

Buceando en lo profundo. Metodología en el proceso de diseño gráfico. Apuntes sobre estrategias para abordar la enseñanza de la etapa de relevamiento

Isabel Alberdi *

Resumen: El proceso de diseñar es complejo. Los factores que intervienen son muchos y diversos. Para su enseñanza es preciso elaborar un método. Dada la naturaleza del proyecto, será conveniente un método que consista en etapas abordables individualmente, permitiendo la marcha y contramarcha sin tener que descartar los pasos transitados frente a una dificultad.

El presente artículo se propone focalizar la atención en la primer etapa de un método posible. Esta consistirá en el acercamiento al tema sobre el que se trabajará en las piezas de diseño. Incluyendo actividades como elaboración de preguntas, búsqueda de datos, análisis de fuentes de información y verificación de la pertinencia de la información construida. Llamando a la acción reflexiva y analítica previa a la formulación.

Reconociendo Internet como el ámbito actual natural de las búsquedas, se plantearán diferentes estrategias que propongan actividades en el espacio virtual. Aprovechando las características particulares del medio como el espacio propicio para el trabajo colaborativo y la posibilidad de la conexión a distancia y sin un horario fijo establecido.

Palabras clave: Enseñanza - Proyectual - Metodología - Relevamiento - Búsquedas.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 28-29]

(*) Diseñadora Gráfica. Especialista en Teoría del diseño comunicacional. Diseñadora Gráfica. FADU UBA. Docente de la Carrera de Diseño Gráfico FADU UBA ISEC.

Metodología de diseño. La etapa del relevamiento

Los siguientes apuntes y consideraciones se encuadran en los pensamientos sobre la enseñanza y aprendizaje de la metodología proyectual, en el proceso de diseño. Considerando la importancia de presentar desde la enseñanza el proceso en toda su extensión, de recorrer durante el aprendizaje todas sus instancias antes de evaluar la pertinencia de las diferentes etapas en cada caso particular.

El objetivo que subyace a la intención de hacer foco en una etapa determinada del proceso es el de presentar el rol del diseñador con la responsabilidad que conlleva actuar como un comunicador visual dentro de un contexto social determinado. Reconocer áreas de

conocimiento humano previas a la realización del propio trabajo. Evidenciar el diálogo en la trama cultural¹ de la propia producción con las comunicaciones contemporáneas. Las ideas pensadas en este artículo se contextualizan dentro de la carrera de diseño gráfico y particularmente en el taller de diseño gráfico. Un espacio con características propias para la enseñanza. Donde se intenta abordar la articulación de todos los aspectos del proyecto de diseño acercándose en la medida de lo posible y salvando las distancias, traslaciones didácticas mediante, a la práctica profesional.

Teniendo en cuenta el objetivo, antes propuesto, la idea es considerar la importancia de una de las primeras etapas de una metodología posible para abordar un proceso de diseño gráfico. En esta desarrollaría el relevamiento sobre el tema con el que se trabajará. El momento de relevamiento dentro de la etapa de información es el comienzo de un proceso que sigue con la etapa de formulación, el desarrollo, materialización y verificación².

Frascara reconoce la importancia de esta etapa en relación a las siguientes, en tanto esta puede constituirse en espacio de génesis de la formulación.

“La creatividad tiene que ser relevante al contexto: no emerge desde dentro del diseñador, sino en la conexión entre el diseñador y el tema en cuestión, con todas las complejidades que esto implica” (p. 39).

En el ámbito profesional al comienzo de cada proyecto el diseñador suele realizar un acercamiento al tema sobre el cual va a trabajar. El grado de comprensión y profundidad dependerá de diversos factores como el tiempo disponible, la envergadura del proyecto, el conocimiento previo del tema y el grado de compromiso del diseñador. Si bien no siempre esto ocurre, al menos en la mayoría de las veces es deseable comprender lo que se va a comunicar.

Esta etapa del proceso proyectual presente en la tarea profesional se traduce en diferentes estrategias, así también en la enseñanza y aprendizaje del diseño. Constituye un acercamiento al tema que dará sustento a las piezas. No se refiere a las características propias de las tipologías de las piezas gráficas a diseñar, sino al contenido que en ellas tomará forma de comunicación visual.

Los contenidos que se trabajarán no son inherentes a la carrera o a la profesión. Conocer un nuevo tema obliga a tomar prestado elementos de otras áreas del conocimiento, invita a conocer espacios nuevos, a no dejarse llevar por presupuestos, a plantear las preguntas y encontrar respuestas a medida que se avanza sobre los datos relevados y se construye la información. En esta etapa el material será de temas muy diversos. Desde una película determinada, hasta la cultura de un país completo, pasando por los derechos del niño y una bienal de arte, por citar sólo algunos ejemplos.

En el taller

El pedido a los alumnos de relevamiento de información para el conocimiento del tema es o debería ser habitual en los talleres de diseño. Una dificultad frecuente consiste en lograr que los alumnos abandonen sus práctica de relevamiento superficial para llevarlos a un nivel más profundo. En los casos que llegan a cierta profundidad que tengan las herramientas para discernir si los datos seleccionados son pertinentes en el marco del proyecto

de diseño gráfico. Como en toda preparación si la materia prima es buena los resultados aumentan sus posibilidades de serlo también.

En esta etapa se buscará que los alumnos sean quienes construyan la información. El docente proveerá espacios de desarrollo, pautas a cumplir para recorrer el tema en su profundidad. El docente no se constituirá como el poseedor de la información, inclusive no necesariamente conocerá el tema previamente y no esperará que los alumnos lo adivinen lo que él ya sabe. Acompañará en el proceso indagando esperando a que las actividades planteadas se completen para dar forma al contenido. En su último libro en el capítulo sobre la enseñanza del diseño Frascara hace clara esta división de roles de parte del docente “Ayudar a aprender es más difícil que enseñar, pero es substancialmente más interesante, ya que posiciona al problema tratado en un punto de tensión entre el objeto de estudio y el estudiante, no entre el objeto de estudio y el maestro” (p. 26).

La propuesta es entonces detenerse, prepararse antes de arrancar. Relevar y conocer el tema antes de comenzar a idear soluciones, antes del momento de la formulación. Por lógico que parezca, no siempre es sencillo dentro de un ámbito más habituado a la acción antes que la observación y la reflexión, como puede ser el taller de diseño gráfico. La ansiedad por comenzar a delinear las piezas gráficas finales, empuja a la creación. La presión por hacer la entrega, por dar soluciones al problema planteado, precipita la formulación apoyándose en presupuestos sobre el tema.

Una vez que se da a conocer la consigna el primer impulso estará basado en la intuición. Funcionará como una *protohipótesis*. “La abducción se basa en el hecho de que existe una afinidad entre el que razona y la naturaleza del fenómeno en cuestión” (Frigerio, Pescio, Piatelli, 2007, p. 23). Frente a la observación de un hecho hay una inclinación abrupta a tomar partido. Respetando este tipo de razonamiento espontáneo se puede dar paso a una ejercitación previa que contemple volcar las ideas por escrito y reservarlas para comparar una vez terminada la etapa de información. Es interesante la verificación la cual permite preguntarse por los pensamientos intuitivos, de lo conocido del tema, presupuestos refutados o verificados que sirvieron de orientación en el arranque, conceptos que resultaron erróneos o incompletos. De esta forma es posible constatar la importancia de transitar esta etapa.

Pero la responsabilidad no quedaría de un solo lado, los docentes necesitan pensar que hacer durante esta etapa del proyecto, como trabajar con la información. Planificar actividades que posibiliten transcurrir ese momento con la misma profundidad que la etapa de formulación, o la etapa de desarrollo. Corregir el relevamiento con el mismo interés que los parámetros de composición, tipografía, imagen y color en una pieza gráfica. Seguramente también necesitarían manejar ciertos conceptos sobre el manejo de información. Proponer a los alumnos transcurrir esta etapa con dinámicas diferentes a las tradicionales puede resultar una táctica para incentivarlos. Diferenciándose de las dinámicas tradicionales que se llevan a cabo en el taller. Como la corrección y ajuste en clase de los proyectos que los alumnos desarrollan en su ámbito privado.

El cambio de dinámica ayuda situarse en el cambio de etapa. Cada tipo de trabajo requerirá entonces de actividades diferentes realizadas con dinámicas diferentes. El proceso de diseño no sería entonces un transcurrir de correcciones y verificaciones, sino que por lo menos al comienzo de su planteo la estrategia consistiría en posibilitar el aprendizaje

colaborativo más allá del intercambio de correcciones actualmente propio del taller. Con el objetivo de construir la información sobre el tema a trabajar. Dejándose en manos de los alumnos el relevamiento para fomentar un hábito de responsabilidad y comprensión sobre lo que se está comunicando en las piezas.

Buscar online, la naturaleza actual del relevamiento de información visual y textual

A partir de la observación cotidiana se intuye que el escenario virtual sería actualmente el hábitat natural de la búsqueda de información. Las búsquedas en su mayoría se suceden en Internet, o cuanto menos comienzan en este ámbito. La estrategia pedagógica podría aprovechar la naturaleza virtual de esta etapa del proceso de diseño. Potenciando el resultado a partir de la exploración de recursos disponibles tanto para los alumnos como para los docentes.

El medio virtual predispone a llevar adelante aprendizajes colaborativos. Enriquecer el resultado a través de la horizontalidad, y más aún en el caso de un grupo numeroso. Flexibilizando la cursada aprovechando la posibilidad que se realicen las actividades fuera del horario de clase. Los viajes y encuentros, aunque sean pautados previamente, consumen una parte del tiempo (siempre escaso) y esfuerzo de los alumnos. En este artículo se propondrán diferentes actividades para ampliar el abanico de recursos a la hora de encontrar estrategias de relevamiento y análisis de información.

La búsqueda conservará su naturaleza virtual buscando no perder la conexión entre compañeros de clase y de estos con el docente. Desafío planteado al realizarse fuera del horario de clase, es decir sin un tiempo y espacio físico concreto que predisponga al encuentro.

A su vez esa característica de la dinámica virtual posibilita enriquecer el resultado a través de la horizontalidad en un grupo que conforme un equipo de trabajo, suponiendo que la participación desde lo virtual disminuya inhibiciones que se pueden llegar dar en el ámbito físico.

Resumiendo hasta aquí quedarían destacadas las ventajas de aprovechar el medio virtual en la enseñanza durante la etapa de información del proyecto proyectual. Como así también los aspectos que podrían resultar problemáticos sobre los cuales tener especial atención.

Búsquedas espontáneas o planificadas

Realizamos búsquedas de datos cotidianamente, un nombre de un actor que nos olvidamos, el precio de un libro que queremos comprar, una receta de cocina, un transporte para llegar a un lugar determinado, y muchas otras cosas más. Estas búsquedas resultan en su mayoría de una naturaleza espontánea y con menor rigor de veracidad que lo esperado en una situación profesional o académica. Son cotidianas y permiten moverse en el ámbito actual, desarrollar actividades y llevar adelante tareas cotidianas.

Debido a su naturaleza espontánea y menor rigor de veracidad, es necesario establecer la diferencia entre este tipo de búsquedas cotidianas y las profesionales o académicas como

las trabajadas en este caso particular. No porque sean necesariamente diferentes personas quienes las realicen sino por los diferentes roles que se cumplen, que dependen de las expectativas que definen los parámetros exigidos en cada caso.

Dentro de un proyecto de diseño gráfico quien busca es una persona en su rol de diseñador. Esto requiere de ciertos cuidados y atención. La información que se busca construir en estos casos se caracteriza por ser profunda, precisa y confiable. En ella se fundamentará el diseño de una o varias piezas de comunicación visual. Esto implica que trascenderá más allá del ámbito personal para ponerse a funcionar dentro de un contexto social.

Pensar en el funcionamiento de la herramienta y develar el proceso técnico de búsqueda. Parece obvio pero no siempre se hace evidente. Por la simplicidad y asiduidad con las que se presenta en la vida cotidiana tiende a ser naturalizado.

Involucra varios factores que tienen que hacerse presentes y funcionar para llevar a cabo la tarea con éxito. Mediante un dispositivo conectado a Internet que posea un navegador (o una aplicación) a través de la cual se pueda acceder a motores de búsqueda (mejor conocidos como buscadores) que mediante algoritmos complejos realizan la selección de contenidos online de acuerdo a los parámetros ingresados por quien esté buscando.

La mirada sobre los contenidos de parte la herramienta *buscador online*, no es ingenua, y mucho menos objetiva. Evidencia que buscar no tendría porque ser una actividad reservada a un solo motor de búsqueda. Que la ubicuidad no asegura veracidad absoluta. No implica que lo que no se pudo localizar no exista. Que el orden en el que se presentan los resultados responde por un lado a intereses comerciales (anuncios pagos), maniobras de programación de los sitios para mejorar el orden en el ranking de aparición y por el otro a la lectura que realizan los algoritmos de los parámetros ingresados para la búsqueda.

Pero no todos los motores de búsqueda son iguales. Los buscadores generalistas tienen sus lógicas de búsqueda. Los algoritmos desarrollados arrojaran diferentes resultados. Apelan al espectro total de la Web (World Wide Web). Las buscadores temáticos o especializados, proponen un recorte de diferentes áreas o sobre diferentes temas.

El conocimiento de las lógicas con las que operan los filtros de búsqueda permite acortar caminos y hacer un recorrido más eficiente. Los filtros son parámetros que permiten discriminar la información por diferentes pautas. Cada buscador tiene su página de búsqueda avanzada que permite definirlos.

Las búsquedas cotidianas, como las académicas, necesitan de un conocimiento de la lógica de los buscadores, de la heurística del buscar, del dominio de técnicas de búsqueda. Cómo construir los parámetros de búsqueda, cuándo recurrir a buscadores específicos, cuestionar la utilidad de los resultados arrojados y afinar la búsqueda, son contenidos para trabajar que pueden parecer técnicos pero son propios del conocimiento de la herramienta de trabajo en esta etapa.

Salir a buscar en un buscador generalista puede resultar una tarea ardua y algunas veces bastante ineficaz. Es posible hacer una analogía entre una búsqueda tan general e ir con hambre a hacer las compras de alimentos al mercado. Probablemente la compra consistirá mayormente en productos de consumo inmediato, que satisfagan la necesidad apremiante del momento. Con el pasar de las horas y en los siguientes días, una vez solucionado el problema urgente, preparar la comida resultará difícil y es probable que termine en donde empezó, en la vuelta al mercado y nuevamente con hambre. Es probable que los ingre-

dientes para cocinar a largo plazo no estén entre la primer compra guiada por la urgencia y la falta de planificación.

Surge entonces una primera aproximación a través de una actividad propuesta para pensar en la herramienta de búsqueda. Algo así como una lista de supermercado que nos guiará en el recorrido. Preguntas que hacerse antes de arrancar y descartar la prisa y el apremio por tener algo, por encontrar. Algunas preguntas para pensar en la herramienta y las conductas habituales en su uso:

¿Cuándo recorro a un buscador?

¿Cuál buscador o buscadores uso?

¿Cómo lo uso. Pasos para realizar una búsqueda?

¿Que funciones de un buscador uso. Dónde y cómo las encuentro?

¿Cómo navego entre los resultados?

El relevamiento. En que podría consistir

Determinada la importancia de la etapa de información, es momento de delimitar el objeto de estudio del presente artículo, de especificar de que se trata el relevamiento, o en que podría consistir.

Frascara plantea que existen diferentes enfoques sobre esta etapa como el diseño centrado y/o con participación del usuario³. Por interesante que parezca este planteo, pensando en el ámbito universitario de la carrera de grado de diseño gráfico sería muy complejo de implementar. Requeriría que el trabajo práctico incluya la posibilidad de trabajar con un comitente real. En ese caso entran en juego otras consideraciones sobre el ámbito profesional y el académico, las traslaciones de contenido entre la primera y la segunda. Pensar en las posibilidades concretas de aplicarse un trabajo concebido en un ámbito y llevado al otro. Trabajar en el mundo laboral y aprobar la materia a su vez. Y que el encargo a su vez posibilite el contacto directo con los usuarios reales de las piezas a diseñar. Ese enfoque no es tan probable de llevar adelante con seriedad y todo lo que ello implica, y las diferentes estrategias de contacto con el usuario real.

Por lo dicho anteriormente y porque el tema excede en cierta medida el presente artículo, con un pie en la realidad, pero sabiendo que no es el único camino, el proceso de investigación en la propuesta abordada en este caso, estará basada en evidencias⁴. Es decir que el método planteado para la etapa de información basará sus decisiones en los datos confiables y posibles de conseguir para construir la información necesaria.

Las siguientes son algunas propuestas posibles. Seguramente el abanico de posibilidades es infinitamente más amplio. Estas parten de la experiencia de 10 años continuos de docencia en el ámbito del taller de diseño gráfico en la carrera de Diseño gráfico en la Universidad de Buenos Aires. El recorte también es parcial ya que la experiencia está enmarcada en el ámbito de acción de una sola cátedra. El objetivo es compartir la experiencia y comenzar a delinear actividades tendientes a la investigación dentro del proceso de diseñar. Buscando que cumplan con las características de ser factibles de llevar a cabo, a la vez útiles para la formulación de proyectos comprometidos con el mensaje que en ellos toma forma y que reconozcan la responsabilidad del diseñador como comunicador dentro de un contexto social.

Planificación del tema

Tomando prestadas ideas de la metodología del campo de la investigación adaptadas a esta circunstancia particular para comenzar a definir en extensión en que consiste el tema en cuestión, aquí un punteo que no agota todas las opciones sino que plantea a modo de guía algunos aspectos posibles a interrogar. Seguramente de acuerdo a la naturaleza de cada tema específico surgirán nuevos interrogantes más pertinentes en cada caso.

Punteo general de referencia para definir el tema a relevar:

- a. Definición del campo⁵. Centro, periferia y límites. Cuál es el objeto de estudio y sus diferentes enfoques. Características del objeto.
- b. Área del conocimiento humano al que pertenece.
- c. Temáticas que discute, analiza, investiga. Áreas de interés, temas centrales, conflictos dentro de la esfera de conocimiento, cambios de paradigmas.
- d. Otras disciplinas con las que se relaciona.
- e. Referentes: Quiénes tienen palabra reconocida dentro del campo, quiénes organizan la agenda de interés, quiénes legitiman. Personas e instituciones, históricos y contemporáneos, locales y globales (escuelas, fundaciones, grupos de investigación, etc.). Qué acciones llevan a cabo. Promoción, conservación, investigación, estudios, difusión, protección, etc. Qué métodos usan para llevar a cabo estas acciones.

No hace falta acumular una enorme cantidad de datos, si no se puede definir para qué se usarán o como se relacionarán entre sí. La primera instancia requerirá de la planificación. No hace falta mirar todas las imágenes, ni leer todos los textos. Por tal motivo la guía anterior puede orientar en el primer acercamiento a las evidencias que nos acercarán al tema. La propuesta de investigar metodológicamente antes de la tarea propia de diseñar no como una actividad aparte puede llegar a producir resultados que se resistan a ser aplicados. Por esta razón es pertinente pensar y adaptar un método a las particularidades del proceso de diseño, gráfico en este caso. A partir de la selección de datos surgirá la construcción de la información. En este caso el material de utilidad podrá ser tanto textual, como gráfico o visual. El relevamiento puede estar compuesto por fotografías, ilustraciones, piezas gráficas generadas en torno al tema.

Una propuesta. Nadar en la superficie o bucear en lo profundo

Pensar en una analogía con la acción del buceo puede servir para desarrollar el planteo de las actividades. Usando la idea de la profundidad como característica con la que se llevará a cabo la tarea relaciona ambas acciones. Nadar en la superficie a bucear en lo profundo del tema. Tomando también la metáfora ya naturalizada de navegar en Internet como forma de describir el manejo de los hipertextos conectados por la Web. Proponer la acción de explorar asociada con sumergirse en espacios, en aguas desconocidas. Hacer una inmersión en el tema, dejando que nos rodee en el espacio, arriba, abajo y a los lados. Para después volver a la superficie con un nuevo bagaje de información incorporado y

poder contar, o mostrar (más específicamente en este caso), aquello que a simple vista no se aprecia. Volver a la superficie para formular la propuesta de diseño.

La propuesta consta de varios ejercicios, la mayoría no son lineales y se pueden realizar en simultáneo. Aprovechando una característica propia del medio virtual que se corresponde con los avances y retrocesos propios del proceso proyectual.

En adelante se plantean las actividades para ser recorridas y realizadas por los alumnos con guía y compañía del docente. Como ya fue aclarado le idea es aprovechar lo propio del medio virtual y las características de la dinámica actual del buscar. Proponiendo profundizar en el tema. A su vez desarrollar competencias de investigación en los alumnos para que puedan enfrentar con autonomía cada nuevo proyecto de diseño.

Primeras actividades posibles. Preparando el equipo

Llega el momento de sumergirse, la actividad de bucear propiamente dicho. Pero previo a una inmersión es necesario una preparación que permita llevar a cabo la tarea con seguridad. Pensar y conseguir los elementos necesarios, preparar el equipo, contar con los medios de traslado, decidir en que zona sumergirse. Anticipar lo que se verá, las características del medio ambiente y los peligros posibles de la zona a explorar.

Una primera actividad podría ayudar a delimitar el tema, como se planteó anteriormente. Ya decidida la zona donde sumergirse, con la guía que delimita el tema como herramienta, llegará el momento de preparar el traje. Equivalente al paso de preparar un cuestionario específico sobre los puntos de interés. Si lo que se pone en juego son saberes específicos pensar en un especialista en el tema parece una buena idea. Para abordarlo y que la experiencia sea provechosa será de utilidad un cuestionario de preguntas para el especialista elaboradas por los alumnos.

Existen herramientas virtuales específicas que merecen la atención para enriquecer esta tarea. Los alumnos pueden compartir sus cuestionarios en un blog o Wiki. Ambos son espacios de colaboración entre pares. Todos los integrantes del grupo pueden descargar y ver la producción de sus compañeros. A su vez permiten la elaboración de una producción propia. Para participar cada uno produce su documento y lo sube al espacio destinado.

En un segundo momento de la actividad cada alumno responderá el cuestionario de un compañero. Teniendo que recurrir a la búsqueda de información sobre el tema para completar las respuestas. Probándose el traje del especialista. Respondiendo a requerimientos de saberes por parte del compañero que haya elaborado las preguntas. Mientras tanto en este espacio de reciprocidad, un compañero responderá las consultas de él también.

Un equipo necesita de todos sus integrantes para poder funcionar correctamente. Además del intercambio planteado en la actividad anterior se puede proponer un espacio para compartir las fuentes de consulta que seguramente será de utilidad para encontrar la información.

En este caso la herramienta virtual que puede facilitar dicha tarea es una base de datos. Su elaboración será colectiva y se puede instaurar como una fuente de consulta. Los saberes compartidos predisponen a colaborar, sólo se construye si todos aportan su parte. La llave de ingreso a la base de datos será la incorporación de alguna fuente de información perti-

nente al tema. Cabe en este punto hacer la aclaración que no se trataría en esta actividad de compartir la información propiamente dicha.

Los alumnos primero tendrían que identificar las posibles fuentes y luego discernir lo que puede ser de utilidad dentro de cada una. La base de datos se construirá con las entradas de los alumnos. Los alumnos a compartirán las fuentes que vayan encontrando. Las fuentes de información, como ya fue aclarado, pueden contener tanto material visual como textos. Los campos de las entradas serán por ejemplo: el vínculo URL y el tipo de información que se puede encontrar, se complementarán con campos de valoraciones. Estos serán abiertos y permitirán posteriores valoraciones por parte de los integrantes del grupo. Quienes consulten las entradas ajenas podrán valorar luego a partir de la calidad y pertinencia del material encontrado. Los comentarios quedarán a la vista de todos, con el fin de orientar en la búsqueda de información.

Así las entradas que se repitan, los comentarios positivos y negativos constituirán un cuerpo de información, no sobre el tema directamente, sino sobre las fuentes donde encontrar contenido sobre el mismo.

Esta actividad quedará vigente y con acceso durante todo el trabajo práctico. Suponiendo que su uso intensivo y responsable puede resultar en la generación de material de consulta tanto para los integrantes del grupo del taller como para otros. Dentro del proceso de avances y retrocesos se podrán consultar esos espacios valorados de fuentes de material sobre el tema de las piezas a diseñar.

Verificación de las fuentes. Comprobando que todo funciona bien

Durante la etapa de preparación del equipo es importante verificar que todo funcione apropiadamente. En la búsqueda del material además del conocimiento de las herramientas para la búsqueda, será importante poder evaluar las fuentes, es decir el origen de los datos relevados.

La actividad anterior proponía que los alumnos realizarán una valoración de las fuentes de información tanto propias como ajenas. Para llevar a cabo semejante tarea es preciso una orientación pautada. La subjetividad estará subyacente en todas las observaciones que expresen un juicio de valor, pero una valoración fundamentada puede resultar en un aporte valioso entre pares.

Será un paso importante poder discernir la diferencia entre las fuentes de Primera y Segunda mano en un primer lugar. Los enfoques parcializados sobre el objeto no construyen conocimiento sobre el tema y pueden confundir. En Internet abundan las publicaciones de opinión. La curaduría de contenidos suele estar casi ausente en la mayoría de los casos, y el costo de subir contenidos *online* es relativamente bajo. En principio solamente requiere un poco de tiempo y algunos conocimientos rudimentarios. Publicar una entrada en Wikipedia, mantener un blog sobre un tema específico, alimentar redes sociales con contenido parcializado, son algunas de las acciones posibles que se encuentran disponibles para realizar intuitivamente. De esta forma el contenido posible de encontrar en los diferentes sitios se alimenta, crece minuto a minuto.

Aborda claramente esta problemática un artículo de la Especialista en Información Joyce Valenza, en el que alerta sobre la importancia de saber decidir cuando es conveniente utilizar Internet en las investigaciones y cuando no lo es.

Podría parecer que el concepto de acceso universal gratuito a información de alta calidad se logró. NO se engañe, NO se ha logrado. Lo cierto sin embargo es, que sí hay mucha gente buena y generosa como: organizaciones gubernamentales, museos y universidades que comparten sus conocimientos creando sitios útiles en la RED, pero la gran mayoría de los escritores y editores siguen estando en el negocio de hacer plata y, simplemente, NO regalan su trabajo. Aunque cada vez son más las revistas y periódicos que atraen lectores a sus sitios ofreciendo resúmenes en línea de sus ediciones actuales y pasadas, si usted desea acceso al contenido completo del archivo, normalmente tendrá que comprarlo (Kasman Valenza, 2002).

Otra dimensión a tener en cuenta al momento de buscar es la espacial. Los contenidos a disposición que aparecen como resultados de la búsqueda tienen un alcance global. Al buscar cierta información busco en el mundo entero. Pero es preciso no dejarse engañar, en el mundo entero no, en el mundo visible a los datos del buscador online elegido para acceder a la Web. Entonces la veracidad y pertinencia se vuelven dos atributos preciados por los cuales vale la pena indagar.

En una entrevista en el año 2010 Umberto Eco señalaba que “Internet es el escándalo de una memoria sin filtro, donde no se distingue el error de la verdad” (Eco, 2010).

Proponía que enseñar la técnica de la comparación sería una competencia fundamental para poder moverse en un cúmulo de información con las características antes descritas. Los datos concretos a buscar, como una fecha o un nombre de un lugar en particular se constituye en una tarea sin costo aparente de tiempo, dinero y esfuerzo. El alcance es inmediato. La competencia de poder pensar en la confiabilidad de la fuente. Indagar entre diferentes sitios para poder usar las fuentes es lo que Eco llama “aprender el arte del filtro”, una habilidad necesaria que debería adquirirse en todos los niveles de estudio.

En el siguiente párrafo quedan enumeradas las competencias sobre el manejo de la información que deberían poder manejar los alumnos al momento de acometer la tarea de relevamiento de información.

Las competencias (habilidades, actitudes y aptitudes) para el acceso y uso de la información impresa y digital constituyen la base para el aprendizaje continuo a lo largo de toda la vida. Son comunes a todas las disciplinas, a todos los entornos de aprendizaje y a todos los niveles de educación. Capacitan a quien aprende para dominar el contenido y ampliar sus investigaciones, para hacerse más auto-dirigido y asumir un mayor control sobre su propio proceso de aprendizaje. Una persona competente en el acceso y uso de la información es capaz de:

Determinar el alcance de la información requerida.
Acceder a ella con eficacia y eficiencia.

Evaluar de forma crítica la información y sus fuentes.
Incorporar la información seleccionada a su propia base de conocimientos.
Utilizar la información de manera eficaz para acometer tareas específicas.
Comprender la problemática económica, legal y social que rodea al uso de la información, y acceder a ella y utilizarla de forma ética y legal (Tarragó y Sanchez, 2007).

Como herramienta concreta los alumnos podrán acceder a un cuestionario proporcionado en una fuente de recursos para educadores llamado Eduteka. Hacer ciertas preguntas concretas a la fuente del material ayuda a comprender la naturaleza de la misma. La valoración será fundamentada entonces y ya no dependerá de la impresión personal. Aquí se presenta un extracto de las preguntas que resultan pertinentes para acometer la tarea en el marco de un proyecto de diseño. El documento original es más largo, pero corre el riesgo de irse por las ramas e indagar sobre aspectos que no resultan pertinentes.

Guía para análisis de fuentes (Eduteka 2007)

1. Características del Sitio Web que realiza la publicación

- a. ¿Quién publica el Sitio Web? (Institución, entidad o persona que respalda el Sitio Web)
- b. ¿Cuál es el propósito del Sitio Web? (informar, vender, etc.)
- c. ¿A qué audiencia se dirige el Sitio Web?
- d. ¿Tiene publicidad? ¿La publicidad está separada de los contenidos?
- e. ¿Quién es el autor de los contenidos?
- f. ¿Cuáles son sus créditos? ¿Está calificado para dar la información que está dando?

2. Características de los contenidos

- a. ¿La información es objetiva o subjetiva?
- b. ¿En qué fecha se publicaron los contenidos? ¿son actuales y vigentes?
- c. ¿Se citan adecuadamente otras fuentes y se respetan Derechos de Autor? (tanto de imágenes como de contenidos)

3. Confiabilidad y pertinencia de la fuente

- a. De acuerdo con los datos recopilados sobre la fuente, ¿sus contenidos son confiables?
- b. De acuerdo con los datos recopilados sobre la fuente ¿La información es útil para resolver su pregunta?

En resumen el cuestionario pone de relevancia los aspectos a evaluar y en concreto lo importante de verificar las fuentes. Evaluar las características del sitio Web que publica el material y la características de sus contenidos. Pensando en sus propósitos, en los autores y sus créditos. En el tipo de información que publica, la fecha en la que se publicó, su actualidad y vigencia.

Simultáneas y asincrónicas. Burbujas que indican que estamos sumergidos

Mientras realizan el relevamiento se pueden plantear algunas actividades opcionales como un *Chat* o conversación virtual con los docentes en el horario de cursada regular. Durante el tiempo que dure esta parte del proyecto la cursada no será presencial. Disponer de un foro abierto para los alumnos donde preguntar sobre el trabajo y sus consignas; como también sobre las mismas herramientas de trabajo. Fomentando la solidaridad y apelando a la confianza entre pares para evacuar dudas.

Otra herramienta disponible es el uso de etiquetas o *hashtag* compartidos en redes sociales que indican que hay otros acometiendo la misma tarea, que todos están sumergidos. Ir compartiendo impresiones y comentarios que acompañen el proceso. Para evitar el abandono de la actividad. Si todas las actividades son realizadas a último momento por la mayoría de los alumnos se perdería un gran parte de la colaboración.

Construir la información. A sumergirse

Ya los integrantes están buceando, sumergidos en el material exploran el tema. El objetivo concreto de esta actividad será poner en relación los datos encontrados. Relevar la información tomando el material de las fuentes propuestas. Activar los contenidos latentes en la base de datos. Y usarlos para construir conocimiento sobre el tema del trabajo práctico. La actividad, fue brevemente planteada antes, consiste en principio en responder el cuestionario que un compañero haya elaborado la clase anterior. Aquel cuestionario pensado para un supuesto especialista en el tema. Por esa razón quién responda tendrá que estar en las profundidades del tema. Pensando, explorando de acuerdo a las demandas que surgen de un par. Ese par tendría el mismo requerimiento de trabajo práctico de diseño.

Aparece la pregunta por el ¿qué vemos?. Se indaga sobre la posibilidad de responder todas las preguntas encontradas. Abriendo un espacio para la crítica sobre la guía misma pensando si hacen falta más preguntas.

Analizar la pertinencia de la información según el proyecto que comienza será un objetivo perseguido también. Otra actividad posible durante la inmersión en el material es la de compartir tableros o galerías de imágenes. Requerir que cada alumno organice un conjunto de imágenes relacionadas con el tema. Pueden responder a casos de diseño análogos a la problemática del trabajo práctico. Los conjuntos quedarán abiertos a comentarios por parte de los demás integrantes. Además de socializar los casos análogos se espera que los comentarios sean tendientes a valorar la pertinencia de los casos.

Conclusión. Volver a la superficie

Volver a la superficie implicaría asomar la cabeza del agua, respirar el aire fresco y comenzar la siguiente etapa del proyecto de diseño. Comenzar la formulación del partido conceptual para luego tomar partido gráfico para llevar adelante el desarrollo de las piezas. Y así continuar con la producción, verificación en uso de las piezas diseñadas, etc.

Una vez más y pensando que el foco está puesto en la tarea de relevar y comprender en profundidad el tema que tomará forma en las piezas diseñadas. La propuesta es detenerse y realizar una conclusión sobre la etapa que acaba de terminar.

Se propondrá un foro de conclusión. Como espacio para la evaluación sumativa de la etapa. Partiendo de una conclusión elaborada por los docentes que comente la participación de los alumnos en las diferentes actividades. También estará abierto a opiniones de los alumnos. Para ellos algunos ejes posibles de discusión podrán ser el tiempo empleado en la búsqueda, resultados del relevamiento, etc. ¿Valió la pena el esfuerzo? En que lugar se encuentran en relación con el comienzo y aquellas notas sobre lo que sabía o suponía sobre el tema.

Más adelante y una vez en la etapa de formulación sería interesante evaluar si haber transitado la etapa de relevamiento allanó en algún aspecto el camino hacia la ideas o conceptos que guía la elaboración del partido.

Una vez transitada, elaborada, vista de diferentes enfoques, la información generada queda latente y disponible. Si es necesario se puede volver a usar el traje, sumergirse y explorar aspectos que en la superficie no son posibles de discernir.

Notas

1. La idea de la pieza de diseño como enunciado funcionando en una trama cultural a partir del concepto de Dialogética tomado de Bajtin. Como algo puesto a andar en la interdiscursividad de lo social. La Dialogética refiere a la capacidad de todo enunciado de dialogar, con aquellas contestaciones que provoca, con los enunciados contemporáneos a él y con aquellos enunciados que se relaciona por distintos tipos de familiaridad (Bajtin, 1982).
2. Estas etapas están tomadas del capítulo 2.2 El conocimiento proyectual, las etapas del proceso proyectual de *La enseñanza de las disciplinas proyectuales* de Mazzeo, Romano ed. Nobuko, 2007.
3. Referencia tomada de “Enseñando diseño”, dónde Frascara propone tres diferentes enfoques para la etapa de recolección de información: a) Diseño centrado en el usuario, b) Diseño participado c) Diseño basado en evidencias (p. 90).
4. Referencia tomada de “Enseñando diseño”, dónde Frascara propone tres diferentes enfoques para la etapa de recolección de información: a) Diseño centrado en el usuario, b) Diseño participado c) Diseño basado en evidencias (p. 90).
5. El concepto de Campo según Pierre Bourdieu. Dentro de un campo existe siempre algo en juego. Actores dispuestos a jugar, que cree en el juego por lo que comparten un “habitus”. El “habitus” se refiere al conocimiento y reconocimiento de las leyes inmanentes al juego. La estructura del campo es el estado de distribución del “capital específico” entre los agentes de un campo por lo que siempre está en juego. Y las luchas entre los nuevos agentes que tratan de entrar y los viejos que quieren sostener sus posiciones dentro del campo (Bourdieu, 2003).

Bibliografía

- Bajtín, M. (1982). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (2003). *Campo de poder, campo intelectual*. Capítulos: “Algunas propiedades de los campos”. Buenos Aires: Quadrata Editorial.
- Eco, U. (1977). *Como se hace una tesis*. Título original en italiano Come si fa una tesi di laurea. Tascabili Bompiani. Sexta reimpresión, ed. Barcelona: Gedisa.
- Eco, U. (2010). En el futuro, la educación deberá enseñar a comparar sitios Web. Por Eric Fottorino *Revista Ñ, Literatura*. 13/10/10.
- EduTEKA. Dentro del Módulo sobre Competencia para Manejar Información (CMI) <http://www.eduteka.org/CMI.php> Publicación de este documento 8 de julio de 2006. Última consulta de este documento: 1 de octubre de 2007.
- Florio, M. P. y Apel, J. Curso Virtual: Búsquedas académicas en la Web. Tramo 3: las inter-fases y la confiabilidad de los resultados. Centro de Innovación y Calidad Académica. Secretaría de Asuntos Académicos. Universidad de Buenos Aires, 2012.
- Frigerio, M. C.; Pescio, S. y Piatelli, L. (2007). *Acerca de la enseñanza del diseño: reflexiones sobre una experiencia metodológica en la FADU*. (1a ed.). Buenos Aires: Nobuko.
- Hassan Montero, Y. (2006). Indización Social y Recuperación de Información. *No solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología*. 16 de Noviembre de 2006.
- Kasman Valenza, J. (2002). *Lo que no se encuentra en la red*. EduTEKA.
- Mazzeo, C. y Romano, A. M. (2007). *La enseñanza de las Disciplinas proyectuales, hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior*. (1a ed.). Buenos Aires: Nobuko.
- Ornelas Ley, Anahi y López-Ornelas, Maricela. En búsqueda de la calidad de la información que se publica en Internet. *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, vol. 12. 2009.
- Sánchez Tarragó, N. y Alfonso Sánchez, I. R. (2007). Las competencias informacionales en las ciencias biomédicas: una aproximación a partir de la literatura publicada. *Acimed* v.15, N° 2. La Habana.

Abstract: The process of designing is complex. The factors involved are many and diverse. For his teaching is a method should be developed. Given the nature of the project, it will be convenient to a method that consists of stages individually, allowing the affordable gear and reverse rotation without having to discard the steps traveled in front of a difficulty. This article intends to focus attention on the first stage of a possible method. This will consist in the approach to the topic that will work in the design pieces. Including activities such as crafting questions, search data, analysis of sources of information and verification of the relevance of information built. By calling the reflexive action and analytical prior to the formulation.

Recognizing the Internet as the current natural field of searches, different strategies will be proposed that propose activities in the virtual space. Taking advantage of the particular characteristics of the environment as the space conducive to collaborative work and the possibility of remote connection without a fixed schedule.

Keywords: Teaching - Design - Methodology - Research.

Resumo: O processo de projeto é complexo. Os fatores envolvidos são muitos e diversificados. Para o seu ensinamento é um método deve ser desenvolvido. Dada a natureza do projecto, será conveniente para um método que consiste em fases individualmente, permitindo a rotação inversa e acessível sem ter que descartar as etapas percorridas na frente de uma dificuldade.

Este artigo pretende concentrar a atenção sobre a primeira fase de um método possível. Isso consistirá na abordagem ao tema que irá trabalhar em peças de design. Incluindo atividades como elaboração de perguntas, os dados da pesquisa, a análise das fontes de informação e verificação da relevância da informação construída. Chamando a ação reflexiva e analítica antes da formulação.

Reconhecendo a Internet como o escopo atual de pesquisas, haverá diferentes estratégias para propor atividades no espaço virtual. Aproveitando as características particulares do ambiente como o ambiente espaço para trabalho colaborativo e a possibilidade de ligação remota e sem um horário fixo estabelecido.

Palavras chave: Ensino - Design - Metodologia - Pesquisa - Pesquisa.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
