

# HACIA UN PERFIL DE FORMACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO ATENTO A LOS DESAFÍOS DE LA REGIÓN DEL NORDESTE ARGENTINO

TALLER DE DISEÑO GRÁFICO 1

**PELLI, Ma. Bernabela<sup>1</sup>; ALEGRE GIMÉNEZ, Alberto<sup>2</sup>;  
AQUINO, Damián<sup>3</sup>; COSTILLA, Ana V.<sup>3</sup>; ESTÉVEZ, Fernando<sup>3</sup>;  
FLEITAS, Nilda M.<sup>3</sup>; GONZÁLEZ, Ma. Soledad<sup>3</sup>;  
LEGUIZAMÓN, Miguel<sup>3</sup>; MACHUCA, Jorge<sup>3</sup>; TOULLIEUX, Cristian<sup>3</sup>**  
*mariabernabelapelli@hotmail.com*

*Taller de Diseño Gráfico 1 (TDG 1). Carrera de Diseño Gráfico, FAU-UNNE.*

## PALABRAS CLAVE

Perfil de formación; vinculación con el medio; ciclo básico.

## KEYWORDS

*Training profile - linkage with the social environment - basic cycle.*

## RESUMEN

El Taller de Diseño Gráfico 1 propone un perfil de formación para los estudiantes desde el primer año, orientado y comprometido a enfrentar y resolver problemas de comunicación visual, en el ámbito local, regional y de otras culturas, mediante la práctica en acciones de vinculación concreta con el medio y como modo de retroalimentación en la generación de los contenidos académicos. Esta se constituye como una práctica profesional simulada y asistida, con un nivel de complejidad acorde con el ciclo básico en el que se encuentra y con el propósito de integración de los contenidos adquiridos durante el ciclo lectivo.

## ABSTRACT

*The Graphic Design Workshop 1 proposes a training profile for students from the first year, oriented and committed to face and solve problems of visual communication, in the local, regional and other cultures scope, through the practice of actions of concrete linkage with the social environment and as a way of feedback in the generation of academic content. This is constituted as a simulated and assisted professional practice, with a level of complexity according to the basic cycle in which it is and with the purpose of integrating the contents acquired during the academic year.*

---

1. Profesora adjunta a cargo del TDG 1.

---

2. Jefe de Trabajos Prácticos del TDG 1.

---

3. Auxiliar de Primera Categoría del TDG 1.

<http://dx.doi.org/10.30972/adn.074062>

## OBJETIVO

Presentar la estrategia pedagógica que desarrolla el TDG 1, desde un marco teórico-conceptual que sustenta su actividad formativa de integración de contenidos, con acento en la vinculación con el medio regional y su puesta en acto en los ejercicios realizados por los estudiantes, durante los ciclos lectivos 2017, 2016 y 2012.

## INTRODUCCIÓN

Hoy el desafío dentro de los espacios de formación en esta disciplina consiste en problematizar la enseñanza y orientarla hacia el desarrollo de un pensamiento autónomo y propicio para la autogestión del conocimiento. Atentos a estas necesidades y encuadrados en lo que se expresa en el plan de estudios de la Carrera de Diseño Gráfico de la FAU UNNE, es necesario volcar los contenidos estipulados en el currículo desde una visión de formación general sobre la base de integración de contenidos que impulsen la consideración de los temas culturales, económicos, sociales y ambientales que se verán implicados en el ejercicio de la profesión, y que faciliten al egresado comprender y operar en la realidad social en la que esté inserto. Es por ello que pensamos que resulta imprescindible favorecer el desarrollo de un perfil de Diseñador Gráfico que se aleje de una formación dogmática y con una sólida formación en lo relativo a su campo disciplinar específico, hacia un perfil que facilite oportunas reconversiones. En tal sentido, desde el año 2009, el programa del TDG 1 prevé en su plan de actividades una fase integradora de conocimientos adquiridos y construidos, al final del trayecto curricular anual. Esta se constituye como una práctica profesional simulada y asistida, con un nivel de complejidad acorde con el ciclo básico en el que se encuentra la asignatura.

En el presente artículo presentaremos tres trabajos desarrollados por los estudiantes en respuesta a demandas de comitentes reales del medio universitario y local, en tres ciclos lectivos diferentes, estos son: la imagen gráfica del programa "La Universidad Nacional del Nordeste como una institución libre de discriminación por género u orientación sexual", trabajado durante el ciclo lectivo 2017; el Sistema de Comunicación Gráfica Institucional de la Maestría en Gestión y Desarrollo de La Vivienda Social de la FAU UNNE, resuelto en el año 2016, y el Sistema visual del Taller Recreativo OJO al PIOJO de la ciudad de Corrientes, resuelto en el año 2012.

## DESARROLLO

El TDG 1, asignatura correspondiente al ciclo básico de la carrera de Diseño Gráfico, se propone desde sus objetivos pedagógicos:

Generar capacidades de autogestión del aprendizaje, donde el docente se transforme en guía, en una primera instancia y en problematizador en una segunda, incentivando al estudiante en la búsqueda de una metodología de trabajo eficaz e introduciéndolo a la práctica del análisis crítico

en referencia al desarrollo actitudinal de los estudiantes. Simultáneamente se plantea "Proveer los instrumentos y las instancias formativas para desarrollar la sensibilización perceptiva y la indagación del potencial comunicativo de la forma gráfica", en relación con el desarrollo disciplinar del profesional del diseño gráfico. En este sentido, se implementan la estrategia pedagógica y los dispositivos didácticos pertinentes, orientados al cumplimiento de sus objetivos. Por otra parte, la estrategia de enseñanza/aprendizaje que se propone persigue que el estudiante de primer año de la carrera de diseño gráfico pueda tener una noción general y lo suficientemente precisa del alcance del campo profesional, que le permita confirmar su vocación.

## Datos de contexto

El TDG 1 se ubica en el primer año (ciclo básico), con una cantidad aproximada de 300 estudiantes por año, con una edad promedio de dieciocho años. La duración del cursado es anual, con una carga horaria de 240 hs. El equipo docente es heterogéneo, en cuanto a la formación de base, arquitectos (tres) y diseñadores gráficos (nueve), cargos concursados, con dedicación simple. Al equipo estable de docentes se incorporan cada año entre dos y cuatro adscriptos *ad honorem* (profesionales y estudiantes de diseño gráfico).

## MARCO CONCEPTUAL

### Desarrollo de las prácticas desde el aprendizaje situado

De una forma muy sintética, el *aprendizaje situado* puede definirse como una **metodología docente que se basa principalmente en una situación específica y real**, y que busca la resolución de los problemas a través de la **aplicación de situaciones cotidianas**. Por lo tanto, este tipo de aprendizaje hace referencia al **contexto sociocultural como elemento clave** para la adquisición de habilidades y competencias, buscando la solución de los retos diarios siempre con una **visión colectiva** (Díaz Barriga, 2003). El aprendizaje situado **trata de incentivar el trabajo en equipo y cooperativo** a través de proyectos orientados a problemas que precisen la aplicación de métodos analíticos que tengan en cuenta todo tipo de relaciones y vinculaciones.

Se trata de un aprendizaje con unos rasgos específicos derivados de que la enseñanza, según este método, se desarrolla siempre en un contexto social, por lo que requiere obligatoriamente la pertenencia a este. Esto implica que el binomio enseñanza-aprendizaje se fundamenta en los tres elementos principales de una comunidad de práctica: perte-

nencia, participación y praxis (Díaz Barriga, 2003). Partimos de concebir la práctica como una expresión de la actividad profesional del diseñador, lo que implica que su desarrollo se encuentra atravesado por un contexto dinámico y de múltiples aristas (culturales, históricas, económicas, sociales, entre otras), es decir, que está siempre condicionada por una realidad compleja.

Como parte de la formación de los futuros diseñadores gráficos, la cátedra propone la realización de prácticas asistidas con la finalidad de aprehender aspectos del ejercicio profesional dentro del ámbito académico. Estas prácticas se motorizan dentro del espacio curricular y referencian a los contextos de desarrollo profesional. Constituyen un nexo entre el aprendizaje disciplinar de los estudiantes y las prácticas desarrolladas en el mundo real. En esta visión el estudiante del TDG 1 es situado frente a un "problema" de comunicación visual vinculado con un requerimiento específico, a fin de analizarlo, evaluarlo y comenzar a solucionarlo a partir de la decisión de estrategias de intervención concretas y pertinentes. Tratándose de una disciplina proyectual, el "diseño" involucra una serie de aspectos relacionados con conocimientos, habilidades, destrezas, valores y actitudes que determinarán acciones y resultados concretos, como producto de la intervención del diseñador, a los cuales podríamos añadir aquellos relacionados con la propiedad intelectual, con los costos de producción, la legislación vigente, entre otros.

La propuesta de la cátedra hace centro en que el estudiante trabaje en la resolución de situaciones, analizando el problema, las alternativas, la interpretación de los resultados de un diagnóstico, orientado y acompañado por docentes y compañeros, tras de lo cual —y luego de transitar toda la propuesta pedagógica del TDG

1— acreditará el ciclo lectivo. Este trayecto se facilita en el "taller". El taller es el ámbito donde se realizan las actividades pedagógicas del ciclo, se promueve el intercambio de experiencias, la adquisición de destrezas básicas y la confrontación de resultados diversos; donde se refuerza la relación enseñanza/aprendizaje en un trabajo cotidiano y de contacto permanente entre el equipo docente y los estudiantes. Es el ámbito que promueve y facilita la autogestión del aprendizaje. Esta, según Bandura (1977), se entiende como la situación en la cual el estudiante como dueño de su propio aprendizaje monitorea sus objetivos académicos y motivacionales, administra recursos materiales y humanos, tomándolos en cuenta en las decisiones y desempeños de todos los procesos.

En la visión del TDG 1 lo aportado por Martin (2002) resulta definitivamente aplicable cuando enuncia:

y aunque aparente un rompimiento de la relación estudiante-profesor (...), en realidad, semeja un paradigma diferente de la educación; donde se corre el centro de la actividad educativa de la instrucción a las experiencias de aprendizaje. Y es que el papel tradicional del profesor pasa de simple transmisor a administrador de experiencias de aprendizaje para la consecución de objetivos enmarcados en un contexto de colaboración, de relevancia, de auto-dirección, de mejora continua, de uso de tecnologías recientes y de formación integral.

La experiencia desarrollada en el TDG 1 sobre estos procesos ha evolucionado en cuanto a los paradigmas educativos, en los cuales las técnicas didácticas necesarias requieren habilidades que van más allá del simple conocimiento de los contenidos y de su trasposición. El estudiante puede proponer todo el tiempo, y el docente puede constituirse en guía. En la práctica, las actividades planteadas por el TDG 1 apuntan

a que el estudiante se constituya en dueño de su propio aprendizaje, orientando el proceso hacia la autogestión del aprendizaje.

## **Evolución de las prácticas dentro del TDG**

Desde el inicio mismo de esta experiencia de carrera de Diseño Gráfico, en el año 1997, las controversias generadas sobre los alcances del título, sus incumbencias, el plan de estudio, el perfil del egresado y otros aspectos han caracterizado su ciclo de vida. Las diferentes conducciones académicas<sup>4</sup> que han llevado adelante la carrera atestiguan estas inquietudes de toda la comunidad educativa acerca de dichos aspectos y su real aporte a la región.

Planteada la discusión, ha sido permanente la preocupación de la cátedra del TDG 1 por hilvanar estrategias de enseñanza-aprendizaje que no solamente aporten contenidos disciplinares, sino también que desarrollen y consoliden perfiles actitudinales del profesional diseñador. En el desarrollo de ejercicios que involucran las prácticas de formación profesional, en los últimos años, y observando las dificultades que atraviesan los alumnos y las complejidades que las actividades presentan (en cuanto a las demandas culturales y sociales en el mercado de la comunicación visual), se viene generando una experiencia, que entendemos significativa, hacia las nuevas formas de producir diseño, habida cuenta de la multiplicidad de factores que condicionan los "modos" de comunicación de las actuales y futuras formas sociales. Frente a la complejidad de los problemas sociales de la actualidad y el modo particular en que se expresan en los espacios de intervención profesional, las propuestas de prácticas en cada nivel se transforman permanentemente hacia la construcción de estrategias pedagógicas y formulación de proyectos y líneas de intervención en consonancia con las necesidades que nos presenta la realidad social, los

sujetos de la actuación profesional y los estudiantes en su proceso de formación.

En este sentido y en relación con el marco conceptual que fundamenta el accionar del TDG 1, la propuesta pedagógica está orientada a que los estudiantes, desde una perspectiva profesional, tomen contacto de manera progresiva con la realidad social actual en todas sus facetas más determinantes (profesional, económica, cultural, institucional, etc.), reconociendo por un lado las tendencias comunicacionales, como también las características de las personas, grupos y organizaciones privadas o públicas, con las cuales se puede desarrollar un proceso de comunicación significativo. Esto permitiría alcanzar el objetivo de aportar al logro de una inserción profesional vinculada de manera efectiva y pertinente con los procesos de despliegue, construcción y desarrollo de estrategias de comunicación visual en el medio.

### Enseñanza-aprendizaje y el proceso de formación

La introducción al conocimiento de los elementos básicos de Dondis (1973) y de las herramientas que hacen posible el proceso de resolución de problemas de comunicación visual, como objetivo central de la práctica formativa, vinculada con los procesos de despliegue y construcción del "pensamiento de diseño", se considera como "un primer acercamiento a la trama relacional" que los sujetos o instituciones establecen en su vida cotidiana con relación con la satisfacción de sus necesidades comunicacionales. El significado metodológico de este

primer momento de la vida universitaria, en el TDG 1, consiste en iniciar el trayecto hacia el conocimiento y la comprensión de dicho contexto particular o —como le decimos en el ámbito del taller— "desarrollar una nueva mirada", a fin de establecer una ubicación profesional y una visión estratégica de dicha situación.

Así entendida, esta metodología permite establecer una interacción con los actores involucrados en la simulación de intervención profesional, ir conociendo al cliente, individual, social o corporativo y a la comunidad que lo contiene, y la manera particular en que se expresa la cuestión comunicativa desde un recorte institucional. La estrategia pedagógica implementada organiza la asignatura en tres fases: una primera, de experimentación básica, que posibilita por un lado el conocimiento de las herramientas gráficas elementales y la introducción a principios tales como reglas y conceptos básicos de la organización visual y, por otro, el desarrollo actitudinal del estudiante. En la segunda fase, de experimentación compleja, el estudiante se introduce en la problemática central de la disciplina: la comunicación visual y, por otra parte, evoluciona en relación con su implicancia con el proceso de aprendizaje, adquiriendo diversas competencias y habilidades. En la tercera, el estudiante realiza un proyecto en el que deberá integrar todos los conocimientos trabajados durante el cursado de la asignatura y mediante el cual experimenta, con una complejidad baja, la actividad profesional en el medio local y regional.

Entre las estrategias de enseñanza, el modelo del proyecto constituye un móvil y un método de trabajo orientado a una producción concreta, que implica un gran involucramiento del estudiante y el énfasis en el proceso integrador de aprendizajes (Alcalá y Pelli, 2011, p. 215). Este proyecto cumple distintas funciones

pedagógicas: de motivación (moviliza distintos saberes e intereses), didáctica (permite el aprendizaje de contenidos y el ensayo de la práctica profesional posterior), económica (gestión de tiempos y recursos), social (promueve la cultura del trabajo en equipo), etc. (Bru y Not, 1987, citado en Alcalá y Pelli, 2011, p. 215). Se prevé también un ejercicio de planificación del proceso proyectual, metodología implementada también desde el año 2009, en la que se incluyen gradualmente dispositivos mediante los que el estudiante de primer año realiza actividades de organización y administración del proyecto de comunicación visual y participa de una dinámica de trabajo grupal, que le permite visualizar roles y distribuir tareas dentro de un equipo de trabajo. Ello contribuye en gran medida a la evolución del sentido de responsabilidad, como base fundamental para el desarrollo actitudinal del estudiante (Pelli y Alegre, 2013).

### El proyecto. Trabajo Práctico Integrador (TPI)

El TPI constituye para el estudiante su primer encuentro con una experiencia de aprendizaje situado; es en esta etapa de aprendizaje en la que articula y plasma en un proyecto los conocimientos aprehendidos durante el cursado de la asignatura, mediante el cual además experimenta la actividad profesional en relación con el medio local y regional. El estudiante realiza actividades que le permiten en primera instancia planificar el proceso proyectual para luego desarrollarlo en un proyecto de diseño. El contenido disciplinar del proyecto que se presenta consiste en un sistema gráfico de comunicación utilizado para la difusión de un evento, institución o empresa pública o privada del medio local o regional.

El proyecto se enmarca en el trabajo práctico denominado *Introducción al concepto Identidad Gráfica*, tiene por objetivo general involucrar al estudiante en la problemática de

4. Profesores de las carreras de *Diseño Gráfico de las Universidades Nacionales del Litoral (UNL)*, de *La Plata (UNLP)* y de *Buenos Aires (UBA)*, hasta el año 2005, cuando asumen la conducción los docentes de la UNNE.

la identidad visual, mediante la construcción de un sistema gráfico para la difusión de un evento (determinado por la cátedra), y tiene por objetivos particulares que los estudiantes descubran, interpreten y manipulen las variables que intervienen en la generación de la imagen para la comunicación de la identidad gráfica y, por otra parte, que el estudiante se introduzca en la autogestión del aprendizaje y el trabajo colaborativo. El trabajo práctico se plantea como "simulacro de una práctica profesional" de baja complejidad, adecuada a las posibilidades de los estudiantes de primer

año, a partir de la promoción de un evento designado por la cátedra.

El evento excusa que permite realizar el simulacro debe contar con un comitente real, que encarga el trabajo y que permite a los estudiantes resolver un problema gráfico real hasta su concreción material. De esta manera, vivencian un recorrido por el proceso de diseño completo, hasta la producción y aplicación de la imagen gráfica de las diferentes demandas. La selección de los trabajos que finalmente son los encargados de promocionar los eventos o instituciones se definen mediante

la implementación de un concurso interno no obligatorio.

### Desarrollo del trabajo

El TPI se desarrolla en tres momentos, diferenciados por su contenido conceptual, su implementación práctica y la evolución de la implicancia de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

1. planificación del proceso proyectual;
2. desarrollo del proceso proyectual;
3. instancia de trabajo con el comitente, fuera del ciclo lectivo.

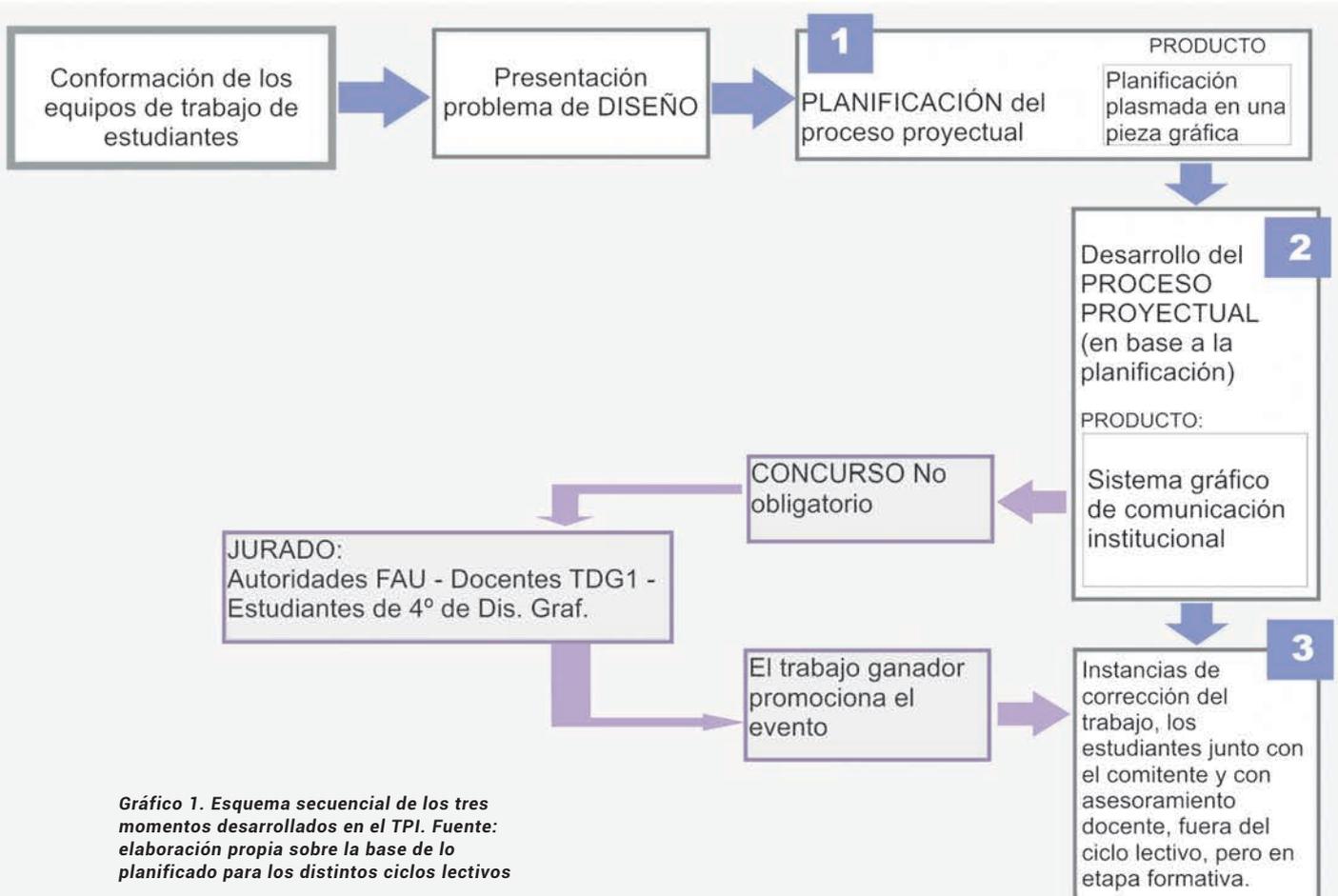


Gráfico 1. Esquema secuencial de los tres momentos desarrollados en el TPI. Fuente: elaboración propia sobre la base de lo planificado para los distintos ciclos lectivos

Conformación de los equipos de trabajo: los estudiantes se agrupan en equipos de tres o cinco integrantes, para llevar adelante las consignas planteadas desde la cátedra en relación con el TPI.

### 1. La planificación del proceso proyectual

Esta etapa de planificación se plantea como dispositivo que promueve la autogestión del aprendizaje, mediante el cual el estudiante de primer año realiza actividades de organización y administración del proyecto de comunicación visual y participa de una dinámica de trabajo grupal, que le permite visualizar roles y distribuir tareas dentro de un equipo de trabajo. En este primer momento, los estudiantes se encuentran frente al "problema" de organizar la tarea referida al proceso proyectual. Deben desarrollar habilidades referidas a las siguientes cuestiones:

- organizar actividades y definir productos;

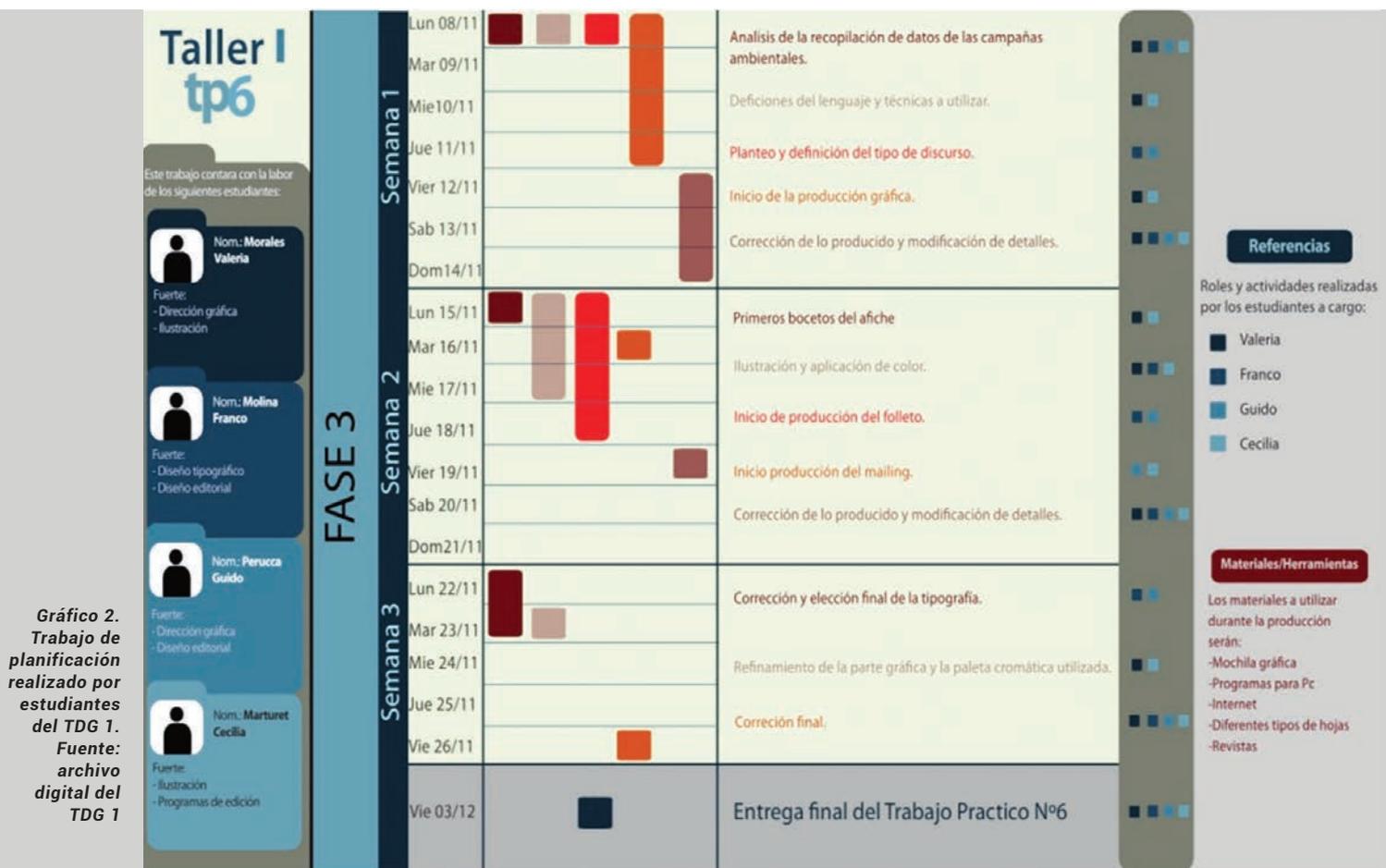
- administrar tiempos y recursos disponibles;
- profundizar en la dinámica de trabajo grupal, específicamente en la definición de roles dentro del equipo de trabajo.

La cátedra proporciona datos fijos (definidos previamente) y variables (son todos aquellos aspectos que deberán ser definidos por el grupo de estudiantes), con los que se debe iniciar la tarea de planificación:

- Fijos: temática del evento, fechas de inicio y de entrega final, cantidad de clases, cantidad de piezas gráficas encargadas por el comitente que deben realizar y cantidad de integrantes que deben tener por grupo. Fases de un proceso pro-

yectual que deben tener en cuenta.  
- Variables: actividades (en relación con el proceso proyectual), tiempo designado para cada actividad, recursos humanos: estudiantes, habilidades, responsabilidades, recursos materiales, piezas a elección que proponen los estudiantes de acuerdo con las necesidades detectadas (definir formato, dimensiones, etc.).

Con estos datos analizados y definidos, deben organizar la información y elaborar y diseñar la planificación del proceso proyectual. Esto significa que cada grupo de estudiantes define actividades tales como cuántas correcciones tendrán con el equipo docente, en qué momento y qué piezas deberán confeccionar para



esos momentos de evaluación previamente determinados; el formato de las piezas y con qué materiales o técnicas serán realizados, organizan la distribución del trabajo entre los integrantes del grupo de acuerdo con las habilidades desarrolladas por cada uno, etc. El equipo docente acompaña el proceso de cada grupo de estudiantes, promoviendo la autogestión del aprendizaje y el desarrollo del sentido de responsabilidad. Producto del primer momento: la planificación.

## 2. Desarrollo del proceso proyectual

Durante el segundo momento, los estudiantes descubren e interpretan la identidad de la problemática, extrayendo las ideas esenciales (ideas fuerza, palabras clave, datos relevantes) para posteriormente trasladarlas a piezas de diferentes formatos y funciones, articulando en ellas información textual y gráfica, hasta concluir con la generación de un sistema de comunicación visual. Es este el momento en el cual se pone en acto el proceso proyectual, planificado anteriormente, cuando se puede verificar la eficacia y pertinencia de dicha planificación y se completa el proceso de aprendizaje y evaluación, en el mismo trabajo práctico y dando por finalizado un ciclo de aprendizaje para el estudiante de primer año de la carrera de Diseño Gráfico. Este momento involucra tres fases:

a) una primera de caracterización del problema: definición del problema de diseño y proceso cognoscitivo; b) una segunda fase creativa y de proceso operativo: creatividad, materiales tecnología, experimentación, modelos, verificación, dibujos constructivos (Munari, B., 2011), que concluye con el diseño de la propuesta, de acuerdo con la piezas requeridas y

c) una tercera fase de materialización de la propuesta definitiva.

Al finalizar esta etapa se realiza el concurso interno para la selección del sistema gráfico de comunicación institucional correspondiente de acuerdo con cada ciclo lectivo. El trabajo del equipo ganador continúa su etapa formativa en el tercer momento.

Los equipos de estudiantes desarrollan las distintas fases del proceso proyectual con base en la planificación realizada en el primer momento. Se programan las instancias de interrelación entre los equipos de estudiantes y el comitente de acuerdo con cada fase de este momento. Una primera instancia en la cual el comitente establece la demanda, realiza el "encargo" concreto, con clarificación de objetivos, necesidades y expectativas. Una segunda instancia de encuentro entre los estudiantes y el comitente se prevé en el momento que denominamos de "ajuste", cuando los estudiantes pueden mostrar sus primeras aproximaciones y el comitente dar su opinión y precisar las consignas de acuerdo con las dudas y preguntas planteadas por los estudiantes. La tercera instancia de encuentro es con la entrega final de los trabajos, cuando se sustancia el concurso cuyo jurado generalmente es integrado por el comitente, representantes de las autoridades de la FAU, representantes del TDG 1 y estudiantes de los últimos años de la carrera de Diseño Gráfico. En este momento el comitente termina de validar la propuesta de los estudiantes, mediante la selección del trabajo que va a representar a su organización.

Para dar mayor validez a la etapa transcurrida, el concurso es declarado de interés por parte del Honorable

Consejo Directivo de la FAU, a partir de lo cual se puede otorgar certificados a los estudiantes que participan de la experiencia. Todo ello responde a la premisa de aprendizaje situado que nos proponemos, que genera instancias de situaciones específicas y reales que puedan experimentar los estudiantes.

## 3. Instancia de trabajo con el comitente, fuera del ciclo lectivo

Esta etapa del trabajo completa la experiencia formativa, con la salvedad de que es una práctica exclusivamente para el equipo que va a desarrollar la propuesta seleccionada en el concurso interno de la cátedra y que se va a implementar. Una vez terminada la etapa formativa específica dentro del ciclo lectivo obligatorio, el equipo ganador del concurso renueva el contacto con el comitente, en el marco formativo del TDG 1 con acompañamiento docente, para realizar los ajustes necesarios y pertinentes que se le solicitan, hasta lograr lo deseado y esperado por el comitente y que se pueda materializar la propuesta.

En relación con el aprendizaje situado, esta etapa de relación y trabajo directo con el cliente, con acompañamiento docente, es de gran riqueza en la formación de los estudiantes, ya que este es el momento en que pueden vivenciar y tener una idea más aproximada de lo que será una práctica profesional concreta en el medio local, y comienzan a comprender las posibilidades de su futura profesión con clientes reales del medio. En esta etapa se verifica el aprendizaje no solo en relación con lo disciplinar, sino y sobre todo con lo actitudinal, de postura frente a un trabajo real y de relación con un cliente y una problemática comunicacional del medio local donde se desenvolverá como futuro profesional.

### Imagen gráfica del programa “La Universidad Nacional del Nordeste como una institución libre de discriminación por género u orientación sexual” (2017)



Folleto tríptico despegable + Afiche (en el reverso del pliego)



Serie de postales (anverso y reverso)



Intervención espacial (Comedor Universitario Campus Resistencia)



Imagen 1. Propuesta realizada por el equipo ganador del trabajo desarrollado en el ciclo lectivo 2017. Producto del segundo momento del proceso de aprendizaje. Fuente: archivo digital del TDG 1

## Trabajos desarrollados para y con organizaciones del medio local

Se presentan a continuación imágenes de los trabajos finales realizados por los grupos de estudiantes, que fueron seleccionados para ser implementados en el año correspondiente a cada solicitud de los comitentes.

a) **2017. Imagen gráfica del Programa "La Universidad Nacional del Nordeste como una institución libre de discriminación por género u orientación sexual"**. El comitente fue la Secretaría General Legal y Técnica de la UNNE, con la que se firmó un Acuerdo Específico de Trabajo el día 24 de noviembre de 2017, para llevar a adelante la tarea encomendada a la cátedra. En la segunda cláusula plantea que

El ejercicio consistirá en un trabajo práctico de diseño para proponer una comunicación efectiva para visibilización, prevención, sensibilización, e información con la finalidad de promover los cambios necesarios en las prácticas y conductas plasmadas en las relaciones entre integrantes de la comunidad universitaria, es pos de la erradicación de la discriminación y violencias de género u orientación sexual.

b) **2016. Sistema de Comunicación Gráfica Institucional de la Maestría en Gestión y Desarrollo de la Vivienda Social de la FAU UNNE**. Se realizó un acuerdo de trabajo de hecho con el equipo de dirección de la maestría. En conjunto solicitaron al Honorable Consejo Directivo se declare de interés la actividad realizada entre el TDG 1 y la carrera de posgrado de la FAU.

c) **2012. Sistema visual del Taller Recreativo OJO al PIOJO de la ciudad de Corrientes**. Se realizó un acuerdo de trabajo de palabra entre la responsable del TDG 1 y las directivas del taller recreativo Ojo al Piojo, para llevar adelante la experiencia formativa. También fue una actividad declarada de interés institucional por el Honorable Consejo Directivo de la FAU.

## REFLEXIONES FINALES

Los resultados obtenidos a partir de esta experiencia pedagógica de vinculación con el medio, desde el año 2009, han sido positivos en varios aspectos, desde el punto de vista del proceso de enseñanza-aprendizaje, de la relación e intercambio docente-estudiantes, de los productos finales obtenidos en cada ciclo lectivo y de los cambios y aprendizajes actitudinales de los estudiantes en relación con la postura frente a la práctica profesional.

Tanto docentes como estudiantes asumimos una gran responsabilidad de llevar adelante este proyecto de integración de contenidos, con la posibilidad de desarrollar un producto de comunicación que surge de necesidades reales, con usuarios o clientes también reales tanto del sector público como privado. Si bien el Taller de Diseño Gráfico se encuentra dentro del ciclo básico de la carrera, los estudiantes tienen esta oportunidad de llevar a la práctica sus saberes y habilidades adquiridas para dar respuesta a una demanda real y no quedar en la mera simulación de un proyecto de comunicación, como ejercicio académico interno.

A lo largo de los años uno de los aspectos que trabajar y fortalecer con los estudiantes ha sido el de la responsabilidad, atributo directamente relacionado con lo actitudinal. Este constituye un tema crítico si se considera que la casi totalidad de los alumnos son egresados recientes de la escuela secundaria con un promedio de dieciocho años, que no ha realizado cursos introductorios o de carácter preliminar en los cuales puedan tener una experiencia previa al ingreso a la vida universitaria de lleno, caracterizada con una importante carga horaria y de carácter obligatorio y eliminatorio, a diferencia del curso introductorio que tenemos aquí en la FAU-UNNE. La "excusa" de realizar un proceso de diseño comprometido, presen-

tándoles clientes y necesidades "reales" ha permitido el despertar de una conciencia de compromiso genuino con la actividad, lo que se percibe como instancia de superación concreta en lo que se refiere a la motivación y el compromiso con la carrera. Como así también el compromiso con el medio regional donde está inserta la carrera de Diseño Gráfico de la UNNE.

En relación con el tercer momento de instancia de trabajo con el comitente, fuera del ciclo lectivo pero con acompañamiento docente, es importante mencionar que el grupo de estudiantes que llega a esta instancia asume con gran responsabilidad y profesionalismo la etapa de revisión y ajuste de la propuesta definitiva. Esto nos permitió verificar una y otra vez la capacidad de motivación que tiene este tipo de dispositivo pedagógico en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, no solo en lo disciplinar, sino también en lo actitudinal.

Coincidimos con Frascara (2018) cuando expresa que "La motivación nos empuja a hacer cosas; el conocimiento nos da las herramientas para hacerlas bien" (p. 9). Esto se ve reflejado concretamente en la calidad satisfactoria de los trabajos finales presentados, en relación con el diseño, la función que debe cumplir y el desarrollo de la propuesta definitiva, que nos estimulan a seguir perfeccionando y explorando las diferentes posibilidades que ofrecen no solo las estrategias de enseñanza aprendizaje, sino también las distintas problemáticas del medio que se pueden abordar desde el TDG 1. "Hacen falta profesionales que practiquen un diseño socialmente relevante, centrado en el usuario, basado en evidencias y orientado a resultados; sensible a contextos y a contenidos y cuidadoso tanto en su lenguaje visual como en su lenguaje escrito" (Frascara, 2018, p. 53).



Imagen 2. Propuesta realizada por el equipo ganador del trabajo desarrollado en el ciclo lectivo 2016. Producto del trabajo con el comitente, en el tercer momento del proceso de aprendizaje. Fuente: archivo digital del TDG 1 y de la Maestría en Gestión y Desarrollo de la Vivienda Social

### Sistema visual del Taller Recreativo OJO al PIOJO de la ciudad de Corrientes (2012)



Afiche promocional



Montaje de placa de Facebook



Opciones de placa para Facebook según servicio



Vinilo para vidriera



Montaje de vinilo para vidriera



Imagen 3. Propuesta realizada por el equipo ganador del trabajo desarrollado en el ciclo lectivo 2012. Producto del segundo momento del proceso de aprendizaje. Fuente: archivo digital del TDG 1

## BIBLIOGRAFÍA

**ALCALÁ, I. y PELLI, M. B.** (2011). Imagen gráfica del ciclo ciudad cine. Una experiencia de integración entre las carreras de Arquitectura y Diseño Gráfico. Pp. 215 a 217. Publicación de las *Jornadas de Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales 2010*. FAU UNNE.

**BANDURA, Albert** (1977). *Teoría del Aprendizaje*. General Learning Press.

**DÍAZ BARRIGA, F.** (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Vol. 5, Núm. 2, Disponible en: <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/85/1396>.

**DONDIS, Donis A.** (1973). *La Sintaxis de la Imagen: Introducción al Alfabeto Visual*. España: Ed. Gustavo Gili.

**FRASCARA, Jorge** (2018). *Enseñando diseño. Usuarios, contextos, objetivos*

*y métodos de investigación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

**HAWES, B. y CORVALÁN, O.** (2005). *Proyecto Mecesus Tal 0101*, documento de trabajo 1/2004. Talca.

**MARTÍNEZ, M.; BUXARRAIS, M. R. y ESTEBAN, F.** (2002). La universidad como espacio de aprendizaje ético. *Revista Iberoamericana de Educación*, N.º 29, pp. 17- 43, OEI, Madrid.

**MUNARI, Bruno** (2011) *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Ed. Barcelona, España: Gustavo Gili.

**PELLI, María B.; ALEGRE, Alberto y MACHUCA, Jorge** (2016). Las prácticas profesionalizantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Taller de Diseño Gráfico 1 de la FAU / UNNE. Publicación digital de *DISUR*, 3.<sup>er</sup> Congreso Latinoamericano de Diseño. Rosario, Argentina.

**PELLI, María B.; ALEGRE, Alberto y MACHUCA, Jorge** (2014). La planifi-

cación del proceso proyectual en el Taller de diseño gráfico 1, de la FAU UNNE como base para la autogestión del aprendizaje. Publicación digital de 7.<sup>a</sup> Reunión de *DISUR*. Recuperado de <http://www.faud.unsj.edu.ar/disur/programa.pdf>.

**PELLI, María B.; ALEGRE, Alberto** (2013). La planificación como herramienta para la autogestión del aprendizaje. Taller de Diseño Gráfico 1, FAU, UNNE. Pág. 41 a 45. Publicación *Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales 2012*. FAU UNNE. Resistencia, Chaco.

**PELLI, M. B.; ALEGRE GIMÉNEZ, A. y CARBÓ, A.** (2009). Un cambio de mirada estrategias de enseñanza/aprendizaje en el taller de diseño gráfico 1. Carrera de diseño gráfico, FAU, UNNE. Pág. 21 a 24. *Publicación de las Jornadas de Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales 2008*. FAU-UNNE.