miembros de la comunidad académica que se vea reflejado de manera natural en los factores, características e indicadores que componen el modelo de autoevaluación propuesto por el CNA.

**Nota:** no se incluyen los mapas producto del proyecto, sin embargo, constituyen el material visual de base para la presentación de la comunicación en Buenos Aires.

## Referencias Bibliográficas

- Consejo Nacional de Acreditación. (2012). *Sistema Nacional de Acreditación Colombia*. Recuperado de <http://www.cna.gov.co/1741/article-186365.html>
- Krippendorff, K. (2005). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. CRC Press.
- Perkins, D. (1989). *Conocimiento como diseño*. Bogotá: Publicaciones Universidad Javeriana.
- Tromp, N., Hekkert, P., y Verbeek, P. (2011). Design for Socially Responsible Behavior: A Classification of Influence Based on Intended User Experience. *Design Issues*, 27, 3-19.

**Abstract:** After a brief description of the evaluation process oriented to the recognition by the state of the quality of higher education institutions and academic programs in Colombia, together with the marking of

the difficulties posed by the diversity of cognitive models and thinking of different stakeholders to advance these processes, a strategy supported by the contributions made by information design, which allows the different stakeholders to assess and understand, comprehensively, the results of academic program activities of Industrial Design at the University Jorge Tadeo Lozano are presented and advance accordingly complementary actions aimed at changing the behavior of the members of the academic community, naturally impacting factors, characteristics and indicators used in the evaluation of academic programs.

**Palabras clave:** Design - Information - Interaction - Self - Assessment - Academic Program - Education.

**Resumo:** A partir da descrição dos processos de avaliação orientados ao reconhecimento por parte do Estado da qualidade das instituições de educação superior e dos programas acadêmicos em Colômbia, junto à identificação das dificuldades expostas pela diversidade de modelos cognitivos e de pensamento dos diferentes atores envolvidos ao adiantar esses processos, se apresenta uma estratégia apoiada nos aportes feitos pelo design de informação, que permite aos diferentes atores avaliar e entender, de modo compreensivo, os resultados das atividades acadêmicas do Programa de Design Industrial da Universidade Jorge Tadeo Lozano e adiantar em consequência ações complementarias orientadas à modificação do comportamento dos membros dessa comunidade acadêmica, impactando de modo natural os fatores, características e indicadores utilizados na avaliação dos programas acadêmicos.

**Palavras chave:** Design - Informação - Interação - Auto avaliação - Programa acadêmico - Educação.

(\*) **Manuel Humberto Parga.** Diseñador Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana, Master en *Information Design* de la UDLA-México, cuenta con 20 años de experiencia académica en diversas instituciones de educación superior, dentro y fuera de Colombia, fue Decano del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (2009-2012), Profesor Asociado II en dicha institución hasta el 2012 y actualmente Comisionado Aseguramiento de la Calidad en el Ministerio de Educación Nacional de Colombia. **Mauricio Vargas.** Diseñador Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana, con 30 años de experiencia en diseño y programación de aplicaciones interactivas, animación 2D y 3D, efectos digitales, dirección, producción y posproducción para televisión, diseño, producción y programación web, aplicaciones multimedia educativas y promocionales, diseño y producción de prendas técnicas para deportes, director de proyectos en turismo sostenible, cinco años de experiencia académica en la PUJ y la UJTL, actualmente profesor de cátedra en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. **Juan José Arango.** Profesor Asociado del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Diseñador Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana, Especialista en Edición Digital y Multimedia de la Universidad Jorge Tadeo Lozano Candidato a la Maestría en Publicidad de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Nueve años de experiencia docente en programas de Diseño Industrial, Diseño Gráfico y Gastronomía en diferentes instituciones de educación superior.