

solidarios que habitualmente no disponen de capital económico para afrontar desarrollos de identidad y promoción, y por lo tanto suelen estar desprovistos de comunicación visual de calidad.

Consideraciones y límites

Existen básicamente una serie de consideraciones que se deben tener en cuenta a la hora de implementar estas prácticas desde lo académico, la aplicación de metodologías que involucren comitentes y proyectos con aplicación a la realidad:

- Promoviendo la relación y búsqueda de ONGs, y comitentes cuyo fin principal no sea el lucro y que como se mencionó anteriormente no dispongan de recursos económicos evidentes. De esta forma un proyecto o ejercicio de diseño aplicado no se superpone con intereses de los egresados.
- En el caso de proyectos de extensión, considerar la participación de alumnos en etapas puntuales del proyecto, el cual debe estar integrado por docentes profesionales a niveles de coordinación y ejecución general.
- En el caso de becas y pasantías, los períodos de tiempo deben ser estipulados en plazos mensuales, con posibilidades limitadas de renovación y especificarse una vez finalizado el mismo los métodos de contratación efectiva una vez que los alumnos completan el grado.

Formas de implementación académica:

- Desde Cátedras regulares o electivas: las asignaturas deben contener en su planificación anual la posibilidad de realización de estas prácticas pre-profesionales, motivando a los alumnos en la búsqueda de comitentes sin fines de lucro o con escasos recursos económicos, es decir con un fin altamente solidario y social.
- Becas y pasantías rentadas: Coordinar con las autoridades correspondientes para su implementación se-

gún lo estipula la ordenanza correspondiente en cada Facultad.

- Proyectos de diseño de talleres avanzados: Por ejemplo el proyecto de tesis, la autoridad departamental deberá articular y promover su donación o venta en el caso que el comitente tenga intención de comprar el proyecto realizado, y los honorarios mencionados distribuirse entre el alumno ejecutor del proyecto y la Universidad.
- Asesoramiento o ejecución para Empresas e Instituciones: En determinadas situaciones la Facultad y/o el Departamento de Diseño, son consultados por asesoramiento y/o desarrollo proyectual, por diversas empresas e instituciones. Una forma conveniente de implementación es hacerlo a través de la conformación de un equipo integrado por docentes, egresados y/o alumnos que ejecuten el proyecto, con un esquema de distribución similar al punto anterior. La reglamentación del mismo debe permitir de forma dinámica su fluidez y efectividad, a fin de brindar soluciones en tiempo y forma al comitente. A fin de equilibrar su distribución resulta de suma importancia una planificación que involucre el empadronamiento de los interesados en formar parte del proyecto y organizarlos por especificidad y antecedentes, a la vez promover una metodología de ejecución.

Caso práctico

Se expondrá el caso de la Cátedra electiva Diseño Web de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan, la cual se genera en el 2003 y que en un principio tuvo como fin el desarrollo de un sitio Web completo con un comitente real de carácter académico, posteriormente en el 2007 se incorpora la posibilidad de trabajar con ONGs de bajos recursos económicos y cuyo fin principal no fuera el lucro. Esta Cátedra ha permitido la inserción académica y laboral de los alumnos, sin superposición profesional y potenciando el vínculo de la Facultad y la Carrera de Diseño con el medio.

“Buscando el Equilibrio”. Enseñanza Virtual de Diseño Gráfico

Carmen García Rotger

En los últimos años la tecnología ha evolucionado considerablemente, sobre todo las nuevas tecnologías de la información NTIC. Mi interés es aplicar el desarrollo de *e-learning* y *b-learning* a la formación de diseñadores gráficos, para lo cual es necesario explorar tres líneas de investigación: la didáctica del Diseño Gráfico, la relación entre Arte y Tecnología, la Educación Virtual. Entonces, ¿Es necesario haber tenido la experiencia de llevar clases virtuales para dictar un curso en línea?;

¿Hay profesores que temen perder el control, dinámica y efectividad de su curso?; ¿Se empaquetarán los cursos y se necesitarán menos profesores?

Es una realidad que hoy en día se cuestione o se afirme que la virtualidad en la enseñanza implica el menor esfuerzo, sin embargo como en toda actividad humana, hay buenos y malos logros. Si el curso está mal diseñado, los docentes mal capacitados, plataforma tecnológica poco apropiada, el alumno se perderá y no aprenderá el curso.

De hecho el diseño del curso requiere mucho detalle y trabajo en equipo, el docente o docentes necesitarán trabajar de la mano con especialista de plataforma técnica y coordinar viabilidad y manejo de herramientas virtuales. La experiencia está a favor, sin embargo siempre habrá un punto de partida, además de encontrar guía y apoyo en otros componentes del equipo.

Cada año aparecen nuevos conceptos, tratados, tecnologías y un programa serio necesitará más y mejores profesores que rediseñen o actualicen los cursos y además puedan desarrollar un seguimiento efectivo del mismo. Se cuenta en la enseñanza *b-learning* o semipresencial con la ventaja que para la generación de los conocimientos y el desarrollo de las competencias profesionales del diseñador gráfico, un rol importante lo cumple el aprendizaje asistido por las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC).

Para ilustrar este aspecto, observemos el aprendizaje del diseño de Identidad Corporativa, que incluye etapas de investigación y conceptualización.

Los estudiantes de un curso - taller de Diseño de Identidad Corporativa deben desarrollar investigaciones en varios niveles (análisis de mercado, de los factores de comunicación implicados, de códigos, referentes y medios), procesar la información y desarrollar la propuesta visual, la cual será evaluada en función de su funcionalidad y rentabilidad. La actividad de investigación es importante para el desarrollo de una buena comunicación visual, y el trabajo de los alumnos no puede sustentarse en la intuición. Lo que se busca es que integren los dos espacios de formación, teórico y práctico. Para cumplir con este propósito, la educación virtual cuenta con recursos, estrategias y fundamentos didácticos.

La investigación y el procesamiento de los datos puede desarrollarse de manera virtual, aprovechando las posibilidades de navegación e interacción del sistema virtual, tanto para buscar datos como para el trabajo colaborativo entre los participantes. Se fomenta de este modo una actitud y un procedimiento profesional, superando la eventual ausencia de independencia y creando las condiciones para un trabajo autónomo, con habilidades investigativas y de comunicación colaborativa. Esto significa mejorar la formación del estudiante, profundizando la autogestión del aprendizaje.

Resulta entonces importante planificar y desarrollar modelos de aprendizaje para el alumnado que incluyan la educación virtual, reformulando el papel y práctica pedagógica del docente, cambiando las formas de organización del tiempo y el espacio de las clases, cambiando las modalidades y estrategias de tutoría, etc.

Los aspectos que fundamentan el uso de NTIC conducen a una construcción didáctica que promueve el aprendizaje

centrado en el estudiante. Flexibilizan la enseñanza y dan mejores posibilidades de uso del tiempo, de materiales en consulta y de presentaciones, sin perder el contacto real con los estudiantes sino, todo lo contrario, diversificando las líneas de contacto.

Un aprendizaje semipresencial se justifica porque se trata de un aprendizaje combinado, que alterna dos o más estrategias de enseñanza, integradas de manera racional; reúne actividades presenciales y actividades en línea (que requieren de un mayor esfuerzo de organización por parte de los docentes); es un aprendizaje colaborativo, que planea actividades cooperativas en la dimensión virtual o presencial.

Desarrolla la responsabilidad individual dentro del grupo, la interdependencia positiva entre los miembros del grupo para lograr la meta común, las habilidades de colaboración (trabajo en equipo, liderazgo y solución de conflictos), la interacción promotora (los miembros del grupo interactúan para desarrollar relaciones interpersonales y establecer estrategias efectivas de aprendizaje), el proceso de grupo (la reflexión periódica sobre su funcionamiento) para efectuar los cambios necesarios para incrementar su efectividad (auto evaluación y coevaluación). Para sustentar la construcción semipresencial o virtual de módulos de formación en diseño gráfico, es importante revisar proyectos como aquéllos de la Universidad Nacional de Educación a Distancia de España (UNED) y la Tele -Universit  a distance- teaching de la University of Qu bec, ambas fundadas en 1972; de la Open University en la India, fundada en 1982, de la Universit  a Distancia (CUD), de Italia, fundada en 1984 o de la Universidad Virtual del Sistema Tecnol gico de Monterrey, de M xico, fundada en 1995.

Actualmente, hay un gran n mero de Universidades que incluyen entre sus objetivos la ense anza a distancia en Australia, Estados Unidos y Latinoam rica.

En s ntesis, los cursos semipresenciales pueden desarrollar en los alumnos autonom a, organizaci n, investigaci n y colaboraci n. El *e-learning* est  en la b squeda de un equilibrio que asegure que la virtualidad comulgue con los alumnos y profesores.

Carmen Garc a Rotger. Coordinadora Dise o Gr fico. Facultad de Arte. Pontificia Universidad Cat lica del Per . Per .

El taller: una aproximaci n a la vida profesional

Enrique Gast lum

Llamo poes a a ese lugar del encuentro con la experiencia ajena. El lector, la lectora har n (o no) el poema que tan s lo he esbozado. No leemos a otros: nos leemos en ellos.

Me parece un milagro que alguien que desconozco pueda verse en mi espejo.

Jos  Emilio Pacheco

La asimilaci n por parte de los alumnos de los contenidos te ricos b sicos de una materia universitaria, debe ser un objetivo fundamental en el docente, pero esta simple comprensi n de la teor a genera una mirada incompleta en el alumno, si no puede experimentar la materializaci n de esos conocimientos en la realizaci n de los trabajos pr cticos de la cursada, y sobre todo sentir