

# VI Congreso Iberoamericano de Docencia Universitaria



La **opción** por la **interdisciplinariedad**.  
El **estudiante** como **protagonista**.

PÓSTER

4, 5 y 6 de  
**noviembre**  
**2010** LIMA - PERÚ



PONTIFICIA  
**UNIVERSIDAD  
CATÓLICA**  
DEL PERÚ

[www.pucp.edu.pe/vicidu](http://www.pucp.edu.pe/vicidu)

# La experiencia del taller de Diseño Gráfico 3 en la Facultad de Arte

Carmen Elena GARCÍA-ROTGER

Facultad de Arte, Especialidad de Diseño Gráfico

Pontificia Universidad Católica del Perú

## Resumen

*En el marco de los cursos Diseño Gráfico 3, donde se enseña al estudiante el proceso de creación de un logotipo y una marca, es importante iniciar la interacción entre alumnos, empresa, sociedad y mercado. Con esta experiencia los estudiantes pueden proyectar sus diseños en un escenario real, con un cliente real.*

*La presente propuesta tiene como finalidad explicar la aplicación de un conjunto de procesos y estrategias de enseñanza y aprendizaje para la creación de la imagen visual de una marca. El método que se ha utilizado es la investigación - colaborativa y acción participativa, la cual implica un trabajo caracterizado por la observación y participación en el desarrollo de una unidad educativa.*

*El proceso de investigación creativa se basa en la práctica pedagógica desarrollada en la clase-taller, en el espacio virtual y el trabajo cooperativo realizado por los alumnos. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos son las herramientas de estudio de mercado, bitácoras para recolección de información, investigación de referentes, visitas a la empresa, entrevistas con el cliente, fotografías y grabaciones de audio y video.*

**Palabras Clave:** *Tecnología de la información, aprendizaje virtual, autonomía, semivirtualidad, propuesta instruccional, investigación, mercado, taller, marca, empresa, identidad visual; comunicación corporativa.*

## 1. Introducción

Integrar una clase taller con la modalidad virtual, significa planificar y desarrollar modelos de aprendizaje para el alumnado y reformular el papel y práctica pedagógica del docente, cambiar las formas de organización del tiempo y el espacio de las clases, cambiar las modalidades y estrategias de tutoría, etc. En un mundo en continuo cambio, el aprendizaje dura toda la vida.<sup>[1]</sup> Con base en estas premisas, Juan Cabezas en su libro *Las grandes etapas evolutivas de la adultez y la educación de adultos*, sostiene que la educación abierta y a distancia, además de posibilitar el acceso a la educación, debe permitir y facilitar la independencia y la autonomía del estudiante para ejercer su libertad de elección, su responsabilidad para tomar decisiones en su educación y establecer sus metas en el aprendizaje.

Este concepto se basa en la Teoría de la Industrialización<sup>[2]</sup> de la enseñanza de Peters, la cual es considerada como la más elaborada y acabada para explicar la educación abierta y a distancia, como fenómeno histórico-socioeducativo. Esta modalidad educativa es comprendida como un producto de la época industrial, consecuencia del desarrollo y avance tecnológico. Las innovaciones tecnológicas y la multiplicación de vías y medios de comunicación, pusieron al alcance nuevos recursos y alternativas para llevar la educación al lugar de residencia del demandante de servicios educativos, pero al mismo tiempo transformaron la organización de las instituciones educativas, sus métodos y procedimientos. La teoría de la industrialización retoma en lo fundamental los principios y procedimientos de las organizaciones industriales, como son la racionalización en la producción; la división del trabajo; la mecanización y la producción masiva; la

planificación y organización del trabajo; los métodos de calidad y control científico; la formalización, la estandarización, el cambio de funciones, la objetivación, la concentración y la centralización.

Desde la teoría de la industrialización, la educación abierta y a distancia es vista como una organización sistémica en la que cada componente tiene una función particular dentro del conjunto.

La introducción de la enseñanza semipresencial lleva al aprendizaje colaborativo a otro espacio, el espacio virtual, a la vez que profundizaría en la autogestión del aprendizaje, iniciado con los proyectos de investigación.

Los aspectos que fundamentan el uso de NTIC son, la elaboración de la construcción didáctica, para hacer lugar al aprendizaje centrado en el estudiante. La flexibilización de la enseñanza que da mejores posibilidades de uso del tiempo, de materiales en consulta y de presentaciones, sin perder el contacto real con los estudiantes sino, todo lo contrario, diversificando las líneas de contacto.

Se trata de un aprendizaje combinado, que alterna dos o más estrategias de enseñanza, integrados de manera racional y planeada en un curso; es un aprendizaje semipresencial, que reúne actividades presenciales y actividades en línea; es un aprendizaje colaborativo, que planea actividades cooperativas en la dimensión virtual o presencial.

Estos conceptos están basados en las Teorías de la Interacción y la Comunicación <sup>[3]</sup> de Börje Holmberg, principal expositor de la teoría de la interacción y la comunicación, se aboca al estudio de las características psicopedagógicas deseables en los materiales didácticos de un sistema de enseñanza abierta y a distancia. Junto con sus colaboradores, parte de la idea de que lo que ha caracterizado a la educación convencional es la relación de comunicación e interacción establecida entre el profesor y el grupo de estudiantes, el contacto "cara a cara" y contiguo que en la mayoría de los casos adquiere la forma de una conversación. Esta conversación tradicional es sustituida -en su modelo de conversación didáctica guiada- por una comunicación simulada que se concreta en la interacción y conversación que establece el alumno con los materiales didácticos. Así, propone que los principales aspectos y elementos que deben contemplar los materiales, deben promover situaciones de aprendizaje lo más cercano posible a una situación real de comunicación e interacción.

Según la teoría de la interacción y comunicación, el diseño de un curso de aprendizaje a distancia, debe ser diseñado de acuerdo al contenido del curso y a la dinámica que debe tener esta para que se desarrollen y se incrementen, la responsabilidad individual dentro del grupo, la interdependencia positiva entre los miembros del grupo para lograr la meta común, las habilidades de colaboración, trabajo en equipo, los miembros del grupo interactúan para desarrollar relaciones interpersonales y establecer estrategias efectivas de aprendizaje.

## **2. Elementos significativos**

En el texto siguiente explico los elementos más significativos que integran un curso en la modalidad semipresencial de aprendizaje.

### **2.1 Propuesta de actividades de aprendizaje**

El curso en la modalidad semipresencial de aprendizaje, contiene elementos importantes que tratan dos direcciones, la teoría y la práctica, la propuesta trata de integrar estas dos dinámicas en un curso semipresencial en donde la teoría y la investigación conceptual se llevarán en la parte virtual y el desarrollo de las piezas gráficas en la práctica del taller.

Esta integración contempla una serie de propuestas de actividades de aprendizaje que conllevan al proceso de trabajo que debe tener un diseñador gráfico. Este proceso consiste en un ordenamiento y ejecución en secuencia por parte del alumno, siguiendo las pautas que propone el curso. En el proceso se realizan una de serie de actividades:

- La recolección y procesamiento de datos.
- La aplicación estratégica de conocimientos de comunicación, lenguaje gráfico y tecnológico.
- La creación gráfica, en el marco de una visión organizada de las interacciones entre la imagen gráfica y el entorno.

Este ordenamiento en secuencia tiene operaciones específicas a seguir para concretar el proyecto, lo vemos en el siguiente esquema:



## 2.2 Combinación de la presencialidad con los momentos de virtualidad

Los medios interactivos, son los que propician la comunicación entre actores del proceso de manera sincrónica o asincrónica. Con ellos la construcción del conocimiento se hace a partir del intercambio que se realiza entre estudiantes. Estos medios ponen énfasis en el grupo, favoreciendo el desarrollo de la competencia referida al trabajo colaborativo. Se constituyen en fuente para aprender a trabajar en grupo y desarrollar el sentido de pertenencia, la tolerancia activa, la propuesta argumentada, la escucha y la necesidad de participación responsable entre otros.

Carlos Bernal Granados <sup>[4]</sup> dice que debe existir una articulación armónica de estos medios en las acciones educativas. Si no se da la combinación o se presenta un inadecuado balance entre los mismos, se afectará directamente el proceso de comunicación educativa.

La tecnología es el vehículo que nos permite cruzar el puente. Cada medio puede usar varias tecnologías. Estas tecnologías pueden ser de dos tipos:

Para la organización de la dinámica del curso es necesario una AGENDA DE ESTUDIO, la cual es una guía para que el estudiante tenga calendarizado y explicada todas las tareas, tanto en la parte

presencial como en la virtual. El MATERIAL DE ESTUDIO, que son separatas de consulta y lecturas para las tareas, evaluaciones y foros.

Se utilizaron herramientas para el aprendizaje mediado por tecnología, como el CORREO ELECTRÓNICO (comunicación asincrónica) es muy importante para la comunicación del estudiante con el profesor y con los otros estudiantes. El FORO DE DISCUSIÓN (debate asincrónico que permite tener una conversación asincrónica entre los participantes sobre temas de interés para el curso, constituye un espacio privilegiado para la reflexión sobre temas relacionados el diseño de la identidad corporativa y el manejo de la marca.

Las AUTOEVALUACIONES que son programadas durante el desarrollo del curso, de tal manera que tengan la posibilidad de corroborar sus aprendizajes respecto de determinados temas. Estas autoevaluaciones son de carácter opcional. Los TRABAJOS COLABORATIVOS con ellos se enfatiza se enfatiza el aprendizaje colaborativo. Los TRABAJOS INDIVIDUALES, los participantes deben elaborar un trabajo individual final en el que se explicita el desarrollo de su proyecto, tomando como referencia todos los temas propuestos en el curso.

También se desarrollan las herramientas de aprendizaje como las EVALUACIONES EN LÍNEA que permite verificar y demostrar aprendizajes respecto a los contenidos desarrollados y lecturas realizadas. Y los DOCUMENTOS EN LÍNEA necesarios para el proceso de aprendizaje.

## **2.3 Integración de elementos motivadores para los alumnos.**

### **El taller, recurso o herramienta de enseñanza – aprendizaje.**

El taller es una palabra que sirve para indicar un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado. Aplicado a la pedagogía: se trata de una forma de enseñar y sobre todo de aprender, mediante la realización de “algo”, que se lleva a cabo conjuntamente. Es un aprender haciendo en grupo. <sup>[5]</sup>

En el curso se planteó trabajar con un cliente real, el cual es uno de los elementos que incentiva al estudiante en su proceso de aprendizaje, además que tiene un contacto real con el contexto, los requerimientos del cliente y el público objetivo al que va dirigido su propuesta gráfica comunicativa. En esta oportunidad trabajamos con el proyecto **Zona Comunal Moche**, en el departamento de Trujillo.

Los estudiantes tuvieron un primer contacto con el tema, cuando realizaron su primera actividad de campo, la visita al Museo Larco en Lima, fueron guiados por la Sra. Ulla Holmquist, Curadora en Jefe del museo. En esta visita tuvieron un primer contacto con la cultura Moche a través de una charla sobre la historia, cerámica e iconografía Moche.

Se realizó un viaje a Trujillo para que los alumnos tuvieran la oportunidad de visitar la Zona Arqueológica Moche y entrevistarse con la encargada del proyecto de la Zona Comunal, Jannie Marshall, quien les explica el proyecto que se está haciendo con los artesanos para crear una zona artesanal en el entorno del próximo Museo Moche a inaugurarse.



*Fig. 1 Alumnos realizando trabajo de campo en la Huaca del Sol y la Luna, Trujillo – Perú.*



*Fig. 2 y 3 Alumnos recolectando información en la Huaca del Brujo, Trujillo – Perú.*

Según nos cuenta Marshall, el objetivo de la Zona Comunal Moche es brindar a los visitantes una vivencia única al permitirles interactuar y experimentar personalmente con los talleres y sus artesanos. Además, de producir y vender artesanías Moche en sus diferentes líneas: cuero, cerámica, cestería, madera, fibra vegetal y tallado en piedra.



*Fig. 4 Entrevistando a artesanos de Manos Mocheras, Trujillo – Perú.*





*Fig.5 Entrada al taller de Manos Mocheras, Trujillo – Perú.*

### **3. El proyecto:**

#### **3.1 Método del proceso**

Siguiendo el ordenamiento en secuencia que tienen las operaciones específicas a seguir para concretar el proyecto, los alumnos tuvieron que identificar, según el brief elaborado en función a la entrevista con los clientes, recopilación de información y el análisis de esta información, la imagen que la empresa quería transmitir, reconociendo los valores, posicionamiento y personalidad de la marca.

Luego se realiza la representación visual de todos estos conceptos en la creación de un logotipo para la marca Zona Comunal Moche o Zona Moche (se les dio la libertad de proponer un nombre de acuerdo al concepto del producto).

El curso respaldó el proceso de investigación sobre el concepto Moche, proponiendo diferentes tareas específicas que van integradas a los temas tratados en el curso:

- Empresa, corporativismo e identidad.
- Imagen de empresa.
- Comunicación e imagen corporativa con valor estratégico.
- La marca y la gestión de la marca.
- Como crear una marca.
- El direct mail o correo directo.
- El merchandising.
- Manual de identidad corporativa o brand book.

Estas tareas que son en algunos casos individuales y en otros colaborativas, están estructuradas para realizarlas desde un proceso de análisis a otras empresas en lo referente a su comunicación corporativa y visual, discusiones en los foros sobre temas relacionados a la comunicación de la marca con su público objetivo y relacionadas directamente al proyecto en sí, en los foros los alumnos pueden proponer temas o casos relacionados al tema, para discutir los diferentes puntos de vista.

Después de trabajar en el entorno virtual, esta información la tienen que emplear directamente en el taller presencial. La idea es aplicar el logotipo diseñado a diferentes piezas gráficas como: a) tarjeta de presentación, b) direct mail, c) merchandising, d) hand tag y e) la formalización de los elementos identitarios de la marca en un manual de uso.







#### 4. Resultados

Los resultados obtenidos tanto en la fase de preparación del taller (virtualización) como en la ejecución muestran que el rendimiento de los estudiantes se ha incrementado y la percepción de ellos refleja que han sentido que la enseñanza aprendizaje, en la modalidad semipresencial, ha sido más dinámica y enriquecedora. Respondieron la encuesta el 40% de los alumnos.

La encuesta también muestra, que los alumnos están en proceso de transformación en relación a la asimilación del cambio de un curso de taller presencial a la semivirtualidad en la dinámica del curso.

Preguntas	Resultados
El profesor realizó una interacción permanente en beneficio del aprendizaje del alumnos	80 % de la respuesta es de aprobación (16 a 18 puntaje)
En el material de estudios se brindó indicaciones correspondientes a las características de cada tarea	80 % de la respuesta es de aprobación (16 a 18 puntaje)
La bibliografía y los materiales de enseñanza propuestos por el docente en el curso contribuyen de forma importante en el aprendizaje de los contenidos.	80 % de la respuesta es de aprobación (16 a 18 puntaje)
En el material del curso estuvieron claros los objetivos que los alumnos deben lograr	90 % de la respuesta es de aprobación (16 a 18 puntaje)
Mis conocimientos y competencias se han incrementado gracias a este curso	90 % de la respuesta es de aprobación (16 a 18 puntaje)
La modalidad semipresencial le dio autonomía en su aprendizaje	90 % de la respuesta es de aprobación (16 a 18 puntaje)
En el material del curso estuvieron claros los objetivos que los alumnos deben lograr	90 % de la respuesta es de aprobación (16 a 18 puntaje)

Tabla 1 Muestra de algunas preguntas y resultados de la encuesta aplicada a los alumnos al final del curso.

<b>Tipo de curso</b>	<b>Nota más alta</b>	<b>Promedio de notas aprobadas</b>	<b>Alumnos desaprobados</b>	<b>Alumnos retirados</b>
Curso Diseño Gráfico 3 presencial (año 2008)	<b>16</b>	<b>13.8</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
Curso Diseño Gráfico 3 con modalidad semipresencial (año 2010)	<b>18</b>	<b>15.5</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

*Tabla 2 Cuadro comparativo de las notas y promedios en dos cursos con diferentes modalidades de enseñanza.*

## 5. Referencias:

- [1] CABEZAS, Juan A. "Las grandes etapas evolutivas de la adultez y la educación de adultos" en Revista Educadores. Núm. 149, Madrid, España, enero-marzo 1989
- [2] KEEGAN, D., Otto Peters. "Distance Education, the Industrialization of Teaching and Learning", Routledge Ed., London, 1994.
- [3] HOLMBERG, B. (1995). "The evolution of the character and practice of distance education, Open Learning 10" (2) <http://www.doe.d5.ub.es/te/any95/cabero-hipertextl#index>
- [4] BERNAL GRANADOS, Carlos. "Universidad Nacional Abierta y a Distancia, **Educación Hoy**", Revista de la Confederación Interamericana de Educación Católica, Bogota - Colombia Abril-junio 2003.
- [5] SAAD D. E. Y PACHECO P. D. "Taller de Diseño instruccional", ILCE, México 1987.