

El diseño gráfico y su relevancia en la Educación a Distancia

Autor Miguel Rangel López

Graphic Design and its Relevance in Distance Learning

Resumen

La visión que se cierne sobre la actividad que el diseño desempeña en la educación a distancia, está relacionada en gran medida con un parámetro estético más que disciplinar. Entonces, el objetivo es comenzar a trabajar transdisciplinariamente para contribuir de manera más activa y sustancial en los grupos de colaboración que se dedican a la construcción de productos específicos, como los objetos de aprendizaje o alguna herramienta didáctica.

Palabras clave: diseño gráfico, *design thinking*, trabajo colaborativo, transdisciplinar, estética, educación, herramientas didácticas, grupos de trabajo, objetos de aprendizaje.

Abstract

The view of design's role in distance learning is greatly related to aesthetic parameters rather than disciplinary ones. Therefore, the objective is to start working in a transdisciplinary manner in order to contribute more actively and substantially within collaborati-

ve groups dedicated to constructing specific products, such as learning objectives or some didactic tool.

Key words: aesthetics, collaborative work, design thinking, didactic tools, education, graphic design, learning objectives, transdisciplinary, work groups.

Presentación

El presente ensayo surgió a partir de la incursión, observación y análisis del actual entorno educativo a distancia respecto al estatus real que tiene la disciplina del diseño gráfico en el mismo, así como encontrar posibles campos de incursión y acción de la disciplina, contribuyendo a mejorarla mediante estrategias que permitan aplicar adecuada y oportunamente su expertise¹ o experticia², al desarrollo de soluciones innovadoras, a partir de una participación más activa y sustancial.

1 Según el DRAE, esta palabra es un anglicismo que significa "pericia, destreza, habilidad, práctica, experiencia".

2 El DRAE la define como una "cualidad propia de quienes poseen competencia y experiencia en la realización de una tarea".

Pareciera que se tiene la visión reduccionista de que el diseño sólo aporta la parte estética de los proyectos que se desarrollan, no importando el área donde se utilice. Desde hace algunas décadas, se tiene la necesidad de legitimar, dar contenido y sentido a la disciplina, buscando generar la noción de que el diseño aporta mucho más que una simple herramienta visual de comunicación. Esta idea parece estar ligada al hecho de que nuestra actividad efectivamente aporta conocimientos y técnicas que le brindan presentación a un proyecto; sin embargo, no es todo lo que un diseñador gráfico puede realizar, como se verá más adelante.

¿Qué es el Diseño Gráfico?

Se pueden encontrar tantas definiciones sobre la actividad del diseño, como diseñadores existen. La mayoría de ellas convergen en que se trata de una disciplina que surge a partir de una necesidad específica de comunicación que requiere ser resuelta de manera innovadora, la cual conlleva un proceso de investigación contextual y con base en esto, un desarrollo conceptual creativo (lluvia de ideas), para posteriormente generar los prototipos necesarios a partir de la idea más clara y funcional. En otras palabras, el ejercicio profesional del Diseño revisa tanto los sistemas de creación y producción de imágenes, así como los aspectos de conceptualización, lectura e interpretación, análisis, síntesis, estructuración y proyección de la información, codificándola en el lenguaje visual y/o audiovisual, con el fin de generar vehículos funcionales de comunicación. Dichos medios se generan en dos vertientes:

- *Representacional*, que permite clarificar y evidenciar la esencia del mensaje.

- *Interpretacional*, genera impacto y expectación en el receptor-usuario-consumidor, donde cada individuo manifiesta una reacción específica.

El **diseñador** tiende a realizar su actividad con una gran capacidad creativa, aplicando su sensibilidad artística y conocimiento de los medios de comunicación masiva en proyectos de información y difusión de diversas magnitudes. Además, puede vincularse con cualquier sector ya sea público, privado, político, social, cultural e incluso económico, debido a que pone de manifiesto su alta capacidad de análisis del entorno y de los cambios que se suscitan en él, para poder conocer, comprender y transformar la realidad que lo circunda, proponiendo soluciones fuera de lo común a problemas cotidianos. Al respecto, Gabriel Simón (2001)³ menciona que un diseñador debe interpretar una serie de elementos tales como:

[...]factores condicionantes, puntos de vista, exigencias reales, restricciones y requisitos provenientes de diversas esferas de influencia (técnico-económicas, estético-culturales y psico-fisiológicas), elementos que conforman la producción industrial, la distribución comercial, el consumo utilitario y el desecho por obsolescencia de los productos. Así, el diseño establece una relación tanto global como estructural de todos sus elementos en una unidad integral y coherente.

Tomando como base lo dicho anteriormente y con ánimo de construir un mejor escenario de desempeño laboral, fue necesario re-

3 En Sol Gabriel Simón y Mauricio Vico, + de 100 definiciones de diseño. Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores, México, Ediciones Universidad Tecnológica Metropolitana, 2009, pág 165.

flexionar y evaluar los métodos y procesos de trabajo mediante la observación y análisis crítico-constructivista, de los procesos de producción de instrumentos de transmisión del conocimiento, con el afán de adoptar una postura respecto a la participación activa del diseñador, en un grupo de trabajo interdisciplinario, buscando cambiar la visión hacia la transdisciplinariedad de los trabajos colaborativos. Para ello, el modelo que Tim Brown propone en su *design thinking* o "pensamiento de diseño", proporciona ideas y opciones de mejora de productos, servicios, procesos, metodologías, teorías, entre otros, que pueden posibilitar así la innovación en cualquier ámbito en donde la disciplina tenga cabida.

Tim Brown, diseñador industrial de profesión, es director y cofundador de IDEO⁴, una empresa consultora que se especializa en proyectos de innovación y diseño, y que plantea un concepto integrador del diseño, pero dirigido a aquellas instancias que decidan incluir entre sus filas, a diseñadores gráficos para potenciar sus resultados, buscando socializar su actividad real, y las posibilidades que se pueden obtener de ella. En una entrevista para la revista *Fast Company*⁵, Brown comentó sobre el término *design thinking*, tema que aborda en su libro *Change by design*⁶. Al respecto dijo:

El design thinking se apoya en nuestra habilidad para ser intuitivos, para reconocer patrones, para construir ideas que al mismo tiempo tengan sentido emocio-

*nal y funcionalidad, y para expresarnos en otros medios además de la palabra. Nadie quiere manejar su negocio sólo con base en sentimientos, intuición o inspiración, pero exagerar la confianza en lo racional y analítico puede ser igual de peligroso. El *approach* integrado en el corazón del proceso de diseño nos sugiere una tercera vía.*

Según Brown, se trata de hacer uso de un pensamiento integrador, explotando ideas opuestas y/o contradictorias para crear nuevas soluciones. Esto se logra mediante el equilibrio de la conveniencia, la factibilidad técnica y la viabilidad económica. En vez de centrarse en un objeto en particular, deberíamos utilizar el pensamiento en diseño como una aproximación para resolver problemas y crear nuevas soluciones, incluso del mismo pensamiento. Brown también considera que el diseño a pequeña escala es un fenómeno reciente, y que el diseño ahora destaca por la imagen, la moda, la estética, cuando debería hacerlo por la innovación. El diseño requiere comenzar con lo que el hombre necesita, no simplemente en cómo los objetos pueden verse bien.

Si tomamos el punto de vista de Brown, podemos decir que el diseño no debe ser visto solamente como creatividad aplicada a la necesidad del consumismo, sino como el vehículo y la expresión de un tipo de pensamiento creativo orientado a resolver necesidades específicas, buscando su realización a través de medios específicos que lo diseminen y, sobre todo, la funcionalidad de éstos. Además, proponiendo trabajar de manera colaborativa para obtener resultados más integrales y mejor adaptados a los

4 Véase <http://www.ideo.com>

5 Véase <http://www.fastcompany.com/magazine/95/design-strategy.html>

6 Tim Brown, *Change by design*, Harper Collins, 2009.

requerimientos propuestos por el entorno, fomentando un tipo de pensamiento y acción distintos.

El *design thinking* es en sí una metodología para observar de manera diferente a la realidad circundante. Este método busca re-interpretar los problemas pero sobre todo la forma de abordarlos, con el fin de eliminar paradigmas lógicos que limiten la imaginación y la creatividad y que por ende afecten los resultados. El siguiente esquema⁷ muestra de manera gráfica cómo es este proceso:

La diferencia entre el pensamiento tradicional de abordar los problemas y el pensamiento de diseño, es que el primero basa su análisis en los hechos ocurridos, y la asignación de valores lógicos a partir de ellos, mientras que en el segundo, se hace hincapié en el pensamiento abductivo, imaginando escenarios supuestos, con lo que se tienden a visualizar los hechos desde todas las aristas posibles, para proponer soluciones más complejas e innovadoras. Este nuevo enfoque de pensamiento nos ayuda a desafiar las limitaciones asumidas y a generar nuevas ideas.

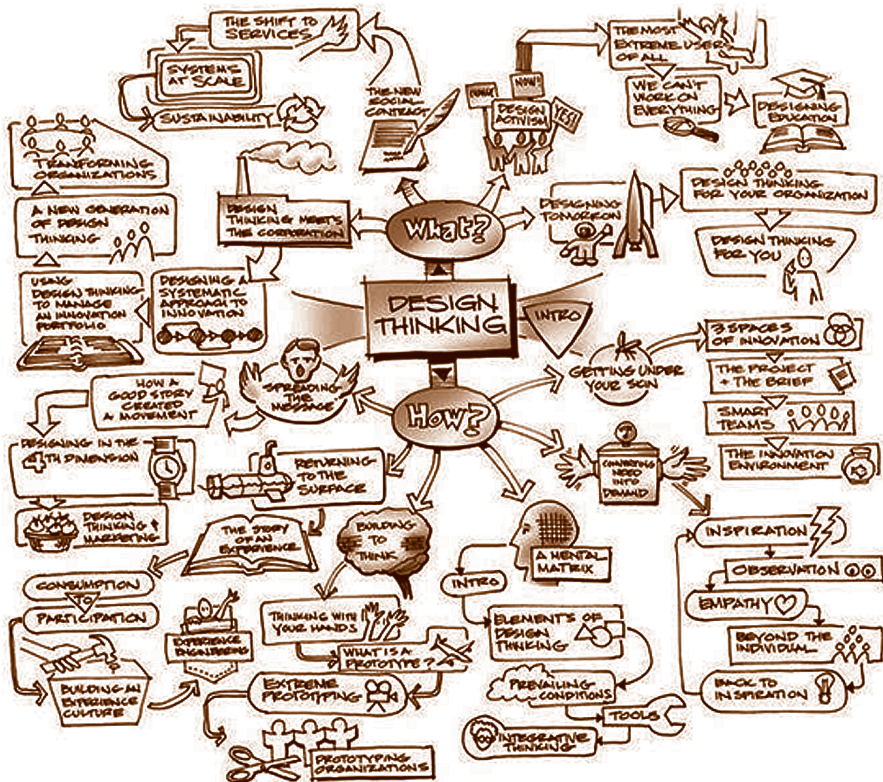


Figura 1. Esquema Design thinking

7 Esquema de Tim Brown tomado de: <http://www.ideo.com/by-ideo/change-by-design?cbd>

En resumen, este pensamiento de diseño cambia la forma en que se abordan los problemas para proponer ideas que surjan de procesos creativos-participativos, donde se consideren las distintas posturas o puntos de vista de los diferentes actores que intervienen en un problema determinado, y que participan en la búsqueda de su solución, haciendo que el proceso de innovación sea un proceso experimental y dinámico. Brown también señala que el proceso de diseño se distribuye en tres espacios iterativos:

- La Inspiración, dada por las circunstancias que motivan la búsqueda de soluciones.
- La Ideación, en donde se generan, desarrollan y prueban ideas que conducen a posibles soluciones.
- La Implementación, en la cual se traza el objetivo, medio y ruta de llegada hacia el usuario-espectador-consumidor.

Con otras palabras, desde nuestro punto de vista, el aporte más importante de este tipo de pensamiento es la forma de generar un contexto de trabajo más iterativo e interactivo, donde confluyen elementos de construcción válidos y flexibles que posibilitan el desarrollo de ideas fuera de lo común, fomentando la innovación de procesos y pensamientos y, en algunos o en muchos casos, de acción. La visión de este pensamiento puede extenderse a todos los ámbitos: social, político, cultural y económico, aportando tácitamente ideas claras y viables que se traduzcan en el desarrollo del entorno.

Desde esa postura, los diseñadores suelen evaluar, debatir y reflexionar sobre su quehacer cotidiano y de lo que la disciplina puede y

debe hacer para ayudar a cambiar al mundo. Sin embargo, en muchas ocasiones el debate filosófico no va más allá del salón de clases, del café de la esquina, del congreso de diseño, de una plática informal o de un comentario externado vagamente. ¿Qué se puede hacer para cambiar eso? Pues ejercicios como este, donde se profundiza en un tema interesante pero no muy comentado, que permiten comenzar el cambio y pasar de pensamientos aislados a acciones conjuntas.

El propósito principal aquí expuesto, es presentar a la disciplina del diseño como una actividad experta en argumentación visual y generadora de ciertos lenguajes ³/₄no verbales por supuesto³/₄, que pueden ser explotados estratégicamente en la realización gráfico-conceptual de productos específicos dentro la educación a distancia (EaD), tomando como base el *design thinking* en el desarrollo, por ejemplo, de objetos de aprendizaje y/o materiales didácticos, considerando esta nueva visión para potenciar los resultados.

Como ya se mencionó, aplicando esta metodología, el diseño es capaz de generar soluciones funcionales que potencialicen el uso de herramientas de socialización del conocimiento, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ACERCAMIENTO DEL DISEÑO A LA EaD

Es quizá un porcentaje muy bajo de diseñadores gráficos que se involucran en cuestiones educativas, y menos aun en cuestiones educativas a distancia, y sobre todo que logren participar de una manera activa en los grupos de trabajo asignados al desarrollo de elementos didácticos que apoyen al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Haciendo un poco de esfuerzo, se puede encontrar que las instituciones, principalmente las que tienen que ver con la parte pedagógica y disciplinar, están reclutando literalmente a individuos con conocimientos en comunicación, diseño gráfico, diseño web o diseño multimedia. Lo cual, en el papel parece una situación excelente, debido a que su inclusión puede traer beneficios palpables y óptimos con resultados inesperados.

Partiendo del concepto *design thinking* (comentado en párrafos anteriores), se pueden retomar conocimientos específicos que sirvan para encausar gráficamente, el trabajo disciplinar y pedagógico del diseño instruccional, buscando disminuir su carga en cuestión de orientación gráfico-conceptual por ejemplo, en el contenido visual de un Objeto de Aprendizaje (OA). La participación no sólo sería operativa, sino en la construcción de la “intención didáctica”, que es donde el diseñador genera imágenes y secuencias de éstas, que permiten ir conduciendo al alumno mediante focos atencionales gráficos; es decir, la composición y argumentación visual basada en la planeación de actividades propuestas por el diseñador instruccional, que permiten ir cumpliendo metas y objetivos específicos dentro del proceso de aprendizaje del alumno.

Usando el "pensamiento de diseño" y la experticia del diseñador, se puede lograr no sólo atraer la atención del usuario-espectador-consumidor, sino la transmisión adecuada del conocimiento por medio de códigos cromáticos, formales, tipográficos, acústicos, estructurales, etc., que permitan generar lenguajes específicos para ser utilizados posteriormente en la resolución adecuada de problemas. Una vez adquirido el conocimiento, el reto es hacer uso de herramientas tecnológicas de instrucción y transmisión del conocimiento ca-

paces de generar individuos mejor adaptados al contexto global, que puedan resolver problemas específicos, usando el conocimiento generado a partir de la correcta aprehensión y aplicación del mismo. Este desarrollo debe estar planteado para hacer partícipes tanto a los que enseñan como a los que aprenden. Lo que plantea Brown en la socialización del *design thinking*, como una opción de reconocimiento de posibilidades infinitas.

En este contexto, podemos plantear las siguientes preguntas: ¿Qué interfaces necesitamos desarrollar para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Qué instrumentos cognitivos pueden generar un aprendizaje significativo? ¿Qué estrategias pueden desarrollarse para persuadir a los alumnos? ¿Qué puede aportar el *design thinking* al desarrollo de OA?

Las respuestas a estas preguntas después de conocer más acerca de la disciplina del diseño, pueden encontrarse con mayor facilidad si se trabaja de manera transdisciplinar⁸. Si bien es cierto, los productos que se crean como herramientas en un aula virtual son desarrollados de acuerdo con características estándar y se adaptan a procesos funcionalistas específicos, en los que se aprecian modelos técnico-tecnológicos, pedagógico-instruccionales y disciplinares, esto permite observar un trabajo colaborativo interdisciplinar bien planeado, lo que no debería ocasionar ningún problema al dar el siguiente paso a un proceso transdisciplinar.

8 La *transdisciplinariedad* relaciona el conocimiento científico, la experiencia extra científica y la práctica en la resolución de problemas, orientándose hacia los aspectos del mundo real, más que a aquellos que tienen origen y relevancia sólo en el debate científico. Una cuestión de mayor importancia en la investigación transdisciplinar es que se consigue la integración de las distintas perspectivas científicas y no científicas.

Para que el diseño logre influir de manera directa en estos procesos y sea reconocido como parte integral primero y luego como trampolín, es fundamental que colabore de una manera más participativa, trabajando transdisciplinariamente, lo que quiere decir que debe trascender sus propios procesos y proponer un trabajo colaborativo comprendido entre un método científico y un método experiencial, y la práctica cotidiana de resolver problemas, para difuminar en lo posible, las limitantes factuales que se le imponen en la actualidad, y que lo reducen a un plano operativo y/o mecánico. No se trata de que el diseño interfiera con el saber y hacer de las otras disciplinas, ni que ellas a su vez interfieran en la del diseño; se busca que colaboren a la par sin que ninguna se supedite a otra, con la mirada puesta en el beneficio de los discentes.

Quizá si se reestructuran y transforman de fondo los modelos actuales, y se permite una eclosión real de un nuevo paradigma que muestre sus frutos más aceleradamente, estaremos entonces, ante un hecho disruptivo que podrá lograr un cambio sustancial en los equipos de trabajo actuales, ejerciendo plenamente y con confianza de todo los miembros, las actividades que correspondan a cada uno, pero aportando un poco más de esencia en cada proyecto. Este paradigma tiene que instaurar primero un cambio interno de pensamiento para que posteriormente emigre hacia el exterior y permee, quizá, en otras áreas que no han sido incorporadas o tomadas en cuenta, para que contribuyan en el desarrollo de nuevos proyectos y productos, con puntos de vista externos, que puedan enriquecer aún más las herramientas que ya se desarrollan y que siguen procesos de factibilidad y perfectibilidad constantes.

CONCLUSIONES

Si bien es cierto, la inclusión de la disciplina del diseño a los procesos, proyectos y productos de la EaD, no es el descubrimiento del "eslabón perdido", ni del "hilo negro", sí lo es, de una forma ulterior; ya que el diseño (quizá mediante el *design thinking*) puede llegar a resolver cuestiones problemáticas respecto a los contenidos gráfico-conceptuales, estructo-formales y de intención didáctica, de los productos desarrollados en los centros de materiales de las instituciones que ofrecen servicios educativos a distancia, o que brindan el servicio de desarrollo de materiales didácticos. Tener entre sus filas a diseñadores, comunicadores, webmasters, ilustradores, infógrafos, etc., permite mejorar en gran medida los resultados.

Esto ya lo hemos comenzado a visualizar en muchos equipos de colaboración interdisciplinar; sin embargo, no es suficiente, pues el diseño debe tener una visión transdisciplinar y adentrarse más participativamente en cuestiones ajenas a su disciplina, con objeto de poder enriquecer no sólo su teoría y práctica, sino también los proyectos que surjan de la misma. Asimismo, puede servir como soporte de argumentación y justificación en ese y otros proyectos.

Por donde quiera que se visualice, el trabajo del diseñador pareciera meramente banal y quizá hasta innecesario. Sin embargo, si se toman en cuenta aspectos importantes como el conocimiento en desarrollo de interfaces, el comportamiento de usuario final, la intuitividad, la navegabilidad, el diseño de la información y de la interacción y el tipo de evaluación que servirá como mediador del conocimiento, entonces es cuando se comienza a valorar un poco más el

trabajo de los diseñadores. Y no es que otra disciplina no pueda adquirir estos conocimientos o que los ponga en práctica, lo que sucede es que al ser constructores de mensajes por naturaleza y con un alto grado de visión estética, los diseñadores llevan cierta ventaja en cuestiones hermenéuticas y semiológicas que no se consideran del todo en estos proyectos. Sería interesante conocer el punto de vista de las otras disciplinas en relación con el tema expuesto. Ojalá existan más espacios de comunicación y discusión como este. Mientras tanto, seguimos en renovación constante.

Bibliografía

Brown, Tim, *Change by design*, Harper Collins, 2009.

Campi Isabel et al., *Diseño e historia. Tiempo, lugar y discurso*, Designio, 2010.

Gabriel Simón, Sol y Mauricio Vico, + de 100 definiciones de diseño. Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores, México, Ediciones Universidad Tecnológica Metropolitana, 2009.

Diccionario de la lengua española, España, Real Academia Española, 2001.

Cibergrafía

<http://designthinking.ideo.com/> (sept.,2011).

<http://isopixel.net/archivo/2004/09/definicion-de-diseno-grafico/> (sept.,2011).

Autor

Miguel Rangel López,
Diseñador multimedia UAEH,
migogd@hotmail.com

