

Trabajo final integrador / Propuesta de intervención

Especialización en Docencia Universitaria / UNLP

DCV **Muriel Walter** / FBA

2016

ÍNDICE

Resumen	2
1 Introducción	
1.1. Contexto	4
1.1.1. contenido	9
1.1.2. docente	10
1.1.3. estudiante	12
1.2. Detección del problema	14
1.3. Hipótesis de acción	18
2 Justificación	21
3 Antecedentes	23
4 Marco teórico	25
5.1. Carácter instituyente	25
5.2. Carácter crítico	27
5.3. Carácter reflexivo	28
5.4. Carácter visibilizador	29
5.5. Carácter mediado	30
5.6. Carácter constructivo	30
5.7. Carácter significativo	31
5.8. Carácter relacional	33
5 Objetivos generales y específicos	34
6 Principios pedagógicos	35
7 Resolución metodológica	35
7.1 Articulación teoría-práctica	37
7.2 Modalidad de las clases	39
7.3 Actividades anexas	41
7.4 Docente: Tutor	43
7.5 Estudiante: reflexión	44
8 Recursos	47
8.1 Humanos	47
8.2 Materiales	47
8.3 Tecnológicos y medios de comunicación	48
8.4 Instrumentos	48
9 Ejemplificación: replanteo del trabajo práctico	50
10 Seguimiento y evaluación	67
11 Consideraciones finales	68
12 BIBLIOGRAFÍA	70

Resumen

En la carrera de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP se dicta la asignatura Taller de Diseño en Comunicación Visual de 1° a 5° año, la misma es esencialmente práctica y de carácter vertebrador ya que en ella convergen diferentes saberes teóricos y prácticos de las otras asignaturas de la carrera (técnicas, humanísticas y específicas). En esta asignatura el estudiante incorpora la metodología de trabajo del diseñador, realiza proyectos de diseño y debería integrar en su práctica los contenidos teóricos específicos, generales, técnicos, y artísticos.

El modelo de enseñanza *instituido*¹ en el taller de diseño en el que soy docente se basa principalmente en la práctica en desmedro de la teoría, situación que vuelve superficiales las prácticas y le quita recursos a la formación del estudiante. Si bien la práctica del diseño es parte esencial en el aprendizaje, esta propuesta tiene un carácter *instituyente* que busca un mayor aporte de la teoría en la enseñanza para permitir la profundización del análisis, la internalización de la metodología al conocer los procesos intervinientes, la comprensión de los andamiajes subyacentes al proyecto de diseño y la reflexión sobre la práctica.

La presente propuesta de intervención propone lograr relaciones significativas y de mayor articulación entre TEORÍA y PRÁCTICA en la enseñanza y el aprendizaje del diseño. Considera que esta interrelación se trabajará en el aula

¹ Remedí (2004) La intervención educativa.

sobre las relaciones didácticas establecidas en la tríada: contenido, docente y estudiante.²

Considerando que toda propuesta de intervención debe ser viable en relación con las condiciones disponibles, se realizará el replanteo del trabajo en el aula a través uno de los cuatro trabajos prácticos anuales del Taller de 3º año, Cátedra A, Facultad de Bellas Artes, UNLP. Esta propuesta busca trascender el modelo de la *racionalidad técnica* cuya lógica es instrumental³ por lo cual no se busca incorporar teoría prescriptiva o teoría para ser *aplicada* a la práctica como tampoco que la práctica sea una simple ejercitación con carácter técnico. Esta propuesta sostiene una *postura* que destaca el valor de la práctica profesional y su saber a la vez que se busca lograr una presencia significativa de la teoría interrelacionada con la práctica, que fortalezca ambos aspectos de la formación del futuro profesional.

1 | Introducción

1.1. | Contexto

Diseño en Comunicación Visual es la disciplina que forma a sus profesionales y los habilita para “realizar estudios, factibilidad, programación y desarrollo, supervisión, inspección o control y producciones en cualquiera de sus modalidades, de los elementos que posibiliten comunicar visualmente información de hechos, ideas y valores útiles al hombre, mediante un

² Chevallard (1997) *La transposición didáctica*.

³ Schön (1987) *La formación de profesionales reflexivos*.

procesamiento en términos de forma expresiva, con condicionantes funcionales y tecnológicos de producción”⁴.

Como profesión su accionar es colectivo y trabaja sobre la tríada emisor, receptor y medio o canal (diarios, revistas, libros, calles, televisión, internet, interfaces). Tiene un carácter **proyectual**, como la arquitectura y el resto de las carreras de diseño -industrial, multimedial, audiovisual, de indumentaria-. En este sentido se trata de un conjunto de acciones relacionadas y coordinadas que buscan cumplir con un objetivo específico, en un tiempo y con un presupuesto previamente definido.

Al decir de Gonzales Ruiz (1994)

“Los adjetivos proyectual y proyectiva o proyectivo, y el sustantivo proyectación son neologismos que provienen del verbo proyectar: imaginar planes, planear. Proyecto es la mira, el propósito de hacer alguna cosa de manera planificada. De ello se desprende que Diseño es la facultad creadora de proyectar. Podría inferirse entonces que diseño y proyecto son sinónimos (...) suelen efectivamente utilizarse ambos términos como equivalentes, es conveniente subrayar la diferencia que distancia a ambos. Proyecto es el plan para la ejecución de una obra u operación. Diseño es el plan destinado exclusivamente a la configuración de una obra de carácter formal, a una forma visual o audiovisual, bidimensional o tridimensional”. (p.29 y 30)

A su vez el diseño de una pieza de comunicación involucra un mensaje el cual posee distintas dimensiones: semántica, sintáctica, pragmática, poética,

⁴ http://dcv.fba.unlp.edu.ar/?page_id=599, 2015-03-25

estética y podría incluir la emocional. El diseño de la pieza se realiza con diferentes recursos entre los que están los visuales y lingüísticos, es decir aquellos que emplean tanto imágenes como texto para difundir el mensaje o contenido.

En la práctica del diseño se presentan **dos posturas** que pueden resultar antagónicas y existen desde el origen de la especialidad: una formalista, esteticista y otra funcionalista, racionalista o conceptual. En el caso de la primera postura se caracteriza por el destacar la función estética en el diseño, la decoración antes que la utilidad, y prevalece el diseño de autor cual artista (el estilo propio por sobre el mensaje) como D. Carson, Y. Nakamura y April Greiman. La perspectiva funcionalista se basa en dar prioridad al mensaje y aplicar los conceptos de legibilidad, utilidad, y simplicidad entre cuyos teóricos actuales encontramos a N. Chavez, J. Frascara, G. González Ruiz. En este trabajo de intervención, en la Cátedra A y en la práctica profesional que realizo, suscribo a una metodología de base conceptual que también considera los aspectos expresivos e inconscientes como parte del proceso de diseño en la búsqueda de la propuesta pero no como su objetivo.

El desarrollo del proyecto se trabaja con **metodologías de diseño**: procesos con instancias viables, flexibles, que no se aplican de forma procedimental, sino como pasos posibles que suelen concretarse en un plan y tienen en cuenta las variables intervinientes: funcionales, expresivas, artísticas, económicas y tecnológicas, entre otras. Actualmente se recurre a diferentes metodologías del diseño algunas de las cuales pueden incluir aspectos inconscientes, lúdicos, azarosos y experimentaciones.

Las metodologías de diseño generalmente incluyen las siguientes instancias: *relevamiento, análisis de las variables intervinientes y diagnóstico*, etapas que constituyen la base de un desarrollo de propuestas que se descartan, ajustan, replantean para arribar a *una síntesis*. Tanto en las metodologías como en los proyectos y en la práctica del diseño se sintetizan teoría y práctica en un proceso que no diferencia la una de la otra y que posee un resultado visible en el que intervienen diversos conocimientos teóricos, técnicos y artísticos. Esta propuesta se alinea con el ideal de la carrera la formación de profesionales instruidos en ambos sentidos.

En diseño se considera TEORÍA a los diferentes saberes que presentan pautas o bases para la realización del proyecto, que a modo de síntesis los contiene en su génesis y desarrollo. Estos contenidos cubren distintos aspectos: comunicacionales (nociones de semiología, lingüística, retórica, semántica); técnicos (diagramación, composición, tipografía, color, dibujo), funcionales (legibilidad y usabilidad), específicos (metodología del diseño) y en los últimos años, saberes socio culturales. Como se ha mencionado el plan de estudios está organizado para que diferentes asignaturas contribuyan al Taller de Diseño con contenidos teóricos específicos (Métodos del Diseño), generales (Panorama Histórico Social del Diseño, Historia del Pensamiento Argentino e Integración Cultural), técnicos (Tecnología y Dibujo) y artísticos (Lenguaje Visual y Dibujo). En el Programa de Estudios de la carrera tienen más carga horaria las materias técnicas y actualmente no se incluyen saberes de las ciencias sociales como antropología, sociología, historia de la comunicación y de la cultura, contenidos relacionados con el desempeño actual y la mirada

crítica del diseñador que permitirían su vinculación con otras profesiones como un par y no como un técnico operador. Es en el Taller de Diseño donde deberían integrarse estos conocimientos a los específicos y así realizar la práctica y síntesis de propuestas y saberes.

En la FBA hay 4 cátedras de Taller de Diseño, con propuestas diferentes, todas de cursada anual, presencial, en los 5 años de la carrera, 2 veces por semana con 8 hs. semanales. Se trabaja de 3 a 5 unidades temáticas por año, con un trabajo práctico (TP) principal por unidad y, en algunos temas, una ejercitación llamada esquicio, acotado en tiempo y de menor complejidad. La palabra TALLER proviene del francés *atelier* y hace referencia al lugar en que se trabaja principalmente con las manos, relacionado con la práctica, con el hacer, donde el discípulo aprende del maestro quien trasmite su experiencia artística. Esta impronta basada en la práctica está presente en las actividades de todos los Talleres de FBA y la clase se desarrolla en un aula donde cada docente direcciona a un grupo de estudiantes (comisión) en mesas grandes para que todos puedan observar y analizar los procesos presentados.

La PRÁCTICA en diseño es casi un sinónimo de la disciplina y en la instancia de formación se expresa en los TP que pueden ser grupales o individuales y deben cumplir los objetivos determinados por la unidad temática. A través de cada TP se propone la producción de una pieza de comunicación con recursos visuales, lingüísticos, compositivos que puede materializarse en un soporte físico (papel) o se puede visualizar en pantalla o mediante su proyección con un cañón. El TP final se presenta como un prototipo o maqueta de la pieza de comunicación real a realizar puesto que su *aspecto* es bastante similar al que

tendrá el objeto cuando se produzca. El proceso en sí es una especie de simulación del trabajo profesional, es decir se realiza el diseño de piezas de comunicación basadas en contenidos y necesidades reales. En muchos casos se parte de una pieza de comunicación existente por lo que se lo denomina *rediseño*.

La enseñanza y el aprendizaje producidos en el Taller de Diseño involucran múltiples procesos complejos, abiertos y dinámicos que no están prescriptos ni definidos y que suceden a partir de las propuestas, preguntas y respuestas de los estudiantes a las consignas dadas. El desarrollo de la clase de Taller y de los TP se construye a partir de los proyectos de los estudiantes que pueden ser viables o que deben reencausarse para lograr los objetivos planteados. No hay procedimientos preestablecidos, hay construcción de las propuestas y metodologías para cada proyecto. Hay tantos proyectos posibles como estudiantes haya. Por estas razones la enseñanza y el aprendizaje del diseño son inciertos y generan situaciones a veces impredecibles en la práctica.

Los apartados que siguen detallan el estado de situación de los tres componentes de la tríada didáctica.

1.1.1. | **CONTENIDO**

La asignatura sobre la cual se va a realizar la intervención es el **tercer nivel del Taller de Diseño** (en adelante denominada Taller), de la *Cátedra A*, Prof. titular Juan A. Tegiacchi. El Taller 3A trabaja la problemática del diseño en diferentes medios editoriales desarrollados en 4 TP que toman entre 12 y 20 clases cada uno (6 a 10 semanas) organizados de la siguiente manera:

- TP 01 Panorama general de medios de comunicación: editoriales, audiovisuales y digitales con modalidad grupal.
- TP 02 Medios gráficos editoriales -Diarios- grupal.
- TP 03 Medios gráficos editoriales -Revista- individual (elegido para ejemplificar el trabajo de intervención).
- TP 04 Medios gráficos digitales -Sitio Web- individual.

A los contenidos generales que deberían integrarse en el Taller 3 se trabajan temas específicos como: diagramación, composición, jerarquía, usabilidad, uso de tipografías, texto como imagen, conceptualización, diseño, utilización de recursos gráficos, entre otros.

Habitualmente los contenidos teóricos se dan al comienzo de cada unidad temática en una clase magistral expositiva con material audiovisual de 1 hora por parte del profesor adjunto, quien aborda los diferentes temas a tratar, cuatro veces al año. Estas clases siguen el modelo orador-público y no generan interacción y los estudiantes se limitan a escuchar. Estos teóricos generalmente suceden en un espacio y tiempo diferente al de la práctica: en el auditorio o en un aula preparada para proyecciones. Ocasionalmente también se dan pequeñas charlas en el Taller de carácter explicativo sobre un tema en particular, metodología de trabajo o problemas detectados en los prácticos.

1.1.2. | DOCENTE

El cuerpo docente de 3er año de la Cátedra A está constituido por un adjunto, un Jefe de Trabajos Prácticos y 4 ayudantes diplomados sin formación pedagógica especializada. Las comisiones están a cargo de uno o dos

docentes (de acuerdo a la cantidad de estudiantes por año) y generalmente se agrupan en grupos de 10 a 25 estudiantes por docente.

El docente monitorea clase a clase los TP realizados por los estudiantes en las denominadas *correcciones*, en las que interactúan ambos en un diálogo de teoría y práctica donde se replantea lo producido. Las correcciones pueden ser generales, grupales o individuales y son interpretadas por los estudiantes y las incorporan al desarrollo de su proyecto para que corrección a corrección, se avance sobre el TP.

En las correcciones el docente analiza los proyectos de diseño, sus aciertos, reflexiona sobre los problemas detectados y pregunta a los estudiantes en una interacción constante que permite la reformulación y retroalimentación, proceso al que también aporta el grupo de estudiantes de la comisión. En las correcciones grupales se busca que los estudiantes realicen una transferencia y relacionen los aciertos y problemas de los trabajos del grupo y del propio.

La práctica docente en el diseño propone que las correcciones pueden direccionar sutilmente el TP pero no deben indicar “qué o cómo” resolverlo, sino cuestionar y reflexionar sobre el proceso para arribar a una propuesta viable y mejorar la existente.

El docente debe ser coordinador, facilitador y debe operar sobre las distintas actividades en un ambiente afectivo, armónico y de confianza. A su vez debe acompañar a los estudiantes en los diferentes procesos de la enseñanza y aprendizaje que incluye la adquisición de hábitos, actitudes y valores

necesarios para su desenvolvimiento en la clase y más adelante en la práctica profesional.

1.1.3. | ESTUDIANTE

Los estudiantes que cursan la asignatura tienen en su mayoría de 20 a 23 años y han incorporado en los niveles anteriores y en las otras asignaturas diversos saberes vinculados con conocimiento general, conocimientos y metodología de diseño.

Al comenzar los TP se entrega a los estudiantes una pequeña guía que contiene los objetivos, el enunciado del trabajo y el detalle. En nuestra cátedra no incluye cronograma ni bibliografía. El TP puede requerir un informe (o memoria) que realiza el estudiante al comenzar y/o al terminar, cuando se presenta o entrega la versión final, de allí que este momento sea llamado *entrega* en una fecha concreta para ser evaluado.

La Evaluación se realiza en cada TP con una nota conceptual por niveles: Bajo Nivel (1 a 3), Nivel menos (4, 5), Nivel (6, 7), Nivel más (8, 9) y Sobre Nivel (10). Los TP deben ser aprobados en su totalidad con un promedio de Nivel para lograr la Acreditación anual que se realiza por promoción directa y con el 70% de la asistencia.

Durante el proceso de diseño del TP el estudiante realiza diferentes prácticas cognitivas tales: análisis, conceptualización, asociación, proposición, contextualización, abstracción, experimentación, reflexión, evaluación, verificación, síntesis, traducción de ideas a formas, decodificación y

codificación de significados, interacción con su entorno, confrontación de teorías con hechos, entre otras.

En este proceso también pueden intervenir asociaciones mentales ligadas generalmente al proceso creativo de carácter aleatorio o azaroso (*caja negra*, Christopher Jones⁵) que aporten a la práctica proyectual, si bien ésta tiene una metodología y plan intencional con objetivos definidos. Es importante en el trabajo en el Taller evidenciar el proceso de *caja negra* para llevarla a un plano consciente sin descartar los aportes que realiza al proyecto (si fueran pertinentes).

En la clase se abordan los aspectos actitudinales requeridos por la asignatura: autonomía, organización, planeamiento, trabajo en equipo, proactividad, respeto, responsabilidad, cooperación, colaboración y compromiso, animarse a preguntar, saber escuchar (a sus compañeros y docentes), entre otros.

También es importante que el estudiante adquiera un juicio crítico sobre su propia propuesta y realizar una continua autocorrección que le permita avanzar fuera del aula.

Asimismo los estudiantes tienen que generar proyectos con cierto grado de originalidad e innovación, y considerar el *contexto real* de la pieza de comunicación, su uso y al *receptor*, entidad diferente (a ellos), quien debe recibir y entender el mensaje propuesto.

⁵ John Christopher Jones (John Chris Jones) es un diseñador gales nacido en 1927. Estudió ingeniería en la Universidad de Cambridge, y pasó a trabajar para el IEM en Manchester, Inglaterra. Describe la metodología de caja negra y blanca o procesos en su libro *Design Methods: seeds of human futures*, John Wiley & Sons Ltd., London, 1970; 2nd edition, John Wiley & Sons Ltd., editada como *Métodos de Diseño*, Ed. Gustavo Gili, 1992.

1.2. | Detección del problema

El Taller tiene como uno de sus objetivos la integración de los contenidos específicos con los provenientes de otras asignaturas de la carrera. En general esto no se realiza sino que por el contrario hay una compartimentación de los saberes: las otras asignaturas no se vinculan ni se recurre a ellas para realizar la síntesis y práctica sobre el tema. Durante todo el proceso de diseño los estudiantes internalizan la metodología, sintetizan los temas del Taller y deberían otras asignaturas y sus conocimientos previos. Ahora estos contenidos se han parcializado a cuestiones técnicas y formales sin relación con las teorías intervinientes.

La ausencia de saberes teóricos permite la construcción de una idea errónea de *qué es la teoría del diseño* en los estudiantes quienes replicarán la situación en un diálogo interno, con sus compañeros o cuando sean profesionales. Además de la falta de contenidos teóricos, de su discusión, su aprendizaje significativo y su articulación con la práctica, deja un vacío que es ocupado por un nuevo conjunto de significados y prácticas formales que no responden a los objetivos de la carrera y que están validadas sólo por el hecho de estar a la vista de todos.

La situación de “corrección” es problemática por un lado porque este término tiene una acepción negativa: *enmendar lo errado, advertir, amonestar o reprender a alguien, señalar los errores en los exámenes o trabajos de sus alumnos, generalmente para dar una calificación, disminuir, templar o moderar*

*la actividad de algo.*⁶ Este término tiene implícito que cada en encuentro con el docente hay algo incorrecto y para mejorar, con lo cual tiene un matiz técnico y no crítico, no invita a la reflexión.

Por otro lado en la corrección aparece la subjetividad de alumnos y docentes quienes personalizan la evaluación del proyecto: el estudiante lo toma como una crítica personal y docente como proyección de sus propias falencias en la enseñanza. Es decir se confunde el objeto de conocimiento que es el diseño con el objeto de la evaluación que es el aprendizaje del alumno. A su vez en la corrección se establecen relaciones de poder entre quien enseña (y “sabe”) y quien aprende. Esta situación ocurre pero no se transparenta en el aula, especialmente por los docentes quienes ejercen “este poder” sin una postura crítica ante la situación.

En el diálogo docente-estudiante se producen interpretaciones donde cada uno puede tener impresiones diferentes sobre lo hablado y corregido. Esto sucede porque cada persona tiene un esquema de significados, conocimientos y asociaciones fruto de su propia experiencia y cultura, además de intencionalidades y búsquedas personales. Por consiguiente si las correcciones son un intercambio de subjetividades al no estar relacionadas significativamente con la teoría, pueden constituirse en comentarios e indicaciones prescriptivas. Tener presente la teoría, reconocer las variables subyacentes, discutir las posibilidades y hasta analizar la construcción social del gusto, permiten reflexionar sobre como inciden estas cuestiones durante el proceso de diseño.

⁶ Diccionario de la Real Academia Española

Las correcciones de los docentes (o devoluciones) en ocasiones contienen conceptos más adjetivos que sustantivos (*que sea dinámico, lo veo filoso, es agresivo, etc.*) y tienen juicios de valor (expresiones como *me gusta, está mejor, va bien*) tal vez relacionadas con la función estética del mensaje y su búsqueda de buen impacto visual. El problema surge de esta falta de referencias teóricas y de la personalización (“Me” gusta) puesto que el docente no es el receptor del TP y sus comentarios pueden parecer arbitrarios a estudiantes en formación que necesitan objetivar su aprendizaje y recibir información que nutra su proyecto.

En consecuencia se esta práctica el saber teórico se ha relegado en la enseñanza del diseño y podemos suponer que en transposición didáctica, donde se transforma el objeto de *saber a enseñar* en un *objeto de enseñanza*, este último se circunscribió a sus dimensiones técnicas en desmedro de la profundización de la investigación, el análisis crítico relacionado con los saberes teóricos y el enriquecimiento de otros contenidos relacionados con aspectos socio culturales y comunicacionales.

Se replica el *objeto de enseñanza* sin cuestionarse como llegó a ser tal y sin considerar los cambios históricos y culturales. Como consecuencia en el Talle A se realizan proyectos donde la práctica se impone a la reflexión teórica y donde la forma prevalece sobre el contenido que la sustenta.

La enseñanza del diseño y la formación del docente es un factor importante a analizar en estas reflexiones. A decir de Mazzeo, C. y Romano, A. M. (2007)

“En las disciplinas proyectuales[...], la creencia instalada de que el saber profesional es condición suficiente para su enseñanza ha

postergado la construcción de una didáctica específica, construcción que implica conocer no sólo la disciplina en sí misma sino cómo ésta se constituye en objeto de enseñanza y qué mecanismos se ponen en juego en el docente y en el alumno en el momento de llevar adelante los procesos de enseñar y aprender". (p.24)

Somos docentes universitarios porque somos profesionales de nuestra área de conocimiento con el interés de enseñar pero si la formación específica para realizarlo. Entonces *¿los docentes sabemos cómo articular la teoría con la práctica? ¿cuándo? ¿cómo?* Estas preguntas y otras sobre la formación docente que quedan esbozadas y constituyen otro tema a abordar que no será profundizado en este trabajo de intervención.

Podemos concluir que en el Taller de diseño se ha relegado de manera significativa la teoría que queda circunscripta ocasionalmente al diálogo de las correcciones y sólo desde lo discursivo. La teoría no tiene presencia relevante, no está en las guías de trabajos prácticos actuales y no enriquece correcciones ni al estudiante. La teoría se esboza en el proyecto finalizado como una justificación y no relacionado con su génesis ni de su proceso, situación notoria en los informes preliminares o finales de cada TP que actualmente son una descripción formal de lo realizado con un análisis mínimo, sin fundamentación teórica y no constituyen una propuesta conceptual del trabajo de comunicación. La escasa presencia de contenidos teóricos disminuye la profundización del análisis, de la conceptualización, producción, evaluación y propuesta.

A la complejidad de proceso de formación del diseñador se suman los avances tecnológicos y de los medios de comunicación que han ampliado nuestra área

de incumbencia y requieren que nuestra disciplina se vincule con otros campos de conocimiento: diseño de interfaces, plataformas digitales, nuevos soportes de información, etc. Una mejor preparación y andamiaje en la enseñanza del estudiante, enriquece su preparación tanto para su formación como para nuevos desafíos y abre otras posibilidades profesionales en el desarrollo de contenidos, innovación, trabajo multidisciplinario e investigación.

1.3. | Hipótesis de acción

Se propone en este trabajo de intervención las relaciones significativas de la teoría articulada con la práctica en la enseñanza y aprendizaje del diseño para contribuir a la formación de un diseñador crítico e instruido en las bases teóricas que sostienen su práctica profesional como diseñador y contenidos relacionados al diseño.

Bazdresch Parada, M. (1997).

En la aproximación crítica, la relación entre teoría y práctica se entiende más allá de una operación de aplicar la teoría a la práctica y de derivar la teoría de la práctica. Al recobrar la autorreflexión como categoría válida, saber, la aproximación crítica interpreta la teoría y la práctica como mutuamente constitutivas y dialécticamente relacionadas. De tal modo, la transición importante no es de teoría a práctica o al revés; es de irracional a racional, de ignorancia y hábito a reflexión y saber". (Notas para fundamentar la intervención educativa crítica)

La propuesta no busca formar profesionales teóricos del diseño -que puede ser una especialidad posterior o ser investigador-, sino se busca que las propuestas prácticas estén enriquecidas por los saberes teóricos y que éstos tenga una presencia significativa en el Taller.

Ledesma, M. (1997)

“El Diseño debe ser considerado como una disciplina en la que se entre cruzan saberes y haceres diversos (...) que no están yuxtapuestos sino que se conectan los unos con los otros y, en su encrucijada, a manera de síntesis, surge la prefiguración -bajo el aspecto icónico- del objeto diseñado”. (p.38 y 39)

Desde nuestro campo disciplinar tenemos conocimientos específicos que son requeridos por otras profesiones en diversas tareas y proyectos:

- manejo del mensaje (escrito, imagen, signos, símbolos y otros),
- organización y jerarquías en la comunicación,
- claridad en la comunicación: legibilidad, usabilidad,
- implementación del mensaje en diversos medios y soportes,
- pensamiento proyectual,
- creatividad e innovación con su carácter crítico y propositivo.

En esta perspectiva crítica se considera al diseñador como un operador cultural y no un simple *traductor* de mensajes ajenos ya que trabaja con significados, con mensajes, con elementos de la sociedad y cultura. Los contenidos teóricos, la continua lectura y escritura fortalecen este aspecto para que los estudiantes puedan construirse como pensadores críticos e incorporar conocimiento a lo que proponen y producen, ser capaces de detectar nuevos ámbitos y modos de

decir, con un rol activo en la construcción de sentido, que leerá textos (o imágenes) en diferentes contextos y que podrá optar por tomarlos, desecharlos, reinterpretarlos o sintetizarlos.

La propuesta de intervención definirá cómo se van a relacionar teoría y práctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Incluye los principios pedagógicos para que la presencia de la teoría tenga un sentido integral, se articule y sea parte de la metodología de trabajo en el aula.

Cuando se propone una mayor articulación entre teoría y práctica implica buscar una interrelación que supere el sentido dicotómico de estos dos aspectos para que trabajen en forma conjunta y no separada, para que la práctica permita el acceso al conocimiento teórico y éste argumente y proponga a la práctica, sin preeminencias y donde cada uno modifique y revise continuamente al otro.

Se propone la vinculación de las dos dimensiones a través de clases teórico-prácticas, del trabajo significativo con el material bibliográfico, las correcciones de los docentes, en el armado de la clase, en la integración del espacio y tiempo para los distintos momentos del aula. Así también se replantearán los trabajos prácticos: cronograma de tareas, guías o especificaciones con bibliografía y criterios de corrección. Se incorporará contenido teórico de diferente formato, lecturas y ejercicios de escritura.

Al igual que en la carrera Diseño en Comunicación Visual, la presente propuesta de intervención requiere que los estudiantes sean integrantes participativos, conscientes, propositivos y críticos en la construcción de su

propio proceso: que aprendan a aprender, a reflexionar sobre sus propias prácticas y a comprender las dimensiones intervinientes, sean teóricas, prácticas o ambas interrelacionadas.

3 | **Justificación**

El Taller del diseño presenta una falta de saberes teóricos razón por la cual la práctica del diseño queda en gran parte acotada a su aspecto formal, compositivo y estético, como una ejercitación técnica. Esta ausencia de contenidos teóricos durante el proceso del proyecto, su articulación con la práctica, y su reflexión, reducen las posibilidades de propuesta del trabajo en el aula. La teoría y la práctica son aspectos dialécticos en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, coexisten, se articulan, pueden llegar a oponerse y al mismo tiempo no existen la una sin la otra. Es importante que la formación del estudiante además de sintetizar procesos y metodologías, incorpore los diferentes contenidos que trabajan directa e indirectamente sobre la producción del diseño.

Se plantea la relación significativa que la teoría con la práctica en el Taller de diseño que permitirá:

1. La articulación de **contenidos** teóricos para comprender la génesis, el entramado que está por debajo de la forma, los fundamentos que sostienen esa práctica y las teorías que los consolidan.

2. La Posibilidad la formación de **estudiantes** reflexivos como futuros profesionales críticos, con aportes y sustento teórico que no quede solo en lo discursivo. Nutrir de otros contenidos al estudiante para proyectar con fundamentos y generar alternativas a las propuestas. Teoría para una mejor práctica y teoría para generar más teoría del diseño.

3. El aporte de contenidos y fundamentos teóricos al **docente** para complementar el trabajo del estudiante, evidenciar los errores y discutir sobre la teoría interviniente como refuerzo y esclarecedora de las falencias a la vez que lo mantiene actualizado.

4. En relación con la **evaluación**, la transparencia los criterios, tener mayor objetividad y reforzar la corrección con la teoría (no en pareceres personales subjetivos).

5. La incorporación la **cultura académica** a través de la discusión y reflexión del contenido teórico y su articulación en el proceso de diseño.

6. Como **profesionales** la reflexión y el pensamiento crítico enriquecido por la teoría nos aportan la posibilidad de re pensarnos y re posicionarnos en nuestra área de incumbencia que en los últimos diez años se ha expandido y se contacta con otras profesiones. Así también fortalece en nuestro accionar productivo como profesional del diseño en cualquiera de sus áreas, como docente, como investigador y como sujeto integrante de la sociedad.

7. Y finalmente nos da respaldo constante en la generación, intercambio y sostén de nuestro trabajo. Colabora con la formación constante del profesional del diseño en Comunicación Visual como lo establece el Preámbulo del Estatuto de la Universidad Nacional de La Plata sobre el proceso de enseñanza “Será activo, comprometido, general y sistemático en el sentido de lo interdisciplinario, capaz de anticipar las transformaciones y nuevas tendencias, generando cambios con sentido creativo e innovador y propiciando el aprendizaje permanente”⁷.

3 | Antecedentes

“La denuncia del escaso desarrollo teórico y metodológico del diseño constituye un lugar común en el discurso acerca de la disciplina. Y viene ejerciéndose en todo el mundo desde hace ya varias décadas sin que se hayan observado modificaciones significativas de la situación”⁸.

La cita precedente tiene 20 años, la afirmación sigue vigente y nos permite vislumbrar que no es un tema reciente sino un reclamo persistente. En este sentido sobre la relación teoría - práctica y la importancia de una u otra se ha escrito y debatido desde los orígenes de la conformación del diseño como profesión a mediados del siglo XX.

Específicamente sobre la incorporación práctica de teoría, en el caso de este taller, se da informalmente y no es una discusión institucionalizada. Las acciones en este sentido se realizan en forma individual por parte de los

⁷ Estatuto UNLP (2008).

⁸ Chaves (1996) La reflexión de los profesores.

docentes, dando como resultados la falta de constancia y la variabilidad en la articulación, así como la situación azarosa para el estudiante que se encuentra con estas posibilidades de acuerdo al docente de turno.

En la FBA he encontrado escasos antecedentes documentados. Destaco el trabajo realizado por el Taller de Diseño en Comunicación Visual C, FBA, UNLP con su publicación *Diálogos. El diseño de un taller*⁹ donde se describen sus experiencias y propuestas a lo largo de más de quince años, las reflexiones sobre la formación del diseñador en comunicación visual, los proyectos y los modos de su enseñanza. Tiene un enfoque crítico al replantear la estructuración de los temas, busca realizar proyectos menos técnicos y la articulación de los contenidos teóricos y otros saberes relacionados con lo socio cultural.

Con respecto a la preocupación por la articulación teoría-práctica, son relevantes los trabajos de investigación de Elisa Lucarelli de los cuales aquí recuperamos particularmente *La teoría y la práctica en la universidad: la innovación en las aulas*¹⁰, donde se detalla la observación y análisis de varias materias de diferentes carreras y entre ellas la cátedra F. de Introducción al Conocimiento Proyectual en el CBC en la UBA, común a las carreras de Diseño Gráfico, D. de Imagen y Sonido, D. de Indumentaria y Textil, D. Industrial, Arquitectura y D. del Paisaje. Esta cátedra trabaja con el pensamiento crítico y reflexivo, la contextualización, los criterios de resolución de problemas y especialmente la articulación teoría práctica a través del aprendizaje significativo centrado en diferentes procesos cognitivos, en plenarias, en la

⁹ Filpe y Guitelman (2001) *Diálogos. El diseño de un taller*.

¹⁰ Lucarelli (2009) *La teoría y la práctica en la universidad: la innovación en las aulas*.

lectura y análisis de distintos enfoques de la teoría, en la revisión de los conceptos aprendidos y en diferentes prácticas relacionadas al tema como la observación y análisis de un hecho de la realidad, para luego ir insertando conceptos teóricos, en un trabajo en espiral, que permita avanzar en un grado mayor de análisis y abstracción.

También se encuentran antecedentes en algunas ponencias realizadas para el Congreso Latinoamericano de Enseñanza¹¹ que organiza desde el 2009 todos los años la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo y es convocado por el Foro de Escuelas de Diseño, única red formal y de intercambio académico que reúne a más de 300 instituciones de Iberoamérica. Si bien se presentan muchas ponencias para este congreso, y en varias de ellas se describen inquietudes similares a la de esta propuesta, no he encontrado tanto en los papers como las conclusiones del Congreso ejemplos que profundicen y/o detallen *cómo* articulan teoría y práctica, si lo dejan establecido como objetivo del proceso de enseñanza y de aprendizaje del diseño.

4. | Marco teórico

4.1. | Carácter instituyente

La presente propuesta de intervención se inscribe entre lo que está instituido y naturalizado, la enseñanza del diseño sin articular teoría, y lo instituyente como potencialidad crítica e innovadora de esta situación.

¹¹ <http://www.palermo.edu/dyc/congreso-latino/>

Remedí, E. (2004)

“Lo instituido responde a la lógica que la propia institución o que las propias prácticas tienen, lógicas que están asentadas en una historia de la institución, que están construidas en significados de la institución y que otorgan identidad a la institución. (...) a su vez, sabemos que en toda institución, en toda práctica en la práctica del aula, hay procesos que se llaman instituyentes, es decir, procesos que se están gestando, procesos que van a devenir a futuro en nuevas prácticas y (...), en esta tensión entre lo instituido y lo instituyente se colocan centralmente las prácticas de intervención”.

(Conferencia magistral)

Revalorizar el contenido teórico tiene un sentido instituyente sobre el carácter instituido en el Taller: eminentemente práctico, de ejercitación y la teoría como anexo aportada por los teóricos y las otras asignaturas (situación poco frecuente). Esta revalorización constituye también una definición ideológica de este trabajo en un tiempo en que la continua disminución de la teoría genera la formación de un diseñador más técnico (posición instituida) en desmedro del carácter analítico, propositivo y proyectual de la carrera (propuesta instituyente). Un profesional con una mejor formación enriquecida por la teoría puede seguir apropiándose a futuro de los nuevos conceptos que la práctica laboral requiera, estar mejor preparado para dedicarse a la investigación, interpretar los cambios en los medios de comunicación y participar de trabajos interdisciplinarios al tener bases metodológicas similares a otras disciplinas para llegar como pares a estos encuentros y no sólo como operadores técnicos que le van a dar forma al contenido.

4.2. | **Carácter crítico**

En un momento en que en muchas profesiones se plantean una mayor presencia de la práctica en su enseñanza, en el Taller de diseño ocurre lo inverso: existe una predominancia de la práctica ajena a los contenidos teóricos que la atraviesan y está transformando al diseño dentro del aula en un ejercicio técnico y formal.

Según plantea Schön (1992)

“La racionalidad técnica es una epistemología de la práctica que se deriva de la filosofía positivista y se construye sobre los propios principios de la investigación universitaria contemporánea (Shils, 1978). La racionalidad técnica defiende la idea de que los profesionales de la práctica solucionan problemas instrumentales mediante la selección de los medios técnicos más idóneos para determinados propósitos. Los profesionales de la práctica que son rigurosos resuelven problemas instrumentales bien estructurados mediante la aplicación de la teoría y la técnica que se derivan del conocimiento sistemático, preferiblemente científico. La medicina, la abogacía, y la empresa -las «profesiones principales»- se consideran, desde esta perspectiva, como modelos de práctica profesional. (p.19)

El diseño no responde a procedimientos rígidos y su metodología es variable, pero reducirlo sólo a los aspectos formales es recortar sus posibilidades y las de su profesión. Un diseñador crítico respeta la esencia de la profesión, su

carácter analítico y propositivo, un operador de los mensajes, de la cultura, un no un decorador de la información.

La teoría entendida como Morin *et al* (2002) como algo flexible, no rígido:

“Una teoría no es el conocimiento, permite el conocimiento. Una teoría no es una llegada, es la posibilidad de una partida. Una teoría no es una solución, es la posibilidad de tratar un problema. Una teoría sólo cumple su papel cognitivo, sólo adquiere vida, con el pleno empleo de la actividad mental del sujeto. Y es esta intervención del sujeto lo que confiere al término de método su papel indispensable”. (p.20)

Morin *et al* comprenden al método como ensayo, búsqueda y estrategia de múltiples dimensiones y que supera la simple actividad programática y la técnica de producción de conocimiento, es decir como práctica.

4.3. | Carácter reflexivo

En el Taller es habitual el manejo de propuestas complejas e inciertas, tarea frecuente que se realiza con poca formación docente, mucha experiencia personal y sin una reflexión profunda sobre el trabajo en el aula. La enseñanza en el Taller podría analizarse y apoyarse en la práctica profesional reflexiva de Schön¹² quien propone una situación tutor-estudiante que reflexionan sobre la práctica (acción) y tienen un diálogo reflexivo y recíproco entre ambos. Schön sostiene que buena parte de la profesionalidad del docente y de su éxito depende de su habilidad para resolver problemas prácticos del aula con un gran manejo de la complejidad de lo que allí sucede. Entonces plantea que debe realizarse la *reflexión en la acción y sobre la acción* para integrar de

¹² Schön (1987) *La formación de profesionales reflexivos*.

forma significativa el conocimiento académico (teórico) con la técnica usada por el docente (pensamiento práctico) a través de una *conversación reflexiva*. Esta reflexión según Schön ayuda a interpretar lo que ocurre en el aula y pasa por tres fases que lo componen: conocimiento en la acción (saber hacer); reflexión en y durante la acción (conversación reflexiva en una situación problemática, es espontánea); y reflexión sobre la acción y sobre la reflexión en la acción (análisis posterior a la acción esencial para el proceso de aprendizaje permanente).

Schön plantea el *Practicum Reflexivo* mediante el cual los estudiantes adquirirán el conocimiento necesario para ser competentes en las zonas indeterminadas de la práctica (indeterminadas porque no tienen una definición escrita, o científica o un procedimiento) a través de ejercicios en contextos que se aproximan a la práctica es decir proyectos que la simulan y simplifican combinando la interacción con los tutores y con los otros compañeros. Los tutores son prácticos experimentados que se encargarán de supervisar adecuadamente el proceso de aprendizaje, aconsejar, plantear problemas, animar al estudiante a producir lo que encuentra propio, analizar los posibles caminos a experimentar, criticar y así acompañar a un futuro profesional en su proceso de iniciación al conocimiento profesional específico.

4.4. | Carácter visibilizador

En la línea de Schön sobre la habilidad del docente para resolver problemas prácticos del aula Chartier desarrolla el concepto de *haceres ordinarios* para aludir a las tácticas o astucias de la acción vinculadas con lo que sucede efectivamente en el aula -que habitualmente se vuelve invisible- y en oposición

a los discursos didácticos sobre el deber hacer. Estas tácticas son *artes de hacer* que si bien no son irracionales son inconscientes, casi siempre permanecen invisibles y desconocidas para quienes las practican. Chartier coincide con Michel de Certeau quien afirma sobre los docentes “son los inquilinos y no los propietarios de su propia práctica”¹³.

Transparentar desde los criterios de corrección hasta la impronta técnica de la enseñanza, la disminución gradual de la teoría y a su vez la oportunidad que esto representa, es parte de llevar al terreno visible y analizable de lo que sucede en el aula y de lo queremos que allí ocurra.

4.5. | Carácter mediado

Para que el presente proyecto de intervención logre la articulación de la teoría y la práctica en el Taller de diseño en comunicación visual contemplará por un lado los saberes a trabajar en el aula y por otro el CÓMO se realiza el abordaje, el intercambio y cuál la *forma del conocimiento* porque “La forma también es contenido y por lo tanto las formas de transmisión, la repetición del contenido, la textualidad de la respuesta, la dinámica de la interrogación o la ejercitación son una dimensión del conocimiento escolar” (Edwards, V.)¹⁴.

4.6. | Carácter constructivo

Si se trabaja sobre los contenidos, se trabajará ineludiblemente sobre la metodología. En este sentido y como herramienta de análisis se recurrirá a la idea de construcción metodológica según el planteo de Gloria Edelstein quien define que el proceso de *construcción metodológica* no puede pensarse por pasos, ni con tecnicismos o procedimientos aplicados, sino como avances y

¹³ Chartier (2000) *Enseñar a leer y escribir*.

¹⁴ Edwards (1988) El conocimiento escolar como lógica particular de apropiación y alienación.

retrocesos entre componentes complejos (como en el proceso de diseño). “No es absoluta sino relativa. Se conforma a partir de la estructura conceptual (sintáctica y semántica) de la disciplina y la estructura cognitiva de los sujetos en situación de apropiarse de ella”¹⁵.

En la construcción metodológica intervienen las disciplinas de referencia, los contenidos, el estudiante, el docente, las interacciones, las intencionalidades, la presencialidad o virtualidad, el espacio, el tiempo, lo contextual, los materiales, la evaluación, el currículum oculto, la cultura académica, el discurso en el aula, entre otras. En esta construcción metodológica es la que sucede en los momentos indeterminados de la práctica cuando el docente articula las lógicas disciplinares, las posibilidades de apropiación de éstas por los sujetos y las situaciones y contextos particulares, ámbitos donde se establece la tríada didáctica. Esta construcción es relativa, de carácter singular, se genera en relación con objetos y sujetos particulares y en el marco de situaciones y ámbitos también particulares, por lo que la relación docente estudiante cambia según el caso, con lo cual la metodología propuesta no es universal sino que va a tener adecuaciones o construcciones de acuerdo al momento y la necesidad.

4.7. | Carácter significativo

La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1963) luego desarrollada junto a Joseph Novak y Helen Hanesian (1978, 1980, 1983) plantea que el aprendizaje significativo es el proceso a través del cual una nueva información o conocimiento se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la *estructura cognitiva* previa de la persona que

¹⁵ Edelstein et al. (1996) Corrientes Didácticas Contemporáneas.

aprende. La *estructura cognitiva* es el conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. Ausubel define al aprendizaje significativo como el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento. En sus palabras: “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente”¹⁶.

Esta concepción incluye la importancia que tiene el **aprendizaje por descubrimiento** en el modo en que se adquiere el conocimiento ya que el estudiante reiteradamente descubre nuevos hechos, forma conceptos, a la vez que infiere relaciones, genera productos originales, considera que no todo el aprendizaje significativo que ocurre en el aula debe ser por este método. Con lo cual la recepción de información, la repetición de los conceptos, el aprendizaje verbal significativo y el dominio de los contenidos curriculares (teóricos y prácticos) intervienen en el proceso de aprendizaje no como compartimientos estancos sino como un conjunto de posibilidades donde se entretajan la acción docente, los planteos de la enseñanza y la actividad del sujeto que aprende.

Es una teoría relevante tanto para esta propuesta como para cualquier carrera proyectual porque no persigue la acumulación de datos sino la interrelación de la información, su comprensión, su organización y las asociaciones que se realizan tanto para anclarla como para recrearla, generar nueva y recordarla con posterioridad. Asimismo en la práctica del diseño se trabaja con estas asociaciones de ideas, sumatoria de variables intervinientes (y el conocimiento

¹⁶ Ausubel (1980). *Psicología Educativa*.

de éstas), relaciones formales, funcionales y el discurso existente en cada proyecto, cuya resolución arriba a una síntesis que difiere según cada persona y nos da un *resultado del aprendizaje significativo*, de cómo utiliza el estudiante *lo que sabe* (diseño, tema, otras disciplinas) y de *cómo lo asocia u organiza* siguiendo un recorrido que no es lineal, no sigue una lógica reconocible y en ocasiones no encuentra una explicación racional simple.

4.8. | Carácter relacional

La relación didáctica entre un docente, los estudiantes y un saber de Chevallard (1985)¹⁷ alrededor de la cual se organizan los procesos de enseñanza y aprendizaje. En la tríada didáctica: estudiante - docente - objeto de conocimiento tenemos tres aspectos importantes en una situación horizontal e íntimamente relacionados. Esta relación ternaria es dialéctica, de reciprocidad, de interacción y mediación entre sus componentes. La asimetría surge por el supuesto saber del docente y la supuesta ignorancia del estudiante que dificulta el intercambio y avala simbólicamente la diferencia y también por las relaciones de los sujetos con el saber: manipulación a partir de los objetivos o de la incidencia de la cultura dominante.

En la enseñanza del diseño para que los estudiantes puedan realizar los trabajos prácticos (puedan *diseñar*) la transposición didáctica ha ido quedando reducida al saber enseñado, al objeto a enseñar, perdiéndose no sólo parte de las bases teóricas que lo originan sino también las razones por las cuales se dio esa transformación, los criterios utilizados, los objetivos y condiciones. Se

¹⁷ Chevallard (1985) La transposición didáctica.

replica el *saber enseñar* sin cuestionarse como llegó a ser tal y sin considerar los cambios históricos y culturales.

5 | Objetivos generales y específicos

GENERALES

- Realizar una propuesta de intervención en el Taller de diseño en comunicación visual 3 A que permita una relación significativa y una articulación de la teoría con la práctica a través del replanteo de nuevas formas de abordaje.
- Implementar ajustes en la enseñanza que contemple los factores que se interrelacionan en el aula y que integre principios didácticos y estrategias de enseñanza.
- Destacar la importancia de los contenidos teóricos del diseño y la comunicación, como así también la incidencia de otros saberes sobre la práctica del diseño que enriquecen la formación del profesional.

ESPECÍFICOS

- Replantear uno de los cuatro trabajos prácticos anuales, modelo a seguir para los tres trabajos prácticos restantes.
- Definir los diferentes momentos o situaciones del práctico y de la clase: de producción relacionados y alternados con situaciones de reflexión, participación e incorporación de contenido teórico en diversos formatos.
- Incorporar y visibilizar teoría en la práctica del diseño para enriquecer al estudiante y al proceso proyectual.
- Diferenciar la teoría del discurso para que tenga un correlato directo con la acción y no quede dissociada de ésta.

6 | Principios pedagógicos

- Revalorización de los diferentes saberes teóricos involucrados en el proceso proyectual.
- Articulación teoría-práctica en la enseñanza del diseño a partir de concebir el proyecto como una forma de pensar y hacer que debe ser enseñada.
- Construcción de la metodología sobre las relaciones de la tríada didáctica.
- Pasaje de la situación de “corrección” a una configuración basada en la función tutorial del docente.
- Transparencia de los criterios intervinientes en el momento de la tutoría y los criterios de evaluación final del proyecto.

7 | Resolución metodológica

Aquello que se enseña es producto de una construcción y no de la trasmisión espontánea de un saber adquirido¹⁸.

Entonces si la forma es contenido, la búsqueda de la articulación de la teoría y práctica requiere junto con el replanteo de los contenidos, replantear lo metodológico. El marco teórico presenta distintos referentes que contribuyen a delinear una resolución metodológica integradora de los principios pedagógicos planteados, la tríada didáctica y el conjunto de acciones que trabajen en la relación dialéctica entre teoría y práctica en búsqueda de la construcción del conocimiento.

¹⁸ Mazzeo, y Romano (2007) *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*.

En cuanto a la tríada didáctica contenido-docente-estudiante se propondrán líneas de acción generales y específicas y se trabajará visiblemente con todos los participantes del aula para dejar asentada la importancia y responsabilidades de cada uno de los sujetos intervinientes.

Como parte de la metodología se destacará la construcción del conocimiento y las estrategias de aprendizaje asociadas, donde el estudiante será un sujeto activo consciente de su propio trabajo, responsable y con actitud para la adquisición de conocimientos. Esto requerirá la utilización de diversas actividades que articulen teoría con práctica a la vez que se relacionen con el docente-tutor, respondan a las necesidades de la clase y sean internalizados por los estudiantes.

Es propuesta fundamental de esta resolución metodológica la transparencia de los criterios utilizados en la tutoría para realizar un contrato didáctico explícito: que el estudiante sepa desde que lugar se observa el TP y tenga conocimientos de la complejidad y la variedad de aspectos a evaluar. El objetivo no es que el estudiante proyecte en función de la evaluación sino que considere los criterios como variables intervinientes de la propuesta, directamente relacionadas al diseño de la pieza de comunicación.

Asimismo se incluirá la búsqueda de la postura crítica frente a estos criterios, de la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido, la acción posterior y la reflexión sobre la reflexión.

Es importante destacar que la convocatoria de diversos saberes debe tener como objetivo la construcción de discursos coherentes con la acción realizada, que no estén disociados y que estos relatos sean pensados para la acción, puesto que si no se evidencian en lo ejecutado, no se hace lo que se dice, la articulación teoría y práctica no se realiza.

La metodología de trabajo tendrá características similares a la investigación, con la fundamentación en la observación y el análisis, la interpretación de datos como hechos, diferenciándolos de juicios de valor (hechos vs. juicios), alternada con la realización de ejercicios con carácter lúdico para incorporar de manera consiente la variable del juego, la experimentación, el azar, actividades de creatividad y los aspectos subjetivos intervinientes en la metodología de diseño así como el trabajo mediante la expresión, la búsqueda y diversión.

Serán definiciones de la resolución metodológica tanto la apropiación del vocabulario académico y las referencias de la teoría junto como la formación de una actitud crítica sobre los aspectos que condicionan la práctica profesional.

7.1 | Articulación teoría-práctica

La relación de las dimensiones teoría y práctica partirá de la adecuación de los contenidos a la vez que se realizará un ajuste en la planificación para la asignación cuantitativa y cualitativamente de más espacio a la teoría y a la reflexión crítica. Se detallará cada clase por tiempo, tarea y responsable, que material se requerirá, bajo que modalidad (individual, grupal, entre comisiones, expositiva-participativa, con ejercicio pautado o libre, de corrección, de reflexión, etc.) y quienes intervendrán (profesor titular, profesor adjunto, JTP,

docente, participaciones de especialistas, docentes invitados, etc.). La planificación de las clases permite adelantarse a los encuentros del aula y visualizar las posibles oportunidades y situaciones para trabajar en la articulación de la teoría con la práctica. En consecuencia el cronograma/calendario estará a disposición de los estudiantes al comienzo del año, y detallado en cada una de las Especificaciones de los TP (instrumento).

La articulación teoría y práctica estará también sostenida por la coexistencia en el mismo tiempo y espacio de estas dos dimensiones. Esta unidad permite la continuidad de la clase organizada sobre distintos momentos o situaciones en el mismo espacio. Se define la utilización del término “situación” porque “momento” puede ser asociado a un “instante” y a una duración breve.

Las situaciones de trabajo en el aula serán bidireccionales, de ida y vuelta entre las dimensiones teoría y práctica: actividades de contenidos con ejemplos prácticos y ejercicios con fundamentaciones y conceptos teóricos. Ejemplificación de uno y otro caso: cada concepto se ve reflejado en la práctica y cada práctica tiene su correlato teórico, y si no lo tiene se analiza qué otros saberes y factores intervienen y cómo se llegó a ese resultado. Los contenidos tienen que vehicular el debate y el diálogo permitiendo que docentes y estudiantes realicen un aprendizaje significativo, tanto del conocimiento de la currícula como de la articulación teoría-práctica.

A su vez las situaciones de intercambio de contenido, a cargo del adjunto o docentes, generan un diálogo entre el cuerpo docente y los estudiantes (interacción) que buscarán la asociación de los saberes teóricos, su discusión y

su relación con TP y ejemplos de la práctica profesional. En este sentido se incorporará al taller un conjunto de actividades que articulen la teoría y la práctica como lectura, análisis, conceptualización y escritura sobre contenidos teóricos, ejemplos de diseño (actuales e históricos) y relatos de diseñadores sobre su práctica, que también permitirán reflexionar sobre las propuestas de diseño y sus procesos.

Los contenidos teóricos serán presentados en diversos formatos: a través de textos, videos, notas de actualidad, reportajes y acceso a foros de discusión. Es importante la discusión de la definición de teoría para reconocer los diversos saberes, así como la forma y las estrategias para enseñarlos para que puedan ser internalizados por los estudiantes. Por esta razón se les dará un apoyo con las lecturas, glosario específico, bibliografía, introducción a la forma de escritura académica e investigación, verificación de fuentes y relevamiento en internet. Así también se reforzará la apropiación del vocabulario académico para una mejor apropiación de la terminología disciplinar por parte de los estudiantes.

7.2 | Modalidad de las clases

Desde la perspectiva de la clase reflexiva un aspecto central a considerar es que sean activas y participativas por lo que se propone que tengan diferentes situaciones relacionadas y alternadas: interacción, reflexión, producción e incorporación de contenido teórico en diversos formatos. Las clases seguirá siendo presenciales con ejercitaciones, discusiones y adquisición de materiales en forma no presencial y se organizarán bajo los siguientes modalidades:

- **Situación teórica participativa (STp):** trata los contenidos teóricos relacionados a los temas de la clase. Se realiza en forma general (todas las comisiones juntas) y está a cargo del profesor titular, profesor adjunto, JTP o docente. Los temas están detallados en las Especificaciones de los TP y se solicita a los estudiantes que realicen la lectura con anticipación para que en la clase puedan profundizar, aportar o preguntar. De esta interacción participan tanto docentes como estudiantes.
- **Situación participativa general (SPg):** sobre las actividades de la clase y el TP por el JTP o docente. Los estudiantes hacen consultas generales, presentan dudas o aportes. Se aprovecha esta situación para relacionar los temas propuestos con otros saberes.
- **Situación analítica/reflexiva (SAR):** analiza, debate, cuestiona y reflexiona sobre las teorías y los temas relacionados al TP en forma general o en comisión y participan tanto docentes como estudiantes.
- **Situación de Resolución (Ser):** producción de trabajos cortos (esquicios) en comisión y se realiza la tutoría en la misma clase.
- **Situación de tutoría (STu):** el docente hace una devolución en clase sobre la producción expuesta por los estudiantes y establece un diálogo a fin de clarificar el estado del proyecto. En esta situación intervienen las teorías y saberes que enriquecen el proyecto e incluye los criterios (de evaluación) que son transparentados a los estudiantes. La situación tutorial puede ser individual o grupal.

Si bien todas estas modalidades se presentan por separado, sólo las dos primeras -STp y SPg- generan un corte en la continuidad de la clase en la comisión. Las tres restantes - SAR, SRe y STu- suceden alternadamente en la comisión sin explicitar el cambio de situación.

En las STp y SPg aportan y preguntan tanto docentes como estudiantes, a modo de charla horizontal con intercambio de información e interacción. Esto a su vez permite la escucha activa (tanto de estudiantes como de docentes) y genera un espacio para recibir las inquietudes y conocer más a los estudiantes: un espacio de interrelación. Se propone realizar las STp o SPg una vez por semana y realizar STp más extensos en cada comienzo del nuevo TP sobre la problemática a trabajar.

La planificación de las clases permite que los estudiantes adquieran con anticipación el material de lectura (y el tiempo para leerlo) junto con una guía de lectura o actividad relacionada. De esta manera podrán traer al aula sus inquietudes y propuestas para asociar lo nuevo a lo que ya conocen. Las dudas que surjan en cada encuentro se pueden usar como punto de partida para el próximo. Cuando se realicen proyecciones (texto, imágenes o audiovisuales) se trabajará igualmente con la participación e interacción entre docentes y estudiantes, para que el cambio de soporte no oculte una clase unidireccional.

7.3 | Actividades anexas

De forma transversal al TP se realizan una serie de actividades en clase y fuera de ella para articular la teoría y práctica en otro formato diferente al proceso de

diseño. Las actividades anexas están relacionadas a los temas específicos, técnicos o propositivos del TP, aportan teoría a la resolución práctica, y ejercitan el problema desde otro soporte para que luego se relacione (y contribuya) al trabajo práctico principal.

Estas actividades incluyen: visionado de material (imágenes y videos), lecturas para investigar, reflexionar y/o responder preguntas y la escritura de estas reflexiones, respuestas, análisis y propuestas. Sobre estos contenidos se realizarán distintos acercamientos para reconocer la presencia de la teoría y su contribución.

Las lecturas tendrán un sentido crítico y motivador, serán variadas, tanto en extensión como en temática o abordaje y permitirán investigar, reflexionar, responder cuestionarios y realizar mapas conceptuales. Pueden ser papers, artículos de revistas, textos de internet o novedades. La información reciente así como el contacto con la realidad colabora a que el estudiante se comprometa, esté más atento y sea más permeable a lo que sucede en el contexto, a la vez que genera el hábito de leer y estar actualizado. A su vez los temas de actualidad o los que surjan del interés de los estudiantes pueden realizarse fuera del horario de clase y a través de las redes sociales, medio por el cual circula contenido relevante para la disciplina (o vincula con otros medios) y que permite el ejercicio de la lectura y escritura desde otro ámbito.

Se incorporarán trabajos de escritura: acto complejo que involucra un conjunto de procesos cognitivos y supone el establecimiento de objetivos que se van reformulando durante la tarea mientras realiza un procesamiento de la información. Permite verificar la lectura y comprensión de textos. Por otro lado

el texto es uno de los elementos con los que más trabaja el diseñador y si sólo se remite a éste como forma sin tener un conocimiento específico sobre el trabajo del contenido, la tarea del diseñador sigue circunscribiéndose al aspecto técnico.

Se realizarán por parte del estudiante trabajos escritos -reflexiones, síntesis, respuestas a cuestionarios- sobre los contenidos teóricos leídos, visualizados y sobre el proceso de diseño durante el práctico. La entrega de estas actividades anexas se solicitará que se realice por mail de la cátedra para que quede un registro del trabajo y no requiera la impresión de la producción.

7.4 | Docente: Tutor

Como parte de esta construcción metodológica el docente tendrá un carácter de tutor, será interlocutor y participante del diálogo con el estudiante, el TP y los contenidos. Orientará a los estudiantes a repensar el “tema” en general con (colgadas de la producción), y acompañará la producción individual. La devolución a los estudiantes durante las tutorías se realizarán en forma oral y la entrega final se complementará en forma escrita.

Al observar los TP el tutor propiciará la reflexión sobre las teorías posibles a intervenir, la búsqueda de alternativas y colaborará en la vinculación de la teoría con la práctica para que el estudiante pueda internalizar los saberes teóricos puestos en juego. Relacionará los contenidos teóricos de la bibliografía, de las STp y SPg y de los materiales compartidos en clase con el proyecto presentado por el estudiante. De esta manera el estudiante puede comprender la abstracción del concepto y utilizarlo en el TP ya sea como base,

como criterio, como corrección o como disparador de otras propuestas. El docente trabajará con la pregunta como estructuradora del diálogo.

El docente como tutor no dará “solución” a los trabajos, sino propiciará la reflexión para que sea el estudiante quien encuentre los aciertos, problemas y otras alternativas del proyecto presentado. Como tutor deberá comprender y aceptar las propuestas viables diferentes a su propia manera de diseñar mientras cumplan los objetivos del TP.

La tarea tutorial contemplará cuestiones actitudinales como: respeto, saber escuchar, dejar de lado las preferencias personales, reconocer los errores o equivocaciones en la tutoría y orientar aceptando las diferentes posturas. Esta contención junto con un clima distendido colaborarán en la generación de un espacio de discusión constructiva que potencie la enseñanza, el aprendizaje y la interacción con el conocimiento.

El trabajo dentro del grupo docente contempla puestas en común de los TP presentados en las distintas comisiones para socializar la información y las prácticas, promoviendo la función de andamiaje entre pares. Asimismo se realizará la rotación de comisiones para minimizar las subjetividades de los docentes que pueden generar pequeñas incoherencias con los criterios generales establecidos de la cátedra.

7.5 | Estudiante: reflexión en la acción

Previo al comienzo de la cursada se realizará una encuesta a los estudiantes (anexo Encuesta) para indagar qué comprensión tienen sobre los temas a

trabajar, así como también sus conocimientos adquiridos y dudas, sus experiencias, intereses y vocabulario. Con esta información relevada se ajustará el contenido de las clases y se definirán los temas a profundizar y los temas anexos a incorporar. El objetivo de estas encuestas no es realizar un muestreo de los contenidos sino evidenciar las relaciones que se establecen sobre ellos.

La presente resolución metodológica busca lograr la *reflexión en y sobre la acción* por parte de los estudiantes. Para concretarlo se profundizará el análisis de las producciones (como parte del aprendizaje del proceso de diseño), el análisis de las estrategias que el estudiante realiza para aprender (para tomar consciencia de ellas) y el trabajo crítico coherente con la propuesta (acción) que prioriza la crítica constructiva vs. crítica destructiva, hechos sobre relatos, propuesta de diseño concreta por sobre la queja, excusas, o juicios de valor.

Estas actividades de análisis permiten revisar los conceptos aprendidos y diferenciar las decisiones intuitivas de las racionales, destrabar sus confusiones y a partir de allí explorar las nuevas direcciones para la comprensión y la acción. Así también La transparencia de los criterios, tanto de los docentes en las tutorías como los utilizados por los estudiantes para la resolución de problemas y para la toma de decisiones, colaborará en la construcción de un juicio crítico.

Los estudiantes, junto con el proyecto, realizarán informes y fundamentaciones previos al proyecto de diseño a presentar, poniendo énfasis en la formulación conceptual de la propuesta y las bases teóricas que podrían intervenir. Estos

informes deben superar a una memoria descriptiva y no convertirse en un relato de lo realizado sin aspectos teóricos que ajusta la teoría a lo diseñado. Esta articulación entre teoría y práctica sería previa –y no solo posterior- al proyecto realizado por el estudiante constituyendo parte del proceso de diseño.

El estudiante se va apropiando (y sintetizando) los distintos saberes y vivencias de su realidad, va reflexionando y construyendo sus propios marcos referenciales que dan lugar a su propia propuesta de diseño.

El trabajo de reflexión es tanto hacia el estudiante como individuo como hacia el grupo, por lo que se incentivará a la interacción y el trabajo colaborativo con técnicas participativas para adquirir conocimiento. Se motivará y solicitará la participación de los estudiantes en las tutorías grupales para ejercitar el juicio crítico y la fundamentación con teoría. Se realizarán charlas grupales sobre las actividades del aula para reflexionar sobre el tema, abordar los problemas y caminos posibles, así como las cuestiones teóricas y tecnológicas intervinientes.

Así también se propiciará la práctica de la tutoría entre estudiantes y de la autocorrección siguiendo los criterios de tutoría propuestos a través de un documento que detalla y explicita los criterios de evaluación (instrumento) puesto que generalmente constituyen una abstracción para los estudiantes. En estos casos el tutor-docente podría intervenir como moderador.

Para la relación con el contexto se compartirán temas de actualidad y de la actividad profesional que serán vinculados a los contenidos de la clase. Se

reflexionará sobre la condición del estudiante como futuro graduado quien puede ejercer como diseñador, como productor de contenido (en su más amplio espectro), como docente de diseño o como investigador y a su vez sea un integrante consiente de la realidad en la que está inserto y de la responsabilidad que tiene.

8 | Recursos

8.1 | Humanos:

- Compromiso del equipo y disponibilidad horaria. Reuniones previas o con posterioridad a la clase, para optimizar tiempos de traslado y foco en el tema.
- Invitar a otros docentes, especialistas y profesionales en los temas tratados en el año.

8.2 | Materiales:

- Se trabajará siempre en la misma aula destinada para el práctico.
- Computadora y cañón para las charlas a solicitar en el Departamento Técnico de FBA ya provisto en las aulas.

8.3 | Tecnológicos y medios de comunicación:

- Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como por ejemplo Aula web (herramienta que provee la UNLP) para trabajar contenidos teóricos, lecturas y armar foros de discusión.

- Redes Sociales para intercambiar información (enlaces, páginas académicas, videos y muestras de piezas gráficas, entre otras), ejercitar la lectura y escritura con el vocabulario específico, publicar las novedades y/o armar grupos de intercambio de información.
- Documentos colaborativos en la web entre los docentes (Google drive o similar) en un solo medio con registro e historial de cambios lo propuesto, ajustado y avanzado.

8.4 | Instrumentos:

- Documento general de la cátedra que contiene la reseña sobre la ideología, objetivos, criterios, postura sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como consideraciones sobre el futuro profesional y su contexto. También incluye el calendario anual y los temas generales.
- Especificaciones del trabajo práctico: documento por cada TP que contiene el cronograma, objetivos, temas generales y específicos, contenido teórico, bibliografía, palabras claves, desarrollo de la práctica, criterios de evaluación y material anexo.
- Guías de lectura para los estudiantes: preguntas o indicaciones para la discusión del material, o para desarrollar textos.
- Guías de escritura sobre los materiales teóricos y de actualidad leídos: realización de reflexiones, respuestas a cuestionarios, desarrollo de propuestas o críticas.

- Mapas conceptuales para el trabajo de los saberes teóricos y la comprensión de las asociaciones entre esos temas y el trabajo práctico. Mapa como síntesis, jerarquización, organización y relaciones del contenido.
- Documento con los Criterios de tutorías para docentes y estudiantes.
- Criterios de evaluación para uso docente alineados con los objetivos y criterios de tutorías.
- Lineamientos de autocorrección detallados para los estudiantes.
- Informes de anteproyecto, realizados por los estudiantes, con fundamentación teórica a modo de hipótesis de trabajo del proyecto a presentar antes de la realización del trabajo que se contrastarán con la propuesta y el informe final.
- Bibliografía específica relacionada a las temáticas generales y específicas de tercer año y material de lectura anexo, sitios de internet relevantes, ejemplos en imagen de los contenidos curriculares y videos.
- Fotografías con celulares de los avances de los TP presentados realizadas clase a clase para visualizarlas en la situación participativa general (SPg) y para documentar el proceso de diseño y de trabajo de la cátedra.

9 | Ejemplificación: replanteo del TP

Antes de comenzar el TP los estudiantes cuentan con las Especificaciones del TP (entregadas a comienzos del año) que incluye un detalle similar al que sigue, sólo que estará resumido y tendrá la información y redacción acorde a su finalidad: acompañar el desarrollo del TP.

Para una mejor comprensión de la intervención, se propone ver la línea de tiempo y acciones en el grafico 2 que se adjunta. Este ítem se puede leer en formato de texto (extendido) o se puede ver en el grafico adjunto (resumido).

Trabajo Práctico#3

Título: “El soporte gráfico, digital y audiovisual, lo sistémico como valor de identidad”.

Tema: rediseño de Revista existente en el mercado de 16 páginas con 2 notas principales, 2 secciones más agenda o recomendados, tapas y sumario. Se trabajará con el contenido real de texto de la revista elegida.

Se definen 16 páginas para tener variedad de temas, secciones y situaciones de lectura, junto con la internalización del concepto de sistema como una variación diferenciable y no como repetición.

Se toma el texto real de la revista sin posibilidad de modificarlo porque como diseñadores en general no producimos estos textos y tenemos que adaptar la propuesta de diseño al contenido, sin reducir o ampliar el texto. Esto suma una limitación a la vez que define nuestra actividad profesional: el diseño de la revista, no la edición de sus textos. Sólo en el caso de los títulos -y en función de la propuesta conceptual- se contemplará la posibilidad de realizar cambios.

Contenidos: diagramación, legibilidad, composición, jerarquías de la imagen y texto, uso del espacio, color, uso de imagen, conceptualización, comprensiones generales de comunicación, conocimiento del receptor y del contexto general de uso de la pieza gráfica y generación de recursos gráficos.

Modalidad: individual.

Cantidad de clases: 16 (15 y entrega), 8 semanas

Meses estimados: agosto y septiembre, al regreso del receso de invierno.

Duración de los módulos de actividad en clase: 45 minutos

Duración de los esquicios, lecturas o visualización de videos/material en clase: 20 ó 30 minutos

Intervalo: 1 solo de 15 ó 20 minutos luego de los 2 o 3 primeros módulos de actividad.

Objetivos generales TP#3

/ Ejercitar la metodología del proceso de diseño en un proyecto de mayor complejidad y el manejo de los tiempos.

/ Internalizar el concepto de sistema a través del rediseño de una pieza de diseño editorial.

/ Incorporar distintos contenidos teóricos: Identidad, legibilidad, lecturabilidad, comunicación y medios.

/ Definir la identidad de la revista a través del texto, imagen y recursos gráficos.

Objetivos específicos TP#3

/ Profundizar los aspectos técnicos relacionados a la utilización de grillas o retículas (sistémico), organización de la información (grilla, lectura y composición), uso del color (y contraste) y al manejo tipográfico en los

diferentes elementos del texto: títulos, epígrafes, volantas, bajadas, secciones, descripciones cortas, destacados y blanco tipográfico, generación de recursos, de entre otros.

/ Analizar la relación comunicación y estética (contenido y forma), los aspectos funcionales relevantes y los de estilo gráfico, juego e impacto visual.

/ Trabajar e internalizar el concepto de lector, usuario ó público destinatario en la revista elegida y a los contenidos que ésta tiene para difundir.

/ Aproximar la utilización de figuras retóricas en el diseño editorial, conceptos de percepción y significado.

/ Instruir en el recurso de la planificación de proyectos complejos: variables técnicas, recursos disponibles, factibilidad y tiempo (cronograma y calendario).

CRONOGRAMA

Las indicaciones en *itálica y grisadas* son detalles para los docentes, no estarán incluidas en las Especificaciones del trabajo práctico para a los estudiantes.

1° semana / Clase 1. Lanzamiento del TP#3.

Situaciones teórico participativa y analítica/reflexiva.

- Indagación en los estudiantes sobre sus conocimientos y experiencias en cuanto a las revistas (amplía la encuesta de principio de año), qué les gusta, qué leen, qué consumen en materia editorial. Considerar aplicaciones, lectura digital, suscripción a boletines, blogs, redes sociales y sitios de lectura.

- Presentación de cronograma y calendario del trabajo práctico. Consideraciones técnicas e instrumentales para lograr los objetivos. *Discusión con los estudiantes.*
- Situación teórica participativa (STp 1) Diseño Editorial: identidad, comunicación y medios (*teorías relacionadas*). *Discusión con los estudiantes.*
- Presentación de diseños relevantes de revistas y trabajos destacados del taller. Reflexión sobre las teorías presentes en los ejemplos, así como las propuestas conceptuales, las diferencias de estilo, tema y especialización. *Situación analítica/reflexiva (SAR). Por ejemplo las revistas: Ray Gun, Suplemento Las 12, The Face, TXT, Lugares, Gourmet, Cocina, Summa, Tipográfica, Crann, Communication Arts y las que traigan los estudiantes a la clase.*
- Selección de revista a trabajar, charla grupal sobre las dudas o consejos para la elección del material. *Consejos: revista que esté vigente /// temática que les interese, que lo conozcan o les despierte curiosidad puesto que van a tener que interiorizarse en el contenido para poder realizar la propuesta /// posibilidad de obtener imágenes alternativas sobre el tema durante la primer semana del TP /// disponibilidad de todo el material para trabajar que facilita el análisis.*
- Indicaciones para la realización del Análisis de la revista con guía en función de: aspectos conceptuales, temática, receptor (género, edad, localización, segmento social, intereses), técnicos (producción y distribución), artísticos (recursos gráficos, retóricos) y su posicionamiento en el mercado

(competencia, medios similares). Se entrega escrito para la próxima clase. Análisis del contenido: secciones, estilo de la redacción, tipología. Análisis de la propuesta gráfica: forma de la información, relación texto-imagen, diagramación, manejo de los blancos, grilla, sistema, retórica, trabajo de la imagen, paleta cromática, composición.



Próxima clase: Se solicita traer el avance del análisis por escrito y el artículo “Proyecto Proceso” leído para la clase siguiente.

1º semana / Clase 2. Análisis de Revista.

Situaciones teórico participativa, analítica/reflexiva y resolutive.

- STp 2: Enfoques del diseño editorial: funcionalistas vs. esteticistas e intermedios. Teorías relacionadas, conceptualización, contexto y receptor. Se

vuelven a mostrar ejemplos de diseño, se solicita a los estudiantes que comenten sobre las revistas elegidas o sobre las que leen. Cada enfoque define qué aspecto va a priorizar el diseño de la revista o de la página, generalmente responden al estilo editorial definido por la propia revista. Pueden ser: el punto de vista del lector, énfasis en el tema, diseño e identidad de la revista, estilo del diseñador, tendencia o adecuación al consumo masivo. Se retoman los temas de comunicación, identidad, legibilidad, medios masivos así como los específicos de diseño en relación con los ejemplos.

- *Entrega del Análisis preliminar de la revista: lectura y/o proyección de lo presentado. Situación analítica/reflexiva en comisión (SAR): se trabaja en forma grupal sobre las dudas y problemas encontrados. Primeras lecturas de los análisis. Se chequea sobre las pautas de análisis dadas y se consulta si pudieron observarlas y si aparecieron otras. Se amplía análisis y relevamiento en forma grupal. Se solicita se traiga por escrito para la próxima clase.*

- *Propuesta de diseño conceptual en forma grupal. Situación de Resolución (SRe) se trabaja en forma grupal de a 2 estudiantes. Hacen un listado de conceptos asociados, plantean referencias de otros medios (mismo contenido en otro soporte), se preguntan en qué pueden innovar, porqué el lector leería esa revista por sobre otras. Pueden realizar ejercicios de creatividad de diversa índole en clase o fuera de ella tormenta de ideas, proponer desde los distintos enfoques, hacer asociaciones de ideas (si la revista fuera un animal, un objeto, etc.). Esta situación culmina con la lectura de la propuesta de cada estudiante y la clarificación de las dudas, las cuestiones sobre las que no pueden avanzar, así cómo la diferenciación de una propuesta viable de otras que no lo son.*

- Material de lectura 1: Artículo “Proyecto Proceso”, revista Etapes # 13, p.82, 2011, Edición española, Ed.GG. *Discusión en clase sobre el texto. Los puntos de discusión la definición de los conceptos Proyecto y Proceso, qué variables intervienen, cuáles son generalizables a todo el grupo cuáles individuales, cuestiones inconscientes y azarosas, la “creatividad”.*

Realización del mapa conceptual de las conclusiones y del gráfico dónde van a representar su propio proceso de diseño.

Próxima clase: Se solicita el envío por mail del avance del análisis de la revista elegida, de la propuesta conceptual individual para ser expuestos en la Situación participativa general (SPg) y ver la película Helvética <http://www.veoh.com/watch/v760022632spTWK7p>

2º semana / Clase 3: Propuesta Conceptual.

Situaciones participativa, analítica/reflexiva y resolutive.

- Situación participativa general (SPg) sobre la película Helvética. *Se trabajará sobre los aspectos relevantes de la película para los docentes y estudiantes y se relacionará con los temas de identidad, legibilidad, comunicación y trabajo con la tipografía. Se realizarán conclusiones generales sobre los análisis y propuestas conceptuales presentadas.*
- *Continúa el análisis de las propuestas planteadas y dudas en comisión y de manera grupal (SAR). Se ajustan en clase el análisis y la propuesta que*

completarán para la próxima clase. Trabajo en grupos de a 2 estudiantes que leen y comentan la producción de su compañero.

- **Esquicio A:** composición de una página de la revista seleccionada (SRe). Se observan y comparten ideas sobre los bocetos en una situación de tutoría (STu) para que los estudiantes tengan un primer acercamiento a los criterios de tutoría y a la observación de las variables intervinientes en sus trabajos y en los de sus compañeros. Situación analítica/reflexiva (SAR) sobre los saberes intervinientes en el esquicio y qué teorías u otros saberes podrían enriquecerlo. Se comparte con el grupo

- **Análisis de pieza de diseño editorial** realizada por un diseñador profesional. Tres tapas del Suplemento Radar o Las 12 de Alejandro Ros. Se solicita se envíe por mail un escrito breve con el aspecto que destacan de esta pieza de comunicación para la próxima clase con un análisis general fuera de la clase siguiendo las pautas ya planteadas para los análisis con foco en tapa de revista, identidad del medio, sistema, recursos gráficos y retórica. Para reflexionar ¿cómo las hubieran resuelto los estudiantes?



Próxima clase: Se entrega el análisis final de la revista elegido impreso según pautas de contenido, la propuesta conceptual y el boceto acabado de la doble página del esquicio (pueden hacer ajustes sobre lo presentado en clase y en

relación a lo planteado en la propuesta conceptual). El formato de presentación lo propone cada estudiante en hoja A4. y del análisis de la tapas de Alejandro Ros por mail.

2° semana / Clase 4: Primeros Bocetos

Situaciones participativa, analítica/reflexiva, resolutive y tutorial.

- STp 3: Búsquedas conceptuales y su relación con la identidad del diseño o de la pieza de comunicación. Legibilidad y estética. *Ejemplos de diseño donde se observa la relación concepto-resolución, coherencia entre propuesta conceptual y diseño. Conclusión general sobre los análisis de las tapas de Alejandro Ros.*

- *En comisión se trabaja sobre el informe de la revista, los análisis realizados y las propuestas conceptuales de manera grupal (SAR). Se trabajará en la relación análisis-propuesta conceptual y proyecto de diseño. Lectura de algunos informes, problemas y soluciones detectados, diferenciar propuestas correctas de aquellas incompletas o débiles. Relación de los aportes de las teorías a los proyectos y a los posibles caminos a tomar. La teoría como disparadora de la creatividad o su sostén. Lectura de los envíos seleccionados. Puesta en común de problemas y aciertos..*

- Esquicio B sobre la propuesta conceptual, trabajo grupal (SRe). *Se verifica en forma general que los diseños incorporen la propuesta conceptual y los*

contenidos teóricos compartidos en una situación de tutoría (STu) para que los estudiantes tengan una primera devolución de sus bocetos.

•Se trabajará en la relación análisis-propuesta conceptual y proyecto de diseño (lo dicho sobre lo hecho) y el refuerzo de la metodología de trabajo de diseño. Situación analítica/reflexiva (SAR) del análisis a la propuesta conceptual y del concepto a la forma. Se trabaja con los estudiantes ¿qué teorías y saberes están presentes en la propuesta? ¿qué otros saberes están presentes en las propuestas de sus compañeros o en los ejemplos visualizados en clase? ¿qué otro aporte puede recibir la propuesta?

• Visualización de los ejemplos de la clase 1 analizando propuesta conceptual y diseño realizado.

Próxima clase: Se solicita traer por escrito las consideraciones teóricas, técnicas y artísticas abordadas en el esquicio. Se solicita se traigan los bocetos de 3 páginas de la revista que evidencien la propuesta conceptual en forma individual.

3° semana / Clase 5:

Situaciones participativa, expositiva, analítica/reflexiva, resolutive y tutorial.

• Charla de un profesional del diseño editorial invitado con espacio de preguntas y reflexión sobre la charla. Propuesta: diseño de diarios con Ariel Garofalo. La problemática particular del medio y los temas afines con las

revistas: la edición, el tiempo, imagen-texto, la ideología. Espacio de preguntas.

Relación de la charla con los contenidos del TP#3

- Situación participativa general (SPg) sobre el informe de la revista, los análisis realizados y las propuestas conceptuales. *Relación con la teoría: identidad, y comunicación. Relación de la propuesta conceptual con las posibilidades del diseño.*
- Tutoría grupal (STu) de las 3 páginas de la revista solicitadas. *Se solicita un punteo por escrito de los aciertos y problemas detectados.*
- Actividad en Aula web (herramienta que provee la UNLP) para participar del foros de discusión sobre los diferentes saberes que surgieron de la charla del profesional ¿qué temas nuevos escucharon? ¿qué aportes hizo el profesional al TP? ¿cómo vincula estos saberes a su proyecto?

Próxima clase: Se solicita traer los bocetos de 6 páginas de la revista que incluyan los temas tratados en el aula.

3° semana / Clase 6:

Situaciones teórico participativa, resolutive y tutorial.

- STp 4: Conceptualización y composición: propuesta de diseño sobre las cuestiones técnicas.

- Esquicio C sobre diseño de tapa de la revista (*SRe*). *Tutoría general en clase (STu)*. *Se dialoga sobre los fundamentos de la propuestas, sus posibilidades y la relación con los saberes expuestos en las STp. Relación sistémica de revista con tapa, del todo con la parte y viceversa.*

- Tutoría grupal individual (*STu*) de las 6 páginas de la revista solicitadas. *Se irá relacionando cada proyecto con los trabajos de sus compañeros y con los temas tratados en las clases anteriores.*

Próxima clase: Se solicita traer 9 páginas de la revista diseñadas y los bocetos acabados de las tapas y por escrito sus fundamentos.

4° semana / Clase 7:

Situaciones participativa, analítica/reflexiva, resolutive y tutorial.

- Situación participativa general (*SPg*) sobre las propuestas de diseño de la Revista.

- Material de Lectura 2 sobre el diseño editorial de David Carson y disparadores de creatividad.

- Esquicio D (*SRe*) *realización de doble página utilizando los disparadores planteados por el Material de Lectura 2. Tutoría general en clase (STu)*

- *Trabajo de tutoría entre 2 estudiantes (STu) asistidos por el documento con los criterios de tutoría.*

- Tutoría grupal individual (*STu*) de la propuesta de rediseño de la revista y tapas. *Se solicita que escriban en clase los aciertos y problemas detectados.*

Próxima clase: Se solicita traer 12 páginas de la revista diseñadas (puede ser en formato digital) e incorporar al menos uno de los aspectos planteados por el Material de Lectura 2.

4° semana / Clase 8:

Situaciones teórico participativa, analítica/reflexiva, resolutive y tutorial.

- STp 5. Diseño editorial: sistema, énfasis, figuras retóricas. Recursos gráficos y concepto.
- Esquicio E (*SRe*) en clase sobre un gráfico informativo o infografía presente en la revista. *Tutoría general en clase (STu)*.
- *Tutoría individual de las 12 páginas de la revista (STu)*.
- Video 2 sobre el equilibrios y desequilibrios entre el contenido y la forma Paula Scher: Great design is serious (not solemn) <https://www.youtube.com/watch?v=atn22-bmTPU> *Actividad de escritura sobre las conclusiones personales de lo observado ¿Obtuvo ideas o críticas para su trabajo?*
- Revisión del cronograma y calendario planteado para el TP#4. *Planteo de dudas, problemas técnicos, esclarecer los problemas grupales e individuales y los objetivos a cumplir para la presentación del ante proyecto de tapa, 2 notas de 2 y 3 páginas cada una que incluya un gráfico informativo.*

Próxima clase: Se solicita traer 16 páginas de la revista diseñadas con tapas.

5° semana / Clase 9:

Situaciones participativa, analítica/reflexiva, resolutive y tutorial.

- Situación participativa general (SPg) sobre los anteproyectos presentados.
Colgada general.
- Esquicio F (SRe) con carácter lúdico para comprender la variable del juego, la experimentación, el azar y los aspectos subjetivos intervinientes en el proceso de diseño así como el trabajo mediante la expresión, la búsqueda y diversión.
- Durante la visualización y el esquicio los docentes evalúan conceptualmente los anteproyectos.
- Devolución de anteproyecto a los estudiantes en forma individual y relación con los criterios de evaluación utilizados para internalizar las variables intervinientes.

Próxima clase: Se solicita traer las páginas indicadas por su problemática y una pequeña conclusión del esquicio F.

5° semana / Clase 10:

Situaciones participativa, analítica/reflexiva, resolutive y tutorial.

- Situación participativa general (SPg) *Lectura de las conclusiones sobre los esquicios realizados y sobre los anteproyectos presentados.*
- Material de Lectura 3 con cuestionario individual. *Debate grupal. El docente actúa de moderador entre las discusiones de los estudiantes.*

- *Trabajo de tutoría entre 2 estudiantes (STu).*
- Conclusiones junto con el docente de las tutorías realizadas entre compañeros.

Próxima clase: Se solicita traer por escrito las respuestas del cuestionario del Material de lectura 3.

6° semana / Clase 11.

Situaciones teórico participativas, tutoriales, analítica/reflexiva y resolutive.

- Situación participativa general (SPg) *sobre los trabajos presentados. Colgada general. Reflexión sobre sistema de diseño vs. repetición.*
- Esquicio G (*SRe*) de diseño tipográfico sobre una página de la revista.
- *Tutoría individual de las propuestas (STu) con opinión grupal.*

Próxima clase: Se solicita traer el avance de la propuesta de la revista y el boceto acabado del esquicio G.

6° semana / Clase 12:

Situaciones teórico participativas, tutoriales, analítica/reflexiva y resolutive.

- Esquicio H sobre el sistema de 3 tapas de la revista re diseñada.
- *Tutoría individual de las propuestas (STu)*

7° semana / Clase 13:

Situaciones teórico participativas, tutoriales, analítica/reflexiva y resolutive.

- Situación participativa general (SPg) sobre los sistemas de tapas y algunas páginas. *Colgada general.*
- *Trabajo de tutoría entre 2 estudiantes (STu)*
- *Tutorías finales grupales del proyecto (STu)*

7° semana / Clase 14:

Situaciones tutoriales, participativas, analítica/reflexiva y resolutive.

- Última corrección: se ven ajustes finales y se centra la tarea en cuestiones de producción del prototipo.
- Se destacará el análisis de las producciones y de lo realizado (reflexión en la acción) como parte del aprendizaje del proceso de diseño, de las estrategias que el estudiante realiza para aprender (para tomar consciencia de ellas) y motivar al trabajo crítico con propuesta (crítica constructiva vs. crítica destructiva, queja o con juicios de valor).

8° semana / Clase 15:

Situaciones participativas, analítica/reflexiva y resolutive.

- Entrega del proyecto con guía de autocorrección Se corrige en horario de clase con estudiantes fuera del aula.

- Entrega de notas y verificación de las autocríticas realizadas por los estudiantes de acuerdo a los criterios de corrección utilizados en el TP.

8° semana / Clase 16:

Situaciones participativas, analítica/reflexiva y resolutive.

- Se vuelve a ver el proyecto, se reflexiona sobre el tema, sobre lo aprendido, sobre los problemas y otras posibilidades de la propuesta.
- Se detallan los puntos fuertes de cada trabajo y los débiles para que el estudiante los internalice y trabaje en los próximos TP.
- Reflexión sobre qué criterios se usaron para la resolución de problemas y para la toma de decisiones, un trabajo crítico que también haga una revisión de los conceptos aprendidos para que sean conscientes de sus propias comprensiones (intuitivas y racionales).

10 | Seguimiento y evaluación (de la propuesta de intervención)

La presente propuesta de intervención requiere la verificación y evaluación crítica constante del material producido, y esta tarea constituye otro trabajo de intervención en sí mismo por lo cual no se ha ampliado este tema aunque se dejan delineadas algunas acciones posibles.

Se establecerá una propuesta general para el primer año de implementación con reuniones semanales de seguimiento del avance de la propuesta de intervención con incorporación de contenidos.

Se realizará una planificación precisa de la implementación del trabajo de intervención y se determinarán tareas, responsables y tiempos a fin de poder monitorear los avances y reencausar las acciones incumplidas.

Se enviarán e-mails grupales donde todo el grupo a cargo de la implementación de la propuesta de intervención quede informado con la reseña de las reuniones, los temas a seguir, los responsables, las fechas de cumplimentación y recomendaciones para el encuentro siguiente.

Se realizarán encuestas a estudiantes y docentes para evaluar los cambios implementados de la propuesta de intervención. Se realizará un cuestionario a final de año sin calificación a fin de relevar la comprensión de los conceptos teóricos incorporados en el año.

11 | Consideraciones finales

Documentación de lo realizado: hacia una metodología de la cátedra

La viabilidad del proyecto se sustenta en la aprobación del grupo de docentes de la cátedra quienes son permeables a discutir sobre el tema y tienen interés en mejorar el trabajo en la clase. Para la realización de la intervención en la cátedra se requiere esencialmente tiempo que podría obtenerse al optimizar las tareas del aula: realizar más correcciones grupales que individuales, repartir tareas entre los docentes y aprovechar los momentos de realización de prácticos en clase para tener encuentros cortos de monitoreo, verificar avances, conversar sobre las dudas e identificar de problemas. Además -y excepcionalmente- se puede solicitar al cuerpo docente tiempo, fuera de horario, antes o después de la clase o en horarios acordados por teleconferencia a través de internet.

Sería importante relevar, organizar y construir documentos de trabajo para desarrollar un escrito de la metodología utilizada por la cátedra. Constituir por un análisis preliminar de la situación junto con los objetivos planteados y su verificación, los informes mensuales, la documentación del trabajo anual realizado, la selección de las experiencias de aprendizaje, las conclusiones del cuerpo docente, las encuestas realizadas a los estudiantes, los criterios de evaluación y las evaluaciones, la producción de los estudiantes (y sus calificaciones) a nivel grupal e individual, los trabajos de autocorrección, el material anexo sobre la articulación entre teoría práctica que se haya relevado por parte del cuerpo docente, así como de las nuevas herramientas e instrumentos que se hayan sumado para el trabajo docente o para el trabajo docente-estudiante. Estas consideraciones permitirán ajustar la intervención a la realidad, considerando los aciertos y errores para poder consolidarla.

También se podrían realizar reuniones presenciales del cuerpo docente antes de comenzar el año para ajustar la implementación y antes de cada clase durante la primera semana y al comienzo de cada unidad temática para evacuar dudas; formar grupos de trabajo por temas para optimizar el tiempo disponible a estas tareas y realizar documentos colaborativos para clarificar las actividades definidas, las realizadas y las futuras, así como los criterios, las ideas y propuestas que vayan.

Luego de la intervención será necesario indagar los problemas recurrentes que tengan los docentes y buscar soluciones; observar las acciones realizadas para compararlas por comisión (y luego por año trabajado) con una intención de reflexión y crítica constructiva de la propia tarea; analizar los discursos docentes a fin de clarificar los contenidos y revisar la metodología usada (viejos hábitos); fortalecer al cuerpo docente con herramientas y trabajo en equipo y

motivar la innovación en la práctica de la enseñanza fundamentada en el interés por aprendizajes significativos, orientación al estudiante, contención, manejo de crisis, dar libertad para la búsqueda creativa.

La tarea en el aula es constante, así como la revisión, análisis y documentación de lo que allí sucede. La crítica y la mejora continua es parte esencial de nuestro accionar como diseñadores y tiene que serlo en nuestro accionar docente. Hacia esa búsqueda está orientada esta intervención, y no concluye con ella sino que con ella comienza.

12 | BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D. P.** (1980). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.
- Bazdresch Parada, M.** (1997). Notas para fundamentar la intervención educativa crítica. *Revista Educar*, 1, abril-junio. http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_24/nr_281/a_3637/3637.htm 22 septiembre 2015.
- Chartier, A. M.** (2000) *Enseñar a leer y escribir Una aproximación histórica*. México: Fondo de Cultura Económica, p. 81- 83.
- Chaves, N.** (1996) La reflexión de los profesores en la colección *La cultura del diseño, paso a paso. 35 años de la Escuela Elisava*, http://tdd.elisava.net/coleccion/13/chaves_martl-i-font-es. 10 noviembre 2014.
- Chevallard, Y.** (1985, ed. Francesa, 1997 ed. en español) *La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado*. Argentina: Editorial Aique, p. 4
<http://www.uruguayeduca.edu.uy/Userfiles/P0001%5CFile%5Cchevallard.pdf>. 30 mayo 2016.
- Edelstein, G.; W. De Camilloni, A. et al.** (1996) *Corrientes Didácticas Contemporáneas*, p. 75-90. México: Paidós.
- Edelstein, G. y Litwin, E.** (1993). Nuevos debates en las estrategias metodológicas del currículum universitario. *Revista Argentina de Educación*, AGCE, Año XI, nº 19.
- Edwards, V.** (1988) El conocimiento escolar como lógica particular de apropiación y alienación. *Revista Temas universitarios* Vol. 12, p. 49-62. México.
- Filpe M. y Guitelman S.** (2001) *Diálogos. El diseño de un taller*. Argentina: Cátedra C, FBA , UNLP.
- Gonzales Ruiz** (1994) *Estudio de Diseño Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad*, p.29 y 30. Argentina: Emecé.
- Ledesma, M.** (1997) *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos* de Arfuch, L.; Chaves, N. y Ledesma, M. p.38 y 39. Buenos Aires: Paidós.
- Mazzeo, C. y Romano, A. M.** (2007) *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*. Argentina: Editorial Nobuko.
- Morin, E, Roger Ciurana, E. y Motta, R.D.** (2002). *Educación en la Era Planetaria*, p.20. España: elaborado para la Unesco, Universidad de Valladolid.
- Remedí, E.** (2004) Conferencia magistral presentada en el marco de la Reunión Nacional de Coordinadores de la Licenciatura en Intervención Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional. www.lie.upn.mx/docs/docinteres/Conferencia_Eduardo_Remedi.doc. 5 mayo 2014.
- Schön D. A.** (1987) *La formación de profesionales reflexivos*. Barcelona: Paidós.
- Sitio de la Universidad Nacional de La Plata** - junio, 1, 2010.
http://www.unlp.edu.ar/uploads/docs/ordenanza_195.pdf. 1 junio 2010.
- Sitio de la Universidad Nacional de La Plata. Estatuto.** (2008). Preámbulo y Cap. I, art. 6: De la enseñanza. http://www.unlp.edu.ar/uploads/docs/estatuto_2008_final.pdf. 30 enero 2012.
- Sitio de la Universidad Nacional de La Plata. Especialización docentes**
http://www.unlp.edu.ar/articulo/2008/4/22/especializacion_en_docencia_universitaria. 2 febrero 2015.

ANEXO ENCUESTA

Taller Diseño en Comunicación Visual III / Encuesta anónima

A continuación te pedimos que respondas una serie de preguntas que nos ayudarán a saber qué contenidos conocés, cuáles son tus dificultades y cuáles tus intereses (tanto en los contenidos como en los prácticos) a fin de que podamos abordarlos este año durante el taller:

1. De acuerdo con el siguiente listado por favor indicá

a) ¿Qué temas de diseño considerarás que adquiriste el año anterior?

Identidad	
Sistema	
Tipografía	
Recursos gráficos	
Percepción visual	
Propuesta de diseño	
Realización de informe	
Tutoría	
Niveles de aprobación	

b) ¿Qué temas del listado considerarás que tenés dificultad?

2. Marca en la siguiente escala el grado de profundidad con el cual conocés estos temas.

TEMA	BAJO	MEDIO	ALTO
Tipografía			
Diagramación			
Composición			
Retórica de la imagen			
Sistema			
Recursos editoriales			
Afiche			
Página de revista			
Fascículo			
Sitio web			
Color			
Uso del espacio compositivo			
Legibilidad			
Usabilidad			
Lenguaje y significación			

3. ¿Qué tema te gustaría profundizar en clase?

(puede ser un tema no presente en los listados precedentes)

4. ¿Creés que necesitás reforzar algún tema técnico o manejo de software para la resolución de tus proyectos?

Si tu respuesta es SI por favor indicanos cuál.

5. ¿Qué textos lees? (pueden ser de cualquier género o área de conocimiento)

6. ¿Qué lees sobre diseño?

7. ¿Qué sitio web o red social visitás frecuentemente? (general)

8. ¿Qué sitios relacionados al diseño visitás frecuentemente?

9. ¿Participás de algún foro o grupo de discusión o de trabajo?

Si tu respuesta es SI por favor indicanos cuál.

10. ¿Qué temas de actualidad que son de su interés? Por favor detallanos al menos tres.

11. ¿Estás realizando trabajos de diseño por fuera de lo académico?

Si tu respuesta es SI por favor indicanos cuál y qué tipo de dificultades te encontrás en esa práctica.

TALLER DE DISEÑO

Gráfico sobre los componentes de la enseñanza y el aprendizaje en el contexto de la materia. Basado en Triángulo de las relaciones de enseñanza (Saint-Onge, 1997)



TALLER DE DISEÑO EN COMUNICACIÓN VISUAL

3º AÑO / DISEÑO EDITORIAL / TP#3

El trabajo práctico se presentará a los estudiantes en la primer clase del TP#3 para lo cual ya contarán con las Especificaciones del trabajo práctico (entregada a comienzos del año) que contiene el detalle del trabajo a realizar, el cronograma, objetivos, temas generales y específicos, contenido teórico, bibliografía, palabras claves, desarrollo de la práctica, criterios de evaluación y material anexo.

Gráfico esquemático sobre un trabajo práctico y como se relacionan los aspectos teóricos y prácticos, así como las situaciones de acción, reflexión y reflexión en la acción

Trabajo Práctico#3: el soporte gráfico, digital y audiovisual, lo sistémico como valor de identidad.

Pieza de comunicación: rediseño de Revista existente en el mercado de 16 páginas con 2 notas principales, 2 secciones más agenda o recomendados, tapas y sumario. Contenido real de texto de la revista elegida.

Contenidos: diagramación, legibilidad, composición, jerarquías de la imagen y texto, uso del espacio, color, uso de imagen, conceptualización, comprensiones generales de comunicación, conocimiento del receptor y del contexto general de uso de la pieza gráfica y generación de recursos gráficos.

Aptitudes: planificación, operación de los programas específicos, manejo de tiempos y maquetación.

Modalidad: individual.

Cantidad de clases: 16 (15 y entrega), 8 semanas

Duración de los módulos de actividad en clase: 45 minutos

Duración de esquicios, lecturas, videos: 20 ó 30 minutos. **Intervalo:** 1 solo de 15 ó 20 minutos luego de los 2 ó 3 primeros módulos de actividad.

OBJETIVOS GENERALES TP#3

/ Ejercitar la metodología del proceso de diseño en un proyecto de mayor complejidad y el manejo de los tiempos.

/ Internalizar el concepto de sistema a través del rediseño de una pieza de diseño editorial.

/ Incorporar distintos contenidos teóricos: Identidad, legibilidad, lecturabilidad, comunicación y medios.

/ Definir la identidad de la revista a través del texto, imagen y recursos gráficos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS TP#3

/ Profundizar los aspectos técnicos relacionados a la utilización de grillas o retículas (sistémico), organización de la información (grilla, lectura y composición), uso del color (y contraste) y al manejo tipográfico en los diferentes elementos del texto: títulos, epígrafes, volantas, bajadas, secciones, descripciones cortas, destacados y blanco tipográfico, generación de recursos, de entre otros.

/ Analizar la relación comunicación y estética (contenido y forma), los aspectos funcionales

relevantes y los de estilo gráfico, juego e impacto visual.

/ Trabajar e internalizar el concepto de lector, usuario ó público destinatario en la revista elegida y a los contenidos que ésta tiene para difundir.

/ Aproximar la utilización de figuras retóricas en el diseño editorial, conceptos de percepción y significado.

/ Instruir en el recurso de la planificación de proyectos complejos: variables técnicas, recursos disponibles, factibilidad y tiempo (cronograma y calendario).

REFERENCIAS

TEORÍA (T) ○ **PRÁCTICA (P)** ● **Trabajo Práctico: TP** 📄 **Informe** 📁 **Entrega**

• **Situación teórica participativa (STp):** contenidos teóricos relacionados a los temas de la clase. General a cargo del prof. titular, prof. adjunto, JTP o docente.

• **Situación participativa general (SPg):** actividades de la clase y el el TP por el JTP o docente. Los estudiantes hacen consultas generales, presentan dudas o aportes.

• **Situación analítica/reflexiva (SAR):** analiza, debate, cuestiona y reflexiona sobre las teorías y los temas relacionados al TP en forma general o en comisión.

• **Situación de Resolución (Ser):** producción y la tutoría en la misma clase.

• **Situación de tutoría (STu):** el docente hace una devolución sobre la actividad

TP#3 - PROCESO DE DISEÑO con ARTICULACIÓN ENTRE TEORÍA Y PRÁCTICA

	acción	reflexión	acción	acción - reflexión	acción - reflexión	reflexión	acción	reflexión	acción	reflexión	acción	reflexión	acción	reflexión en la acción		
	tema	análisis	propuesta	bocetos	propuesta	actividad	alternativas	actividad	anteproyecto	repropuesta	actividad	ajuste	ajustes finales	entrega - reflexión		
clase	1: STp	2: STp - lectura	3: SPg - SRe	4: STp - SRe	5: Charla - SPg	6: STp - SRe	7: SPg - lectura	8: STp - SRe	9: SPg	10: SPg - lectura	11: SPg	12: STu	13: SPg	14: STu	15: SAR	16: SAR
	<ul style="list-style-type: none"> Indagación estudiantes Presentación TP#3 y cronograma STp1 Diseño Editorial: identidad, comunicación y medios Presentación de diseños relevantes de revistas y trabajos destacados del taller. Selección de revista a trabajar Análisis de la revista con guía 	<ul style="list-style-type: none"> STp 2: Enfoques del diseño editorial y teorías relacionadas. Entrega del Análisis preliminar de la revista Propuesta de diseño conceptual en forma grupal. Material de lectura 1: Artículo "Proyecto Proceso", revista Etapes Video 1: película Helvética. 	<ul style="list-style-type: none"> Situación participativa general (SPg) sobre la película Helvética. Esquicio A: composición de una página de la revista seleccionada (SRe). Análisis de pieza de diseño editorial realizada por un diseñador profesional. 	<ul style="list-style-type: none"> STp 3: Búsquedas conceptuales y su relación con la identidad del diseño o de la pieza de comunicación. Legibilidad y estética. En comisión, grupal (SAR): análisis realizados y las propuestas conceptuales Tutoría grupal (STu) 3 páginas de la revista Actividad en Aula web foros de discusión 	<ul style="list-style-type: none"> Charla de un profesional del diseño editorial invitado Situación participativa general (SPg) sobre el informe de la revista, los análisis realizados y las propuestas conceptuales. Tutoría grupal (STu) 3 páginas de la revista Actividad en Aula web foros de discusión 	<ul style="list-style-type: none"> STp 4: Conceptualización y composición: propuesta de diseño sobre las cuestiones técnicas. Esquicio C (SRe) sobre diseño de tapa de la revista. Tutoría grupal individual (STu) de las 6 páginas de la revista solicitadas. Se irá relacionando cada proyecto con los trabajos de sus compañeros y con los temas tratados en las clases anteriores. 	<ul style="list-style-type: none"> Situación participativa general (SPg) sobre las propuestas de diseño de la Revista. Material de Lectura 2 David Carson y creatividad. Esquicio D (SRe): realización de doble página a partir Lectura 2. Tutoría (STu). Tutoría grupal individual (STu) propuesta de rediseño de la revista y tapas. Se solicita escriban los aciertos y problemas detectados. 	<ul style="list-style-type: none"> STp 5. Diseño editorial: sistema, énfasis, figuras retóricas. Recursos gráficos y concepto. Esquicio E (SRe): en clase sobre un gráfico informativo de la revista. Tutoría (STu). Tutoría individual (STu) de las 12 páginas de la revista. Video 2 Revisión del cronograma 	<ul style="list-style-type: none"> Situación participativa general (SPg) anteproyectos Esquicio F (SRe): con carácter lúdico. Evaluación conceptualmente los anteproyectos. Devolución de anteproyecto a los estudiantes en forma individual y relación con los criterios de evaluación utilizados para internalizar las variables intervinientes. 	<ul style="list-style-type: none"> Situación participativa general (SPg) Lectura de las conclusiones sobre los esquicios realizados y sobre los anteproyectos presentados. Material de Lectura 3 con cuestionario individual. Tutoría entre compañeros (STu) con guía de evaluación Conclusiones de las tutorías realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Situación participativa general (SPg) sobre los trabajos presentados. Colgada general. Reflexión sobre sistema de diseño vs. repetición. Esquicio G de diseño tipográfico sobre una página de la revista. Tutoría individual (STu) de las propuestas con opinión grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> Esquicio H (STu) sobre el sistema de 3 tapas de la revista re diseñada. Tutoría individual (STu) de las propuestas 	<ul style="list-style-type: none"> Situación participativa general (SPg) sobre los sistemas de tapas y algunas páginas. Colgada general. Trabajo de tutoría (STu) entre 2 estudiantes Tutorías (STu) finales grupales del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> Tutorías (STu) finales grupales del proyecto. Ajustes finales y se centra la tarea en cuestiones de producción del prototipo. Análisis de las producciones y de lo realizado (SAR). Motivación del trabajo crítico con propuesta (crítica constructiva vs. crítica destructiva, queja o con juicios de valor). 	<ul style="list-style-type: none"> Entrega del proyecto con guía de autocorrección. Se corrige en horario de clase con estudiantes fuera del aula. Entrega de notas y verificación de las autocríticas realizadas por los estudiantes de acuerdo a los criterios de corrección utilizados en el TP. 	<ul style="list-style-type: none"> Se vuelve a ver el proyecto, se reflexiona sobre el tema, lo aprendido, problemas y otras posibilidades de la propuesta. Se detallan los puntos fuertes y débiles para que el estudiante los internalice y trabaje en los próximos TP. Reflexión sobre criterios se usados para la resolución de problemas, toma de decisiones, trabajo crítico, conceptos aprendidos y tomar conciencia de su proceso de diseño (aspectos intuitivos y racionales).
	Indagación sobre qué saben los estudiantes del tema, qué les gusta, qué leen, qué consumen en materia editorial. Se considerarán aplicaciones, e-pub, suscripción a boletines, blogs, redes sociales y sitios de lectura.	Refuerzo de la metodología de trabajo de diseño. Relación de los contenidos teóricos con los esquicios, propuesta y trabajo práctico. Se trabajará con distintos enfoques de la teoría	Metodología de trabajo de ida y vuelta entre teoría y práctica: teórico: con ejemplos prácticos y ejercicios con fundamentaciones y conceptos teóricos. Ejemplificación de uno y otro caso: cada concepto se ve reflejado en la práctica y cada práctica tiene una base teórica, y si no la tiene se analiza qué la sostiene y cómo se llegó a ese resultado.	Se reforzará la metodología basada en la investigación, con la fundamentación en la observación y el análisis, la interpretación de datos para elaborar estrategias. y propuestas ya sea conceptuales, gráficas o de contenido. Se trabajará en la diferenciación de contenidos teóricos, conceptos, aspectos técnicos y estéticos o estilísticos: charlas con los estudiantes y correcciones grupales.	Diferentes accesos al contenido teórico a través de charlas, textos, videos, material bibliográfico y trabajo práctico sobre el material dado. Análisis de material teórico, hechos de la realidad, estudio de casos, ejemplos históricos..	Se realizarán acercamientos intuitivos y se explicará el concepto de caja negra (inconsciente) y caja blanca (consciente) para que el estudiante tenga más conocimiento de cómo propone y produce: metacognición.	Se realizarán trabajos prácticos y ejercicios con carácter lúdico para comprender la variable del juego, la experimentación, el azar y los aspectos subjetivos intervinientes en el proceso de diseño así como el trabajo mediante la expresión, la búsqueda y diversión.	Se destacará el análisis de las producciones y de lo realizado (reflexión en la acción) como parte del aprendizaje del proceso de diseño, de las estrategias que el estudiante realiza para aprender (para tomar conciencia de ellas) y motivar al trabajo crítico con propuesta (crítica constructiva vs. crítica destructiva, queja o con juicios de valor).	Reflexión sobre qué criterios se usaron para la resolución de problemas y para la toma de decisiones, un trabajo crítico que también haga una revisión de los conceptos aprendidos para que sean conscientes de sus propias comprensiones (intuitivas y racionales).							
TP#2	semanas 1	2	3	4	5	6	7	8	TP#4							

2: STp - lectura