

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES



TITULO

“DIAGNÓSTICO SOBRE LA ARTICULACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS TEÓRICAS Y PRÁCTICAS DE LA OPCIÓN DE DISEÑO GRÁFICO.”

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO POR:

BR. MARÍA ALEJANDRA AYALA MONGES	CARNET AM06017
BR. OSWALDO EMILIO BARRERA CAÑADA	CARNET BC06009
BR. MÓNICA IVETTE SILVA MARTÍNEZ	CARNET SM06013

PARA OPTAR AL GRADO DE:

LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO

DOCENTE DIRECTOR:

LIC. XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA

SAN SALVADOR, SEPTIEMBRE 2012, EL SALVADOR. C.A.

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR

Ingeniero Mario Roberto Nieto Lovo

VICE-RECTORA ACADEMICA

Maestra Ana María Glower de Alvarado

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO INTERINO

Licenciado Salvador Castillo Arévalo

SECRETARIA GENERAL

Doctora Ana Leticia Zavaleta de Amaya

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Licenciado José Raymundo Calderón Morán

VICE-DECANA

Licenciada Norma Cecilia Blandón de Castro

SECRETARIO

Maestro Alfonso Mejía Rosales

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

JEFE ESCUELA DE ARTES

Licenciada Xenia María Pérez Oliva

COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADO

Arquitecta Sonia Margarita Álvarez de Villacorta

DOCENTE DIRECTOR(A)

Licenciada Xenia María Pérez Oliva

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos primordialmente a Dios, por habernos dado la vida y permitirnos el haber llegado hasta este momento tan importante de nuestra formación profesional.

A nuestros padres, por ser el pilar más importante y por demostrarnos siempre su cariño y apoyo incondicional a lo largo de nuestra investigación.

Especialmente agradecemos a nuestra asesora, por guiarnos con sabiduría en cada etapa de la elaboración de nuestro proyecto y asimismo, por facilitarnos información importante y valiosa para la realización de nuestro proceso de grado.

Al cuerpo docente y estudiantil, que colaboraron en la recopilación de datos y aquellos que participaron en la prueba piloto , ya que. gracias a ellos fue todo un éxito.

Y, finalmente, estamos agradecidos de haber logrado una armonía y una buena dinámica de trabajo entre nosotros; puesto que, como grupo de investigación, esto nos ayudo a desempeñarnos de una manera óptima y funcional en el desarrollo de nuestro proyecto.

Gracias.

INDICE

CONTENIDO	PÁGS
INTRODUCCIÓN	1
ANTEPROYECTO	2
CAPITULO I. Antecedentes de la Escuela de Artes. Opción Diseño Gráfico	
1.1 Historia Escuela de Artes	5
1.2 Plan de estudios Licenciatura en Artes Plásticas. Opción Diseño Gráfico.	5
1.3 El pensum y su programación académica en la Opción Diseño Gráfico	10
1.4 Articulación de asignaturas	24
1.4.1 Visión General	24
1.4.2 Educación superior	26
1.5 Articulación en la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico en países latinoamericanos	27
1.6 Diseño Gráfico en Universidades de El Salvador	29
1.7 Articulación en pensum Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico	30
1.8 Articulación de contenidos	32
CAPITULO II. Diagnóstico de la problemática desde el punto de vista del sector estudiantil y docente	
2.1 Identificación	35
2.1.1 Datos generales	35
2.1.2 Personal Escuela de Artes	36
2.1.3 Sector Estudiantil	36
2.1.4 Espacio Físico	37
2.1.5 Mobiliario	40
2.1.6 Otros datos	40
2.2 Definición del problema central	42
2.3 Marco de análisis	45
2.4 Formulación de propuesta de solución	47
2.4.1 Propuesta para muestra práctica	47
CAPITULO III. Prueba experimental	
3.1 Desarrollo de la prueba piloto	55
3.2 Resultados de la prueba	59
3.3 Evaluación	64
3.3.1 Evaluación grupo de investigación	64
CAPITULO IV. Propuesta final	
4.1 Validación de prueba piloto	67
4.1.1 Resultados de hoja de evaluación	67
4.1.2 Focus Group	71
4.2 Propuesta final de solución	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones	78
Recomendaciones	80
BIBLIOGRAFIA	82
ANEXOS	84

INTRODUCCION

“La articulación es la necesaria continuidad, coherencia, secuenciación y gradualidad que debe existir en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La articulación de asignaturas se refiere a distintos enlaces entre los contenidos que constituyen tanto asignaturas teóricas como prácticas; estos contenidos deben compartir un punto en común que les permita complementarse y, reforzar o mejorar los contenidos antecedentes. Esta debe concebirse como una cuestión globalizante integral, que debe contemplar todos los aspectos comprometidos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.”

Esta investigación pretende proporcionar a la Escuela de Artes un diagnóstico objetivo acerca la problemática académica que se vivencia actualmente dentro de la opción de Diseño Gráfico de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas, como aporte a la próxima actualización del plan de estudios a realizarse en el año de 2013.

Este documento puede servir como apoyo a la institución al momento de modificar el plan de estudios ya que muestra cada uno de los factores que aún no permiten que la opción de Diseño Gráfico oferte una educación integral y de excelencia académica.

En el desarrollo de esta investigación encontrarán primeramente un vistazo a la historia de la Escuela de Artes, para poder situarse dentro del contexto y las diferentes etapas por las cuales ha evolucionado la institución. Además observarán los objetivos, una breve explicación de la problemática, el actual plan de estudios de la carrera y una definición más profunda sobre la articulación y los beneficios que se pueden lograr haciendo uso de ella.

Posterior a esto, se presentan los diferentes instrumentos de recopilación de datos que se ejecutaron para obtener la visión del problema tanto desde la perspectiva de los docentes así como también de los alumnos afectados directamente por la problemática planteada, para luego dar paso al diseño de la prueba piloto que ayudará a formular la propuesta de solución.

Luego se encuentran los resultados de la prueba piloto y, la apreciación del equipo investigador y de los participantes de ella, grupo conformado por alumnos de la opción de diseño gráfico.

Para finalizar, se mostrará la propuesta de solución, así como también las recomendaciones y conclusiones, que se encuentran orientadas a guiar a manera de consejos prácticos como apoyar la ejecución de la propuesta de solución, de ser tomada en cuenta al momento de actualizar el plan de estudios.

ANTEPROYECTO

Título

“Diagnóstico sobre la articulación de los contenidos de las asignaturas teóricas y prácticas de la opción de Diseño Gráfico.”

Enunciado del problema

En los 26 años de existencia con que cuenta la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, se ha luchado constantemente para que el desempeño académico sea integral; y en la búsqueda de docentes idóneos para el desarrollo de las cátedras, se ha creado un efecto secundario que consiste en una inestabilidad en la continuidad y orden lógico de las asignaturas, esto a causa del cambio constante de docentes debido a diversos factores de idoneidad como también de falta de tiempo.

Estos factores no han permitido llevar una secuencia lógica entre las diferentes asignaturas, que permita una aplicación integral de los conocimientos adquiridos a través de los contenidos teóricos y prácticos de estas. Esto conlleva a una ausencia de articulación integral entre los contenidos de las asignaturas teóricas y prácticas dentro del plan de estudios; es decir, existe un divorcio entre los diferentes contenidos que conforman los programas de las asignaturas.

Objetivos

General

Realizar un diagnóstico sobre los factores que inciden en la falta de la articulación de los contenidos de la asignaturas teóricas y prácticas de la opción de Diseño Gráfico.

Específicos

- Determinar los factores que han incidido en la falta de reciprocidad y retroalimentación entre asignaturas teóricas y prácticas de la opción de Diseño Gráfico, para concretizar la problemática a abordar.

- Presentar los resultados del procesamiento y análisis de la información recopilada de manera analítica y gráfica, para mejor comprensión de la misma.
- Construir una propuesta de solución al problema y realizar una prueba experimental para constatar su eficacia y aplicabilidad.

Preguntas de investigación

1. ¿Qué beneficio se obtendría al solventar la carencia de fundamentación teórica en los trabajos prácticos de los contenidos en las materias de la opción de Diseño Gráfico para la población estudiantil?
2. ¿De qué manera se puede lograr una secuencia lógica en el orden de desarrollo de los contenidos teóricos y prácticos?
3. ¿Cómo se puede reforzar la retroalimentación y reciprocidad entre los contenidos teóricos prácticos?

Metodología

La presente investigación se ha desarrollado en diferentes fases, iniciando por la recopilación de datos históricos sobre la Escuela de Artes, así como también documentación que esclarezca la definición de articulación y su aporte al ser implementado en la educación. En esta fase se utilizaron estudios analíticos y diagnósticos para sistematizar la información.

Como segunda fase se contempló la recolección de información por medio de instrumentos tales como la encuesta, entrevista, focus group, entre otros; con estos se elaboró un diagnóstico más preciso de la problemática planteada por el equipo investigador donde se contó con la opinión de estudiantes y docentes que tienen conocimiento y se encuentran directamente relacionados con el problema presentado en la investigación.

Con los datos obtenidos por medio de entrevistas y encuestas se desarrolló una prueba piloto. Es así como por medio de un estudio cuasi-experimental se realizó una comparación entre los datos obtenidos sobre experiencias pasadas de los estudiantes dentro de las clases y la información recopilada por medio de un focus group efectuado al momento de la finalización de la prueba piloto sobre la experiencia vivenciada en el taller experimental. Luego de ellos se formuló una propuesta de solución al problema planteado.

CAPITULO I.

Antecedentes de la Escuela de Artes. Opción Diseño Gráfico

1.1 Historia Escuela de Artes

La Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador (“Historia”, 2011), fundada el 13 de febrero de 1986, fue adscrita a la Facultad de Ciencias y Humanidades por el Consejo Superior Universitario. La primera iniciativa presentada por el Lic. Bernardo Mejía constaba de tres especialidades: artes plásticas, artes escénicas y artes musicales.

Esto no se pudo llevar a cabo por falta de recursos para poder habilitar todas las especialidades, por lo cual se oficializó únicamente la actual Licenciatura en Artes Plásticas, iniciándose en 1988. En un comienzo se contó únicamente con 35 estudiantes, entre los cuales se encontrarían futuros docentes de la Escuela de Artes.

A pesar de la falta de apoyo de parte de las autoridades universitarias así como también de la comunidad en general, la Escuela de Artes lucha a diario por formar profesionales en el campo de las artes plásticas brindando una educación científica, creativa y propositiva que a la vez los vuelve conocedores de áreas como la docencia, investigación y la proyección del arte.

1.2 Plan de estudios Licenciatura en Artes Plásticas. Opción Diseño Gráfico.

La licenciatura en Artes Plásticas se basa en los principios de la filosofía, psicología, política, economía y cultura, tanto como en el desarrollo de habilidades prácticas para construir profesionales en la plástica, pensantes y reflexivos sobre la realidad que los rodea (“Plan de estudios licenciatura en artes plásticas opción diseño gráfico”, 2003, p. 7).

El propósito de la carrera es formar profesionales generadores de arte y cultura en beneficio de la sociedad salvadoreña, fomentadores de valores humanitarios y de progreso, a través de la formación teórico-práctica en el estudio científico de las artes plásticas.

El marco filosófico del plan de estudios está fundamentado en cuatro factores:

- Factor filosófico: La filosofía de la carrera está fundamentada en conocimientos científicos, morales, humanitarios y la conciencia social, para que el profesional en artes haga una interpretación de la realidad consciente y objetiva siendo capaz de proponer soluciones a las problemáticas de la sociedad salvadoreña.
- Factor psicológico: la psique es fundamental como medio para captar el conocimiento y para adquirir disciplina, costumbres y valores a través de la educación en artes.
- Factor cultural: el profesional en arte pretende ser un generador de cultura en una sociedad en constantes cambios, siendo capaz de adaptarse a dichos cambios de manera crítica y propositiva, consciente del papel que desarrolla.
- Factor político-económico: con respecto a la política se establece como línea guía de este plan de estudio, la participación pluralista, la comunicación democrática, la ideología social y la convivencia. El aspecto económico responde a las necesidades de subsistencia del profesional en artes en su vida diaria, como ser humano con necesidades reales, y capaz de introducirse a un campo laboral diverso.

Objetivos

Objetivo General:

Formar profesionales integrales en el área del Diseño Gráfico, capaces de ofrecer propuestas creativas de expresión, donde se de respuesta a las necesidades de comunicación a través del lenguaje artístico estético.

Objetivos Específicos

- Responder a las demandas de la sociedad salvadoreña, formando profesionales capacitados en el área del Diseño Gráfico.
- Promover la investigación creativa y la reflexión crítica de la manifestación artística en función del aporte estético a la sociedad por el profesional.

Perfil del profesional en el área

Perfil ocupacional.

Al finalizar sus estudios, el egresado de diseño gráfico será un ente pensante, creativo, sensible y generador de ideas e imágenes y capaz de dar respuesta a los problemas de los ámbitos educativo, cultural, político, comunicativo y artístico de la nación.

El profesional en diseño gráfico estará capacitado teórica, práctica e investigativamente, para dar respuesta a las necesidades utilitarias y estéticas de la sociedad en su contexto socioeconómico, fomentando el enriquecimiento cultural y artístico a través de su desempeño como tal. (idem, p. 9)

Áreas de inserción laboral

El campo de acción del profesional en diseño gráfico es variado, puede incursionar en áreas como la publicidad como creativo publicitario, supervisor de producción visual, diseñador o supervisor artesanal; además puede incursionar en la producción artística gracias a sus fundamentos teórico-prácticos.

Requisitos

El estudiante que opte por ingresar a la especialidad de Diseño Gráfico, debe poseer los siguientes hábitos y habilidades:

- Hábitos
- Lectura comprensiva
- Disciplina de trabajo

- Responsabilidad
- Respeto hacia las ideas de otros

Habilidades

- Interés y desempeño en el campo del diseño gráfico
- Haberse destacado en el Tronco Común de la Licenciatura en Artes, sobre todo en el área particular.
- Capacidad motriz en el desarrollo bidimensional y tridimensional.
- Que posea habilidad para el dibujo, pintura y técnicas e resolución bidimensional.
- Habilidad en el uso de programas de diseño, diagramación, animación u otro digital.
- Haber aprobado la totalidad de las 30 asignaturas del Tronco Común.

No.	CICLO	ACCIÓN ACADÉMICA	U.V.	PRE-REQUISITO
1	I	Mét. y Téc. Exp. Oral y Esc. MYE 114	3	Bachillerato
2		Pintura I. PIN 114	4	Bachillerato
3		Dibujo I. DIB 114	4	Bachillerato
4		Historia del Arte I. HIA 114	3	Bachillerato
5		Mét. y Téc. de Investigación. MYN 114	3	Bachillerato
6	II	Anatomía Artística ANA 114	4	2-3
7		Pintura II. PIN 214	4	2-3
8		Dibujo II. DIB 214	4	2-3
9		Historia del Arte II. HIA 214	3	1-4-5
10		Filosofía del Arte. FDA 114	3	1-5
11	III	Escultura I. ESC 114	3	6-7-8
12		Pintura III. PIN 314	4	6-7-8
13		Dibujo III. DIB 314	4	6-7-8
14		Historia III. HIA 314	4	9-10
15		Sociología del Arte. SOA. 114	4	10
16	IV	Escultura II. ESC 214	4	11-13
17		Cerámica I. CER 114	4	11-12-13
18		Diseño Gráfico. DGR 114	4	12-13
19		Historia del Arte IV. HIA 414	3	14-15
20		Psicología del Arte. PSA. 114	3	15
21	V	Grabado I GRA 114	4	13-18
22		Cerámica II. CER 214	4	17-18
23		Diseño Gráfico II. DGR 214	4	18
24		Historia del Arte V. HIA 314	3	19-20
25		Pedagogía del Arte. PAR 114	3	20
26	VI	Grabado II. GRA 214	4	21
27		Teoría de la Estética. TET 114	3	15-20-24
28		Teo. de la Comunic. Artística. TOA 114	3	15-20-24
29		Antropología Cultural. ANT 114	3	10-15
30		Didáctica del Arte. DAR 114	3	25
31	VII	Historia del Diseño Gráfico I. HID 114	4	23-24
32		Téc. Aplic. al Dis. Gráfico I. TAG 114	4	12-13-23
33		Dibujo Publicitario I. DPU 114	4	13-23
34		Mercadotecnia. MCA 114	4	27-28
35	VIII	Publicidad I. PUD 114	4	32-33-34
36		Téc. Aplic. al Dis. Gráfico II. TAG 214	4	32-33
37		Dibujo Publicitario II. DPU 214	4	32-33
38		Producción y Consumo. PYC 114	4	32-34
39	IX	Idioma extranjero I	4	Ninguno
40		Publicidad II. PUD 214	4	35-36-37-38
41		Fotografía I. FOG 114	4	35-36-37
42		Téc. de Inv. en Dis. Gráfico I. TIG 114	4	36-37
43	X	Idioma extranjero II	4	42
44		Tecnol. Aplic. al Dis. Gráfico. TDG 114	4	36-39-40-41
45		Fotografía II. FOG 214	4	39-40-41
46		Téc. de Inv. en Dis. Gráfico II. TIG 214	4	40-41
5 años	46 asignaturas		170 U.V.	

Fuente: Cuadro correspondiente al Pensum del Plan de estudios de la licenciatura en artes plásticas opción diseño gráfico, elaborado por la Escuela de Artes, Año 2003.

1.3 El pensum y su programación académica en la opción de diseño gráfico

El pensum de la opción de Diseño Gráfico se desarrolla en los dos últimos años de toda la carrera y perfilan la especialización del profesional, con conocimientos aplicados, su objetivo es perfeccionar el dominio de la expresión plástica y de fundamentación teórica según la especialidad; potenciando al alumno para investigar, crear y proponer nuevas formas de expresión ante la demanda estética salvadoreña, con objetividad. Está constituida por 16 asignaturas que responden a la parte teórica, técnica, investigativa y de forma general materias aplicadas de la siguiente forma:

Descripción de asignaturas

La totalidad de asignaturas correspondientes a la opción Diseño gráfico son 16, las cuales engloban un total de 64 U.V.; para la especialidad se cursan 4 asignaturas por ciclo. En el detalle de este syllabus que se presenta a continuación se denota la correlación existente en los contenidos de las asignaturas del área de Diseño Gráfico en el año 2011 (Idem, p.41).

Ciclo VII

• HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO. HID 114 - 4 U.V.

Objetivo: otorgar al alumno una visión histórico-cronológica del desarrollo del arte y del diseño a partir de la revolución industrial y sus antecedentes hasta las tendencias actuales del diseño en el mundo publicitario.

Justificación: para comprender la actual evolución y utilidad del diseño en nuestra sociedad es necesario conocer su evolución histórica con datos sociales, relacionados con la producción artística y el diseño; así como una parte de la producción de bienes materiales.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: Desde los orígenes del diseño gráfico hasta la Revolución Industrial

- Invención de la escritura
- Alfabetos
- Manuscritos iluminados
- El renacimiento gráfico (Orígenes de la tipografía europea y del diseño de la impresión)
- La revolución industrial
- La tipografía de la revolución industrial
- El surgimiento de la fotografía
- Arts & Crafts
- Movimiento estético
- Jugendstil
- Art Nouveau

UNIDAD II: Movimientos de diseño del siglo XX

- Constructivismo - Diseño Orgánico
- De Stijl - Aerodinamismo
- La Bauhaus - Posguerra
- Estilo Internacional - Pop
- Art Déco - Diseño Radical
- High Tech

UNIDAD III: Postmodernismo y diseño en Latinoamérica

- Posmodernismo
- Diseño en Latinoamérica

• **TÉCNICAS APLICADAS AL DISEÑO GRÁFICO I. TAG 114 - 4 U.V.**

Objetivo: capacitar y habilitar al alumno en el conocimiento y aplicación de materiales y técnicas de expresión del diseño gráfico.

Justificación: el alumno estará en capacidad de ilustrar ideas, conceptos y acciones programados y presentados con imágenes en proyectos de diseño gráfico.

Unidades temáticas de aprendizaje;

UNIDAD I: Técnicas de ilustración y diseño gráfico manual.

El afiche publicitario y el anuncio.

UNIDAD II: Técnicas de resolución técnica para infografías.

El boletín informativo y el brochure.

UNIDAD III: Técnicas de resolución técnica digital y la fotografía.

Intervención fotográfica, fotomontaje y collage fotográfico.

El calendario y la agenda.

UNIDAD IV: Técnicas de diagramado y diseño fotográfico.

El catálogo.

Los contenidos se apoyaran el uso de herramientas digitales de los programas Photoshop e Illustrator.

• **DIBUJO PUBLICITARIO I. DPU 114 - 4 U.V.**

Objetivo: que el estudiante aplique el dibujo publicitario en la representación de diseño gráfico con el dominio preciso de instrumentos y técnicas.

Justificación: que la expresión gráfica del diseño posea calidad técnica al momento de representar elementos de la realidad.

Unidades temáticas de aprendizaje

UNIDAD I: Dibujo publicitario, técnicas y procedimientos

- El dibujo publicitario. Definición, introducción al dibujo publicitario, aplicación práctica.
- Pre-boceto y boceto. Tema: Dibujos rápidos y abstracciones
- Ejercicio 1, Afiche
- Ejercicio 2, Etiquetas
- Ejercicio 3, Stickers

UNIDAD II: Dibujo de letras y tipografía.

- Definición de tipografía e introducción teórica. Tipos.
- Ejercicio I, caligrafía
- Ejercicio 2, tipografía creativa
- Ejercicio 3, diseño tipográfico

UNIDAD III: La ilustración y el dibujo publicitario

- La ilustración. Definición, historia, características. Ejemplos.
- Ejercicio 1, Creación de personajes y estilos de dibujo.
- Ejercicio 2, El story book.

UNIDAD IV: Diseño de imagen institucional.

- Identidad corporativa. Definición, referencias, utilidad práctica, componentes.

Ejemplos.

- Creación de la logo personal e identidad corporativa.

Los contenidos de las unidades 1, 2 y 3 serán manuales, aunque se complementan con lo digital. La tercera unidad se aplicará un programa de diseño par la imagen institucional.

- **MERCADOTECNIA. MCA 114 - 4 U.V.**

Objetivo: al final del curso el alumno conocerá y aplicará los principios de la comunicación gráfica, dentro de la comercialización.

Justificación: para que el estudiante ubique claramente la función del diseño gráfico ante el mercado; la metodología de investigación de mercado; la promoción de venta, etc. que defina la aplicación del diseño.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: Introducción a la mercadotecnia

- Definición de Mercadotecnia.

- La importancia de la Mercadotecnia para la sociedad.

- El mercadeo y su ambiente.

- Establecimiento de los objetivos de Mercadotecnia.

UNIDAD II: Investigación de mercado y análisis ambiental

- Concepto de la investigación de mercados.

- Análisis Ambiental.

- Aspectos básicos sobre la Medición del Mercado.

UNIDAD III: Los mercados y el comportamiento del mercado

- El Mercado de Consumo.
- Teorías respecto al comportamiento de compra.
- El producto y sus características.
- Estrategias de marcas.

Ciclo VIII

• PUBLICIDAD I. PUD 114 - 4 U.V.

Objetivo: introducirse al campo de la comunicación visual y otros, a través de la definición de las características de dichos medios, los cuales permiten la transmisión de un mensaje.

Justificación: para que el alumno esté en capacidad de transmitir mensajes a través del diseño, incursionando en los medios de comunicación masiva.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: Historia y antecedentes básicos en publicidad.

- Desarrollo de la publicidad y su concepto. Antecedentes sobre los mensajes publicitarios.
- Desarrollo del concepto de medios publicitarios.

UNIDAD II: Conceptos básicos sobre publicidad.

- Publicidad y propaganda, diferencias y similitudes.
- Producto y servicio. Anuncio. Modelo de la comunicación aplicado al fenómeno publicitario.

UNIDAD III: La campaña publicitaria

- Componentes de las campañas publicitarias. Diseño de proyecto de campaña publicitaria: la calle es mia.

UNIDAD IV: Agencias publicitarias.

- Historia y concepto de agencia publicitaria. Estructura básica y funcionamiento de una agencia publicitaria. Marketing y agencias de publicidad. Estudio de agencia publicitaria salvadoreña.

• TÉCNICAS APLICADAS AL DISEÑO GRÁFICO II. TAG 214 - 4 U.V.

Objetivo: capacitar al alumno en la utilización de diferentes técnicas de representación gráfica.

Justificación: para que el alumno se capacite en el estudio de recursos técnicos aplicados del diseño gráfico, con material y equipo complejo.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: Técnicas de ilustración digital I.

- Proyecto 1 ilustración comercial, tema: renovación de mascota.
- Proyecto 2 ilustración personal; tema: mi otra realidad.

UNIDAD II: Técnicas de color digital II

- Proyecto 3 personaje contemporáneo, tema: yo robot y ambientación.
- Proyecto 4 personaje mitológico, tema: personaje de la mitología salvadoreña e historia.

UNIDAD III: Diseño de productos de consumo e imagen comercial.

- Proyecto 5 línea de objetos promocionales de una marca comercial. Línea de productos promocionales para una tienda de libre elección.
- Proyecto 6 línea de productos de marca personal, tema: my style.

UNIDAD IV: Diseño de stands comerciales.

- Proyecto 7 diseño de stand (digital, maqueta y muestra). Tema: Feria de productos alimenticios o Feria del trabajo.

Los contenidos se apoyaran el uso de herramientas digitales de los programas photoshop e illustrator u otro que el docente considere pertinente y accesible para el centro de cómputo.

Actividad de cátedra: El proyecto 7 puede realizarse en coordinación con la Facultad de Agronomía y el mercado de alimentos que se realiza cada mes en la UES o con el proyecto Bolsa de trabajo de la UES. Corresponderá al grupo de clase realizar las gestiones necesarias.

• DIBUJO PUBLICITARIO II. DPU 214 - 4 U.V.

Objetivo: el estudiante aumentará su capacidad creativa y de propuesta de diseño gráfico en función de mensajes precisos.

Justificación: el alumno se capacitará para ofrecer propuestas de expresión gráfica con mayor eficacia, respetando la representación de la naturaleza de los mensajes o temáticas con soluciones técnicas creativas.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: Dibujo Publicitario E Ilustración

- Isotipos, señalética y pictogramas
- Manual de uso
- Mascota
- Punto de venta y display

UNIDAD II: El Dibujo Publicitario Y Diseño Creativo En Papel.

- Plegable
- Plegado paralelo
- Corte y plegado tridimensional

UNIDAD III: Dibujo Y Fotografía Publicitaria Intervenida

- Collage fotográfico
- Fotomontaje
- Intervención fotográfica

UNIDAD IV: El Dibujo Publicitario Y Aplicación Especializada

- Carpeta didáctica

• PRODUCCIÓN Y CONSUMO. PYC 114 - 4 U.V.

Objetivo: el alumno estudiará y analizará los fenómenos de producción y consumo en la aplicación del diseño gráfico.

Justificación: que el alumno comprenda la importancia del diseño para el consumidor, el producto y su comercialización; desde aspectos psicológicos, fisiológicos, de utilidad, etc., a través de la investigación de la producción en el mercado.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: Estructura de la actividad publicitaria

- Definición de Estructura Publicitaria.
- El Anunciante.
- Los Canales de Distribución.
- Agencias de Publicidad.
- Medios Publicitarios: Convencionales y No Convencionales.
- El Consumidor.

UNIDAD II: La Investigación Gráfica en la Campaña Publicitaria

- Empresas de Servicios Auxiliares.
- El Briefing.
- La Estrategia.
- La Creatividad.
- La Investigación.
- Filosofía creativa de las agencias.
- Producción gráfica.
- Producción audiovisual.
- Las nuevas tecnologías.

UNIDAD III: Lo Creativo y la Producción

- Técnicas creativas:
- El grupo pluridisciplinar.
- Asociativa.
- Analógicas.
- De matrices.
- Morfológicas.

UNIDAD IV: El proceso de producción y el papel del diseñador gráfico en las empresas salvadoreñas.

- Proyecto el joven emprendedor.

• PUBLICIDAD II. PUD 214 - 4 U.V.

Objetivo: capacitar al alumno para hacer unos de los medios audiovisuales en el campo de la promoción publicitaria, a través del diseño.

Justificación: para que el alumno conozca y maneje el material audiovisual como apoyo en el diseño y viceversa, en campos publicitarios, educativos, tecnológicos y científicos.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: La publicidad en el medio impreso

UNIDAD II: La publicidad multimedia.

UNIDAD III: La publicidad y los medios de difusión radial y televisivo.

UNIDAD IV: Legislación y ética en materia publicitaria.

Nota: Esta parte puede ampliarse según el abordaje del profesor en los contenidos.

- **FOTOGRAFÍA I. FOG 114 - 4 U.V.**

Objetivo: habilitar al alumno en el uso de equipo fotográfico, su técnica, procesos y aplicación en color, blanco y negro.

Justificación: para que el alumno obtenga una visión amplia de la evolución del proceso fotográfico, posibilitando el manejo de la cámara fotográfica, el exposímetro, etc., que le permita introducirse a la fotografía artística.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: Historia de la fotografía.

UNIDAD II: Fotografía digital

UNIDAD III: Composición fotográfica

UNIDAD IV: Fotografía de campo.

Nota: esta parte se especificara o ampliara según el abordaje del docente y su enfoque.

- **TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO GRÁFICO I. TIG 114 - 4 U.V.**

Objetivo: introducir al alumno en el conocimiento teórico-práctico de los factores de diseño.

Justificación: la información básica sobre el diseño gráfico; el conocimiento de la metodología de diseño y la aplicación de sus fundamentos son de gran importancia para el profesional, ante las nuevas propuestas de diseño que se han de ofrecer en el

mercado.

Unidades temáticas de aprendizaje

UNIDAD I: Diseño editorial I. La revista impresa. La revista virtual

UNIDAD II: Diseño editorial II. El periódico y el libro.

UNIDAD III: Diseño de publicidad externa. Banners, vallas y mupies.

UNIDAD IV: Diseño de publicidad externa móvil. Proyecto libre.

Los contenidos se verán apoyados, con el uso del programa In design y PDF creator.

- **IDIOMA EXTRANJERO I IDE-114**

FRANCÉS I. FRA 114

ALEMÁN I. ALE 114.

INGLÉS I. ING 114.

Objetivo: Que el estudiante conozca los métodos básicos para la comprensión y lectura de cualquiera de los tres idiomas extranjeros antes mencionados.

Justificación: Mucha información referente a las artes plásticas está escrita en idiomas extranjeros y por ello es necesario conocer lo básico del idioma para comprender y sustraer la información necesaria.

Ciclo X

- **TECNOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO. TDG 114 - 4 U.V.**

Objetivo: informar al alumno sobre los sistemas técnicos modernos, factibles de usarse para transmitir o producir diseños existentes fuera del país, así como conocer los nacionales.

Justificación: que el alumno se capacite para investigar nuevos medios de trabajo para

el diseño gráfico y utilice los paquetes de computadoras en la programación de diseño.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: Técnicas de ilustración y diseño gráfico manual.

- El afiche publicitario y el anuncio.

UNIDAD II: Técnicas de resolución técnica para infografías.

- El boletín informativo y el brochure.

UNIDAD III: Técnicas de resolución técnica digital y la fotografía.

- Intervención fotográfica, fotomontaje y collage fotográfico.

- El calendario y la agenda.

UNIDAD IV: Técnicas de diagramado y diseño fotográfico.

- El catálogo.

Los contenidos se apoyaran el uso de herramientas digitales de los programas Photoshop e Illustrator.

• **FOTOGRAFÍA II. FOG 214 - 4 U.V.**

Objetivo: capacitar al alumno para realizar fotografía artística en su revelado, tanto en el campo como en estudio.

Justificación: que el alumno sea capaz de juzgar los elementos básicos de la composición fotográfica; realizar el proceso de revelado según objetivos fotográficos en resultados artísticos.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: Fotografía Digital

- Revisión de las principales técnicas para fotografía digital

- Aplicación de herramientas digitales.

- Ejercicio de fotografía digital con temática específica. Historia fotográfica conceptual.

UNIDAD II: Fotografía Publicitaria

- Aplicación publicitaria de la fotografía.
- Creación fotográfica como mensaje publicitario sus usos y campos específicos de aplicación.
- Ejercicio de fotografía Publicitaria. Publicidad para alimentos y vestuario (o libre).

UNIDAD III: Fotografía de estudio y locación

- Elementos básicos del estudio fotográfico y las locaciones.
- La iluminación: Características, tipos y usos.
- Accesorios del estudio.
- Ejercicio de fotografía en locación. Retrato y anti retrato.

UNIDAD IV: Proyecto fotográfico

Presentación de y ejecución de Proyecto fotográfico. Fotomontaje publicitario y conceptual.

• TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO GRÁFICO II. TIG 214 - 4 U.V.

Objetivo: que el alumno conozca el manejo y aplicación de las áreas, soportes gráficos, metodología y procesos de realización del diseño.

Justificación: para que el alumno domine las metodologías en cuanto a formatos, simbología, ilustración, tipografía, diagramación, etc., así como áreas de animación, portadas, carteles, etc., de forma manual y con la tecnología apropiada.

Unidades temáticas de aprendizaje:

UNIDAD I: Diseño de muebles.

- Mueble, ambiente y línea. Proyecto especial en cartón.

UNIDAD II: Diseño de marcas.

- Plan de mercado, plan de medios y línea de diseño. Proyecto especial microempresa o boutique de diseño. Técnica del focus group.

UNIDAD III: Foro empresario.

- Formación en área específica, ética, marketing, relaciones humanas, publicidad, comunicación, televisión, etc. Proyecto libre.*

El foro empresario se construirá en trabajo conjunto con CONAMYPE.

UNIDAD IV: Portafolio profesional.

- Preparación de la actividad portafolio.

- **IDIOMA EXTRANJERO II IDE-214**
FRANCÉS II. FRA 214.
ALEMÁN II. ALE 214.
INGLÉS II. ING 214.

Objetivo: Profundizar en el conocimiento de un idioma extranjero para una mejor comprensión de la información artística.

Justificación: Estudiar un idioma extranjero por 2 ciclos (1 año) cimienta las bases del conocimiento de ese idioma y da mayor parámetro de comprensión de lo leído.

1.4 Articulación de asignaturas

1.4.1 Visión general

“La articulación es la necesaria continuidad, coherencia, secuenciación y gradualidad que debe existir en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (“La Problemática de la articulación”, 2000, p.1)

La articulación de asignaturas se refiere a distintos enlaces entre los contenidos que constituyen tanto asignaturas teóricas como prácticas; estos contenidos deben compartir un punto en común que les permita complementarse y, reforzar o mejorar

los contenidos antecedentes. Esta debe concebirse como una cuestión globalizante integral, que debe contemplar todos los aspectos comprometidos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según investigaciones realizadas, en diferentes países de Latinoamérica se apuesta por una formación articulada desde educación básica hasta educación superior. Por ejemplo, en México en su última reforma educativa “La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB)” (García y cols, 2011) centran sus propósitos en formar ciudadanos íntegros y capaces de desarrollar todo su potencial implementando una mejor eficiencia, articulación y continuidad entre los niveles que conforman este tipo de educación. Es así como al momento de elaborar su reforma educativa se vieron en la necesidad de articular la educación primaria con los niveles adyacentes.

Por otro lado, en Colina, Chile se ha implementado la articulación desde parvularia hasta secundaria. Rompieron el esquema de un solo docente manejando todas las asignaturas y optaron por que cada docente se especializara en un subsector, capacitándose así en la asignatura con la que sentían mayor afinidad (Fuentealba, 2010).

Así también promueven un esquema donde asignaturas técnicas y artísticas se enlazan con asignaturas básicas tales como matemáticas, lenguaje y ciencias. Expresa Aguín Velázquez (2010), jefa de la Unidad Técnica Pedagógica: Por ejemplo, Si en Comprensión del Medio se pasa el Sistema solar, en Educación Tecnológica se arma una maqueta de los planetas, y en Arte se dibuja y se pinta. O si en Sociedad se estudia la Edad Media, en Arte se puede hacer una representación de la época, con vestuario y vocabulario propios de ese periodo. Priorizamos que los profesores se pongan de acuerdo y que los subsectores se vayan entrelazando.

“El aprendizaje debe verse como una totalidad, no como una fracción, ya que la vida y

el conocimiento son también un todo” (ídem).

1.4.2 Educación Superior

Según Quiroga (2005, p.1) la articulación es el actual desafío para contrarrestar los problemas de abandono y alargamiento de los estudios universitarios, situación que se atribuye principalmente a carencias en la etapa de enseñanza media y a características propias de las carreras universitarias desarticuladas y estructuradas sobre planes de estudio largos y rígidos.

En la educación superior, la continuidad deberá abarcar tanto contenidos teóricos como prácticos, estrategias didácticas y aspectos de organización institucional para evitar el aislamiento, contradicciones y duplicaciones entre los diferentes contenidos de la carrera. Los contenidos no deben perder su finalidad ni especificidad por considerarse únicamente una preparación hacia contenidos más complejos o un simple prerrequisito para hacer paso a contenidos más importantes.

La articulación debe concretarse en un doble sentido:

- a) Tendiendo a la continuidad entre los fundamentos teóricos que construyen los contenidos prácticos.
- b) Tratando contenidos teóricos y prácticos desde el ámbito curricular como una especie de espiral ascendente según la complejidad que vayan presentando los diferentes contenidos.

Para iniciar una articulación integral debe existir una normativa coherente que coordine el uso de los espacios y la regulación de horarios entre las materias articuladas distribuidas en los diferentes ciclos de las carreras profesionales. Es importante valorar propuestas que puedan ser desarrolladas durante interciclos, que permitan la capacitación de los estudiantes cuando los contenidos que se aborden en

los siguientes ciclos lo necesiten.

Se trata de lograr una tendencia hacia la continuidad y coherencia en los fundamentos teóricos que sustenten los contenidos prácticos y el aprendizaje integral. Para lograr esto es necesario crear espacios y tiempos específicos donde se produzcan encuentros entre el cuerpo docente para trabajar en la planeación que permita el desarrollo de los contenidos, enfoques y propuestas de enseñanza; se compartan problemas, se intercambien conocimientos y se generen ideas y proyectos que respondan a las necesidades de las diferentes carreras (Ídem, p.6).

En la articulación de asignaturas es primordial el apoyo del cuerpo docente ya que debe ser un esfuerzo conjunto que permita un trabajo en equipo, dejando de ser así un simple grupo de profesores que trabaje de manera individual, con la finalidad de orientar y planificar los contenidos de una manera más coherente e integral. Con esto se busca eliminar la disociación entre la formación del estudiante y el ejercicio profesional; así como también la división teoría-práctica.

1.5 Articulación en la carrera de Licenciatura en artes plásticas opción Diseño Gráfico en países latinoamericanos

Antes de profundizar en la articulación correspondiente a la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador se dará un vistazo a algunas universidades latinoamericanas que cuentan con esta carrera y si poseen algún tipo de articulación entre sus asignaturas y ciclos lectivos.

Al igual que en la Universidad de El Salvador, los planes de estudios de otras universidades cuentan con cinco años de carrera universitaria; a pesar de ello, cuentan con mayor cantidad de materias que las estipuladas en el plan de estudios de la Licenciatura en artes plásticas opción Diseño Gráfico.

Por ejemplo, en la Universidad de Costa Rica (2010) se encuentra esta carrera fusionada con el bachillerato, obteniendo así el título de Bachiller y Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico; es así, como no se encuentra una articulación únicamente entre ciclos o asignaturas, sino también entre bachillerato y la licenciatura al igual que entre educación básica y la carrera, puesto que se encontraron asignaturas tomadas como prerrequisito que no están estipuladas dentro del plan de estudio (Esquema 1, anexos).

Esta carrera cuenta con sesenta y tres asignaturas, incluyendo proceso de grado, y ocho materias optativas; contiene materias más especializadas en diversos materiales y técnicas de aplicación. También contiene mayor cantidad de materias enfocadas hacia el Diseño Gráfico que las que contiene el plan de estudios de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, la cual cuenta únicamente con dieciséis asignaturas especializadas en Diseño Gráfico; por otra parte, en la Universidad de Costa Rica, la carrera posee asignaturas sobre diseño web que mantienen actualizado al estudiante, dándole así una herramienta más de trabajo.

Por otra parte, en México, en la Universidad autónoma de Querétaro (2012) la Licenciatura en Artes Visuales con Línea Terminal en Diseño Gráfico (Esquema 2, anexos), se desarrolla en ocho semestres contando así con un año de formación básica, un segundo de formación común, el tercer año que incluye la formación profesional y el último año que concluye la formación final. Cuenta con cincuenta y siete asignaturas más un proyecto de investigación y seminario de titulación. Contiene materias más especializadas al igual que la Universidad de Costa Rica, contando con cursos sobre técnicas de pintura, objetos y formas y, a diferencia de la Universidad de El Salvador, algunos contenidos que conforman las materias de su plan de estudio, son asignaturas completas dentro de la Universidad Autónoma de Querétaro.

1.6 Diseño Gráfico en Universidades de El Salvador

En el país, la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador es la única que cuenta entre sus ofertas de carreras, con Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico; otras universidades poseen únicamente Licenciaturas o Técnicos en Diseño Gráfico.

La Universidad Don Bosco (2007) abarca en su plan de estudios cinco años en la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, con una cantidad de cincuenta materias. Por su parte, la Universidad José Matías Delgado cuenta con un plan de estudios de cincuenta y siete materias; ambas cuentan entre sus asignaturas con práctica profesional la cual es de vital importancia para la carrera universitaria puesto que los estudiantes tienen la posibilidad de experimentar en el ámbito profesional, lamentablemente la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador no cuenta con esta opción para los estudiantes.

Otro punto importante a detallar es que la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador no cuenta con la infraestructura, el mobiliario, material didáctico, cuerpo docente, ni horarios para poder desarrollar las asignaturas idóneas para la formación integral de profesionales en el diseño gráfico, por lo cual solamente cuenta con generalidades sobre el área, al grado que muchos de los temas a abordar en la opción solo abarcan de 1 a 2 contenidos, por el contrario en las otras universidades son asignaturas completas que profundizan y cimentan conocimientos sobre esos temas, logrando que el estudiante absorba de mejor manera los contenidos y no se pierdan fácilmente. Por ejemplo, en los planes de estudios de otras universidades se cuenta con asignaturas tales como: Diseño web o Diseño editorial,

Como se puede observar en los esquemas (esquema 3 y 4, anexos) tanto la Universidad Don Bosco como la Universidad José Matías Delgado poseen una articulación bastante evidente entre sus asignaturas durante todo el desarrollo de la

carrera, dando a entender así que todos los conocimientos adquiridos desde un inicio son necesarios para el desarrollo de los contenidos consecuentes; es decir, a pesar de los requerimientos formales tales como los prerrequisitos, es necesario que el estudiante haya cursado las asignaturas anteriores para poder comprender el desarrollo de los siguientes cursos. Por otro lado, la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador contiene algunas asignaturas que no influyen directamente en los prerrequisitos de la opción de Diseño Gráfico, estas únicamente forman parte del desarrollo del estudiante como artista plástico y pueden ser relegadas por el mismo alumno si este lo desea, solo si ésta no contiene un prerrequisito que sea requerido más adelante .

En conclusión, si la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador contara con el apoyo tanto del Rector como de la Facultad de Ciencias y Humanidades, trabajando en conjunto con la dirección de la Escuela de Artes y los docentes se podría tener una educación más integral y articulada y, que permita incluir más contenidos especializados así como más asignaturas, que fundamenten de mejor manera los conocimientos referentes al Diseño Gráfico, ya que la Escuela de Artes es la única que cuenta con menos de cincuenta asignaturas en su currículo, de las cuales solo 16 de ellas son especializadas directamente al Diseño, cuando en universidades de Latinoamérica cuentan hasta con casi sesenta materias que ayudan a reforzar los conocimientos y dan un amplio campo de aprendizaje al estudiante.

1.7 Articulación en pensum Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico

En el esquema 5 (anexos), se puede observar cómo están relacionadas las materias de cada ciclo de la opción de Diseño Gráfico por orden de prerrequisitos. Al divisar la relación en cada una de ellas, el primer punto que se pudo notar es que la materia de Historia del Diseño Gráfico del ciclo VII, es la única que no es prerrequisito

para las demás asignaturas, debiendo ser esta uno de los pilares principales para la fundamentación teórica de la opción de Diseño Gráfico ya que contiene los inicios del diseño, historia, tanto de fotografía como de tipografía, así como también los estilos que predominaron en sus comienzos; es así como constituye un obstáculo para que haya una articulación apropiada entre las asignaturas teóricas y prácticas.

Por ejemplo: un estudiante puede dejar esta asignatura a un lado si así lo prefiere y la puede llevar hasta el final de la carrera, o si la cursa en el ciclo correspondiente pero reprueba, no le impide llevar las demás materias e ir postergándola hasta el final, dando como resultado una mala articulación y por consiguiente un ineficiente aprendizaje que repercutirá en el óptimo desempeño del estudiante en las demás asignaturas.

Por otro lado, la materia de Idioma Extranjero II (Inglés II) que su prerrequisito, según el Plan de Estudio de la carrera de Licenciatura En Artes Plásticas opción Diseño Gráfico, (por el contrario a lo debería ser Inglés I), es la materia de Técnicas de Investigación de Diseño Gráfico I; dando a entender que se toma estas asignaturas (Inglés I y II) como una materia que impartiría lenguaje técnico para así reforzar el manejo de programas especializados en diseño y edición de imágenes. Pero según el objetivo y justificación que aparece contemplado dentro del Plan de Estudios de la opción, se refiere a la adquisición de idiomas diferentes para entender textos que se refieran a las artes plásticas en general; siendo ese el caso, lo más recomendable sería que esa asignatura se colocara dentro del tronco común. Es aquí donde el Plan de Estudios y el Pensum se contradicen ya que Inglés II, según el Pensum que actualmente se lleva a cabo en la Escuela de Artes de La Universidad de El Salvador, aparece ya con su prerrequisito que es Inglés I.

Más adelante encontramos la materia de Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico II (4to año - ciclo II) es la única que además de ser prerrequisito para todas las materias del primer ciclo del siguiente año (excepto Inglés I), también es prerrequisito para la

materia de Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico, la cual se encuentra en el segundo ciclo del quinto año.

Ahora bien, también se puede observar la correlación que tienen materias consecutivas a lo largo de los dos años de la opción, por ejemplo: Dibujo Publicitario I con Dibujo Publicitario II, sigue el próximo año con Publicidad II, para terminar con Fotografía II en donde su contenido incluye fotografía publicitaria.

1.8 Articulación de contenidos

A partir del esquema 6 (anexos) se puede observar que en el primer ciclo de la opción de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador se intenta articular las materias de Dibujo Publicitario I, Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico I e Historia del Diseño Gráfico, de manera que cada una de ellas se concentre en determinadas áreas de un mismo proyecto, para no saturar de distintos trabajos sobre el mismo contenido a los estudiantes y así concentrarse en uno o dos proyectos, así reforzarán los conocimientos adquiridos en el área teórica y ponerlos en práctica de manera correcta afirmándolos en la mejora de los proyectos teniendo así un proceso desde lo teórico, manual y digital.

En cuanto a la materia de Mercadotecnia, a pesar de no haber una relación directa como en las otras asignaturas, se puede decir que están relacionadas de manera indirecta y que solo se verá su utilidad ya aplicando los conocimientos adquiridos en esa materia para estrategias mercadológicas aplicadas en los trabajos que se crearán en las demás materias, partiendo de este tema se sugiere la elaboración de briefing antes de realizar cualquiera de los proyectos contemplados en las asignaturas prácticas.

En cuanto al segundo ciclo, se puede apreciar como cada una de las materias encaja perfectamente para así realizar proyectos de mayor calidad y se complementan

unas a otras tanto en el aspecto teórico como práctico, y no solo de este ciclo sino también trayendo consigo conocimientos adquiridos en el anterior.

Más adelante está el tercer ciclo del segundo año de la opción de Diseño Gráfico en donde se observa claramente como las materias de Fotografía I, Técnicas de Investigación en Diseño Gráfico I y Publicidad II logran una articulación integral; dejando de lado la asignatura de Idioma Extranjero I, en donde esta última no logra los objetivos planteados dentro del plan de estudios, debido a que los estudiantes no tienen una formación básica sobre el idioma, el docente encargado de la asignatura no logra cumplir los objetivos ya que este debe impartir una base del idioma que permita que los estudiantes logren nivelar sus conocimientos, haciendo que los estudiantes que ya poseen bases sobre el idioma pierdan el interés en la asignatura y desaprovechen la oportunidad de adquirir conocimientos de distintos idiomas y aplicarlos en su formación como artistas plásticos y diseñadores profesionales. Es por eso que a lo largo de la investigación se hará lo posible para que esta asignatura logre los objetivos planteados y ayude a una mejor y más completa articulación, a través de contenidos idóneos y que complementen las demás asignaturas.

Siguiendo con el último ciclo de la opción de Diseño Gráfico se puede apreciar que al igual que el ciclo anterior, Idioma extranjero II queda relegado; es decir no posee ningún lazo de articulación con las demás asignaturas. Por otra parte, las demás asignaturas se unen para crear el proyecto más importante de un diseñador gráfico: el portafolio digital, el cual forma parte de su presentación como profesional en el campo del diseño.

En conclusión, se pretende que con la articulación entre los contenidos de las materias de la opción de Diseño se logre una mejora en la formación de los estudiantes, que se obtenga una mejor calidad de trabajos que permitan crear portafolios digitales

más profesionales y que los conocimientos adquiridos durante los últimos dos años permanezcan cimentados en la educación adquirida por ellos. Con esto se espera que su desempeño como profesionales del diseño sea integral e idóneo.

CAPITULO II

Diagnóstico de la problemática desde el punto de vista del sector estudiantil y docente

2.1 Identificación

2.1.1 Datos Generales

Institución: Universidad de El Salvador;
Facultad de Ciencias y Humanidades.
Escuela de artes

Ubicación: Final 25 Ave. Norte,
Ciudad Universitaria.

Años de existencia: 26 años

Años de funcionamiento: 24 años

Directora actual de Escuela de Artes:
Lic. Xenia María Pérez Oliva

Carreras que imparte:

Lic. en Artes Plásticas Opción Cerámica	(L10433)
Lic. en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico	(L10434)
Lic. en Artes Plásticas Opción Escultura	(L10435)
Lic. en Artes Plásticas Opción Pintura	(L10436)

Presupuesto:
Sin asignación

Franja de horarios:
Lunes a Sábado
de 7:00 a.m. a 7:00 p.m



CIUDAD UNIVERSITARIA

Edificio de Artes frente a Plaza de la Cultura

2.1.2 Personal Escuela de Artes



Docentes en presentación de 25 aniversario de la Escuela de Artes. Foto: Mónica Silva

Personal docente:

- 12 de planta De los cuales se encuentran en el área de Diseño Gráfico:
- 3 de medio tiempo - 2 de planta
- 15 de hora clase - 4 de hora clase

Personal administrativo: 2

Modelos: 2

2.1.3 Sector Estudiantil



Alumnos en presentación de 25 aniversario Escuela de Artes. Foto: AESARTES

Alumnado: 427, de los cuales son:

- 232 de Diseño Gráfico
- 39 de Cerámica
- 69 de Pintura
- 24 de Escultura
- 35 Egresados
- 63 Plan antiguo

Ingreso en los últimos años:

- 2010: 127
- 2011: 100
- 2012: 140

Egresados en los últimos años:

- 2010: 31
- 2011: 35
- 2012: se espera un aprox. de 37

El ingreso de los estudiantes es un 15% de población, de los cuales solo un 7% egresa al año

2.1.4 Espacio Físico



Edificio Escuela de Artes. Foto: Alejandra Ayala

Infraestructura:

La Escuela de Artes cuenta con la mitad del edificio que le fue asignado en los 3 niveles de este, en el cual consta de:



Salón de Escultura a la izquierda y salón de Grabado a la derecha .Foto: Alejandra Ayala



Salones de Dibujo y pintura. Foto: Alejandra Ayala



Edificio Escuela de Artes. Foto: Alejandra Ayala

6 talleres prácticos



Trabajos de arcilla blanca en taller de cerámica. Foto: Emilio Barrera

4 talleres teóricos



Salón de clase primera planta.
Foto: Alejandra Ayala



Salón de dibujo, Segunda planta.
Foto: Alejandra Ayala

2 centros de cómputo



Centro de cómputo del tronco común. Foto: Emilio Barrera



Estudiantes en centro de cómputo de la opción de
Diseño gráfico. Foto: Emilio Barrera

Sala de exposiciones



Sala de exposiciones Camilo Minero. Foto: Alejandra Ayala

Oficinas (secretaría y dirección)

Área de docentes



Izquierda: Secretaría y dirección, al fondo área de docentes. Foto: Emilio Barrera

Baños



Servicios sanitarios primera planta. Foto: Alejandra Ayala



Servicios sanitarios tercera planta. Foto: Alejandra Ayala

Área de recreación y esparcimiento:
no existe

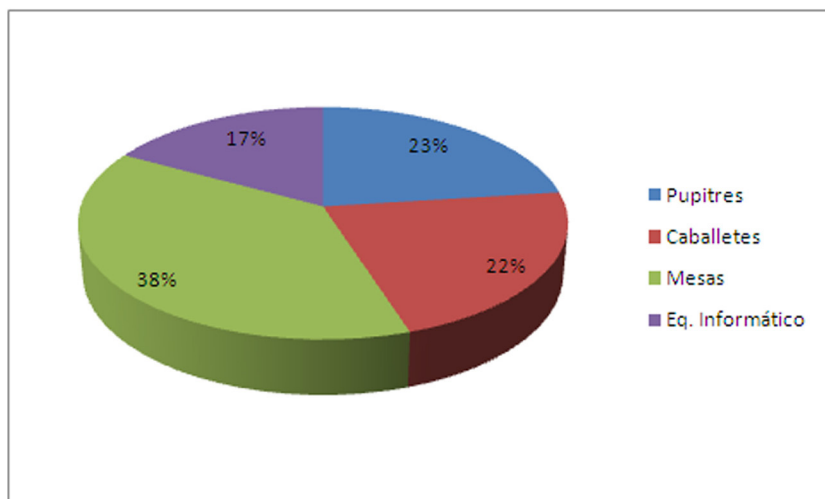
Área de estudio: no existe

Tránsito, acceso despejado dentro del edificio: no

Capacidad:

- Aulas teóricas: 60 estudiantes
- Salones prácticos: 30 estudiantes
- Centro de cómputo: 25 estudiantes
- Taller de cerámica: 15 estudiantes
- Taller de escultura: 15 estudiantes

2.1.5 Mobiliario



2.1.6 Otros datos

La media de asignaturas que se imparten por ciclo: 75.

Cada docente imparte un aproximado de 2 a 3 grupos de clase.

Se imparten un aproximado de 24 asignaturas por día.

Última reforma 98-2007, se instauran las carreras por separado adquiriendo su propio código.

En los últimos años, se han cubierto 5 grupos de clase en el Ciclo I de nuevo ingreso

Por primera vez en la historia de la Escuela de Artes se cubrirá 3 grupos de clase en el segundo y tercer años de la carrera.

Conclusión

La Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, con 26 años de existencia, aún no cuenta con un edificio totalmente propio que permita albergar las cuatro carreras profesionales que ofrecen; ya que aun habiéndose prometido la totalidad de este, aún sigue ocupado por: parte de la Biblioteca Central, Archivo Central, INFORP, CEMPREGRO, Proyección Social, etc. A pesar de que su crecimiento es del 15% de alumnos en los últimos años y el porcentaje de egresados es únicamente del 7% de alumnos; es decir, únicamente egresa la mitad de los estudiantes que ingresan, generando así un crecimiento considerable en el alumnado cada año (Perez, 2012).

Pese a no contar con la totalidad del espacio dentro del edificio, la Escuela de Artes siempre ha buscado de manera inteligente y estratégica distribuir los espacios disponibles, de la mejor manera, permitiendo así que cada especialidad cuente con las áreas necesarias para poder desarrollar sus actividades educativas.

Por otra parte, la problemática respecto a falta de mobiliario y personal docente dentro de la Escuela que pueda cubrir las necesidades de todos los estudiantes, es la carencia de un presupuesto propio que solvete la escasez de recursos que presenta la institución y que permita llevar un control organizado sobre las insuficiencias que se van logrando cubrir con lo financiado por la facultad. Cabe mencionar que, a pesar de las limitantes respecto a estos elementos la Escuela de Artes, se ha logrado conseguir mesas de dibujo, diversos bancos para los talleres prácticos, caballetes y equipo informático, aunque con ellos no se logre cubrir en totalidad la necesidad de los estudiantes.

2.2 Definición del problema central.

La Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, con 26 años de existencia y 24 años formando profesionales en las artes, conlleva una lucha constante por el desarrollo idóneo en el ámbito académico, social y cultural de sus estudiantes desde sus inicios, a pesar de tener poco apoyo de parte de las autoridades universitarias.

Es así como, aun cuando se han ido solventando con esfuerzo las diferentes problemáticas que se le presentan día con día a la Escuela de Artes, existen problemas que quedan por resolver; estos deben ser superados en un apoyo conjunto de las autoridades universitarias, docentes y alumnos,

En la búsqueda por una mejora en el desempeño académico de futuros profesionales de las artes plásticas, en el año de 1997 se instituyen las diferentes áreas entre las cuales se contempla la opción de Diseño Gráfico.

En esta investigación se enfoca únicamente uno de los problemas académicos de la opción de Diseño Gráfico: la falta de una articulación adecuada entre las asignaturas teóricas y prácticas, un problema que engloba tanto a docentes como alumnos, así como también al plan de estudios.

A pesar de ser el área con más demanda estudiantil, posee cierta carencia en el ámbito académico, en parte debido a la falta de más profesionales idóneos para impartir las asignaturas, ya que quienes se encuentran actualmente en la Escuela de Artes no logran cubrir a totalidad las necesidades de los estudiantes pese a que la escuela ha tenido un crecimiento aproximado del 15% de estudiantes en los últimos dos años (Pérez, 2012), esta sigue contando con la misma cantidad de docentes, aun cuando la mayor parte del ingreso de estudiantes optan por la opción de Diseño Gráfico.

Por otra parte, se da un cambio constante de docentes con el perfil idóneo para poder impartir asignaturas de la opción de Diseño Gráfico, pero no se les permite laborar dentro de la Escuela de Artes debido a que no cumplen las políticas de contratación de la Universidad. Por otra parte, los que logran llenar esos requisitos e ingresan a la Escuela de Artes a trabajar terminan retirándose a causa de falta de tiempo ya sea por motivos profesionales o personales.

Como consecuencia tenemos asignaturas con falta de una secuencia lógica así como también carecen de una articulación integral que permita un mejor aprendizaje de los diferentes contenidos, esto conlleva al estudiante a comprometerse también por su parte a investigar los vacíos de conocimientos que pueda tener, los cuales deberían haber sido solventados en clase o por medio de asesorías.

El problema sobre la articulación de asignaturas no concierne únicamente al sector docente, por lo cual los estudiantes también son clave importante para la solución de esta problemática; debido a que son los principales afectados, y a la vez, quienes deben cooperar para impulsar una articulación integral en sus cursos. Uno de los factores principales causantes de la falta de articulación de asignaturas es la reprobación de materias anteriores por parte de los estudiantes, las cuales no permiten que cursen el plan de estudios de manera adecuada, dejando estancadas asignaturas importantes al momento de la articulación.

Las competencias son otro factor importante a tomar en cuenta al momento de buscar soluciones para lograr una vinculación integral entre las asignaturas. Se entiende por competencia el conjunto de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que pueden y deben ser alcanzadas a lo largo de la educación obligatoria por la mayoría del alumnado y que resultan imprescindibles para garantizar el desenvolvimiento personal y social y la adecuación a las necesidades del contexto vital, así como para el ejercicio

efectivo de los derechos y deberes ciudadanos (anónimo, 2010).

A pesar de ser un punto subjetivo al estudiante, debe ser tomado en cuenta para explotar las habilidades y destrezas de cada uno de los alumnos en las diversas áreas donde puedan desempeñarse de manera idónea. A la vez, si el estudiante posee ciertas deficiencias en determinadas áreas (ya sea teóricas o prácticas) focalizarse en ellas para que logren un equilibrio y la articulación que se efectúe en las asignaturas sea exitosa.

Es necesario mejorar estos aspectos académicos para solventar la poca cantidad de egresados por año de la carrera, es vital resolver estas problemáticas localizadas dentro de la opción para mejorar la calidad de educación y también que el número de egresados incremente.

Otro dato importante a tomar en cuenta es la actual transición de jefatura que ha experimentado tanto la Escuela de Artes como la universidad en general (2011), que tienen como objetivo mejorar la calidad académica de los estudiantes y su formación como profesionales integrales, por lo cual también juegan un papel importante al momento de buscar soluciones a esta problemática.

La Universidad de El Salvador, así como la Escuela de Artes crece año con año en población, tanto por su accesibilidad como reputación de ser una de las mejores universidades del país, que forma profesionales críticos que ayudan a construir una mejor sociedad; es por esto que se lucha por fomentar una mejor educación y lograr una excelencia académica solventando las diversas problemáticas que se presentan a diario.

En la búsqueda de propuestas para mejorar la articulación de asignaturas en la opción de Diseño Gráfico se espera lograr una mejora en la formación de profesionales en las artes plásticas y diseñadores gráficos que proyecten a la Escuela de Artes como

creadora no solo de profesionales con un trabajo técnico aceptable, sino también que puedan fundamentar sus ideas y convertirse en profesionales propositivos que aporten a la sociedad a solucionar problemas de manera creativa y teniendo como prioridad el fomento de la cultura y la educación de esta.

2.3 Marco de análisis

La falta de articulación en las asignaturas teóricas y prácticas conlleva un conjunto de factores que deben ser mejorados o a su vez deben aportar a la mejora de esta problemática; según encuestas realizadas a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción de Diseño Gráfico, así como también a egresados del año 2011, los principales factores son la falta de capacitación de los docentes y, la poca capacidad que se tiene para cubrir las necesidades de los grupos haciendo que las clases carezcan de una educación personalizada e integral. Otros factores que fomentan este problema el plan de estudios, ya que no se encuentra actualizado con el campo del diseño gráfico y sus innovaciones; también, por otra parte, se carece de diagnósticos sobre las competencias de los estudiantes, que permitan obtener una vista clara de sus capacidades y como explotarlas en su formación profesional, y por último, la falta de práctica en el campo de trabajo, que permita al estudiante experimentar con clientes reales.

En cuanto a la continuidad lógica de las asignaturas se encuentra que si existe un intento por lograr esa vinculación entre materias consecutivas dadas por el docente pero que no se encuentra precisamente contemplado dentro del plan de estudios; por el contrario, existe un divorcio significativo entre las asignaturas que no son impartidas por el mismo profesor y a su vez con las asignaturas de cuarto y quinto año, dejando aislado el aprendizaje adquirido en cuarto año y continuando en otros aspectos durante el quinto año.

Se considera bastante importante que esta continuidad se lleve a cabo ya que es la base fundamental de la formación de profesionales, ya que sin una base teórica que fundamente el trabajo se puede perder el sentido o la profundidad que pudiera lograr este.

Respecto a la actualización de contenidos dentro del plan de estudios se encuentra un vacío respecto a diseño y edición de videos, así como también de la falta de tecnicismos de la carrera que permitan al estudiante defender y vender con un vocabulario apropiado su trabajo; implementar más el diseño 3D y desarrollar áreas sobre ilustración digital y animación, profundizar en el Diseño Web que en la actualidad es una de las mayores demandas en el mundo del Diseño Gráfico y en el cual existe una carencia de conocimientos en los estudiantes de la Escuela de Artes.

Por parte de los docentes, se reconoce la falta de personal docente que pueda atender al numeroso grupo de ingreso año con año a la opción de Diseño Gráfico, ya que la adquisición de nuevos docentes se ve obstaculizada por las políticas de contrato de la Universidad.

Se considera importante la actualización del plan de estudio y una reformulación de contenidos, de esta forma eliminar temas poco trascendentales y dar espacio a contenidos que sean primordiales para el estudiante y sus bases teóricas.

Es necesario también fomentar en el estudiante la investigación al momento de realizar un trabajo práctico así como la sistematización de los procesos, que avalen y fundamenten el proceso creativo del diseño. También se considera que los diseños deben ser innovadores y apegarse al campo laboral real.

Por otro lado, los docentes externan la necesidad de capacitarse constantemente para mantenerse actualizados con el campo del diseño gráfico, de esta manera poder impartir asignaturas apegadas al mundo actual y laboral de la carrera.

Finalmente se reconoce la falta de un presupuesto que permita a la Escuela de Artes cumplir con todas las necesidades que se presentan dentro de la opción, como la carencia de equipo especializado y actualizado para la formación práctica, así como también la escasez de licencias originales para los programas de diseños que son necesarios dentro de los centros de cómputo. Esto también limita las posibilidades de contratación de más personal docente que abarque en su totalidad las necesidades académicas del estudiantado, por lo que se hace un llamado de conciencia a las autoridades universitarias para colaborar con esta problemática y así mejorar la formación académica de los alumnos de la Escuela de Artes.

2.4 Formulación de propuesta de solución

2.4.1 Propuesta para muestra práctica.

Con el fin de brindar una propuesta de solución factible y aplicable a las actividades del área de Diseño Gráfico, se realizó una prueba piloto en la cual se aplicó un ensayo de vinculación entre contenidos de las asignaturas teóricas y prácticas y una secuencia lógica entre las mismas.

Esta prueba piloto consistió en un taller de ilustración en el cual se desarrolló un ejercicio de creación de personaje que incluyó desde la historia de la ilustración, la elaboración de un brief, bocetería del personaje y la digitalización de dicha ilustración.

El taller contó con la participación de 6 a 8 asistentes y se impartió en 3 sesiones, pese a que estaba programado para 5 sesiones pero se redujo a causa de actividades oficiales ya programadas por la Escuela de Artes y la Universidad de El Salvador, estas fueron readecuadas dentro de los 3 días que se tuvieron disponibles. Cada sesión duró tres horas, se llevó a cabo un único ejercicio en el cual se aplicó los conocimientos adquiridos en distintas asignaturas (teóricas y prácticas) que pueden ser vinculadas y articuladas entre sí. En consecuencia, el ejercicio contó con una base teórica, luego

una parte práctica manual y después una parte práctica digital.

Todo lo anterior dió como resultado un simulacro de articulación.

- La primera sesión consistió en brindar elementos teóricos sobre estilos y corrientes artísticas (de ilustración), y así los asistentes tuvieron una visión concreta y amplia de dichos estilos y corrientes. En esta sesión se pretendió que el asistente definiera el estilo a utilizar. Las asignaturas vinculadas al desarrollo de esta sesión fueron Historia del Diseño Gráfico ya que dentro de ella se desarrollan contenidos sobre los diferentes estilos y corrientes artísticas desde la revolución industrial e Idioma Extranjero I y II, ya que gracias a los conocimientos obtenidos en dicha asignatura se pueden comprender términos e información que se encuentre en un idioma extranjero.

- En la segunda sesión los asistentes hicieron bosquejos de personajes siguiendo el estilo de su elección. Se realizó un brief en el que se definió y detalló los elementos del ejercicio. Las asignaturas vinculadas en esta sesión fueron Dibujo Publicitario I, asignatura en la cual se llevan a cabo ejercicios de ilustración manual; Mercadotecnia y Publicidad I, ya que en la primera asignatura se realiza una introducción al estudio de mercados y la otra se encarga de expandir y profundizar en estos conocimientos y el uso y aplicación del brief e Historia del Diseño Gráfico con sus contenidos sobre corrientes y géneros artísticos.

- En la tercera sesión se pretendió que el personaje fuera dibujado en su totalidad y posteriormente escaneado o fotografiado para su digitalización posterior. las asignaturas vinculadas en esta sesión fueron Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico I y II, ya que en esta se llevan a cabo ejercicios de digitalización de ilustración manual y de ilustración digital; Fotografía I, esta asignatura aporta los conocimientos para capturar imágenes del natural para su posterior digitalización.

- En la cuarta sesión se pretendió que los asistentes vectorizaran los dibujos escaneados y le aplicaran color, luces, sombras etc. Las asignaturas vinculadas fueron Técnicas aplicadas al Diseño Gráfico I y II, ya que como se dijo antes, en esta asignatura se lleva a cabo la digitalización de trabajos manuales y la realización de ilustración digital.
- La quinta sesión se planteó como un espacio para dar término a los ejercicios, una especie de comodín para dar tiempo a aquellos asistentes que no hubieran finalizado su trabajo y/o para reforzar los conocimientos adquiridos en el taller. También se aplicó un instrumento de evaluación y los instrumentos de recopilación de datos en el transcurso de la última sesión como parte del proceso de la investigación.

Para medir la efectividad de la actividad se aplicaron dos instrumentos de evaluación, uno a los asistentes al taller y otro a los integrantes del grupo de investigación. Esto sirvió para hacer una comparación entre los procesos (de vinculación y secuencia lógica) desarrollados en las asignaturas de la opción y los desarrollados durante el taller.

Los datos resultantes de dichos instrumentos se sistematizaron y analizaron para su mejor comprensión y utilización dentro de la investigación.

Durante todo el desarrollo del taller se tomó registro fotográfico, tanto de las actividades del grupo de investigación como del proceso y resultados de los ejercicios de los asistentes.

A continuación se presenta el plan de clases correspondiente para cada sesión.

Tema: Breve Historia del Diseño Gráfico.	Fecha: 23/07/2012
Objetivo: que los asistentes al taller obtengan conocimientos generales sobre corrientes y estilos artísticos que influyeron e influyen en el desarrollo de la ilustración a través de la historia y en la actualidad.	Sesión N°: 1

Actividades	Aprendizaje Esperado	Asignaturas Vinculadas	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la historia del diseño gráfico. - Ejemplos de ilustración en diferentes estilos y corrientes artísticas. - Receso - Dinámica (mostrar imágenes de diferentes estilos de ilustración para que las identifiquen a partir de sus características particulares) - elección de estilo a desarrollar. 	-Reconocer e identificar los diferentes estilos y corrientes artísticas así como sus características principales.	<ul style="list-style-type: none"> - Historia del Diseño gráfico. - Idioma extranjero. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector. - Computadora. - Memorias USB - Libretas de apuntes. - Lápices o bolígrafos.

Observaciones:

Plan de clase elaborado por el equipo investigador para prueba piloto.

Tema: Brief y Estudio de Personaje.	Fecha: 24/07/2012
Objetivo: Que los asistentes orienten su ejercicio a partir de la creación de un brief, y así desarrollar una propuesta gráfica apropiada y bien fundamentada.	Sesión N°: 2

Actividades	Aprendizaje Esperado	Asignaturas Vinculadas	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Explicación sobre qué es el brief, en qué consiste y cuál es su función. - Creación de un brief por parte de los asistentes. - A partir del brief realizado, se iniciará con la bocetería y estudio de personaje a ilustrar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la importancia que posee el briefing para la realización de todo trabajo de ilustración o diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo publicitario I - Mercadotecnia. - Publicidad I. - Historia del Diseño Gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector. - Computadora. - Memorias USB - Libretas de apuntes. - Lápices o bolígrafos. - Libreta de dibujo.

Observaciones:

Plan de clase elaborado por el equipo investigador para prueba piloto.

Tema: Finalización de dibujo y digitalización.	Fecha: 25/07/2012
Objetivo: Que los asistentes concluyan su trabajo de ilustración manual de manera que pueda ser digitalizado a través de la captura de imágenes por medios fotográficos.	Sesión N°: 3

Actividades	Aprendizaje Esperado	Asignaturas Vinculadas	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Facilitar información y orientar a los asistentes para que finalicen su ejercicio de ilustración. - Digitalizar ilustraciones finalizadas manualmente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer maneras de dar acabados finales a los trabajos de ilustración y aprender a digitalizarlos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico I y II. - Fotografía I. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector. - Computadora. - Memorias USB - Libretas de apuntes. - Lápices o bolígrafos. - Libreta de dibujo. - Cámara digital o escáner.

Observaciones:

Plan de clase elaborado por el equipo investigador para prueba piloto.

Tema: Vectorización y color.	Fecha: 26/07/2012
Objetivo: Que los asistentes vectoricen y apliquen color a sus ilustraciones haciendo uso de software de diseño e ilustración.	Sesión N°: 4

Actividades	Aprendizaje Esperado	Asignaturas Vinculadas	Recursos
- Facilitar información y orientar a los asistentes para que vectoricen y apliquen color a sus ilustraciones.	- Conocer maneras de vectorizar y aplicar color a ilustraciones digitalizadas.	- Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico I y II.	- Proyector. - Computadoras. - Memorias USB - Libretas de apuntes. - Lápices o bolígrafos.

Observaciones:

Plan de clase elaborado por el equipo investigador para prueba piloto.

Tema: Finalización y refuerzo.	Fecha: 27/07/2012
Objetivo: Que los asistentes finalicen la aplicación de color a sus ilustraciones y refuercen los conocimientos teóricos adquiridos a través de una retroalimentación de las sesiones anteriores.	Sesión N°: 5

Actividades	Aprendizaje Esperado	Asignaturas Vinculadas	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> - Facilitar información y orientar a los asistentes para que finalicen sus ejercicios. - Llevar a cabo una retroalimentación o repaso de los conocimientos adquiridos en las sesiones anteriores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a dar acabados a las ilustraciones. - reforzar conocimientos adquiridos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Historia del Diseño Gráfico. - Dibujo Publicitario. - Mercadotecnia. - Publicidad I. - Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector. - Computadoras. - Memorias USB - Libretas de apuntes. - Lápices o bolígrafos.

Observaciones:

Plan de clase elaborado por el equipo investigador para prueba piloto.

CAPITULO III

Prueba experimental

3.1 Desarrollo de la prueba piloto

El taller de ilustración: Think'n'Link, fue realizado para comprobar y experimentar la articulación de los contenidos teóricos y prácticos de las cuatro asignaturas que comprende el primer ciclo del cuarto año de la opción de Diseño Gráfico; por otro lado, también se analizó por medio de este, la situación actual del estudiantado referente al conocimiento académico adquirido hasta el momento dentro de la opción.



Alumnos en primer clase de prueba piloto. Foto: Emilio Barrera

El taller se desarrolló del 25 de julio de 2012 al 27 de julio del mismo año, reduciendo a 3 días lo estipulado en la planificación de 5 días, debido a otras actividades oficiales y extraoficiales de la Escuela de Artes que interfirieron con los horarios planteados para la prueba piloto. Cabe mencionar que a pesar del corto tiempo en que se realizó, se logró cubrir cada uno de los contenidos plasmados en la programación de la prueba piloto y se finalizó con éxito.



Estudiante aplicando color por medio de programa SAI tool. Foto: Emilio Barrera



Estudiantes bocetando su personaje. Foto: Emilio Barrera

En la primera sesión se abordó la parte teórica, para que los estudiantes pudieran obtener una base de información sobre el concepto de ilustración, su historia, evolución, etc. Es así como se cubrió parte de la teoría que debería ser impartida dentro de la asignatura de Historia del Diseño Gráfico.



Estudiantes en sesión sobre historia de la Ilustración. Foto: Emilio Barrera

Luego se presentó un formato de briefing creativo, contenido que debería ser incluido dentro de asignaturas de mercadotecnia o publicidad I. Esto serviría para que, por medio

Brief Creativo		THINKnLINK!	
¿Por qué comunicamos?			
¿Qué ofrece a simple vista?			
¿A quién nos dirigimos?	¿Qué piensan/sienten?	¿Qué queremos que piensen/sientan?	
Qué es lo único que podemos decirle al consumidor para que sienta eso?			
¿Por qué creerán lo que proponemos?			
¿Cómo mediremos el éxito?			
Obligatorios			

Briefing creativo elaborado por equipo investigador.

de los lineamientos y preguntas a responder dentro del briefing, el estudiante pueda definir y establecer la conceptualización del personaje, tomando en cuenta elementos como: A que público será dirigido, ¿que transmitirá?, si será de carácter comercial, educativo o de entretenimiento, y que personalidad mostrará el personaje, entre otras cosas.

Después de esto, el estudiante comenzó a dibujar algunas propuestas del personaje a realizar, para poder observar como respondían al dibujo sin tener determinados los estilos de ilustración acorde al briefing creativo. Con esto se demostró que es más difícil intentar plasmar una idea sin tener lineamientos que limiten la naturaleza del personaje a crear, ocupando más tiempo del necesario en el proceso creativo.



Estudiantes contestando briefing creativo. Foto: Emilio Barrera



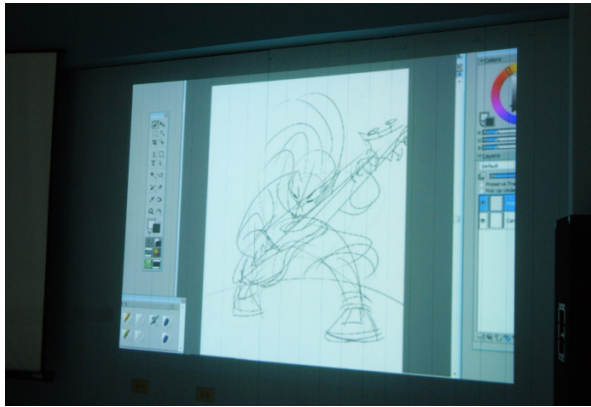
Alumnos en su primer experiencia bocetando dentro del taller experimental. Foto: Emilio Barrera

En la segunda sesión se proporcionó las diferentes clasificaciones de la ilustración respecto a su naturaleza, estilo, personalidad, el rol que desempeñará, etc. Luego de ello, se mostró algunos ejemplos de estudios del personaje y las diferentes vistas que se pueden ilustrar. Más adelante se presentaron diversos software de Diseño para ser utilizados en la digitalización del personaje. Entre los programas presentados se encuentran: Adobe Photoshop, PainTool SAI y Corel Painter; se les proporcionó algunos de estos en archivos portables así el estudiante podía contar con diversas opciones para realizar la digitalización de su ilustración. Estos programas deberían ser impartidos dentro de la materia de Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico.



Estudiantes observando tutoriales sobre digitalización de ilustraciones. Foto: Emilio Barrera

En la tercera sesión se presentaron algunos tutoriales en formato de video para que el estudiante entendiera mejor el uso de los diferentes programas mostrados en la sesión anterior, y se ejemplificaron algunas maneras de coloreo digitales dentro del programa PainTool SAI.



tutoriales sobre SAI Tool. Foto: Emilio Barrera



Estudiantes digitalizando sus ilustraciones. Foto: Emilio Barrera

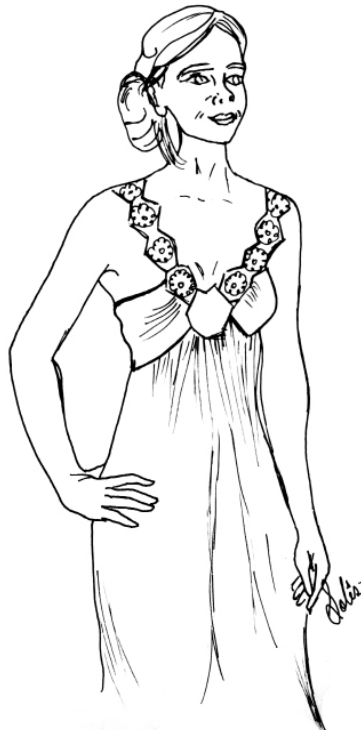


Estudiante recibiendo asesoría de uno de los miembros del equipo investigador. Foto: Emilio Barrera

3.2 Resultados de la prueba



Boceto realizado por Josue Ernesto Gutierrez en taller experimental



Boceto realizado por Diana Solis en taller experimental



Boceto realizado por Alejandrina Acosta en taller experimental

Al finalizar el taller, se extendió un periodo de tiempo para que los estudiantes pudieran finalizar su ejercicio de manera óptima, sistematizando lo aprendido en el taller en dos partes: El briefing, que cubre de manera significativa el contenido teórico adquirido en el transcurso de la prueba piloto. Por otra parte, el ejercicio final digitalizado, es en resumen el resultado del área práctica del taller, presentando así el personaje realizado por cada uno de los estudiantes.

A continuación, se presentan algunos de los resultados obtenidos en la prueba piloto:

Brief Creativo: Wendy Vanessa Lopez De Leon

¿Por qué comunicamos?

Es el personaje principal de una película.

¿Qué ofrece a simple vista?

Personaje principal –zombie ninja

¿A quién nos dirigimos?

Para jóvenes

¿Qué queremos que piensen/sientan?

Es una adolescente común, que no es entendida por nadie y como todo un zombie torpe pero ágil cuando es ninja.

¿Qué es lo único que podemos decirle al consumidor para que sienta eso?

Que no importa como sea la persona que con esfuerzo y dedicación puede ser el mejor en lo que hace.

¿Por qué creerán lo que proponemos?

Por la apariencia que este posee además de sus colores.

¿Cómo mediremos el éxito?

Por medio de las entradas vendidas de la película.

Obligatorios:

No es 3d.



Ilustración de Wendy Vanessa De León
realizado en taller Think'n'Link

Brief Creativo: Claudia I. Argueta Gudiel

¿Por qué comunicamos?

Crear una imagen para una línea de Ropa para dama.

¿Qué ofrece a simple vista?

Personaje/ imagen de la línea

¿A quién nos dirigimos?

A un público femenino de 25 a 50 años, que utilice trajes de oficina, u otro tipo de vestimenta formal.

¿Qué piensan/sienten?

Lograr identificarse con este personaje.

¿Qué queremos que piensen/sientan?

Que es elegante, con estilo, que deseen comprar este tipo de ropa y visitar las tiendas.

¿Qué es lo único que podemos decirle al consumidor para que sienta eso?

Que esta vestimenta es perfecta para cualquier mujer elegante.

¿Por qué creerán lo que propongamos?

La ilustración es bastante naturalista ya que de esta manera logrará cautivar con mayor atención a este público, los colores utilizados son sobrios y transmite seriedad por parte de la marca

¿Cómo mediremos el éxito?

Por medio de las estadísticas que se obtendrán de las ventas la tienda desde el lanzamiento del personaje como imagen de la empresa.

Obligatorios:

Debe mantener siempre las proporciones de la imagen los colores de la camisa y del asiento pueden variar pero el negro del traje es inamovible.



Ilustración de Claudia Argueta Gudiel
realizado en taller Think'n'Link

Brief Creativo: Hazel Perla

¿Por qué comunicamos?

La ilustración para el nuevo plan de Claro, de llamadas y mensajitos ilimitados a tres números favoritos, y tu BB por \$50 mensuales.

¿Qué ofrece a simple vista?

Una pin up zombie.

¿A quien nos dirigimos?

Jóvenes y adultos exigentes y de gustos bien definidos.

¿Qué piensan / sienten?

Suplir su necesidad de comunicación, a través del plan.

¿Qué queremos que piensen / sientan?

Que su necesidad de comunicarse esta llena, y estar a la moda.

¿Qué es lo único que podemos decirle al consumidor para que sienta eso?

Comunicados hasta la muerte.

¿Por qué creerán lo que proponemos?

Porque la imagen de la pin up zombie, da cierto nivel y le hecho que sea zombie, trasciende a la muerte.

¿Cómo mediremos el éxito?

Por medio de la estadísticas de adquisición del plan.



Ilustración de Hazel Perla
realizado en taller Think'n'Link

Brief Creativo: Sandra Yaneth Espinoza Martínez

¿Por qué comunicamos?

A manera de crearle una imagen al personaje de la obra Papillon de Henri Charriere y otorgarle una identidad.

¿Qué ofrece a simple vista?

Personaje/cubierta de libro

¿A quién nos dirigimos?

A un público interesado en novelas policíacas, y un mercado potencial de jóvenes por el estilo de ilustración.

¿Qué piensan/sienten?

Empatía al personaje principal.

¿Qué queremos que piensen/sientan?

Que es un líder, un astuto, que deseen saber sobre su historia, que sientan curiosidad.

¿Qué es lo único que podemos decirle al consumidor para que sienta eso?

Papillon, la historia y fugas a la libertad cuando se es inocente.

¿Por qué creerán lo que propongamos?

El ambiente en el que está recreado el personaje y la paleta de colores que lo acompaña transmitirá estos sentimientos de querer indagar en la historia.

¿Cómo mediremos el éxito?

Por medio de las estadísticas que se obtendrán de las ventas del libro al lanzar su nueva portada.

Obligatorios:

Debe ir en una cubierta brillante, resistente y los barrotos de la ilustración deben de ir en relieve.



Ilustración de Sandra Espinoza
realizado en taller Think'n'Link

3.3 Evaluación

3.3.1 Evaluación grupo de investigación

Esta evaluación se realizó tomando en cuenta los criterios planteados en el primer diagnóstico y, observando las respuestas de los estudiantes ante los contenidos que se le impartieron durante la prueba piloto.

- **Fundamentación teórica:** Durante la primera y segunda sesión se les impartieron contenidos referentes al área teórica de las asignaturas, reconociendo así en algunos de los estudiantes una falta de conocimientos respecto al briefing y lo que esto significa para el trabajo a realizar, algunos afirmaron el no haber escuchado nada sobre ello antes, aun habiendo ya cursado su primer ciclo de la opción de Diseño Gráfico y siendo este contenido importante para fundamentar y conceptualizar mejor cualquier trabajo de Diseño e Ilustración. Por otra parte, mostraron interés en la temática desarrollada sobre la historia de la ilustración y las diferentes clasificaciones de este; información que les permitió enfocar de mejor manera la idea a desarrollar, partiendo de lo que contestaron en su briefing creativo.

- **Orden lógico:** Se realizó un proceso gradual en los temas, desde los contenidos más generales hasta los más específicos, y a la vez desde los temas teóricos hasta la práctica. Se realizó un experimento dejando a libertad del estudiante dibujar, sin haber establecido las clasificaciones y los estilos en los cuales podían apoyarse en conjunto a lo que habían escrito en el briefing. Con esto se logró notar que el estudiante divagó al momento de decidir el estilo que definiría su ilustración. Luego se les impartió la información necesaria sobre esto y el alumno definió mejor su personaje. Al evaluar este factor se concluye que es necesario una continuidad del docente que garantice el orden lógico y que respete lo establecido en el programa de la asignatura.

• Vinculación: La articulación se fue realizando paso a paso, contando con las asignaturas del séptimo ciclo de la opción de Diseño Gráfico, de mano con el orden lógico de contenidos, ya que los contenidos contemplados dentro del taller fueron seleccionados de cada una de los cursos, tomando en cuenta que pudieran tener una retroalimentación entre ellas así como también se agregaron contenidos que no están contemplados dentro de los programas pero que serían de gran ayuda.

Es así como de Historia del Diseño Gráfico se tomó parte de la historia de la ilustración para dar una fundamentación teórica en el tiempo; luego de esto, como parte de Mercadotecnia se incluyó el contenido del briefing creativo que permitiera al estudiante definir el personaje a realizar conjunto a los contenidos de los estilos de personajes que también formarían parte de la asignatura de Historia del Diseño Gráfico. Luego de esto se dió paso a la creación del personaje, contenido que estaría contemplado dentro de la asignatura de Dibujo Publicitario I; y para concluir el ejercicio, se digitalizó la ilustración como parte de la asignatura de Técnicas Aplicadas al Diseño gráfico I. Por su parte, los estudiantes lograron comprender de mejor manera y la importancia de la articulación para lograr una asimilación más clara de los contenidos y utilizar lo aprendido en asignaturas teóricas para fundamentar mejor su trabajo práctico.

• Desempeño del estudiante: Se observó interés de parte del estudiante al momento de impartir los contenidos teóricos que sirvieron para definir lo que es la ilustración, su historia y características.

Se notó una falta de conocimiento acerca del briefing, algunos estudiantes de cuarto año de la opción de diseño gráfico no sabían que era ni para que servía; afirmaron no haber visto eso en su primer ciclo de la opción, o si lo llegaron a mencionar no ahondaron en el tema; pese a ser una de las bases importantes que sirve como lineamiento del trabajo práctico y que ayuda a fundamentar su base teórica.

Por otra parte, al proporcionárseles contenidos nuevos acerca de las diferentes clasificaciones y estilos que podían abordar en la ilustración, acorde a lo que habían llenado en su briefing creativo, el estudiante tuvo mayor facilidad al momento de comenzar la bocetería sobre su personaje. Fue así como se reconocieron algunos de los contenidos que deben ser incluidos dentro de los programas de clase para lograr una mejor calidad de trabajo dentro de los estudiantes.

- Competencias: Los alumnos presentan diversas competencias que no permite que trabajen al mismo ritmo, ya que algunos tienen mayores habilidades al momento de conceptualizar su trabajo pero presentan algunas dificultades al momento de llevarlo a la práctica ya sea manual o digitalmente; por otro lado, algunos de los estudiantes tienen mayor habilidad cuando desarrollan el trabajo práctico pero se les dificulta la conceptualización por lo que se debe tomar en cuenta que el docente procure llevar una enseñanza más personalizada que permita que los estudiantes puedan trabajar al mismo nivel, intentando así que el estudiante logre trabajar al mismo ritmo que los demás compañeros con diferentes competencias.

CAPITULO IV

Propuesta Final

4.1 Validación de prueba piloto

4.1.1 Resultados de hoja de evaluación

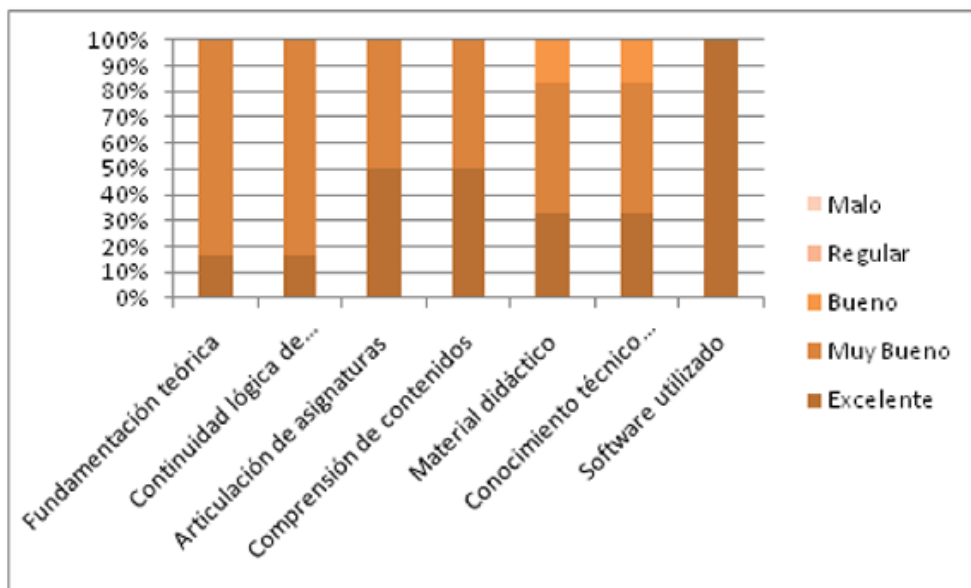
Al finalizar se les entregó a cada participante una hoja de evaluación, con motivo de obtener la apreciación de cada estudiante y a la vez comparar los resultados del taller con la experiencia previa de las clases estipuladas en el plan de estudio de la Escuela de Artes y reafirmar la efectividad de la propuesta de solución a la articulación de los contenidos de las asignaturas dentro de la opción de Diseño Gráfico.

A continuación se presenta los resultados:

TALLER THINK'N'LINK					
	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
Fundamentación teórica	1	5			
Continuidad lógica de contenidos	1	5			
Articulación de asignaturas	3	3			
Comprensión de contenidos	3	3			
Material didáctico	2	3	1		
Conocimiento técnico adquirido	2	3	1		
Software utilizado	6				

Evaluación del desarrollo de taller Think'n'Link y los factores que influyen en la articulación de contenidos y asignaturas

En el siguiente gráfico se observa la satisfacción de los participantes en cuanto a la vinculación de los contenidos en el taller, reflejando que lo que más se apreció fue la utilización y explicación de software apropiado.



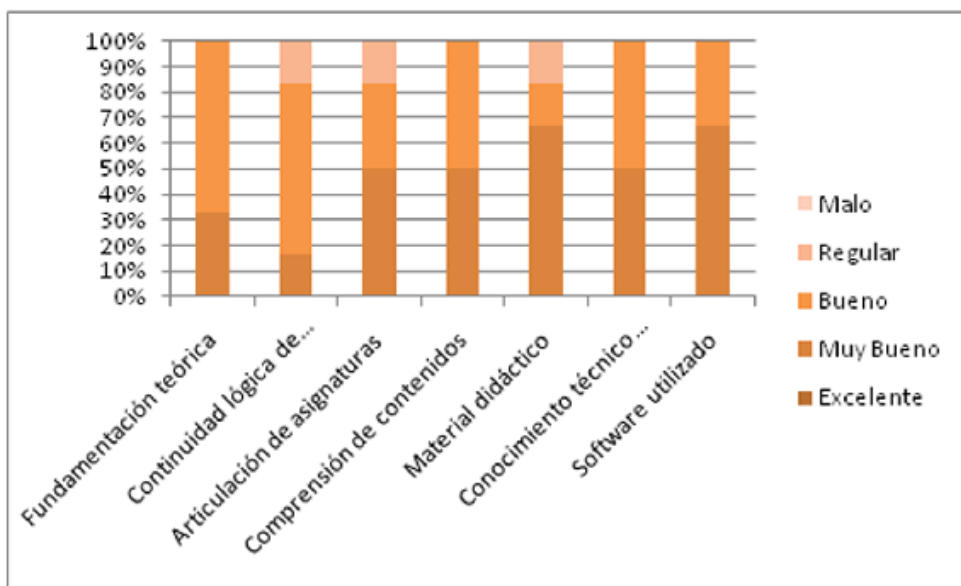
Gráfica sobre evaluación del desarrollo de taller Think'n'Link y los factores que influyen en la articulación de contenidos y asignaturas

En el siguiente cuadro se puede apreciar la valoración que dieron los asistentes al taller experimental sobre la experiencia que han tenido anteriormente dentro de la carrera y la articulación de asignaturas.

EXPERIENCIA PREVIA					
	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo
Fundamentación teórica		2	4		
Continuidad lógica de contenidos		1	4	1	
Articulación de asignaturas		3	2	1	
Comprensión de contenidos		3	3		
Material didáctico		4	1	1	
Conocimiento técnico adquirido		3	3		
Software utilizado		4	2		

Evaluación de experiencia sobre la articulación de contenidos y asignaturas dentro del ciclo I-2012

En el presente gráfico se observa que los estudiantes muestran cierto descontento en cuanto a la experiencia de la vinculación de los contenidos que se ven en el plan de estudio regular de la carrera.



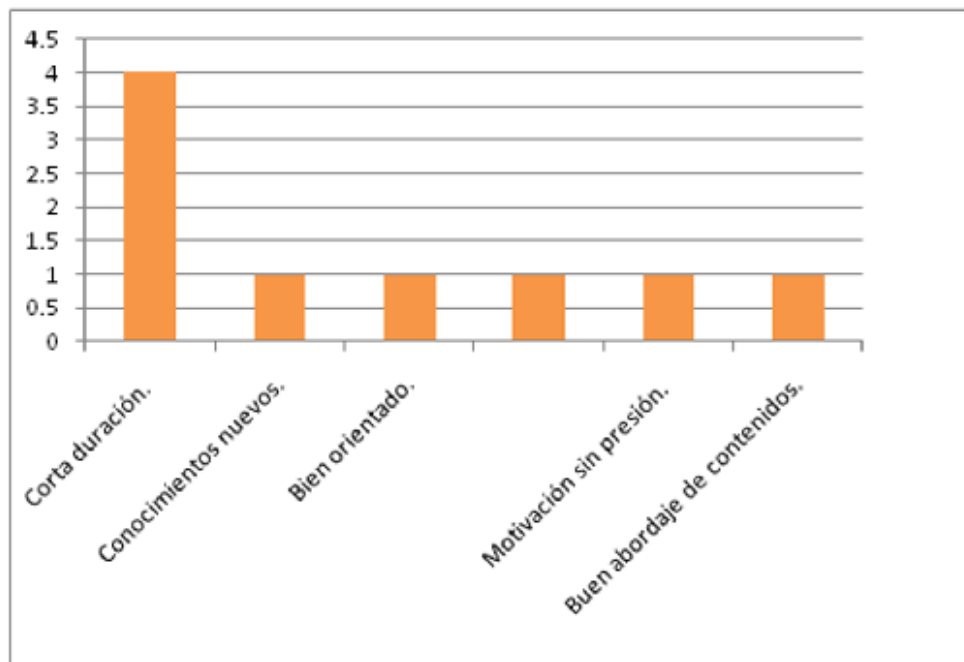
Gráfica evaluación de experiencia sobre la articulación de contenidos y asignaturas dentro del ciclo I-2012

Dentro de la evaluación se pidió observaciones de parte de los estudiantes hacia el trabajo realizado dentro del taller experimental, de las cuales se extrajeron los siguientes puntos:

Observaciones:	
- Corta duración.	IIII
- Conocimientos nuevos.	I
- Bien orientado.	I
- Completo en cuanto a contenidos.	I
- Motivación sin presión.	I
- Buen abordaje de contenidos.	I

En el siguiente gráfico se contempla que lo único faltante dentro del taller experimental fue el tiempo, es decir, no les pareció la corta duración del mismo, puesto que se lograron contemplar todo el contenido planificado, pero se podría haber visto más

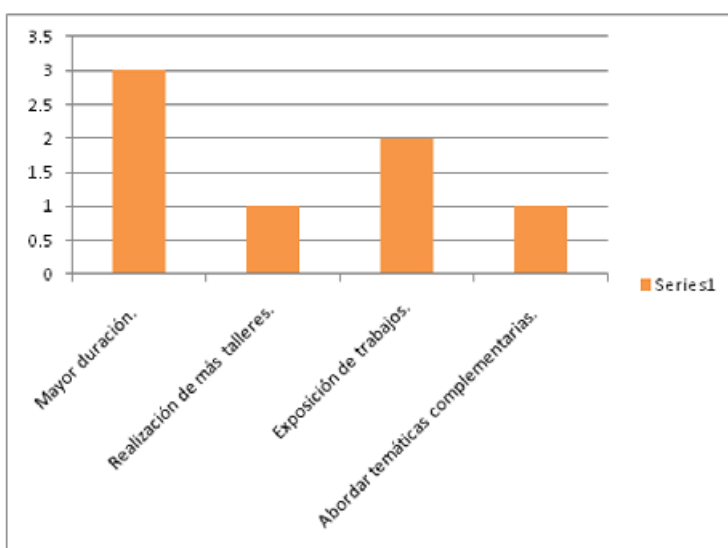
contenido de refuerzo.



Gráfica sobre observaciones realizadas en la evaluación de taller experimental Think'n'Link

Recomendaciones:

- Mayor duración. III
- Realización de más talleres. I
- Exposición de trabajos. II
- Abordar temáticas complementarias. I



En el presente gráfico se observa que como recomendación se sugiere más tiempo para el desarrollo del taller y la exposición de los trabajos como resultado final.

Gráfica sobre recomendaciones realizadas en la evaluación de taller experimental Think'n'Link

4.1.2 Focus Group

Al concluir la prueba piloto y luego de haber realizado una evaluación comparativa por escrito a cada uno de los alumnos que integraron el taller, se realizó un focus group para interactuar y compartir experiencias entre los estudiantes y el equipo investigador. De esta manera se obtuvieron más apreciaciones en cuanto al taller, obteniendo información de carácter narrativo sobre las situaciones que se les han presentado durante sus ciclos lectivos dentro del área de Diseño Gráfico y como les ayudaría a mejorar su aprendizaje la articulación de contenidos propuesta en la prueba piloto. A continuación se presentan las interrogantes planteadas durante el focus group:

Entrevistador: Alejandra Ayala

Entrevistados: Grupo de estudiantes de la especialidad de Diseño Gráfico que participaron del taller de ilustración “Think & Link”

1. ¿Qué diferencias han observado en el taller respecto a cómo se imparten los contenidos con las clases que recibieron el ciclo pasado?

R/ Los estudiantes expresaron que el tema del brief fue abordado en clase pero no con la profundidad debida, enviándoseles a investigar si presentaban alguna duda sobre ello; mientras que en el taller se explicó la elaboración del brief y, se realizó el ejercicio para entender su función y se posteriormente agradecieron que se les presentara un ejemplo de un caso real, ya que cualquier consulta o duda podían apoyarse en ello.

Por otro lado, comentó una de las estudiantes que sintió amena la clase, con disposición a aprender y sin presiones respecto a tareas que no permitieran desarrollar su potencial al máximo anteponiendo la fecha de entrega antes de la calidad del trabajo. Otro de los estudiantes comentó sobre las irregularidades que hubieron durante el ciclo I-2012, ya que debido a problemas internos no lograron cubrir en totalidad de los contenidos y tienen vacíos en algunas de las asignaturas prácticas

Observaciones: El estudiante debe de ser consciente de su labor investigadora en el proceso de aprendizaje; pero también, es importante que el profesor procure solventar las dudas que surjan dentro de la cátedra, siempre y cuando estas no se salgan del contexto de la clase.

2. ¿Consideran que aprendieron algo nuevo? ¿El qué?

R/ Uno de los estudiantes expresó que aprendió a ilustrar de manera más seria, puesto que nunca había recibido clases donde le explicaran las pautas básicas para la ilustración. A su vez, los demás estudiantes coincidieron en que no habían profundizado en el tema del brief, sino hasta la prueba piloto, donde pudieron ponerlo en práctica. También externaron su agradecimiento, ya que se les presentaron software alternativos donde podían digitalizar sus ilustraciones.

Por otro lado, narran la experiencia vivida el ciclo anterior; puesto que, por situaciones personales ajenas a la Escuela de Artes, uno de sus docentes se retiró de la cátedra. Esto conllevó una serie de irregularidades en el desarrollo de la asignatura ya que el encargado de la cátedra fue cambiado dos veces más debido a problemas en su desempeño. Al final lograron terminar el ciclo con un docente graduado de la misma Escuela de Artes, que presentó una buena pedagogía en el desarrollo de la asignatura.

Observación: La continuidad de la cátedra y los contenidos a ser vinculados depende en gran parte en la constancia del docente. Por otra parte es importante incluir en los programas de clase alternativas al software que normalmente se utiliza.

3. ¿En qué asignaturas consideran que tienen más deficiencia?

R/ Los estudiantes afirman que presentan mayor deficiencia en el área digital, puesto que no se estudia a profundidad los software de diseño, solo se aprende lo básico. Por ejemplo, en cuanto al manejo de Adobe Photoshop, expresan que la mayor parte del

conocimiento que tienen sobre el programa ha sido adquirido por medio de tutoriales en internet y, a manera de prueba y error.

El desarrollo de la asignatura de Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico I fue el que más deficiencia mostró en el presente año, ya que el período de clases se vio limitado por el cambio constante de docente en un mismo ciclo, por lo que no lograron cubrir en totalidad los contenidos contemplados dentro del programa. Es así como solo lograron cubrir temas relacionados al diseño 3D, afiches y plegables. Quedando descompensado el área de diseño editorial que contempla actualmente la asignatura, como lo es el catálogo, el boletín, etc.

Observación: Es importante recalcar que lo plasmado en el focus group es la opinión personal de cada uno de los estudiantes que participaron de la prueba piloto, De ser correcta o errada la respuesta dada es totalmente la percepción propia de los estudiantes.

4. ¿Consideran que la articulación de asignaturas les permitiría entender mejor los contenidos y fundamentar mejor sus trabajos prácticos?

R/ Los estudiantes expresan que definitivamente si, puesto que todos los contenidos están relacionados y es necesario para lograr una continuidad óptima. Por ejemplo cuando en algún trabajo te piden afiches de algún determinado estilo época, es necesaria la vinculación con Historia del Diseño ya que contiene las bases en las que debe fundamentarse la conceptualización del trabajo práctico.

Otros estudiantes mostraron su inquietud sobre si está contemplado actualizar el plan de estudios de la Escuela de Artes, a lo cual se les explicó que este debe ser estudiado, analizado y actualizado cada 5 años y, además, el presente trabajo de investigación incluye en su propuesta de solución una reformulación de los programas

y reordenamiento de asignaturas dentro del plan de estudios que cubre el área de Diseño gráfico.

Observación: Los estudiantes actuales de la Escuela de Artes no conocen en su mayoría, las constantes luchas que se han hecho ya sea de parte de la institución, de los docentes y de los mismos alumnos para lograr una mejora académica dentro de la institución.

4.2 Propuesta final de solución

A lo largo de este proyecto de investigación se ha buscado la manera de plantear una propuesta de solución eficaz a la falta de articulación de los contenidos de las asignaturas de la opción de Diseño Gráfico, tratando de reforzar la mayoría de contenidos tanto del mismo ciclo como de los consecuentes.

Se le ha dado importancia a la creación de la empresa al tal grado que se lleve un seguimiento de ello en varias asignaturas, para que al final puedan tener una experiencia mas realista al campo laboral.

Es por ello que como propuesta de solución se ha optado por hacer una reformulación de los contenidos del plan de estudio de la Opción de Diseño Gráfico, quedando de la siguiente manera:

CICLO VII	CICLO VIII	CICLO IX	CICLO X
HID114 31 INTRODUCCION AL DISEÑO GRAFICO 4 HIA514, DGR214	MCA114 35 MERCADOTECNIA 4 31, 32, 33, 34	PUD114 39 PUBLICIDAD I 4 35, 36, 37, 38	PUD214 43 PUBLICIDAD II 4 39, 40, 41, 42
TAG114 32 TECNICAS APLICADAS 4 DGR214, TOA114	TIG114 36 DISEÑO EDITORIAL 4 31, 32, 33, 34	PYC114 40 PRODUCCION Y CONSUMO 4 35, 36, 37, 38	TDG114 44 TECNOLOGIA APLICADA AL DISEÑO GRÁFICO 4 39, 40, 41, 42
DPU114 33 DIBUJO PUBLICITARIO I 4 DGR214, TOA114	DPU214 37 DIBUJO PUBLICITARIO II 4 31, 32, 33, 34	TAG214 41 DISEÑO COMERCIAL I 4 35, 36, 37, 38	TIG214 45 DISEÑO COMERCIAL II 4 39, 40, 41, 42
FOG114 34 FOTOGRAFIA I 4 TOA114, TET114, DGR214	FOG214 38 FOTOGRAFIA II 4 31, 32, 33, 34	ING114 42 INGLES I 4 35, 36, 37, 38	ING214 46 INGLES II 4 39, 40, 41, 42
			COR. CODIGO NOMBRE DE ASIGNATURA U.V REQ.

Fuente: Elaboración original a partir de plan de estudio actual de la Opción de Diseño Gráfico por parte del grupo investigador.

En donde los contenidos de Introducción al Diseño Gráfico se ha dispuesto a manera que el estudiante pueda conocer de generalidades del diseño gráfico que no son impartidas actualmente y que son necesarias al momento del proceso creativo y de su ejecución final.

Por otro lado este plan contiene temas referentes a la clasificación del diseño que apoyarán a los ejercicios prácticos de las demás asignaturas. Las asignaturas manuales como Dibujo Publicitario apoyarán al proceso de creación final de trabajos prácticos de Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico y Diseño Comercial así como también de Diseño Editorial.

Las asignaturas de Fotografía I y II se encontrarán desde el primer año de la opción, para apoyar con fotografías originales de cada uno de los estudiantes a sus trabajos prácticos, principalmente de Diseño Editorial y Técnicas Aplicadas. Más adelante las asignaturas como Publicidad I y II y Producción y Consumo estarán vinculadas directamente con el proyecto de creación de la empresa que se realizará en dos etapas dentro de las asignaturas de Diseño Comercial I y II.

A pesar de haber hecho una reformulación también de los prerrequisitos, como medida para que el estudiante se vea en la obligación de crear la articulación inscribiendo todas las asignaturas; esta articulación se encuentra implícita dentro de la reformulación de contenidos de los programas de cada asignatura, por lo cual si no llegara a inscribir las asignaturas en su totalidad encontraría vacíos de trabajo que se realizan en determinadas materias, las cuales deben ser la antesala a otras actividades a realizarse en otros cursos.

Por ejemplo, según la reformulación de asignaturas y contenidos realizada por el equipo investigador, si el estudiante no inscribe Dibujo Publicitario I en el Ciclo VII, no podría realizar parte del trabajo de Diseño editorial del Ciclo VIII, ya que algunos

contenidos consisten en la digitalización de actividades realizadas el ciclo anterior.

Finalmente, con esta reformulación tiene como fin que el estudiante produzca trabajos de calidad y no cantidades de diseños que no contiene el final esperado; esperando que con eso se pueda ir mejorando los mismos trabajos en el transcurso de la carrera, para así al final su portafolio contenga trabajos de calidad que permita que el estudiante sea capaz de enfrentarse a la demanda del campo laboral.

*Para mayor comprensión véase el archivo adjunto llamado "Propuesta de solución: Reforulación de programas"

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

1. La Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador cuenta con la opción de Diseño Gráfico desde el año de 1998, fecha desde la cual el plan de estudios ha tenido pocos cambios; entre esos cambios se encuentra el establecimiento oficial de la opción como una carrera separada de las opciones de pintura, Cerámica y Escultura, en el año 2007, contando así con su propio código de carrera.

2. Al analizar los diversos planes de estudios tanto de universidades Latinoamericanas como de El Salvador, se concluye que los demás planes de estudios contienen una mayor cantidad de asignaturas con contenidos más especializados en el campo del diseño que el actual plan de estudios de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador.

3. La escuela de Artes de la Universidad de El Salvador no cuenta con la infraestructura, el mobiliario, material didáctico ni cuerpo docente suficiente para desarrollar las asignaturas de manera idónea para la formación integral de profesionales en el Diseño Gráfico; por lo que, contenidos que se resuelven en una o dos semanas dentro de las asignaturas de la opción, en otras universidades cuentan con toda una materia especializada en determinado contenido.

4. La falta de asignación de un presupuesto propio de la Escuela de Artes es uno de los principales limitantes para poder adquirir mobiliario y personal docente necesario para un desarrollo integral de la carrera y solventar la escasez de recursos que presenta la institución.

5. La Escuela de Artes, en los últimos 2 años, ha tenido un crecimiento del 15% anual en el estudiantado; de estos, únicamente un 7% de la totalidad de los alumnos consigue egresar, creando así una sobrepoblación dentro de la Escuela.

6. La problemática planteada dentro de la investigación concierne tanto a la institución como a los docentes, estudiantes y el plan de estudios actual, por lo que es necesario que se trabaje conjuntamente para mejorar las deficiencias encontradas dentro del desarrollo de las asignaturas teóricas y prácticas de la opción de Diseño gráfico.

7. Se carece de un diagnóstico sobre las competencias de los estudiantes, que permitan obtener una percepción clara de sus capacidades y como explotarlas en su formación académica y profesional.

8. Dentro de los programas de las asignaturas teóricas y prácticas se encuentra una gran cantidad de trabajos y actividades que saturan al estudiante y no permiten un desarrollo idóneo en cada uno de los ejercicios; es decir, se antepone la cantidad a la calidad de trabajo.

9. La vinculación de contenidos y su continuidad lógica es necesaria para lograr una fundamentación teórica y conceptualización integral de los trabajos prácticos realizados dentro de las asignaturas de la opción de Diseño Gráfico y lograr una mejor calidad de ejercicios, beneficiando así la calidad del portafolio profesional de cada uno de los estudiantes.

10. Para lograr una verdadera articulación de asignaturas y contenidos dentro del área de Diseño Gráfico es importante que el estudiante lleve en orden y totalidad las asignaturas contempladas dentro de cada ciclo lectivo en el plan de estudios para que logre la vinculación de contenidos programados dentro de la propuesta final de ser implementada en un futuro.

11. El cambio de prerrequisitos presentado en la propuesta de solución, el cual está dispuesto de manera que las asignaturas de cada ciclo estén totalmente vinculadas entre ellas, serviría también para aminorar la sobrepoblación existente en los grupos

que aspiran al área de diseño gráfico, no permitiendo que lleven asignaturas del área antes de haber terminado su tronco común.

12. El método operativo es idóneo para el área del Diseño Gráfico ya que es un método práctico que permite resolver problemas de manera creativa por medio de toma de decisiones óptimas.

Recomendaciones

1. Es necesario actualizar el plan de estudios así como también los programas de las asignaturas, ya que el Diseño Gráfico se está actualizando constantemente, innovándose gracias a las nuevas tecnologías, por lo cual también es importante capacitar a los docentes de forma periódica.

2. Es importante implementar periódicamente talleres especializados en diversas áreas del diseño gráfico para los estudiantes, de esta manera fortalecer los conocimientos adquiridos dentro de las asignaturas y potencializar las competencias de cada uno de ellos.

3. Es necesario crear espacios propicios para el trabajo en conjunto entre docentes; de esta manera poder planificar los contenidos a impartir dentro de las asignaturas y organizar el apoyo que deben darse mutuamente al momento de desarrollarlos.

4. La Escuela de Artes en conjunto con sus estudiantes y docentes deben crear vínculos con diversas instituciones para que el alumnado pueda experimentar el trabajo en el campo del Diseño Gráfico con clientes reales y poder enriquecer su formación académica.

5. Las competencias de los estudiantes deben ser tomadas en cuenta para explotar las habilidades y destrezas de cada uno de ellos en las diversas áreas en que se desarrolla el diseño gráfico de esta manera los alumnos puedan desempeñarse

satisfactoriamente.

6. Es necesario hacer evidente la vinculación entre los contenidos, y a la vez que el estudiante esté familiarizado con los temas que puede relacionar así de esta manera pueda reforzar los conocimientos adquiridos.

7. El docente debe desarrollar las asignaturas logrando un equilibrio entre su libertad de cátedra y el programa establecido de la asignatura, de esta manera procurar que el estudiante aprenda todos los contenidos contemplados en el programa y pueda lograr una vinculación exitosa con las demás asignaturas.

8. Fomentar en el estudiante la investigación al momento de realizar un trabajo práctico así como también la sistematización de los procesos que avalen y fundamenten el proceso creativo del diseño elaborado.

9. La Escuela de Artes debe crear lazos con los docentes del área de idiomas para que las lenguas extranjeras que se impartan dentro del plan de estudios sean especializadas en el campo del arte y, de ser posible, que se impartiera lenguaje técnico en cada una de las áreas de la carrera.

10. Para lograr una vinculación idónea es importante que el estudiante lleve de manera ordenada las asignaturas dispuestas en el plan de estudio y procure no reprobarlas. Esto es necesario para que logre una vinculación exitosa en el área.

11. Es necesario se implementen equipos de apoyo entre los mismos estudiantes de la cátedra, en especial en asignaturas prácticas para impartir tutorías personalizadas dependiendo de las competencias que posean cada uno de ellos.

12. Se propone crear proyectos de servicio social donde se pueda apoyar al docente con estudiantes como tutores que ayuden a impartir clases de manera más personalizada.

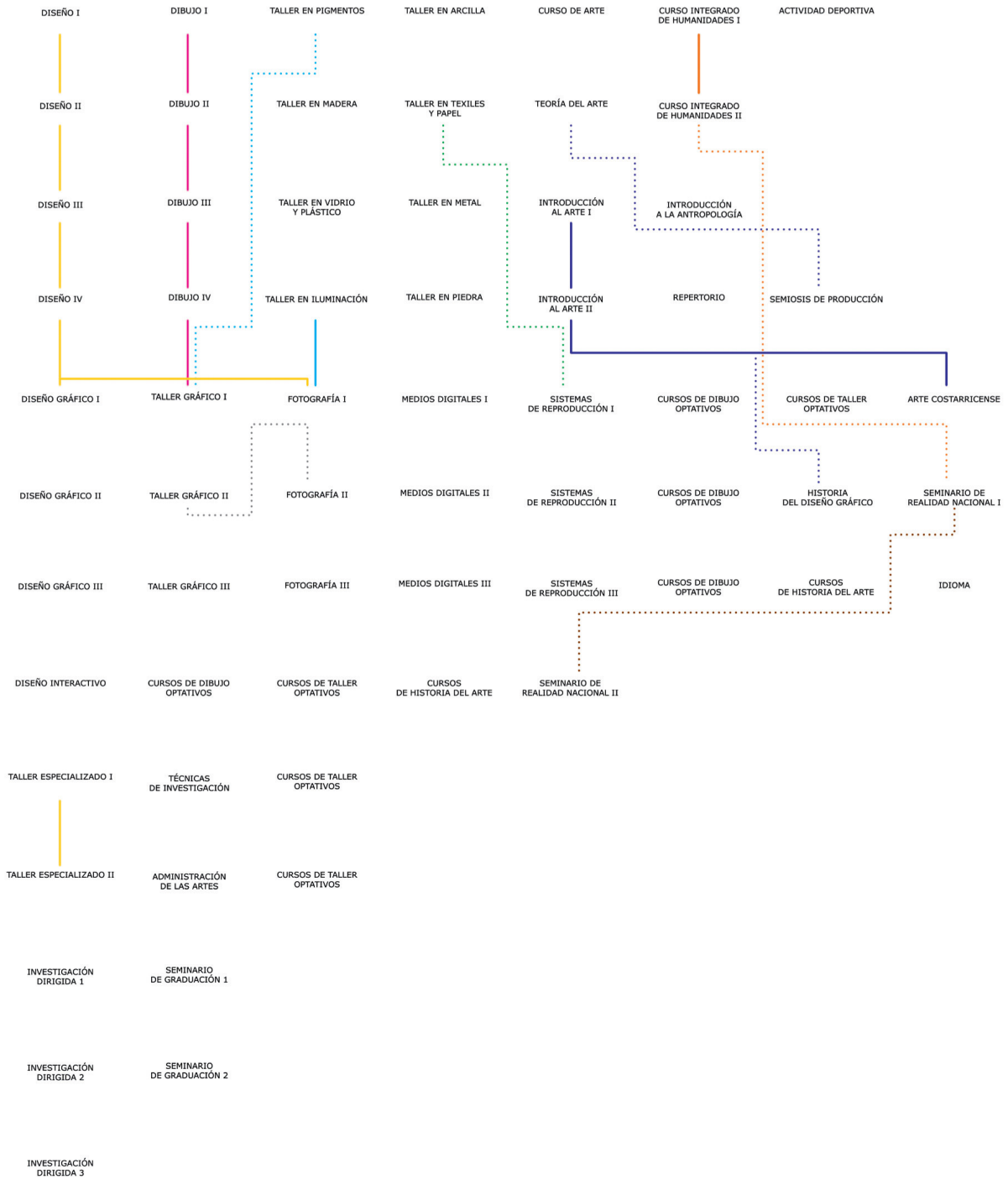
BIBLIOGRAFÍA

- Articulación de la asignatura con el área, el nivel y el diseño curricular correspondiente (2008). Argentina: Universidad Tecnológica Nacional. Recuperado en: <http://www.profesores.frc.utn.edu.ar/civil/DisenioArquitectonicoyPlaneamiento/articulacion.htm> (2008)
- Caldeiro G., (2001) Un proyecto para la Articulación de Contenidos en el Nivel Medio. Recuperado en: <http://educacion.idoneos.com/index.php/119627> (2005)
- Competencias básicas (2010). Servicio de Inspección educativa- Sevilla, España. Recuperado de: <http://www.redes-cepalcala.org/inspector/DOCUMENTOS%20Y%20LIBROS/COMPETENCIAS/COMPETENCIAS%20BASICAS%20-%20CONCEPTO.pdf> (2010)
- Fuentealba, S. (2010) Novedosa articulación entre asignaturas mejora aprendizajes en Colina. Chile: Educación de Calidad Contra la Pobreza. Recuperado en: <http://www.educarenpobreza.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=729c5ee8-37e7-47c4-9c9a-0b120947e025&ID=131368> (2010)
- Historia (2011) El Salvador: Escuela de Artes Universidad de El Salvador. Recuperado en: <http://www.humanidades.ues.edu.sv/escueladeartes/> (2011)
- La problemática de la articulación (2000, 6 de junio). Argentina: Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco. Recuperado el 26 de octubre de 2010 en: <http://www.biblioteca.unp.edu.ar/asignaturas/pracensen/files/curriegb/DIDACTICA.pdf>
- Licenciatura en Diseño Gráfico (2005) El Salvador: Universidad José Matías Delgado. Recuperado en: <http://www.ujmd.edu.sv/images/PDF/Dise%C3%B1o%20Grafico.pdf> (2009)

- Licenciatura en Diseño Gráfico (2007) El Salvador: Universidad Don Bosco. Recuperado en: http://www.udb.edu.sv/udb/archivo/pensum/lic_diseno.pdf (2007)
- Mapa curricular Licenciatura en Artes Visuales con Línea Terminal en Diseño Gráfico (2012). México: Universidad Autónoma de Querétaro. Recuperado en: http://www.uaq.mx/FBA/Curricular_Artes_Visuales_2011a.pdf (2012)
- Plan de estudios Bach. y Lic. en Artes Plásticas Énf. Diseño Gráf. Plan3 (2010). Costa Rica: Universidad de Costa Rica. Recuperado en: <http://www.cea.ucr.ac.cr/planes/SEDE%20UNIVERSITARIA%20RODRIGO%20FACIO/AREA%20DE%20ARTES%20Y%20LETRAS/FACULTAD%20DE%20BELLAS%20ARTES/ESCUELA%20DE%20ARTES%20PLASTICAS/Bach.%20y%20Lic.%20en%20Artes%20Plásticas%20%20Énf.%20Diseño%20Gráfico%20Plan3.pdf> (2010)
- Plan de Estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes.1998-2007(Acuerdo del Consejo Superior Universitario N°0001-2003-2007 (V-7), (2003).
- Quiroga, S. (2005). Articulación Universitaria en familias de carreras de las ciencias básicas. Argentina: Universidad Nacional de San Luis. Recuperado en: <http://bd.unsl.edu.ar/index.php?action=detalle&id=406&from=todos> (2008, 08 de febrero)
- Reforma Integral de la Educación Básica (2011), México: Subsecretaría de Educación Básica. Recuperado en: <http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/index.php?act=rieb> (2011)

ANEXOS

ESQUEMA 1



fuentes: Elaboración original por parte del equipo investigador, en base al currículo del bachillerato y Lic. en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico de la Universidad de Costa Rica, UCR. 2012.

ESQUEMA 2

SEMESTRE 1

ANÁLISIS DE LA FORMA Y SOPORTE. EL OBJETO BIDIMENSIONAL	ANÁLISIS GEOMÉTRICO; REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO BIDIMENSIONAL	LA PINTURA Y EL DIBUJO COMO PRÁCTICAS INTERDISCIPLINARIAS	INTRODUCCIÓN A LA ESCULTURA; SOPORTES TRADICIONALES Y NUEVAS TENDENCIAS	TALLER DE REDACCIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN	HISTORIA SOCIAL DEL ARTE
INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN EN ARTES VISUALES					

SEMESTRE 2

ANÁLISIS DE LA FORMA Y SOPORTES: EL OBJETO TRIDIMENSIONAL	ANÁLISIS GEOMÉTRICO; REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO TRIDIMENSIONAL	SOPORTES ARTÍSTICOS ALTERNATIVOS	METODOLOGÍA: GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN	HISTORIA SOCIAL DEL ARTE DEL SIGLO XIX	COMPUTACIÓN EN ARTES VISUALES: MAPAS DE BITS
LABORATORIO DE FOTOGRAFÍA					

SEMESTRE 3

DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA	METODOLOGÍA: TEORÍA ESTÉTICA DE LA IMAGEN VISUAL	HISTORIA SOCIAL DEL ARTE; ESTUDIOS REGIONALES DE MESOAMÉRICA A LA COLONIA	COMPUTACIÓN EN ARTES VISUALES: VECTORES	FOTOGRAFÍA CREATIVA	DISEÑO TIPOGRÁFICO
SISTEMAS DE IMPRESIÓN	MODELADO Y REPRODUCCIÓN	PINTURA AL TEMPLE			

SEMESTRE 4

ACUARELA	METODOLOGÍA: PENSAMIENTO CRÍTICO. PENSAMIENTO COMPLEJO.	HISTORIA SOCIAL DEL ARTE DEL SIGLO XX A PRINCIPIOS DEL SIGLO XXI	SINTAXIS AUDIOVISUAL	PRODUCCIÓN GRÁFICA DIGITAL: EDICIÓN	FOTOGRAFÍA DE ESTUDIO
DISEÑO EDITORIAL	SEMIÓTICA; SIGNOS, SÍMBOLOS, MARCAS Y SEÑALES	MODELADO Y VACIADO	PINTURA AL ÓLEO	TEORÍA DEL ARTE	GRABADO; HUECOGRABADO

SEMESTRE 5

REPRESENTACIÓN AL PASTEL	BASES TEÓRICO METODOLÓGICAS DE LA INVESTIGACIÓN	PRAXIS AUDIOVISUAL	PRODUCCIÓN GRÁFICA DIGITAL: WEB	DISEÑO DE CARTEL	RETÓRICA VISUAL
GESTIÓN DE PROYECTO	ESCULTURA; TALLA EN MADERA	PINTURA CON TÉCNICAS MIXTAS	GRABADO EN RELIEVE	CERÁMICA	

SEMESTRE 6

DIBUJO CON TÉCNICAS MIXTAS	SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN	DERECHOS Y REGISTROS DE AUTOR	DISEÑO GRÁFICO APLICADO A PRODUCTO	PRODUCCIÓN GRÁFICA DIGITAL: 3D	ADMINISTRACIÓN DE PROYECTO
ASPECTOS PSICOLÓGICOS Y SOCIOLOGICOS EN EL DISEÑO GRÁFICO	ESCULTURA EN METALES; LUMÍNICA Y DINÁMICA	TALLER DE EXPERIMENTACIÓN PICTÓRICA	MUSEOLOGÍA Y MUSEOGRAFÍA	ESMALTES	

SEMESTRE 7

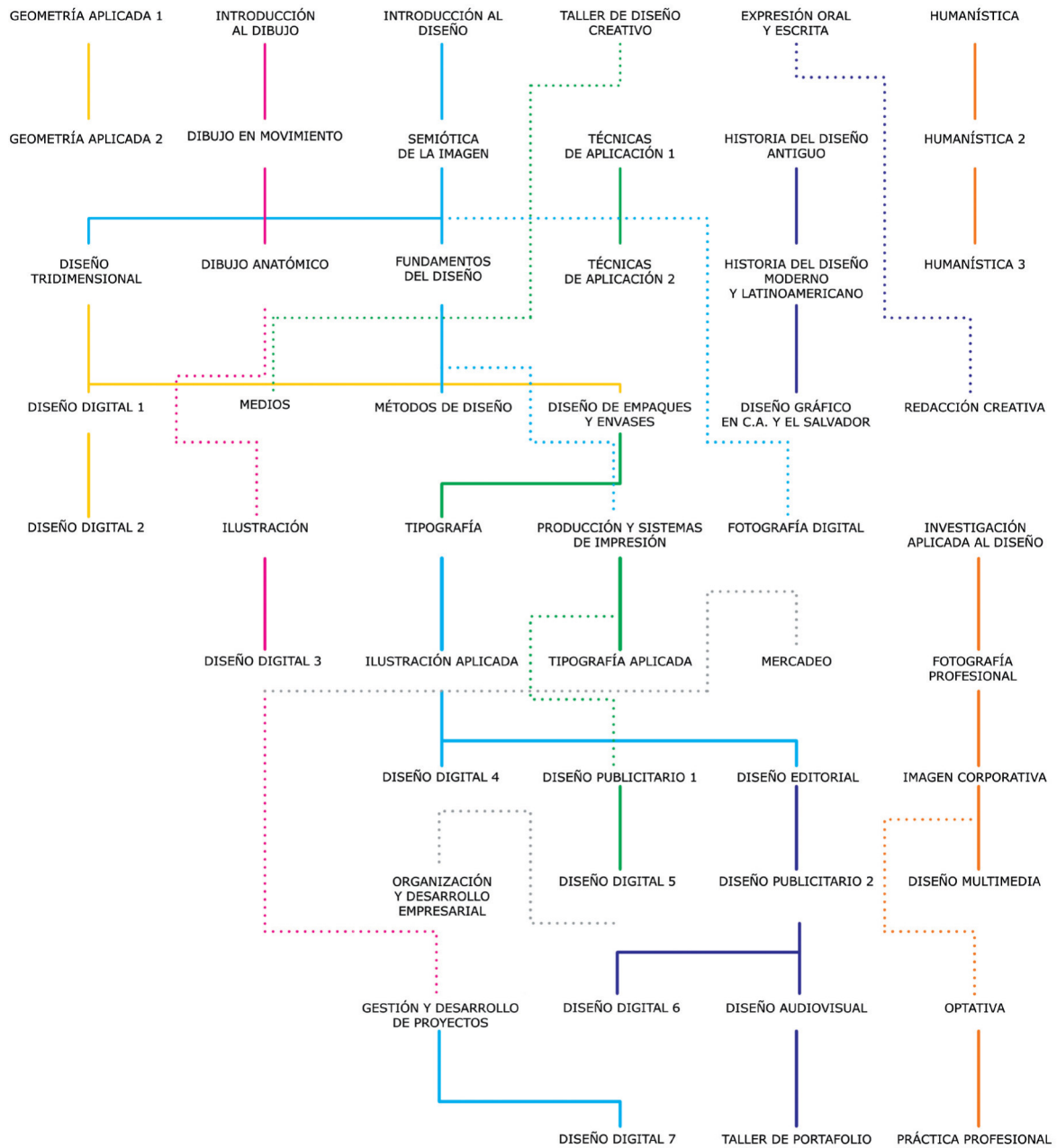
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	*4 MATERIAS OPTATIVAS	SERVICIO SOCIAL	REQUISITO DE IDIOMAS CUMPLIDO	DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO	PRODUCCIÓN GRÁFICA DIGITAL: AUTORAJE
TALLER DE EXPERIMENTACIÓN PLÁSTICA: PERFORMANCE Y ARTE DEL CUERPO	ARTE AMBIENTAL URBANO				

SEMESTRE 8

SEMINARIO DE TITULACIÓN	SEMINARIO MULTIDISCIPLINARIO	*4 MATERIAS OPTATIVAS	INCUBACIÓN DE EMPRESAS	SERVICIO SOCIAL	DISEÑO DE IDENTIDAD CORPORATIVA
TALLER DE EXPERIMENTACIÓN PLÁSTICA: INSTALACIÓN Y VIDEOARTE.					

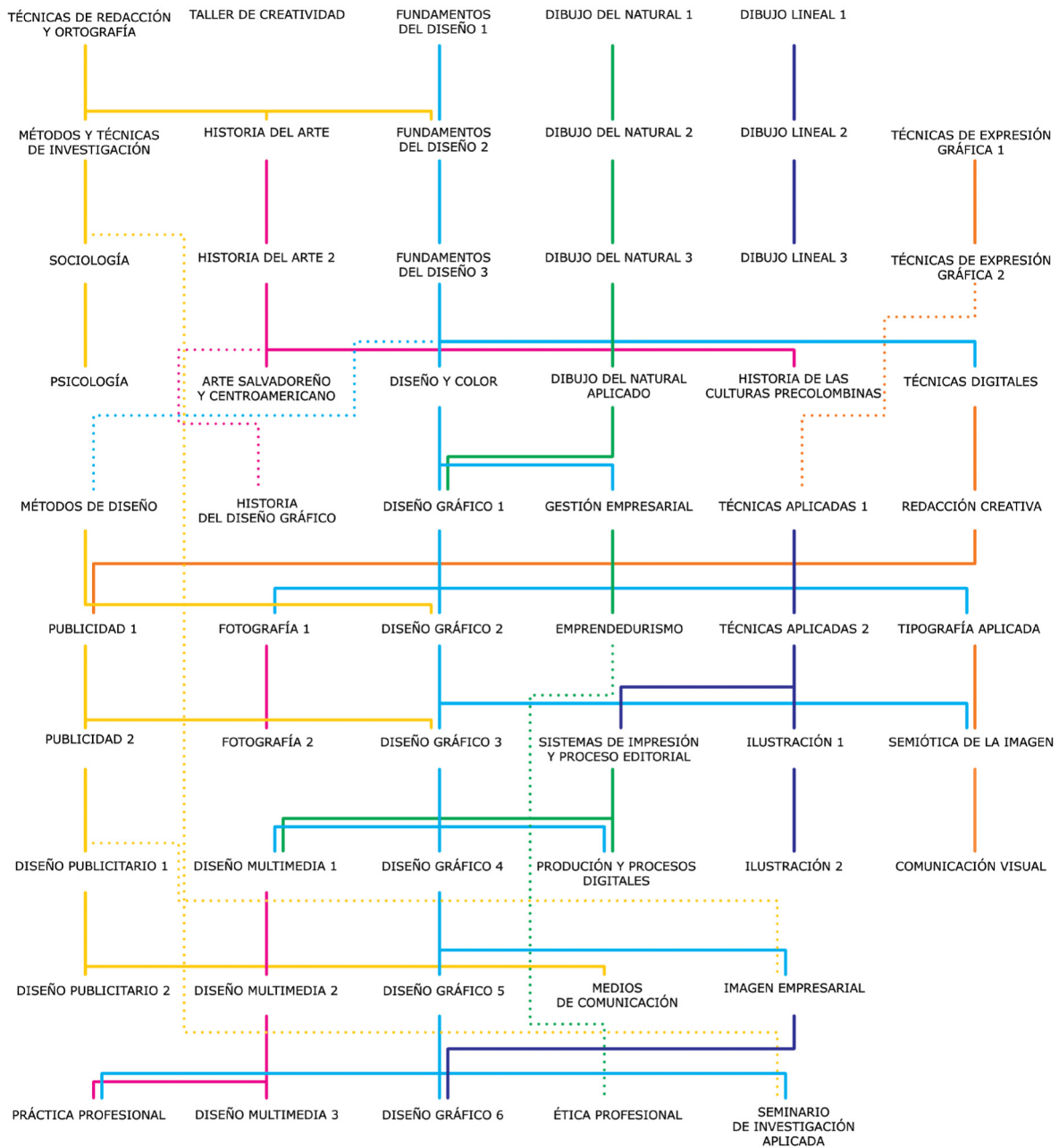
Fuente: Elaboración original por parte del grupo investigador, en base al currículo de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Querétaro, UAQ. 2012.

ESQUEMA 3



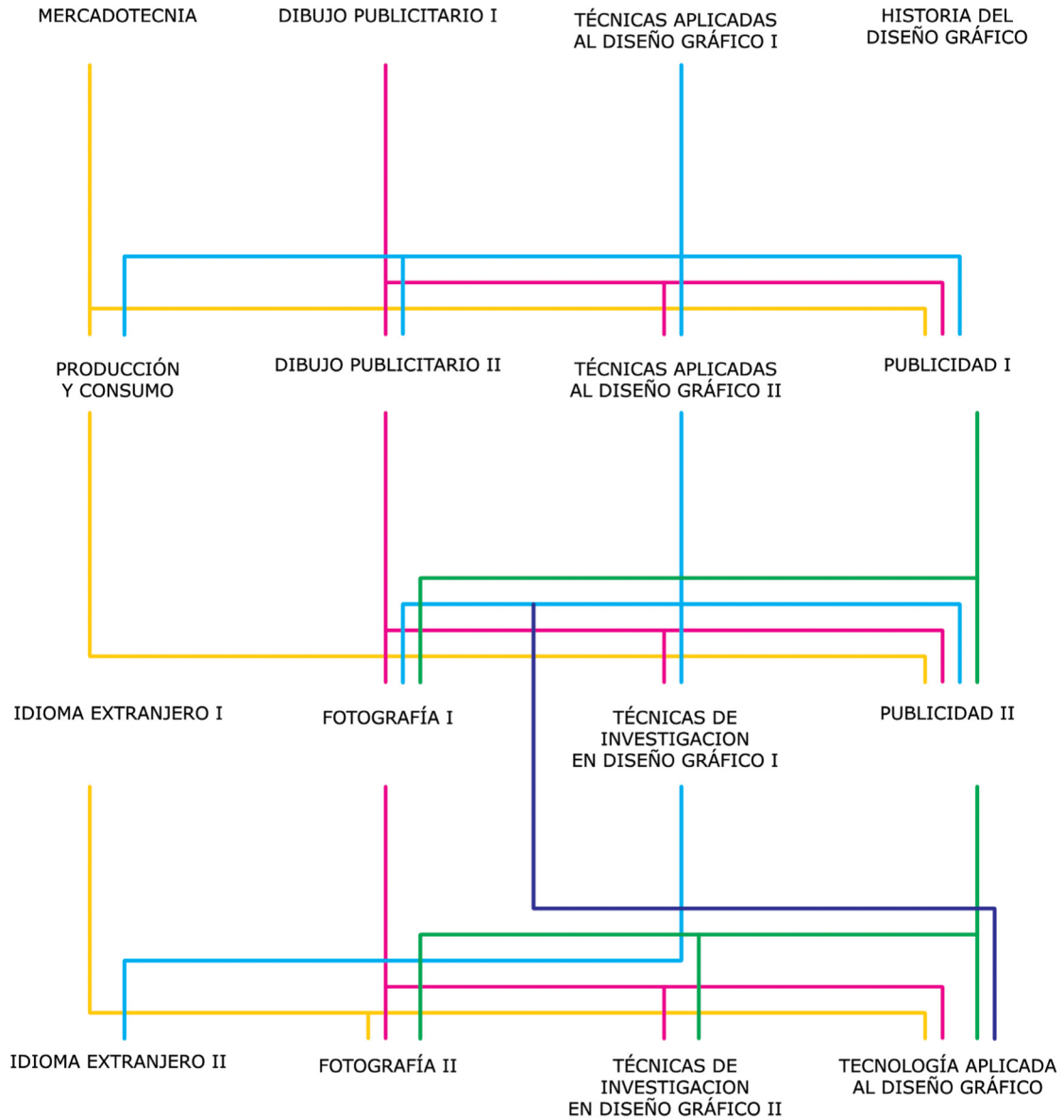
Fuente: Elaboración original por parte del grupo investigador, en base al currículo de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Don Bosco. 2012.

ESQUEMA 4



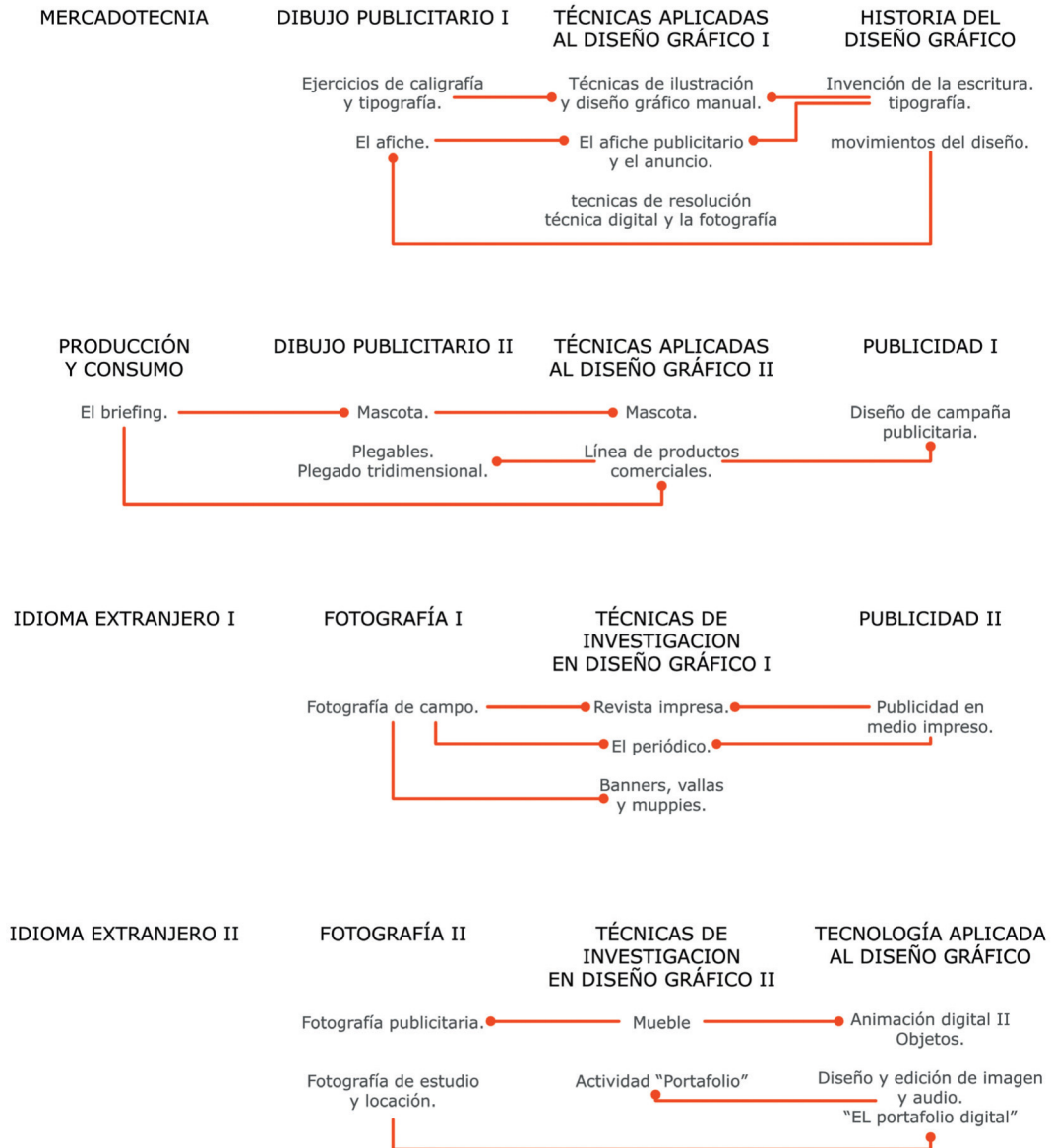
Fuente: Elaboración original por parte del grupo investigador, en base al currículo de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Dr. José Matías Delgado. 2012.

ESQUEMA 5



Fuente: Elaboración original por parte del grupo investigador, en base al plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico. 2012.

ESQUEMA 6



Fuente: Elaboración original a partir de reflexión propia del grupo investigador. 2012.

ENTREVISTAS

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES

Título de la investigación:
Diagnóstico sobre la Articulación
de los Contenidos de las
Asignaturas Teóricas y Prácticas
de la Opción de Diseño Gráfico

Objetivo: Obtener información sobre la apreciación por parte del personal docente, sobre la situación actual de la Opción de Diseño Gráfico.

Indicaciones: Responda a las preguntas según su criterio.

Entrevistado: Lic: Jose Luis Quan

Fecha: 29-06-2012

Asignaturas que imparte: psicología, sociología, estética.

Entrevistador: Mónica Silva

PREGUNTAS

1. Desde su experiencia como docente, ¿Cómo observa la situación actual del área de Diseño Gráfico en el ámbito académico?

R/Desde una perspectiva lejana creo que el diseño gráfico en la escuela tiene más un sentido técnico más que artístico

2. Partiendo de su opinión en la pregunta anterior, ¿Cuáles considera son las principales causas de las diferentes problemáticas identificadas que aquejan el área de Diseño Gráfico? (de no haber encontrado problemática alguna omitir la pregunta)

R/No se tienen políticas para implementar la investigación del diseño gráfico en el marco de una Universidad pública como lo es la UES

¿Encuentra una secuencia lógica entre los contenidos de las asignaturas prácticas y teóricas consecutivas (I y II) de la opción de Diseño Gráfico? Si Ud. ha impartido

asignaturas consecutivas, ¿ha logrado esa secuencia lógica entre ellas?

R/ No tengo información para aplicar esta pregunta

3. Según su criterio, respecto a las materias que ha desarrollado, ¿es necesario el apoyo de otras asignaturas para fundamentar mejor los contenidos impartidos?

R/En el área del tronco común se deben de conformar módulos que articulen entre si y no estén separadas

4. ¿Qué otros contenidos serían necesarios en las asignaturas de las que Ud. tiene conocimiento que puedan aportar y enriquecer a la formación académica de los estudiantes del área de Diseño Gráfico? Será necesaria una actualización de contenidos que permita una formación más integral?

R/La integralidad de los diseñadores gráficos será en la medida que desarrollen sus conocimientos estéticos y sus prácticas artísticas en la perspectiva del avance técnico científico y social del país, lo que significa darle pertinencia social a sus prácticas profesionales.

5. ¿Existe una vinculación entre los contenidos de las materias teóricas y prácticas de la opción de Diseño Gráfico? ¿Será necesaria esta vinculación para un desarrollo más integral de los contenidos de las asignaturas?

R/No tengo información para aplicar estas preguntas

6. ¿Alguna recomendación que pudiera aportar con respecto a los contenidos de las materias de la opción de Diseño Gráfico? Según su punto de vista, ¿Cómo podrían solucionarse los problemas mencionados en la primera pregunta?

R/Llevar a cabo un diagnostico operacional de la carrera de diseño grafico

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES

Título de la investigación:
Diagnóstico sobre la Articulación
de los Contenidos de las
Asignaturas Teóricas y Prácticas
de la Opción de Diseño Gráfico

Objetivo: Obtener información sobre la apreciación por parte del personal docente, sobre la situación actual de la Opción de Diseño Gráfico.

Indicaciones: Responda a las preguntas según su criterio.

Entrevistado: Lic: Ever Odir Ramos

Fecha: 29-06-2012

Asignaturas que imparte: diseño grafico tronco común, pintura I tronco común

Entrevistador: Mónica Silva

PREGUNTAS

1. Desde su experiencia como docentes, ¿Cómo observan la situación actual del área de Diseño Gráfico en el ámbito académico?

R/ El Área de diseño Gráfico tiene sus fortalezas y debilidades en la Escuela de Artes: una situación problemática es la sobrepoblación de estudiantes en esta área esto conlleva a que el campo laboral sea más difícil para incursionar, además esto se suma a que la empresa tenga un bajo valor de los egresados de esta carrera, en el ámbito académico netamente hay varios factores que intervienen, los cuales son los docentes, alumnos, y equipo en la Escuela de Artes se no se tienen la cantidad de docentes idóneas contratados para impartir las asignaturas, además los alumnos en su mayoría no poseen los recursos necesarios mínimos como equipos que le puedan ayudar en su desarrollo, otro factor es el poco equipo de vanguardia que la Escuela posee por falta de presupuesto de las autoridades. Un factor a destacar es que los alumnos egresados salen con un extra en la carrera que es el dominio de otras áreas como cerámica, el dibujo, la pintura y la escultura pero habría que investigar cual es el impacto que tiene estas áreas a la hora de desarrollarse en el campo del diseño.

2. Partiendo de su opinión en la pregunta anterior, ¿Cuáles consideran son las principales causas de las diferentes problemáticas identificadas que aquejan el área de Diseño Gráfico? (De no haber encontrado problemática alguna omitir la pregunta)

R/

- Falta de equipo equipo de vanguardia (computadoras, instalaciones adecuadas, equipos extras, de audio de foto etc.)
- Falta de ofertas de trabajo por la empresa
- Mucha demanda de la carrera

3. ¿Encuentra una secuencia lógica entre los contenidos de las asignaturas prácticas y teóricas consecutivas (I y II) de la opción de Diseño Gráfico? Si Ud. ha impartido asignaturas consecutivas, ¿ha logrado esa secuencia lógica entre ellas?

R/Si hay secuencia lógica lo que a veces sucede es que por el cambio de docente de una materia a otra se pierda la secuencia, esto

4. Según su criterio, respecto a las materias que han desarrollado, ¿es necesario el apoyo de otras asignaturas para fundamentar mejor los contenidos impartidos?

R/Los importante sería enlazar contenidos

5. ¿Qué otros contenidos serían necesarios en las asignaturas de las que Ud. tiene conocimiento que puedan aportar y enriquecer a la formación académica de los estudiantes del área de Diseño Gráfico? ¿Será necesaria una actualización de contenidos que permita una formación más integral?

R/Claro que es necesario una actualización de contenidos esto porque en el área de diseño la tecnología es muy importante y es de colocar los contenidos al compás de las tecnologías

6. ¿Existe una vinculación entre los contenidos de las materias teóricas y prácticas de la opción de Diseño Gráfico? ¿Será necesaria esta vinculación para un desarrollo más integral de los contenidos de las asignaturas?

R/Si existe pero es necesario una vinculación más estrecha en ambos campos

7. ¿Alguna recomendación que pudiera aportar con respecto a los contenidos de las materias de la opción de diseño gráfico? Según su punto de vista, ¿Cómo podrían solucionarse los problemas mencionados en la primera pregunta?

R/

- Actualización de contenidos
- Capacitación contante docente
- Apoyo tecnológico en laboratorio en centros de computo
- Equipo actualizado por parte de la Universidad
- Apertura a un grupo pequeño de estudiantes a la carrera para poderlos capacitar mejor
- Aporte personal de los alumnos que cursan la carrera en investigar mas
- Estudio del mercado laboral para refuerzo en contenidos.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES

Título de la investigación:
Diagnóstico sobre la Articulación
de los Contenidos de las
Asignaturas Teóricas y Prácticas
de la Opción de Diseño Gráfico

Objetivo: Obtener información sobre la apreciación por parte del personal docente, sobre la situación actual de la Opción de Diseño Gráfico.

Indicaciones: Responda a las preguntas según su criterio.

Entrevistado: Lic. Francisco Coto

Fecha: 29-06-2012

Asignaturas que imparte: técnicas de investigación aplicadas al Diseño Gráfico

Entrevistador: Mónica Silva

PREGUNTAS

1. Desde su experiencia como docente, ¿Cómo observa la situación actual del área de Diseño Gráfico en el ámbito académico?

R/Es una área que se encuentra a nivel académico aun en un periodo de crecimiento, necesita aún más apoyo no solo de las autoridades de las universidades sino también del ámbito profesional del área, si existiesen convenios con empresas reales en las cuales los estudiantes pudieran ejercer en la realidad sus proyectos creo que esto mejoraría la calidad practica de cada uno de ellos.*(la mayoría de programas tienen practicas reales).

2. Partiendo de su opinión en la pregunta anterior, ¿Cuáles considera son las principales causas de las diferentes problemáticas identificadas que aquejan el área de Diseño Gráfico? (de no haber encontrado problemática alguna omitir la pregunta)

R/Primero como dije la falta de comunicación entre las universidades y la empresa privada, ya que al no haber una unión entre ellas el estudiante de diseño simplemente se limita a crear obras y campañas ficticias evaluándose en resultados imaginarios sin

tener en cuenta todos los factores que en el medio comercial vendrían a resultar, y lo segundo sería la poca existencia de esta carrera en las universidades actuales, lo cual afecta la práctica adecuada en el campo del diseño.

3. ¿Encuentra una secuencia lógica entre los contenidos de las asignaturas prácticas y teóricas consecutivas (I y II) de la opción de Diseño Gráfico? Si Ud. ha impartido asignaturas consecutivas, ¿ha logrado esa secuencia lógica entre ellas?

R/Lastimosamente solamente he tenido la experiencia de impartir la primera asignatura hasta el momento así que no he podido comprobar la total secuencia entre una y la siguiente.

4. Según su criterio, respecto a las materias que ha desarrollado, ¿es necesario el apoyo de otras asignaturas para fundamentar mejor los contenidos impartidos?

R/Claro que sí, veo en mis alumnos serios problemas de composición, uso del color, manejo de los programas básicos y algunos detalles más que en materias anteriores debieron ser resueltos, por lo cual es imperativo que el estudiante deba mantener un orden cronológico bien estructurado de las habilidades y destrezas que va adquiriendo conforme vaya avanzando de asignatura, para así evitar los inconvenientes en las materias que continúan.

5. ¿Qué otros contenidos serían necesarios en las asignaturas de las que Ud. tiene conocimiento que puedan aportar y enriquecer a la formación académica de los estudiantes del área de Diseño Gráfico? Será necesaria una actualización de contenidos que permita una formación más integral?

R/Es muy importante la actualización de los contenidos, ya que el principal problema que veo en la escuela de artes es que al diseñador lo forman para que sea un simple maquetador de medios impresos lo cual es un gran error ya que el diseño actual es más lanzado a lo electrónico y lo virtual, creo que si dentro del plan de estudio se logran incluir tales contenidos mejoraría en gran medida el desempeño académico de los estudiantes.

6. ¿Existe una vinculación entre los contenidos de las materias teóricas y prácticas de la opción de Diseño Gráfico? ¿Será necesaria esta vinculación para un desarrollo más integral de los contenidos de las asignaturas?

R/Creo que si existe pero no se logran explotar en gran medida, es decir, se habla mucho de mercadeo publicidad y producción en lo teórico pero ya en lo práctico esto se desliga de una u otra manera lo cual afecta mucho la calidad del diseño y el concepto del mismo.

7. ¿Alguna recomendación que pudiera aportar con respecto a los contenidos de las materias de la opción de Diseño Gráfico? Según su punto de vista, ¿Cómo podrían solucionarse los problemas mencionados en la primera pregunta?

R/Fomentar el contacto entre las verdaderas agencias de publicidad y las universidades para que los estudiantes puedan realizar sus prácticas de trabajo en ellas y así aprender por medio de la observación sobre la verdadera realidad laboral del diseñador, y también crear mejores propuestas en los programas de estudio de la carrera de diseño para incluir mejores contenidos y mas actuales.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES

Título de la investigación:
Diagnóstico sobre la Articulación
de los Contenidos de las
Asignaturas Teóricas y Prácticas
de la Opción de Diseño Gráfico

Objetivo: Obtener información sobre la apreciación por parte del personal docente, sobre la situación actual de la Opción de Diseño Gráfico.

Indicaciones: Por favor, responda a las preguntas según su criterio.

Entrevistado/a: Lic. Xenia María Pérez

Fecha: 20 de junio, 2012

Asignaturas que imparte: dibujo publicitario I y II, técnicas de investigación en diseño gráfico II, seminario de grado, entre otras.

Entrevistador: Oswaldo Emilio Barrera

PREGUNTAS

1. Desde su experiencia como docentes, ¿Cómo observan la situación actual del área de Diseño Gráfico en el ámbito académico?

R/Creo que los últimos cuatro años dimos un salto cualitativo de lo que se venía desarrollando en varias cosas, a nivel administrativo, organización y desarrollo de asignaturas, creo que se logro hacer un avance para beneficio de los estudiantes, a nivel tal que la población siguió creciendo ya que quien entra a la opción tiene mas claridad de a lo que va, no como en otras opciones; logramos incorporar personal mas capacitado en contrato, se crearon varios proyectos de apoyo (equipo creativo, expo- portafolio, practicas), también se logro el cetro de computo con internet y otros pequeños recursos, si bien no son lo ideales, son una gran diferencia de las primeras ocho computadoras. Se logro evacuar a todos lo egresados por año, a tal punto que hay solo un 5% de rezago por aspectos de carácter personal de los estudiantes.

Se creó el proyecto seminario para atender a los estudiantes y se propuso un método de investigación que resolvió el problema, se diseño normativo de la opción

y se ha intentado dar seguimiento a las evaluaciones del personal, se ha elaborado al menos tres diagnósticos de trabajo y se han propuesto mejoras en base a estos; finalmente nos hemos dado a conocer y tenemos actualmente al menos dos peticiones al mes de servicio de diseño, eso creo es muy bueno.

2. Partiendo de su opinión en la pregunta anterior, ¿Cuáles consideran son las principales causas de las diferentes problemáticas identificadas que aquejan el área de Diseño Gráfico? (De no haber encontrado problemática alguna omitir la pregunta)

R/Adolecemos de personal permanente para dicha area la gran mayoría son contratos hora clase y solo dos de planta; eso es un gran obstáculo, falta de equipo idóneo para los centros de computo, la falta de licencias y la falta de algunas políticas institucionales que favorezcan mas el crecimiento.

3. ¿Encuentra una secuencia lógica entre los contenidos de las asignaturas prácticas y teóricas consecutivas (I y II) de la opción de Diseño Gráfico? Si Ud. ha impartido asignaturas consecutivas, ¿ha logrado esa secuencia lógica entre ellas?

R/En el caso de dibujo publicitario creo que sí, aunque aún hay cosas que se pueden mejorar, sin embargo la vinculación de esta con Técnicas aplicadas por ejemplo no existe. Creo que algunas materias si tienen esa vinculación por ejemplo publicidad, mercadotecnia y producción y consumo, por ser el mismo profesor; pero las técnicas entre sí o la historia no es evidente. Se ha intentado, pero la diversidad de profesores no lo permite, pues intentamos aprovechar la experiencia del profesor y sacar lo mejor posible de la cátedra, aunque eso ponga en riesgo la secuencia lógica; por ejemplo ver en técnicas de investigación 3DMAX.

4. Según su criterio, respecto a las materias que han desarrollado, ¿es necesario el apoyo de otras asignaturas para fundamentar mejor los contenidos impartidos?

R/Absolutamente, eso sería lo ideal, que todo este articulado, aunque con la flexibilidad necesaria de permitir la libertad de cátedra y la actualización

5. ¿Qué otros contenidos serían necesarios en las asignaturas de las que Ud. tiene conocimiento que puedan aportar y enriquecer a la formación académica de los estudiantes del área de Diseño Gráfico? ¿Será necesaria una actualización

de contenidos que permita una formación más integral?

R/Con sinceridad, creo que cada materia debe estudiarse de forma individual, por ejemplo en historia deben evaluarse contenidos y eliminar algunos poco trascendentales para incluir diseño contemporáneo. En producción y consumo, agregar el proyecto del plan de negocios y la mini empresa. En dibujo publicitario no ver fotomontaje o el banner, sino en técnicas y dejar más espacio para la ilustración digital, en técnicas de investigación dejar más espacio para el mueble y probar diseño industrial, de textiles, artesanal, entre otros.

6. ¿Existe una vinculación entre los contenidos de las materias teóricas y prácticas de la opción de Diseño Gráfico? ¿Será necesaria esta vinculación para un desarrollo más integral de los contenidos de las asignaturas?

R/Yo creo que todas las asignaturas son teórico -prácticas, pero la parte práctica es diferenciada o el equilibrio entre las dos cosas no es muy justo. Por ejemplo en Historia, la investigación es práctica, pero con resultado teórico; en dibujo la base es teórica, pero el resultado práctico, etc creo que cada asignatura debe sopesarse con un porcentaje teórico y práctico, según los objetivos del curso.

Por ejemplo toda materia teórica deberá tener un 75% teoría y un 25% de práctica (esta incluye investigación, ejercicios aplicativos, entre otros); una materia práctica 75% práctica y 25% de teoría (esta incluye investigación de fin de cátedra, laboratorios escritos, conceptualizaciones, fichas técnicas, entre otras) y de preferencia evaluarse en correspondencia a esto.

De ser posible que según el ciclo se vaya complejizando al exigencia de esto o agregando un nuevo componente para hacerlo progresivo.

7. ¿Alguna recomendación que pudiera aportar con respecto a los contenidos de las materias de la opción de diseño gráfico? Según su punto de vista, ¿Cómo podrían solucionarse los problemas mencionados en la primera pregunta?

R/Algunas recomendaciones las agregue en otra pregunta, pero si creo que debe incluirse la investigación, la sistematización de procesos, la propuesta de proyectos, los estudios de impacto y al investigación técnica. Además que cada ejercicio sea novedoso, creativo y que se apegue a la realidad laboral, por ejemplo que cada tarea corresponda a lo que un cliente le pediría en calidad, resultado y tiempo; además la evaluación debe ser más participativa.

En cuanto a la solución: una actualización curricular para incluir mejoras más

permanentes; aumento de presupuesto para personal, gestión financiera, opinión especializadas de profesionales del ramo; mejora de los centros de cómputo; como ven esos aspectos no se solucionan a corto plazo, o con un proceso de grado; pero si pueden operativizarse algunos componentes de contenidos y propuestas de gestión.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES

Título de la investigación:
Diagnóstico sobre la Articulación
de los Contenidos de las
Asignaturas Teóricas y Prácticas
de la Opción de Diseño Gráfico

Objetivo: Encontrar los principales problemas de la opción en el área académica y que crean deficiencia en los estudiantes y su formación como profesionales por parte de egresados con CUM Honorífico de la Escuela de Artes 2011.

Indicaciones: Responda a las preguntas según su criterio.

Entrevistadas: Br. Blanca Dubón y Br. Liliana Martínez

Fecha: 02-07-2012

Entrevistador: Alejandra Ayala

PREGUNTAS

1. ¿Qué problemática encuentran dentro de la opción de diseño gráfico en el área académica?

BD: 1) La vinculación de la teoría con la práctica. 2) La falta de conexión entre las materias del tronco común con las especialidades 3) La importancia a el área 4. La aplicación de una enseñanza a los docentes, ya que es empírico 5) La falta de interés de los docentes por que el estudiante adquiera conocimientos del área 6) Trabajar con guías de trabajo y no con docentes.

Además que los docentes deben actualizarse en cursos de diseño gráfico, para que como estudiantes adquieran más aspectos relacionados con el área de diseño y no estar estancados en conocimientos errados.

LM: lo que yo creo principalmente es el plan de estudios que esta demasiado desfasado, de igual manera los programas de cada asignatura siguen teniendo el mismo contenido que no va acorde con lo que actualmente se busca. Es cierto que dependiendo del catedrático puede haber un giro en cómo se imparte la materia pero significativamente es lo mismo de siempre. Con falta de los programas para diseñar que es una parte limitante en cuanto a complementar lo teórico con lo práctico, que básicamente no se de esa complementación.

2. ¿Cuáles consideran que son los factores que influyen en esta problemática? (Los causantes)

BD: 1) La falta de preparación en los docentes. 2) Actualizar temáticas y programas que están siendo usados en la actualidad en el área de diseño. 3) No estancarse en lo mismo de un pensum del hace más de 5 años.

La sociedad es cambiante y por tanto el ser humano y sus condiciones; por lo que se debe actualizar el sistema de enseñanza, docentes y métodos de aplicar y de transmitir los conocimientos.

LM: 1) Falta de compromiso de los docentes por mejorar su enseñanza. 2) Falta de cooperación de las autoridades de la universidad por mejorar los equipos y área de diseño.

Debe haber un trabajo conjunto entre docentes, dirección y autoridades de la universidad; si nadie da su brazo a torcer o más bien, nadie propone nada se hace.

3. Respecto a la experiencia que han tenido durante la carrera creen que existe alguna vinculación lógica entre las asignaturas teóricas y prácticas de la opción? ¿Porque?

BD: no hay una vinculación, por ejemplo las historias nunca tuvieron vinculación en nada.

E: ¿Pero en la Opción de Diseño crees que existe vinculación?

BD: Bueno, la vinculación directa entre las teóricas con las prácticas no se siente mucho en sí, ya que con Francia si aprendimos muchas cosas que nosotros mismos vinculamos a lo que aprendimos con lo que hacíamos, pero no siento que sea directamente. Por ejemplo, con las materias que nos dio Francia siento que tenemos más cosas que vincular pero por la forma en que él nos impartió las cátedras, pero no es que en el pensum haya una vinculación directa.

Tampoco hay guías que digan; por ejemplo, según lo aprendido en dicha cátedra aplique en su vida práctica lo que entendió de este ejercicio; por así decirlo.

LM: En todo el tiempo en la especialidad nunca experimente realmente la teoría en cada materia puesto que creo que nunca la hubo así como debería de ser. Básicamente la teoría nosotros mismos la implementamos en el sentido de que si necesitábamos

saber algo, nada más nos íbamos a investigar consultando páginas web.

Ahora bien, en cuanto a las materias de publicidad, producción y consumo y mercadotecnia, nos dieron bases fundamentales para aplicarla al mundo de la comercialización, vamos directamente a que el catedrático siempre trato de vincularlo con nuestra especialidad y eso era lo que hacía falta, alguien que viera esas materias desde el punto de vista del diseño gráfico.

Y bueno, lo práctico debería fomentarse con investigación y que se aplique directamente al campo laboral actual.

4. ¿Podrían mencionar algunos casos que hayan experimentado en clase respecto a la buena o mala articulación de las asignaturas teóricas y prácticas de la opción de Diseño Gráfico así como también de la secuencia lógica en materias consecuentes?

BD: Donde recuerdo que encontré una articulación entre materias teórica con practica fue en publicidad I y II con la de Técnicas de Investigación de Diseño Gráfico; en estas cátedras encuentro que hubo una conexión ya que fueron donde vimos: vallas, mupies, publicidad exterior y cosas así y en la práctica también lo realizamos, pero en lo personal siento que debe no solo quedarse en materias practicas sino llevarlos a la realidad como hacer en real mupies, una valla, etc.; es lo que mencionaba antes, llevar lo teórico a lo practico real, como hacer pasantillas en lugares para tener experiencias. Y en cuanto a la secuencia creo que se debe hacer un estudio, ya que recuerdo también que antes de haber realizado clases teóricas de algunos temas, ya estábamos haciendo ejercicios y después veíamos lo teórico; por lo que no había un orden lógico.

LM: Bueno de esa manera que lo puso Blanca si, esas materias si se vincularon en un porcentaje medio, pero por ejemplo: Historia del Diseño Gráfico pues aparte de que quien nos la impartió no fue la idónea, no encontré como vincularla con la parte práctica de la opción. Esa materia no me dejo nada bueno por aprender más que seguir siendo autodidacta mejor. Además que no realizamos actividades extracurriculares que aportaran y apoyaran nuestro desarrollo como futuros profesionales, por ejemplo yo sé que iba a ser más trabajo para todos pero el focus group que había propuesto la Lic. Xenia con una empresa real nos hubiera funcionado, pero lastimosamente no lo pudimos hacer; a eso se refiere una buena vinculación entre lo práctico y lo teórico.

E: Historia del Diseño Gráfico no es prerrequisito para ninguna otra materia de la opción.

LM: Si eso ya lo sabía, pero vamos entonces a que si no es prerequisite está de más en el Plan de Estudios para la opción y roba espacio para implementar otro tipo de asignatura acorde a las necesidades de un estudiante de diseño.

También se necesitan experiencias pedagógicas que estén destinadas a brindar apoyo metodológico a los trabajos que desarrollan los estudiantes. También debería fomentarse asesorías obligatorias para avanzar en los trabajos y debería ser en todas las materias para respaldar el avance de cada estudiante.

BD: Bueno recuerdo que nosotros en todo el ciclo expusimos temas y eso fue todo y nunca los aplicamos en nada práctico entonces, ¿de qué sirve? ¿Para que está en el pensum? mejor debería ser una materia para desarrollarnos profesionalmente o algo así.

E: Debería dársele más importancia a la historia porque te fundamenta hasta los estilos del diseño, te habla de tipografías, de fotografía, y demás. A la larga te ayudan a encontrar tu propio estilo y así reflejarlo en tu portafolio.

BD: En lo personal creo que debería haber una materia que se llame portafolio un ciclo previo al egresar: Cátedra de portafolio I, en donde sea teórica y Portafolio II donde sea práctica y así aplicar la teoría a la práctica y más aun a lo real, haciendo calidad de portafolios profesionales digitales e impresos, portafolios que se puedan llevar a una empresa, no como lo que hicimos. Yo lo he llevado a mostrar pero no es lo que deseaba que fuera, el portafolio es la cara de lo que uno es; es la imagen del trabajo, es todo lo que somos como diseñadores.

LM: Y lo peor de todo es que fue 2011 y no se ve que fueran portafolios para este año como los de las otras universidades. Nada de competitivos.

BD: Es que la Escuela no crea diseñadores competitivos y menos competiremos con licenciados en diseño si con lo que nos enseñan, más haremos con lo que aprendemos solitos que lo que aprendimos por lo que nos enseñaron.

LM: eso que acabas de decir, todas las generaciones anteriores y nosotros lo sabemos muy bien y si no cambian seguirán siendo menos capacitados que los de otras universidades.

E: prácticamente ya contestaron parte de la siguiente pregunta.

5. ¿De qué manera creen que afecta en ustedes estas deficiencias que han identificado?

BD: Pues eso, que no crean diseñadores competitivos; no hay una preparación para la vida laboral, solo es una enseñanza por pasar materias, por terminar la carrera y no para generar competencia en la vida laboral.

LM: Yo que aún no he ido a probar suerte, creo que no me siento capacitada para el mundo laboral.

6. ¿Qué contenidos creen que faltaron y deberían estar incluidos dentro de los programas actuales de las asignaturas de la opción de Diseño Gráfico?

BD: 1) portafolio. 2) historias de diseño gráfico vinculadas a lo práctico y a la vida laboral. 3) que la opción Diseño Gráfico sea una licenciatura para poder estudiar más programas y más contenidos referidos al diseño, materias de creatividad visual y digital, materias de desarrollo laboral o practica laboral o algo así. 4) una cátedra donde se vaya directamente a una empresa o lugar. 5) que la universidad haga vínculos con empresas para que los alumnos puedan desarrollar y experimentar la vida laboral, no terminar y chocar de una vez con la realidad laboral.

LM: 1) mejor manejo de los programas de diseño.

E: Saben que somos la única Universidad que en esta carrera tiene menos materias? solo son 46 a comparación de la UDB q son como 50 y la Matías q anda por un aproximado de 50 también? y universidades en Costa Rica hasta con 60 materias al igual q en México.

BD: Pero a eso sumale que son 46 materias en total, o sea ¿Cuántas son de Diseño? de diseño es nada lo que aprendemos, son dos años pero ni a técnico llegamos, ya que los técnicos son 3.

7. ¿En qué asignaturas creen que hay más deficiencia dentro de la opción de Diseño Gráfico?

BD: 1) Historia del Diseño Gráfico 2) Técnicas Aplicadas al Diseño Gráfico 3) Tecnología

aplicada al Diseño Gráfico 4) en Fotografía deberían estar más vinculadas a las otras materias de diseño, incorporar fotos tomadas por nosotros en trabajos prácticos, no solo tomar bodegones, paisajes, flora fauna, y ya que se realicen trabajos de diseño en donde se vea la aplicación fotográfica, no solo la pura foto.

Es la deficiencia del pensum aplicado a la realidad actual. No hay vínculo entre docente -alumno, no hay vínculo entre la Escuela con la realidad y no hay vínculo académico con el mundo laboral.

LM: 1) Tecnología Aplicada al Diseño creo que haber visto solo 3DMAX, no apporto tanto como lo podría haber hecho otro tipo de contenido. 2) Fotografía I y II debería de tener contenidos más prácticos y en el programa especificar un periodo de teoría y luego mayormente la práctica. 3) fotógrafos profesionales con capacidad de docencia. 4) complementar las materias de fotografía con las de técnicas en el sentido de que fotos que se tomen se puedan usar en las revistas o periódicos de la otra materia y así se podría aplicar la función que tiene la fotografía al Diseño Gráfico.

8. ¿Qué recomendaciones podrían dar para solucionar los problemas más inmediatos?

BD: 1) Se debe trabajar en la experiencia LABORAL a partir de la necesidad y dificultad para trabajar contenidos vinculados a las “estrategias metodológicas” para abordar problemas, la complejidad, la disciplina y el trabajo grupal. 2) Trabajar en métodos de enseñanza que lleven a los alumnos a exponerse a la vida laboral. 3) Preparar a los docentes en cursos actuales de Diseño. 4) no cometer el error que docentes no especializados impartan cátedras del área de diseño, experimentar con nuevos docentes que sean diseñadores. 5) actualizar urgentemente el pensum. 6) hacer la opción en diseño gráfico, una licenciatura. 7) aplicar cátedras más actuales. 8) cambiar la planilla de docentes del área de diseño. 9) generar profesionales competitivos y preparados para dar la cara en la vida laboral. 10) vincular la teoría con la práctica laboral.

LM: 1) el problema de los equipos con las licencias de los programas es indispensable para las materias prácticas si es que se usan como se deben. 2) realizar actividades extracurriculares en base al mundo laboral actual. 3) capacitación indispensable y constante para los docentes del área. 4) variación en el programa de cada materia.

5) hacer que los estudiantes participen en certámenes ya que esto ayuda a obtener experiencia. 6) comparar pensum de otras universidades para aplicar o mejorar las materias que ya se dan.

RESULTADO DE ENCUESTAS

Cantidad de estudiantes de cuarto, quinto año y egresados de la opción de Diseño Gráfico que colaboraron en la encuesta

■ SI ■ NO

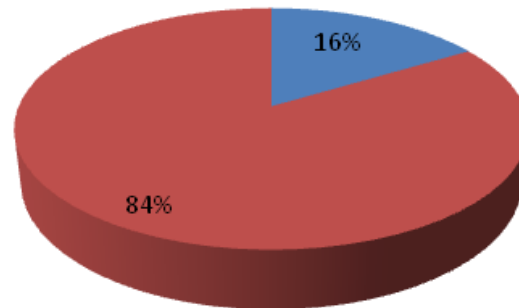


Gráfico 1

Nivel académico actual de los encuestados

■ CUARTO AÑO ■ QUINTO AÑO ■ EGRESADOS

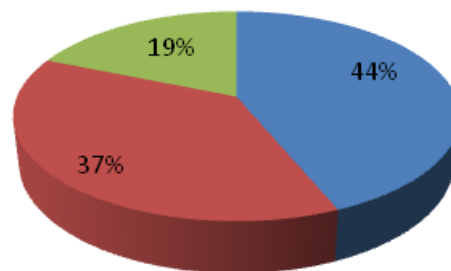


Gráfico 2

cantidad de estudiantes que consideran que existe una vinculación lógica entre los contenidos de las asignaturas teóricas y prácticas de la opción de Diseño Gráfico

■ SI ■ NO

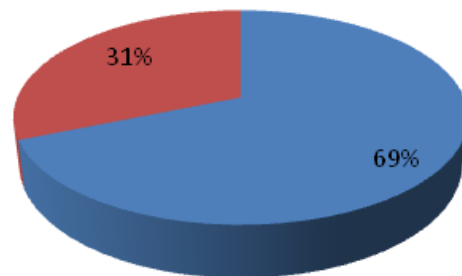


Gráfico 3

cantidad de estudiantes que creen que existe deficiencia en el desarrollo de las asignaturas de la opción de Diseño Gráfico

■ SI ■ NO

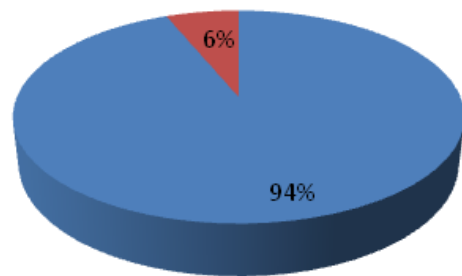


Gráfico 4

cantidad de estudiantes que cree que existe una continuidad entre materias consecutivas en la opción de Diseño Gráfico?
(Ej. Dibujo Publicitario I y II, Técnicas aplicadas al Diseño Gráfico I y II, etc.)

■ SI ■ NO

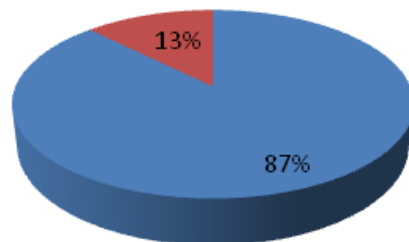


Gráfico 5

cantidad de estudiantes que consideran que existe una retroalimentación entre las asignaturas de la opción de Diseño Gráfico

■ SI ■ NO

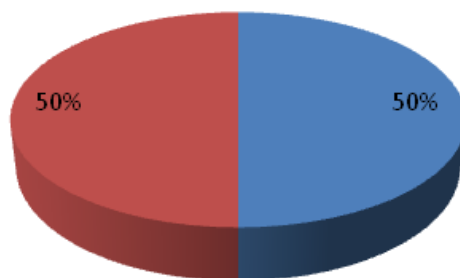


Gráfico 6

cantidad de estudiantes que creen que es importante que exista una vinculación lógica entre las asignaturas teóricas y prácticas de la opción de Diseño Gráfico

■ SI ■ NO

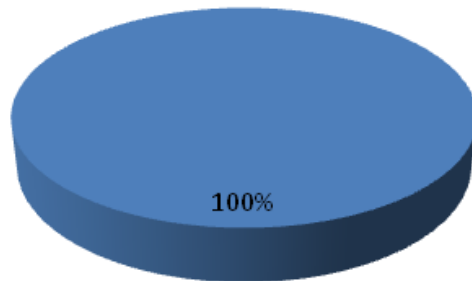


Gráfico 7

Cantidad de estudiantes de cuarto y/o quinto año interesados en participar de un taller piloto donde se desarrollen propuestas de ejercicios de diferentes asignaturas que permitan una articulación integral

■ SI ■ NO ■ ABSTENCION

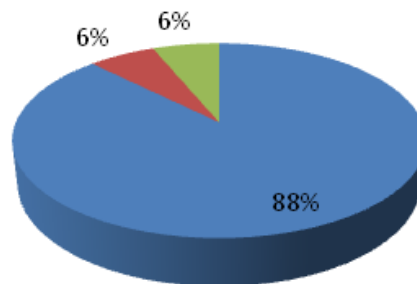



Gráfico 8

BRIEF CREATIVO UTILIZADO EN PRUEBA PILOTO

 Brief Creativo		THINK'N'LINK!	
¿Por qué comunicamos?			
¿Qué ofrece a simple vista?			
¿A quién nos dirigimos?	¿Qué piensan/sienten?	¿Qué queremos que piensen/sientan?	
¿Qué es lo único que podemos decirle al consumidor para que sienta eso?			
¿Por qué crearán lo que proponemos?			
¿Cómo mediremos el éxito?			
Obligatorios			