

Una vivencia del mundo profesional del diseño gráfico desde la experimentación a partir de roles

Actas de Diseño (2022, julio),
Vol. 40, pp. 183-186. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: junio 2018
Fecha de aceptación: enero 2020
Versión final: julio 2022

Yanina Vanesa Arias, Inés Alejandra
Clément y Gabriel Leonardo Medina (*)

Resumen: Propuesta pedagógica de cierre anual que involucra la enseñanza centrada en casos. Presenta al alumno de primer año la problemática de diseñar sistemas visuales simulando un contexto de "realidad profesional". Se propone el trabajo en pequeños grupos que funcionan como Estudios de Diseño donde cada integrante desde un rol diferente, pueda aplicar lo aprendido transmitiendo un mensaje general más complejo que la suma de las partes. Se apunta a un proceso de toma de decisiones conscientes que identifiquen al proyecto, en las etapas de investigación, definición de idea, realización gráfica y posterior explicación; evitando una mirada solo enfocada en resultados puramente estéticos.

Palabras clave: Estudios de diseño - enseñanza centrada en casos - roles - realidad profesional

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 186]

Introducción

El Diseño Gráfico es una profesión que, como práctica social, se inscribe en el campo de las disciplinas proyectuales. Interviene en la sociedad de la cual forma parte a través del diseño de estrategias de comunicación. En relación con su naturaleza proyectual, la propuesta de enseñanza y aprendizaje deberá enfocarse en la construcción del conocimiento a partir de fomentar la acción y la mirada crítica e innovadora de la futura práctica profesional, como así también de la resolución de problemas que surjan de demandas concretas de dicho mundo.

Preguntarnos cómo hacer para que los alumnos entiendan su rol profesional y no produzcan soluciones visuales como autómatas y con una mirada solo enfocada en lo estético, es la base de este trabajo. Consideramos la planificación una herramienta de gran valor, que nos invita a pensar actividades que se articulan y ponen en juego de acuerdo a los propósitos educativos; que nos ayudan a construir una mirada y a tomar decisiones sobre aquellas actividades que como docentes decidimos llevar a cabo y aquellas que dejamos fuera. Acciones que son parte de una estrategia de enseñanza donde el aprendizaje debiera ser una consecuencia del pensamiento. Esto no solo nos lleva a pensar en los contenidos a presentar (qué) sino también en la forma; en cómo abordar la propuesta y presentar el problema, cómo organizarla y desarrollarla; y, finalmente, cómo concluirla.

Buscamos y proponemos concientizar, desde los primeros niveles de formación académica, la noción de un diseñador que toma decisiones.

Llevaremos adelante una propuesta de enseñanza que sea significativa (Ausubel, 1963) y perdurable en el tiempo, de manera que el alumno pueda retomar ese conocimiento en su futuro profesional (Perkins, 1997); lo haga propio, lo comprenda e internalice y haga uso activo de él.

Introduciremos la enseñanza centrada en casos, mediante la simulación y el entrenamiento, tal como nos invita Selma Wasserman (1999), siendo la que nos posibilita vincular el contenido que el alumno debe aprender con la realidad. Por otro lado, trabajar en el entrenamiento a través de una situación simulada-controlada, posible de realizar en la práctica profesional, en tiempo real. Al mismo tiempo, fomentar la resolución del problema, integrando los conocimientos previos que el alumno haya adquirido a lo largo del curso. Los alumnos deberán capitalizar e integrar todo lo aprendido durante el año. Desde esta perspectiva, se plantea un contexto lo más parecido a la realidad, un espacio ligado al pensamiento, a la experimentación y a la construcción; para acercar herramientas que en su futuro profesional puedan recordar y recrear.

Abordaje didáctico

Desde nuestra mirada como Cátedra, entendemos que como profesionales del diseño los diseñadores tenemos la misión y la responsabilidad de ser conscientes de "qué" es lo que ocurre cuando se ponen en marcha los procesos de ideación y concreción de actos de comunicación. En esa exploración hacia el estado de conciencia nos proponemos que los alumnos descubran cuál es el alcance de sus actos como modificadores de la realidad. No estamos intentando transmitir únicamente una serie de habilidades, estamos intentando que los alumnos puedan aprehender cuál será su rol y definir así, su compromiso como actores sociales de una transformación positiva. (Cátedra Yantorno, 2007)

Presentamos una propuesta pedagógica en el marco de la materia Diseño Gráfico 1 de la Cátedra Yantorno de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA), se pretende acercar al alumno a la problemática de diseñar sistemas, apuntando a la percepción de una totalidad a través del diseño de diferentes piezas gráficas.

El trabajo práctico, como proyecto de cierre, es integrador. Pretende que el alumno pueda realizar su primer acercamiento a la problemática de diseñar sistemas y, así, trabajar en la percepción de una totalidad a través del diseño de diferentes piezas visuales para el lanzamiento de una serie televisiva. Los alumnos deberán comprender las funciones de cada una de las piezas y los propósitos de comunicación que las gobiernan para organizar su proyecto. Impulsaremos la idea de un diseñador que toma decisiones, contrapuesta a la de un operador que repite pasos, fortaleciendo así la capacidad de observación, de análisis, prefiguración y producción. Nuestra tarea, entonces, será involucrarlos en un proceso que los conduzca a tomar decisiones conscientes, ayudándolos a diseñar reglas que caractericen al proyecto y definan el conjunto a través de sus relaciones formales para que logren transmitir un mensaje general más complejo que la suma de las partes. Los alumnos deberán capitalizar y reflejar en su proyecto todo lo aprehendido durante el año y, de esta forma, estar preparados para pasar al nivel 2 de la materia.

Nos enfocamos así en proponer experiencias, dentro y fuera del taller, que recuperen momentos que ayuden a los alumnos a avanzar conscientemente, dentro de una actitud reflexiva y activa, siempre en colaboración con sus pares. Instancias que permitan un aprendizaje experiencial, situado, que los motiven a cuestionarse e involucrarse en el proceso dentro de un contexto simulado, a partir de la investigación, el análisis y la producción; pasando por la definición de la idea hasta su realización gráfica y posterior explicación.

Se propone un abordaje actual, en tiempo presente, para que el alumno lo reconozca dentro de una dimensión cotidiana, retomando este concepto del modo que lo plantea Maggio (2013). El trabajo se desarrollará a partir de la formación de pequeños grupos que simularán “estudios de diseño” y trabajarán para un “cliente”. Además, cada integrante del grupo cumplirá un rol diferente. El método de casos, como ya mencionamos, nos permitirá introducir conocimientos previos, entrenar en el rol profesional y aplicar lo aprendido. El trabajo se plantea grupal, partiendo de la idea de “aprender con ayuda” de Lev Vygotsky (2001), a partir de la interacción que se produce con los demás. Nos interesa acercar la noción de que la construcción del conocimiento es un proceso social, no individual.

Trabajaremos entonces con un “cliente” (invitado, externo a la Cátedra) que planteará un problema de comunicación. Los alumnos, a partir de la interacción en estos grupos, buscarán una posible solución. Los grupos de trabajo y las asignaciones de las temáticas las realizarán los docentes de un modo estratégico, de acuerdo a la situación y al conocimiento que tenemos de cada alumno, buscando no perjudicar ni facilitar el proceso. Se tratará

de entender sus necesidades y acercarles un desafío que les provoque el deseo de aprender, que los motive y así ayude a destrabar problemáticas o mecanismos que ya vienen arrastrando.

Cada alumno asumirá un rol según su preferencia. Esta elección será libre dentro de los roles disponibles. Podrán así asumir un papel más activo y comprometido con el proyecto desde aquel rol que consideren más apropiado para ellos. Los roles propuestos a los alumnos serán:

1. Coordinador: llevará adelante la gestión del proyecto y supervisará el cumplimiento del cronograma.
2. Director de Fotografía: se encargará de trabajar la imagen, proponer su estilo y tratamiento (mapa de referencias visuales).
3. Director de Comunicación: se encargará de desarrollar todo lo referente a lo discursivo, propondrá el tono de la comunicación y el tipo de discurso.
4. Equipo Creativo: se encargará del diseño del proyecto (producción). Este será cumplido por todos los alumnos, es decir, la totalidad del grupo deberá llevar adelante la producción gráfica, a partir de las definiciones tomadas en los distintos roles.

Los docentes se constituirán como un actor movilizador generador de inquietudes, que realiza un seguimiento y andamiaje para ayudarlos a transitar el proceso. Se presentan los siguientes roles para el docente:

1. Docente Tutor: su foco estará en orientar el proceso de aprendizaje de los alumnos, con el fin de ir andamiándolos, para ayudarlos a tomar decisiones por sí mismos.
2. Cliente Simulado: su foco está en presentar el problema de comunicación visual (explicación del problema y de las piezas que necesita interactuando con los alumnos) y definir si la propuesta presentada resuelve o no el mismo.
3. Docente Documentador (Libedinsky, 2001): su foco está puesto en el registro del día a día, con el objetivo de que la propuesta de enseñanza pueda ser repensada para su próxima aplicación.

Desde esta mirada, la planificación del práctico se construye teniendo en cuenta momentos que faciliten la comprensión para abrir un espacio de participación que posibilite una buena enseñanza. Para ello, se abordarán las siguientes etapas:

Etapas 1. Análisis: implica un proceso profundo, orientado a la reflexión y pensamiento, con el objetivo de comprender el problema para proyectar su posible solución.

Etapas 2. Elaboración conceptual: implica que cada grupo de alumnos pueda desarrollar la capacidad de abordar su proyecto de manera clara, organizada y estratégica, para así definir una idea rectora. Lograr el pensamiento crítico y retroalimentar el proceso con nuevas miradas y diversas opiniones.

Etapas 3. Producción: implica decidir cómo la idea rectora se adapta a cada canal, entender las particularidades de cada uno (sus propósitos de comunicación, su relación con el receptor, su modo de implementación,

su velocidad de lectura, cantidad y disposición de la información, etc.).

Etapas 4. Presentación: implica que cada estudio de diseño presente su proyecto final ante el cliente, los estudios de diseño (alumnos) y el grupo docente (con sus roles establecidos). El docente tutor acompañará a cada estudio y el cliente realizará una devolución en el momento (si la propuesta resuelve el problema o no). Luego, en una etapa posterior (evaluación), cada trabajo será diagnosticado por los docentes, quienes observarán todos juntos (Adjunto - JTP - docentes) tanto la presentación oral final como así también la entrega física de las piezas gráficas. Se tendrán en cuenta los objetivos del Trabajo Práctico, destacando aquellos que son fundamentales para la aprobación; el proceso de cada grupo y cada alumno durante el desarrollo del mismo, su desenvolvimiento, participación y compromiso; y la evolución, es decir, si los alumnos procuraron resolver la problemática planteada dentro del contexto ofrecido. Estas etapas serán explicitadas a los alumnos en el Lanzamiento del Práctico, brindándoles así "Información Clara" sobre lo que esperamos. En todo momento, buscaremos darles herramientas que les permitan entender su rol para independizarse del docente e ir adquiriendo criterios junto al grupo de pares. Nos interesa crear un entorno de aprendizaje estimulante, en el que ellos puedan tener el control y nosotros seamos una guía (tutor), que realiza un seguimiento y ayuda a transitar el proceso. Impulsaremos el trabajo en taller, que se logre producir de una manera más intuitiva y liberada, jugando y probando, para que cada uno aprenda desde el pensar y el hacer, apuntando a una "Práctica Reflexiva". Entendemos que el ejercicio del diagnóstico y la devolución, constituyen una instancia primordial y altamente necesaria para poner en juego la "Realimentación Informativa". Además, nos permite también no solo comprender el proceso del alumno de manera individual y del grupo en general, sino que a partir de allí nos da lugar a crear e ir en búsqueda de una relación codo a codo, en términos de Philippe Meirieu (2001); pensando actividades que nos ayuden a poner a los alumnos frente a desafíos donde se pregunten, duden, repregunten, investiguen, cometan errores, brindando una fuerte motivación intrínseca y extrínseca con actividades que les den la capacidad de valer por sí mismos, otorgándoles mayor confianza y permitiéndoles evidenciar lo que han logrado (Perkins, 1997, p. 52).

En el taller se trabajará a partir de las dinámicas de clase; se propone como un espacio físico del cual los alumnos puedan apropiarse y vivenciar como "estudios de diseño", adaptándolo a sus necesidades y requerimientos. Se busca convertirlo en un espacio dinámico y vivo, de construcción colectiva, donde el conocimiento se va construyendo entre todos los presentes.

Nos interesa retomar también el concepto de Inteligencias Múltiples de Howard Gardner (1993), el cual nos permite evidenciar cómo cada alumno se desenvuelve dentro del grupo, abriéndose un lugar y tomando cierta postura a partir del rol elegido y de las distintas consignas dadas. Posibilitar así y abrir el juego a los diferentes tipos de inteligencias según las que destacan en cada uno; algunos

podrán hacer a través de la escritura, otros desde la música, desde cuadros conceptuales, imágenes, mirando su propia historia, entre otras. Esto además, posibilitará a cada alumno y al grupo de alumnos, adquirir la capacidad de autogestionar el proyecto, tomando decisiones a partir de la formación de criterio propio, del autodiagnóstico y la autoevaluación. Al mismo tiempo, permitirá escuchar otras voces además de las de sus docentes habituales. Como objetivo general buscaremos descontextualizar la situación académica alumno - docente, el espacio de trabajo aula - taller convertido en estudios de diseño y la entrega final convertida en una presentación ante el cliente.

A modo de conclusión

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involucrame y lo aprendo. (Franklin, B., s.f.)

En base a la propuesta desarrollada y a la vinculación de la misma con los referentes teóricos abordados, sostenemos que, como docentes, debemos trabajar en propuestas de enseñanza que fomenten la adquisición de una mirada crítica sobre el mundo profesional del diseño gráfico, que nos permitan abordar prácticas pedagógicas y didácticas que lleven al estudiante a cuestionarse qué tipo de profesional querrá ser y qué rol desempeñará en la sociedad. El futuro profesional se proyecta hacia grupos interdisciplinarios. Debemos preparar al alumno y entrenarlo en lo que hace un profesional de diseño; tener presente las etapas, miradas y la interacción con distintas áreas y disciplinas; no pensar únicamente en el objeto, como resultado final, es decir que el objetivo sea solo la resolución de la pieza de diseño. Es importante sumergirlos en un proceso lo más cercano a la realidad profesional, que sea inmersivo y retome narrativas que impulsen la construcción del proyecto a partir de un aprendizaje situado, que ponga en evidencia un contexto presente, y permita poner el foco en el proceso para impulsar la ideación y creación de una experiencia de comunicación posible. Nos proponemos así conectar con lo que está pasando en el taller; también escuchar, desde un lugar generativo, con voluntad abierta para darles espacio a nuestros alumnos a cocrear con sus pares desde su propia mirada. Nos interesa ofrecerle al alumno experiencias diversas, que les permitan abordar un problema desde distintos momentos y puntos de vista, para su resolución desde la comprensión, para que puedan encontrar el sentido de lo que están haciendo.

Citamos la frase de Benjamin Franklin (s.f.) ya que consideramos que evidencia un modo de ser como docentes y una posibilidad de ser como alumnos. Consideramos que debemos impulsar en los alumnos la curiosidad, generar inquietudes y, también, dar lugar a que se equivoquen, como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje. Ambos debemos ser sujetos presentes: el docente interpelar y ayudar a construir el conocimiento sin tener el mando total de la clase; el alumno convertirse en el protagonista de su proceso de aprendizaje.

Por último, para concluir, lo relacionamos también con la idea de Philippe Meirieu (2001), cuando postula que “educar es una opción”, más allá de cómo se haya llegado hasta allí. Esta opción debemos elegirla con responsabilidad y respeto, con la vocación que nos impulsa a comprometernos con el otro, a involucrarnos desde el amor, a compartir valores, animando a aprender sin dominar; a escuchar diferentes miradas aprendiendo a sumarlas y debatirlas para construir un mundo plural, con libertad de acción. Podremos así estar abiertos e invitar a que cada experiencia con nuestros alumnos sea única; un momento para aprender, reflexionar y siempre mejorar.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. (1963). *Psicología del aprendizaje significativo verbal*. New York: Grune & Stratton.
- Gardner, H. (1993). *La mente no escolarizada*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Maggio, M. (2013). Enriquecer la enseñanza superior: búsquedas, construcciones y proyecciones. *InterCambios*, 1(1).
- Meirieu, P. (2001). *La opción de educar*. España, Octaedro.
- Perkins, D. (1997). *La escuela inteligente*. Barcelona, Editorial Gedisa.
- Libedinsky, M. (2001). *La innovación en la enseñanza: diseño y documentación de experiencias de aula*. Cap. 5, La documentación de experiencias educativas innovadoras. Editorial Paidós.
- Wassermann, S. (1999). *El estudio de casos como método de enseñanza*. Amorrotu editores.
- Yantorno, Cátedra (2007). *Manual de Cátedra*, FADU-UBA.

Bibliografía

- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Publicaciones de la Universidad de Valencia.
- Bruner, J. (2004). *Realidad mental y mundos posibles*. Cap. 5, La inspiración de Vygotsky. Editorial Gedisa.
- Litwin, E. (1997). *Las configuraciones didácticas: una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires, Editorial Paidós.

Abstract: Pedagogical approach for annual closure that involves case-centered teaching. Presents the first year student the problem of designing visual systems simulating a context of “professional reality”. This project is developed in small groups simulating Design Studios where each member takes a different role to apply the contents they have learned throughout the year transmitting a general message more complex than the sum of the parts. It is aimed at a process of making conscious decisions, which characterize their project, in different stages: research, concept, graphic production and presentation; avoiding a single point of view focused on purely aesthetic results.

Keywords: Design studies - case-centered teaching - roles - professional reality

Resumo: Proposta pedagógica de fechamento anual que envolve ensino centrado no caso. Apresenta ao aluno do primeiro ano o problema de projetar sistemas visuais simulando um contexto de “realidade profissional”. O trabalho é proposto em pequenos grupos, como Estudos de Design, onde cada membro tem uma função diferente pode aplicar o que aprendeu transmitindo uma mensagem geral mais complexa do que a soma das partes. Destina-se a um processo de tomada de decisões conscientes que identificam o projeto, nas etapas de investigação, definição de ideia, realização gráfica e posterior apresentação; evitando um único olhar focado em resultados puramente estéticos.

Palavras chave: Estudos de design - ensino centrado em caso - papéis - realidade profissional

(* **Yanina Vanesa Arias**. Diseñadora Gráfica (UBA). Actualmente es Jefa de Trabajos Prácticos (nivel 1) de la cátedra Yantorno de Diseño Gráfico. Anteriormente, fue Ayudante y Docente (nivel 2) dentro la misma cátedra (2006-2016). Desde 2014, integra el cuerpo docente de la Escuela ORT, sede Almagro, como profesora titular dentro de la orientación de Informática para la enseñanza media. Gestión de proyectos de diseño para empresas y organizaciones, especializándose en desarrollos de branding, campañas, eventos, comunicación interna y diseño editorial. Socia fundadora y directora de “areaveinte” donde asesora, gestiona, coordina y desarrolla proyectos orientados a potenciar la comunicación de marca de emprendimientos y Pymes. **Inés Clément**. Diseñadora Gráfica graduada en la Universidad de Buenos Aires en 2001. Desde ese año ejerce la docencia en el marco de la cátedra Yantorno de Diseño Gráfico habiendo participado en los 3 niveles de la cátedra como Ayudante, Docente y Jefa de Trabajos Prácticos. Profesionally trabajó en diversos campos del diseño como el desarrollo de imagen corporativa, publicidad, packaging, editorial y web. Se profesionalizó en docencia, la que también ejerce dentro del nivel medio en el área de informática. En 2015 se gradúa del Tramo de Formación Pedagógica en ISFD N° 39 de Vicente López. **Gabriel Leonardo Medina**. Diseñador Gráfico (UBA). Posgrado en Identidad Corporativa (UBA). A partir de 2015, es docente en la cátedra Yantorno de la FADU, UBA, en el taller de Diseño Gráfico 1. Desde 2018, integra el cuerpo docente del Instituto Terciario ISEC, como profesor titular dentro de la orientación de Publicidad y Producción Multimedial y el cuerpo docente del Instituto Terciario INA como profesor titular dentro de la orientación de Producción Multimedial. También ha dictado capacitaciones y seminarios sobre branding en eventos de entrepreneurs en los cuales se aplican los conocimientos teóricos a actividades prácticas concretas.