

## Exposición de Academias Virtual de Diseño Gráfico

Actas de Diseño (2022, octubre),  
Vol. 41, pp. 356-359. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: marzo 2022  
Versión final: octubre 2022

Judith María Mendívil Gastélum, Zyanya López Arámburo, Víctor Hugo Noriega Villalobos y Ramon Reinier Nuñez Rondon (\*)

**Resumen:** Los proyectos de las academias que componen el programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON) son de suma importancia para los estudiantes, padres de familia, profesores, empresarios y comunidad en general; es aquí donde se muestran los resultados tangibles y digitales, con el fin de evidenciar el aprendizaje y las habilidades de los estudiantes, así como la calidad y la creatividad de dichos proyectos. La situación a causa de la pandemia originó nuevas soluciones y por ello surgió el actual sitio <https://ldgitson.com.mx/> como propuesta virtual para presentar las evidencias de los trabajos de diseño.

**Palabras clave:** exposición de academias - virtual - innovación - TIC - sitio web.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 358]

### Introducción

En Ciudad Obregón, Sonora, México en el año 2013, a partir de la necesidad de crear un espacio para la presentación pública de una muestra representativa de los mejores productos realizados en las diferentes academias que integran el programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON); nace la “Expo Academias LDG”, con el fin de fortalecer la participación y experiencia profesional que este espacio brinda a sus estudiantes. Según la UNESCO (2014) “el objetivo principal y final de todo proyecto de innovación educativa será producir mejores resultados de aprendizaje en los estudiantes. Esto se refiere tanto a los contenidos curriculares, como al desarrollo de habilidades más amplias” (p.38). Anterior a esto cada academia o profesor se encargaba de organizar su propia exposición dentro de los grupos de alumnos, participando individual o colectivamente en la presentación de sus proyectos. Por ello nace el evento “Expo Academias LDG”, conformado por un comité de profesores y alumnos encargados de organizar, planificar y realizar el montaje, así como de la imagen global y difusión, implementado como medida a las necesidades de la comunidad universitaria y académica. Este es un evento temporal con una duración al público de 2 a 3 días, el cual se presenta dos veces al año al final de cada ciclo escolar dentro de las instalaciones del ITSON. Llevado a cabo con pocos materiales y recursos a disposición, se tienen algunas limitaciones para la museografía, en donde se optaba por el préstamo de mesas, mamparas y equipo de cómputo, además con ayuda de materiales reciclables, creatividad e ingenio del comité se mostraban los proyectos de una forma agradable para el espectador. La “Expo Academias LDG” fue creciendo poco a poco incluyendo intervenciones culturales y espacios especiales para artistas y creativos, invitaciones a empresas y medios de comunicación, así como personas interesadas en conocer el talento de la región en el área del diseño gráfico.

### Expo Academias LDG “Quédate en casa”

Tras la situación de la pandemia a inicios de marzo de 2020, las clases presenciales fueron suspendidas y los académicos migraron rápidamente sus contenidos a plataformas digitales tratando de continuar con su labor docente. En este punto existía mucha incertidumbre sobre la situación de la “Expo Academias LDG” puesto que este al ser un evento presencial no era posible realizarlo como anteriormente se había llevado a cabo. Por ello se buscó nuevas soluciones en base al uso de tecnología, con el objetivo de efectuar este evento de forma virtual tratando de imitar la exposición de manera digital lo más acercado posible a la realidad, por medio de las herramientas a disposición en ese momento. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están produciendo cambios dinámicos en la sociedad y es obligando a las escuelas responder adecuadamente a esta innovación técnica (Ratheeswari, 2018). Según la UNESCO “las TIC son una disciplina científica, tecnológica y de ingeniería y técnica de gestión utilizada en el manejo de la información, su aplicación y asociación con aspectos sociales, económicos y asunto cultural”. Por medio del uso de las TIC se llegó a la estrategia que proporcionó los medios idóneos para publicar y difundir la muestra de los proyectos de las diferentes academias, conectando mejor la experiencia de los estudiante con las academias, creando una instancia para el aprendizaje a través de innovaciones en educación a base de tecnología (UNESCO, 2014). Uno de los problemas más evidentes fue el mostrar de una forma atractiva aquellos proyectos tangibles que eran los más llamativos para los visitantes de la exposición. Por lo cual, el comité consideró esta situación y con tiempo de antelación organizó recibir los proyectos en formato digital por medio de un formulario en línea a través de Google Forms, donde se recibiría la ficha técnica del proyecto y los archivos necesarios con las imágenes y documentación del mismo, los cuales

serían expuestos de una manera semejante a estar dentro de una galería de arte o museo. Los museos modernos proporcionan a sus visitantes, sitios web y recursos de información digital que ocupan un lugar destacado, estos adoptan un enfoque centrado en el visitante al interactuar en línea o internamente con los contenidos del museo (Marty, 2008). Para crear la virtualidad de los proyectos de las academias se utilizó la edición de imágenes para su montaje digital y así transportar al público a un ambiente lo más cercano posible a la realidad del evento. Para mostrar los trabajos recibidos se creó un sitio web en WordPress con el nombre de *ldgitson.com.mx*, el cual permitió presentar los proyectos y mostrarlos a todo público sin limitaciones de espacio, ubicación o tiempo. Es por ello que la aplicación en la Web permite la posibilidad de adaptación a los tiempos actuales y contribuir a preparar a los estudiantes para el futuro laboral. Los sitios web se están convirtiendo en activos importantes para las empresas, estos tienen la oportunidad de evolucionar para proporcionar actualizaciones y la información de forma accesible. Por medio de la estructura de un sitio web se pueden aplicar varios análisis como el flujo, algoritmos transversales y la coincidencia de patrones, entre otros (Ricca & Tonella, 2000). Por medio del uso de software y TICs accesibles y adecuadas en ese momento se logró la estrategia, al publicar distintos tipos de proyectos de las academias desde dibujos en diferentes técnicas de representación hasta manuales completos y propuestas de soluciones de diseño, los cuales fueron expuestos en un ambiente de fácil acceso y usabilidad. Junto con la estrategia de difusión en redes sociales y medios internos al ITSON se consiguió exitosamente la primera versión virtual de la anterior “Expo Academias LDG”, donde se planteó la situación de la pandemia fomentando la iniciativa “Quédate en casa” con su versión digital, donde desde casa el público apreciaría la exposición e interactuar con los contenidos; los visitantes al sitio podrían participar con los diseñadores y sus proyectos, así como con los profesores a cargo por medio de redes sociales como Facebook.

## Resultados

Es necesario que existan los medios para medir el éxito de la Web, junto con las estrategias para evaluar la satisfacción de sus objetivos de forma eficaz. Generalmente, esta medida proviene de lo básico, estadísticas de fácil obtención, como visitas, visitas a páginas, visitas, visitantes y sesiones, etc. (Sheppard et al., 2004). Las métricas web básicas se aceptan generalmente como inicio del concepto de analítica web, la cual se define como “el conjunto de procesos que permiten gestionar el conocimiento que se obtiene a través de las herramientas de medición de sitios web” (Martínez, 2010, p.17). Además de la web esta analítica puede incluir datos de redes sociales y publicidad online, información necesaria para la toma de decisiones para mejorar las estrategias dentro de las instituciones. Para la analítica de la “Expo Academias LDG” se optó por los servicios proporcionados por Metricool, plataforma online que permite analizar, gestionar y medir contenidos

digitales unificando servicios de análisis de métricas de diferentes medios como redes sociales y sitios web. Esta herramienta además tiene integración a WordPress, lo que hace más fácil y sencillo el acceso a los datos y su análisis dentro del sitio Web. Estos datos se recabaron al inicio de la inauguración del sitio el día 3 de junio del año 2020, en donde se obtuvo un promedio al día de 2,177.67 páginas visitadas, 505 visitas, 476.33 visitantes y 4.57 páginas visitadas por visitante. La ubicación del país de los visitantes como primer lugar fue México, Estados Unidos, Irlanda, Argentina, España, Finlandia y Países Bajos. Con relación a las métricas de redes sociales la página de Facebook *@expo2020ldg* en el mes de junio de 2020 su alcance de la página de Facebook fue de 422 personas, esto representó un incremento del 603.3%, esta métrica es una estimación y es la cantidad de personas que vieron contenido en la página o acerca de ella. Además de los comentarios positivos por parte del alumnado y académicos que participaron activamente en el evento.

## Conclusión

Las nuevas tecnologías son una herramienta muy potente en la educación, para la eficacia de la actividad docente, permitiendo nuevas formas y medios de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes, quienes demandan nuevas e innovadoras maneras de llevar su práctica profesional a un entorno digital y global (Ratheeswari, 2018). Por ello es importante contar con espacios que sean propios de los estudiantes y que estos tengan la oportunidad de colaborar con su comunidad y su formación académica dentro del área del diseño. De igual forma los profesores pueden hacer uso de estos espacios y crear diferentes estrategias didácticas que fortalezcan la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos. Permite hacer presente el diseño en México y el talento local por medio de la difusión y exposición de proyectos. La evolución de la “Expo Academias LDG” en modalidad virtual abre muchas posibilidades que solo con el uso de la tecnología podrían ser alcanzados como el llevar un historial, repositorio o registro de las obras expuestas, un alcance global, sin barreras de comunicación o temporalidad y un acercamiento con los estudiantes y profesionales del diseño. El panorama futuro de la “Expo Academias LDG” continúa con su versión virtual para que todo público pueda disfrutar de este evento en cualquier momento. Además para que alumnos y egresados se sientan orgullosos de pertenecer a esta hermosa profesión y a su alma mater. No obstante se pretende integrar estas dos versiones presencial y virtual de la “Expo Academias LDG” para no dejar a un lado la experiencia de sentir y ver el evento en vivo junto con la interacción de alumnos, profesores y comunidad. Esta nueva versión de la “Expo Academias LDG” integrará tecnología en el lugar del evento, donde se pretende una mayor interacción con el contenido del sitio web por medio de dispositivos móviles a través de un recorrido que acceda a la información del proyecto de forma virtual por medio de realidad aumentada (RA) y códigos QR; esta es una tecnología que se basa en la idea de aplicar una capa adicional de información digital

para imágenes de objetos y ubicaciones en tiempo real, completándolos y ampliándolos con elementos nuevos y adicionales que son valiosos para la usuario (Azuma et al., 2001), esta puede contener texto, imágenes, videos u otros componentes multimedia o interactivos que ampliar la visión del mundo físico con elementos digitales (Wójcik, 2020). El objetivo de la RA es proporcionar al usuario un atractivo visual y transmisión de información cognitivamente rica de un naturaleza híbrida (Barfield, 2015), específicamente es cómo los medios digitales son en diálogo con el espacio físico; la cual se distingue por su peculiar mecánica de exhibición y recontextualización performativa (Garbe, 2018). Además es ampliamente utilizada en comercios y entretenimiento, pero también se encuentra en los servicios de instituciones culturales y más a menudo en actividades educativas y de promoción, por lo cual tiene un gran potencial para las actividades dentro de instituciones educativas (Wójcik, 2020). El uso de tecnologías provee un entorno atractivo e interactivo para aprender y aumentar la motivación sobre las academias, así como formar parte del desarrollo de los contenidos físicos y digitales. Todo con el fin de que el público conozca más sobre la academia, el proyecto y los colaboradores de una forma fácil, rápida y sencilla. La pandemia permitió a la “Expo Academias LDG” buscar soluciones creativas y potencializar el evento de una manera inimaginable. Es importante que los estudiantes se apropien de los usos de los proyectos de innovación tecnológica y así puedan participar activamente en la sociedad e insertarse en el mercado laboral (UNESCO, 2014). Además de incluir el uso de las TIC en los procesos de enseñanza es importante el uso de métricas para mejorar el desempeño y los resultados en las soluciones de innovación educativa implementadas. Actualizar y estar a la vanguardia en el uso de nuevas herramientas tecnológicas es fundamental para el crecimiento de toda institución educativa, esta juega un papel importante al permitir a los profesores enseñar a distancia utilizando herramientas que permitieron la comunicación sincrónica y asincrónica; respondiendo a las oportunidades y consideraciones emergentes y el aprendizaje en el futuro de la tecnología en la educación en tiempos de crisis (Starkey et al., 2021).

#### Referencias bibliográficas

- Azuma, R., Bailiot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S. & MacIntyre, B. (2001). *Recent advances in augmented reality*. IEEE Computer Graphics and Applications, 21(6), 34-47. <https://doi.org/10.1109/38.963459>
- Barfield, W. (2015) *Fundamentals of wearable computers and augmented reality*, 2nd edn. CRC Press, Boca Raton.
- Garbe, J. (2018). Digital Borders and the Virtual Gallery. En V. Geroimenko (Ed.), *Augmented Reality Art* (pp. 173-181). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-69932-5\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-319-69932-5_8)
- Martínez, M. M. (2010). *Análisis web para empresas: Arte, ingenio y anticipación* (Vol. 158). Editorial UOC.
- Marty, P. F. (2008). *Museum websites and museum visitors: Digital museum resources and their use*. Museum Management and Curatorship, 23(1), 81-99. <https://doi.org/10.1080/09647770701865410>
- Ratheeswari, K. (2018). *Information Communication Technology in Education*. Journal of Applied and Advanced Research, 3.
- Ricca & Tonella. (2000). *Web site analysis: Structure and evolution*. Proceedings International Conference on Software Maintenance ICSM-94, 76-86. <https://doi.org/10.1109/ICSM.2000.883017>
- Sheppard, L., Furnell, S., & Phippen, A. (2004). *A practical evaluation of Web analytics*. Internet Research, 14(4), 284-293. <https://doi.org/10.1108/10662240410555306>
- Starkey, L., Shonfeld, M., Prestridge, S., & Cervera, M. G. (2021). *Special issue: Covid-19 and the role of technology and pedagogy on school education during a pandemic*. Technology, Pedagogy and Education, 1-5. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2021.1866838>
- UNESCO. (2014). *Enfoques estratégicos sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe*. [https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef\\_0000223251&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach\\_import\\_079bd1a1-03f8-4f51-8a87-0929e939a596%3F\\_%3D223251spa.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000223251/PDF/223251spa.pdf#%5B%7B%22num%22%3A55%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22%7D%2C0%2C709%2Cnull%5D](https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_0000223251&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_079bd1a1-03f8-4f51-8a87-0929e939a596%3F_%3D223251spa.pdf&locale=es&multi=true&ark=/ark:/48223/pf0000223251/PDF/223251spa.pdf#%5B%7B%22num%22%3A55%2C%22gen%22%3A0%7D%2C%7B%22name%22%3A%22XYZ%22%7D%2C0%2C709%2Cnull%5D)
- Wójcik, M. (2020). Augmented Reality in Education, Scope of Use and Potential. En A. Tatnall (Ed.), *Encyclopedia of Education and Information Technologies* (pp. 211-219). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-10576-1\\_195](https://doi.org/10.1007/978-3-030-10576-1_195)

**Abstract:** The projects of the academies that make up the educational program of Graduate in Graphic Design of the Technological Institute of Sonora (ITSON) are of the utmost importance for students, parents, teachers, businessmen and the community in general, this is where the results are shown tangible and intangible, in order to demonstrate the learning and skills of the students, as well as the quality and creativity of these projects. The situation due to the pandemic gave rise to new solutions and therefore the current site <https://ldgitson.com.mx/> arises as a virtual proposal to present the evidence of the design work.

**Keywords:** exhibition of academies - virtual - innovation - ICT - website.

**Resumo:** Os projetos das academias que integram o programa educacional de Pós-Graduação em Design Gráfico do Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON) são de extrema importância para alunos, pais, professores, empresários e comunidade em geral, é aí que estão os resultados. mostraram-se tangíveis e intangíveis, de forma a demonstrar a aprendizagem e as competências dos alunos, bem como a qualidade e criatividade destes projetos. A situação devido à pandemia deu origem a novas soluções e por isso o atual site <https://ldgitson.com.mx/> surge como uma proposta virtual para apresentar as evidências do trabalho de design.

**Palavras chave:** exposição de academias - virtual - inovação - TIC - site.

(\*) **Judith María Mendivil Gastélum.** Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje (UDG). Ingeniería en Tecnologías de la Informática y la Computación (ULSA). Licenciatura en Diseño Gráfico (ITSON). Actualmente cursa el Doctorado en Dirección y Mercadotecnia (UPAEP). Profesora del Instituto Tecnológico de Sonora del programa educativo

de Licenciado en Diseño Gráfico desde el año 2008. Coordinadora y creadora de contenidos de los cursos de Dibujo para el Diseño, Técnicas de Representación e Introducción al Diseño. **Zyanya López Arámburo**. Maestra en Arte Contemporáneo (UAA), Licenciada en Diseño Gráfico (ITSON). Actualmente cursa el Doctorado en Artes y Diseño (UNAM). Profesora del Instituto Tecnológico de Sonora, en el programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico desde 2016. Coordinadora de los cursos de Señalética y Procesos de impresión. Profesora de distintas materias como Historia del arte, Historia del diseño gráfico, Psicología del consumidor, entre otras. Coautora del libro “Muro que ladra si muerde”. Producción y dirección de cortometrajes “Manifiestos Urbanos” (2015) “Nueva Galicia” (2018). **Víctor Hugo Noriega Villalobos**. Ing. en Electrónica en Instituto Tecnológico de Sonora, Maestría en Ingeniería en Administración de la Tecnología Eléctrica. (ITSON). Docente en diferentes universidades

como la Universidad de desarrollo personal (UNIDEP). Desde el 2003 parte del grupo de maestros del programa educativo Lic. en Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico de Sonora. Del 2012 a la fecha responsable del programa académico educativo Lic. en Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico de Sonora. **Ramon Reinier Nuñez Rondon**. Maestro en Marketing Digital y Comercio Electrónico (ISECOM) e Ingeniero, Profesor Asistente Académico Administrativo del Instituto Tecnológico de Sonora. En el programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico desde 2009. Profesor de distintas materias como Diseño Web, Multimedia I y II, Maquetación Digital, entre otras. Desarrollador Front-end en Guebsite.com vinculado a proyectos locales y nacionales en diseño de sitios web de empresas y tiendas online con diferentes especialidades en Search Engine Optimization (SEO) y Search Engine Marketing (SEM).

## El diseño y la artesanía en la conformación del diseño como disciplina en Ecuador

Actas de Diseño (2022, octubre),  
Vol. 41, pp. 359-362. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: marzo 2022  
Versión final: octubre 2022

Iván Burbano Riofrío (\*)

**Resumen:** Este artículo analiza los orígenes del diseño como disciplina en Ecuador. Partiendo con la creación de las escuelas de bellas artes y sus correspondientes de artes y oficios en el siglo XIX, hasta el Primer Seminario Nacional de Diseño de 1979. La investigación histórica se ha centrado en la relación del diseño con la artesanía como un aspecto poco analizado, y en el discurso como dispositivo de conformación del campo.

**Palabras clave:** Historia del diseño – Ecuador – artesanía – artes populares.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 362]

### Desarrollo

Este ensayo tiene el propósito de reflexionar sobre el proceso de conformación del diseño como disciplina en el Ecuador: primero, desde la historia intelectual como punto de partida para entender cómo el discurso se convirtió en dispositivo de conformación del campo disciplinar; y, segundo, analizar la histórica relación del diseño con la artesanía en el país, su consecuente cruce con la antropología cultural donde el diseño fue visto como mediador entre la cultura de masas y la cultura popular.

En un inicio nos cuestionamos sobre ¿de qué manera la relación entre los campos del diseño y la artesanía dieron forma a un discurso de resignificación de la disciplina en Ecuador? Fue así que, tomamos como punto de partida las Memorias del Seminario Nacional de Diseño de 1979 en Quito, posiblemente el primer registro de una producción discursiva que, desde el ámbito académico e intelectual, reflexionó sobre la relación del diseño con las artesanías y la cultura popular como una alternativa apropiada al contexto sociocultural del país, y como una

postura local en relación al diseño dentro del marco del debate centro-periferia. Para ello, investigamos desde una perspectiva cualitativa, sustentada en la historia oral y el análisis documental, como métodos de recogida y construcción significativa de datos, que implicó un trabajo con fuentes, tanto secundarias, como primarias, muchas de ellas inéditas. Esto nos llevó a describir históricamente la relación entre diseño moderno y artesanía en Ecuador, dentro de un contexto sociocultural caracterizado por unos procesos de modernización-industrialización que llevaron a una puesta en crisis de la cultura popular, lo que motivó a un grupo de intelectuales debatir el rol del diseño dentro del contexto sociocultural ecuatoriano, vinculando los campos del diseño y la artesanía.

Partimos de esta frase: “lo útil y lo bello”; una frase que nos llamó la atención y que define lo que es el diseño, tal vez de una manera muy escueta, pero, al mismo tiempo, llena de significados dependiendo de quien la lea. Fueron justamente estas categorías, de los “bello” y de los “útil”, que la modernidad ha insistido en dividir. División que