

### Resumen

En el marco del perfil de egresado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Ricardo Palma, la asignatura Diseño Gráfico se presenta como parte de la cultura humanista y tecnológica que el estudiante recibe en su formación académica; así también como materia de integración con la arquitectura y de investigación. La aplicación de estrategias didácticas, como el aprendizaje basado en proyectos, permite generar aportes a la disciplina y sugiere aplicar de manera práctica los diferentes conocimientos adquiridos. Los proyectos realizados por los estudiantes mostraron originalidad e impacto visual positivo para contribuir a mejorar las aptitudes proyectuales de los estudiantes.

**Palabras clave:** Diseño gráfico, enseñanza, arquitectura

---

## Enseñando Diseño Gráfico a estudiantes de arquitectura\*

### *Teaching Graphic Design to architecture students*

Ms. Arq. Alexander Gálvez Nieto\*\*

Recibido: 23 de abril de 2017

Aceptado: 27 de junio de 2017

---

### Abstract

*Within the framework of the graduated profile of the Faculty of Architecture and Urbanism of the Ricardo Palma University, Graphic Design subject is shown as part of the humanistic and technological culture that the student receives in his academic training; as well as a matter of integration with architecture and research. The application of didactic strategies such as project-based learning, allows generating contributions to the discipline and suggests practically applying the different acquired knowledge. The projects carried out by the students showed originality and positive visual impact, and contribute to the improvement of the students' project skills.*

**Keywords:** *Graphic design, teaching, architecture*

\* El documento corresponde a la experiencia del autor en el desarrollo de la asignatura desde el ciclo académico 2016-II y su interés en los temas de representación gráfica y diseño del estudiante de arquitectura.

\*\* Arquitecto por la Universidad Ricardo Palma. Técnico en Gráfica Publicitaria (Instituto Toulouse Lautrec). Maestro en Docencia Superior (Escuela de Posgrado Universidad Ricardo Palma). Egresado de la maestría en Arquitectura y Sostenibilidad (Escuela de Posgrado Universidad Ricardo Palma). Docente en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Ricardo Palma.

## Introducción

En la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Ricardo Palma, con el afán de mejorar la calidad de su enseñanza, el año 2015 se aprobó la reestructuración del plan de estudios -que está vigente hasta la actualidad-. En dicho plan se contempló la existencia de asignaturas electivas separadas distribuidas en las cinco áreas académicas de la estructura curricular: Área Académica de Historia y Teoría de la Arquitectura, de Tecnología de la Construcción, de Diseño arquitectónico, de Expresión y comunicación, y de Urbanismo.

Las asignaturas electivas del Área de Diseño Arquitectónico son de naturaleza teórico-práctica y contienen materias que complementan la formación del área: síntesis del proceso creativo y eje principal sobre el cual giran las demás áreas académicas. Entre estas asignaturas figuran: Percepción del espacio y la forma, Diseño de Interiores, Diseño Gráfico y Diseño de mobiliario.

En tal sentido, la asignatura Diseño Gráfico, que se ofrece a los estudiantes a partir de sexto ciclo académico, está orientada a:

- Brindar conocimientos y herramientas para crear ideas estratégicas con mensajes visuales que permitan un impacto positivo en el público objetivo.
- Ejercitar el diseño de logos institucionales, exposiciones, producciones fotográficas, emblemas corporativos, entre otros.
- Ejercitar la transmisión y resignificación de elementos de diversas culturas.

La asignatura tiene como competencia la elaboración de proyectos gráfico-publicitarios con herramientas análogas y digitales como parte del desarrollo del proyecto arquitectónico, considerando la realidad del entorno. Para ello desarrolla tres capacidades principalmente:

- Introducir el tema del conocimiento de lenguaje y comunicación visual para el desarrollo de la capacidad creativa.
- Usar programas digitales para realizar dibujos vectoriales y editar imágenes.

- Relacionar proyectos gráficos-publicitarios con proyectos arquitectónicos.

Ante este panorama, podrían plantearse interrogantes como en qué sentido la asignatura Diseño Gráfico está relacionada a la arquitectura y cómo impacta en la formación del estudiante de arquitectura. El perfil del arquitecto egresado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Ricardo Palma enfatiza ocho áreas formativas: Área personal, de la actividad proyectual, de la actividad de la construcción, de la teoría e historia de la arquitectura, del planeamiento urbano, de la gestión, de investigación y del acondicionamiento ambiental. Si se considera dicho perfil, la asignatura Diseño Gráfico podría estar relacionada con:

- Área personal: En cuanto desarrolla su cultura humanista y tecnológica.
- Área de la actividad proyectual: En cuanto interviene en el diseño de interiores y participa en los aspectos del diseño paisajista.
- Área de investigación: En cuanto participa en la investigación teórica y práctica en temas concernientes al diseño arquitectónico.

## El diseño gráfico como parte de la cultura humanista y tecnológica

De acuerdo al Modelo Pedagógico de la Universidad Ricardo Palma (2013), el propósito esencial de la universidad es la formación integral del estudiante. Ello le permite tener contacto con diversos campos de la cultura, desarrollando una visión diversificada y luego integradora sobre la sociedad, el medio natural y su rol en dicho entorno. Una asignatura constituye una porción de la cultura que se transmite en la sociedad.

La calidad de los servicios académicos y la acreditación conducen a las facultades de la universidad a planes permanentes de mejora. Bajo este marco, y de acuerdo al nuevo Plan de Estudios de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Ricardo Palma, la presencia de esta asignatura electiva, entre otras, en la estructura curricular muestra

que se cumple “el ideal humanístico de goce de la autonomía de la voluntad para el acceso a la cultura universal” (Universidad Ricardo Palma, 2013, p. 26) y permite aclarar la pluridimensionalidad y complejidad humana a través del arte en este caso.

Esto reconoce al estudiante como un ser de potencialidades que se desarrollan, según su maduración biopsíquica, en la sociedad. Para la Universidad Ricardo Palma, basándose en lo que cita Leonardo Rincón (2008), estas potencialidades pueden ser de índole: ética, espiritual, cognitiva, afectiva, comunicativa, estética, corporal y sociopolítica. Se ve al ser humano como un ser pluridimensional, integrado y articulado en una unidad. Y aquí la asignatura Diseño Gráfico, por su propia naturaleza como disciplina, hace énfasis en las potencialidades comunicativa, estética y sociopolítica, sin dejar de lado las demás:

- Dimensión Comunicativa: Debido a la representación de significados y la exploración de la interpretación e interacción con otros individuos.
- Dimensión Estética: Debido a la apreciación de la belleza desde su capacidad de sentir a su entorno y a sí mismo.
- Dimensión Sociopolítica: Debido que a través de su producción se transforma y transforma el entorno en que se halla inmerso.

El diseñador, en general, ejerce dos tipos de influencia en lo que concierne a su entorno. Por un lado, influye internamente sobre los agentes que constituyen las empresas y, por otro lado, se constituye como instructor de las nuevas maneras de producir. La necesidad de estar dispuesto a conseguir los datos relevantes respecto a las alternativas materiales y los procesos de producción, que permiten el reciclado, el ahorro y la protección del entorno es el reto actual. Diseño gráfico, creatividad y sostenibilidad, es la nueva fórmula en empresas de diseño gráfico y esto debería reflejarse en un nuevo enfoque de enseñanza del diseño.

También se debe considerar que toda asignatura posee un valor informativo y formativo: conocimiento y procedimiento. No solo se

puede enseñar conocimiento; la enseñanza del procedimiento es vital para la renovación de conocimiento. El acelerado incremento de conocimientos ha generado que la aplicación de estos procedimientos en la actualidad conduce al manejo combinado de la tecnología: análoga y digital. Esto implica una educación continua a lo largo de la vida, actualizándose de manera permanente como en el dominio de habilidades instrumentales y el empleo de tecnologías de la información y las comunicaciones. Debido a esto, en la actualidad se requiere un diseño más cercano a la realidad (económica, social y cultural), con un carácter más científico.

La enseñanza de la asignatura Diseño Gráfico también implica el ejercicio de técnicas análogas como el dibujo o el *collage* con el fin de demostrar el nivel de percepción cuando se registra de manera objetiva un hecho; y el uso de herramientas digitales como Illustrator para gráficos vectoriales y Photoshop para gráficos ráster, así como la impresión de la gráfica y la relevancia del soporte físico para la posterior valoración de trazos y estructura cromática presentados.

La sociedad del conocimiento reclama la intervención del diseño gráfico no solo en la moda, la publicidad y el *marketing*; sino también en las industrias culturales, la tecnología, la educación, la cultura ambiental, el entorno urbano, la responsabilidad social; entre otros ámbitos del desarrollo.

### **El diseño gráfico y su relación con la arquitectura**

En la actualidad, las personas están expuestas a múltiples estímulos en las grandes ciudades, que dificultan encontrar rutas adecuadas sin ayuda de una señalización que pueda orientarlas. Es de suma importancia retomar el control sobre los paisajes urbanos, para mejorar la comprensión del espacio por parte de los ciudadanos.

La integración de elementos de comunicación visual con la arquitectura se llama arquigrafía. Pareciera un tema propio de la arquitectura en general, pero se enfoca en la participación del diseñador gráfico como una

alternativa espacial de proyección visual en la dimensión de la profundidad y no sólo en lo bidimensional o planar.

La arquigrafía implica extraer el diseño gráfico del plano del papel para que cobre volumen y ocupe un lugar en el espacio, dando al usuario un escenario para que interactúe en el mismo. Parte muy importante de estas gráficas es su realismo, que se consigue a través de sus materiales, texturas, color, iluminación, entre otros atributos.

Muchas veces se pregunta si la arquigrafía es tarea del diseñador gráfico o del arquitecto. La necesidad de potenciar la identidad de una marca con un lenguaje corporativo ante un público objetivo, hace que se considere la funcionalidad de los locales.

Un excelente ejemplo son las islas de información de lugares públicos como parques o centros comerciales, donde se busca que la información necesaria para el peatón o el automovilista se integren en elementos tridimensionales de acuerdo con la arquitectura del entorno. Su uso se extiende a diferentes obras como edificios, casas, oficinas, entre otros. Forma parte también de un proyecto de identidad corporativa, por lo cual no debe estudiarse como un elemento aislado, sino como parte de un proceso de construcción de una marca. El objetivo es posicionarse en la mente de las personas.

Cada sistema es creado de manera particular de acuerdo a las características de un entorno específico. Para crear una identidad visual y generar un reconocimiento en las personas, debe considerarse:

- Marca: tipografía
- Paleta de color
- Símbolos icónicos
- Arquigrafía

La enseñanza de la Arquigrafía en la asignatura Diseño Gráfico, como materia interdisciplinar es importante, pues promueve el conocimiento de la relación entre el diseño de sistemas gráficos y el espacio, a través de propuestas innovadoras, funcionales y atractivas a un público objetivo.

Se debe mostrar el proceso desde la idea inicial hasta la formalización, teniendo en cuenta además de los materiales del medio y la innovación en ellos, así como los costos y la influencia en el aspecto económico.

### **La investigación en el diseño gráfico**

Todo docente está obligado a desarrollar la capacidad de sus estudiantes en procedimientos de investigación que generan y prueban hipótesis, establecen ciertas relaciones, etcétera. Se debe enseñar a plantear preguntas y hallar respuestas, convirtiendo al estudiante en un ser reflexivo.

Enseñar una teoría basada en leyes, principios y otras abstracciones; con una práctica débil o nula, se aleja de una relación con la práctica profesional y se considera como algo banal. El Modelo Pedagógico de la Universidad Ricardo Palma, postula a la investigación como actividad inherente al currículo de estudios. Pero, ¿cómo este postulado se alinea con la asignatura Diseño Gráfico?

Para muchos, el diseño es una disciplina que se basa en ápices de creatividad. Sin embargo, existen otros diseñadores, que supeditan la creatividad a la buena resolución de cada problema que se les plantea o resuelven. Algunos diseñadores académicos consideran que los métodos no son relevantes en la enseñanza del diseño, mucho menos en el ejercicio profesional. Creen que la acción práctica y constante, logrará la efectividad del diseño.

Ante este debate, quien suscribe, considera como otros académicos que el diseño gráfico está conformado por dos aspectos: racional y creativo. En tal sentido, el diseño es una actividad práctica que requiere de la investigación, así como del uso de sus técnicas, para no generar soluciones que puedan afectar la calidad de vida de las personas. Es imperativo conocer los distintos enfoques y posibles metodologías que pueden emplearse en una investigación de una disciplina proyectual, de lo contrario los aportes a la disciplina serán escasos.

La investigación en el diseño gráfico es relativamente nueva en comparación con otras disciplinas. Son pocos los ámbitos académi-

cos que tienen programas de doctorado para las disciplinas artísticas.

Para Sheila Pontis (2010), pueden describirse tres enfoques de análisis:

- Investigación para el diseño: Puramente teórico-literario. Pueden incluirse investigaciones históricas, sobre aspectos estéticos y perceptivos o sobre diversas teorías de diseño.
- Investigación a través del diseño: Combina investigación teórica con práctica, formando un ciclo de prueba-error. Cuenta con tres etapas: búsqueda de materiales para la investigación, trabajo de campo y corroboración de teorías. Por ejemplo, la investigación de un marco teórico para el análisis de la sintaxis y el significado de mapas y diagramas.
- Investigación por el diseño: Considerada la más compleja porque involucra prototipos finales, es decir los conocimientos adquiridos son presentados de forma visual además de escrita.

No se debe olvidar que el diseño requiere del conocimiento del usuario, de su cultura, de sus creencias, de sus necesidades, de sus gustos, etc. Y precisamente este conocimiento permitirá técnicas y métodos de investigación que hará del diseño una disciplina más formal.

La investigación en diseño aún no posee las mismas condiciones que la investigación en las ciencias experimentales, sin embargo, está tratando de encontrar sus propios medios y lugar.

### **Estrategias didácticas en base a competencias**

La asignatura tiene una duración de 48 horas durante el ciclo académico, una clase de 03 horas a la semana, que permite un entendimiento de manera general y proyectar elementos propios de la asignatura. Como anteriormente se mencionó, el sílabo de la asignatura se realizó por competencias, como uno de los cambios planteados por la universidad a todas sus carreras, en su proceso de mejora educativa.

Según la taxonomía *Structure of Observed Learning Outcomes* (S.O.L.O) de John Biggs

(1982), la competencia de la asignatura se encuentra en la categoría Relacional (una categoría por debajo de la habilidad superior máxima de Abstracción Ampliada) donde el estudiante elabora procesos de síntesis como el diseño, la integración, la composición de un producto; en este caso de piezas gráfico-publicitarias relacionadas a la arquitectura.

Para el cumplimiento de dicha competencia y el desarrollo de las capacidades asignadas en el sílabo, este se estructuró en dos unidades:

- Introducción a la comunicación visual manual y digital.
- Desarrollo y presentación de un proyecto visual.

En la primera unidad, se introduce el conocimiento del lenguaje y comunicación visual, a través del uso de técnicas manuales y digitales, haciendo énfasis en las tareas contextualizadas con los siguientes contenidos temáticos:

- Elementos básicos del diseño gráfico.
- Principios ordenadores y de comunicación.
- Color y significado.
- Composición visual y percepciones.
- Tipografía.
- Manejo de programas digitales de dibujo e imágenes.

En la segunda unidad, el estudiante en base a los conocimientos anteriores, de manera creativa debe presentar proyectos gráfico-publicitarios y posteriormente relacionarlos con proyectos arquitectónicos. Los contenidos contextualizados con las tareas de esta unidad son:

- El afiche.
- Arquigrafía.

Es importante distinguir conocimiento de contenido. Se hace referencia que los estudiantes generen conocimiento, por lo que el docente debe apoyar este enfoque constructivista. Por eso se debe enseñar conocimiento o contenido contextualizado con las tareas que realicen los estudiantes. Un contenido entregado sin ningún contexto obtiene un rango de retención muy bajo. Los estudiantes res-

ponden de manera positiva a problemas de la realidad, social y laboral de su entorno.

Al iniciar la asignatura se presenta el sílabo y se deja en claro las pautas de la clase para el desarrollo del semestre y las formas de evaluación con las fechas exactas de entregas de trabajos con sus respectivos porcentajes. Dentro de estas pautas se incluyen las premisas de las capacidades actitudinales a desarrollar como la puntualidad y la participación en clase, el compromiso por aprender, el cumplimiento de lo asignado.

El estudiante debe comenzar a manejar dentro de su vocabulario una serie de términos propios de la producción gráfica como: módulo, fuente, diagramación, composición, público objetivo, impacto visual, pieza gráfica, producto, *marketing*, diseño gráfico sostenible, entre otros.

Más adelante el estudiante toma los conocimientos aprehendidos y demuestra su capacidad de diseñar un stand, un punto de venta y elementos propios de la arquigrafía, demostrando su toma de decisiones y rutas de trabajos adecuadas para el desarrollo del proyecto.

La estrategia didáctica planteada, desde su desarrollo de acuerdo al nuevo Plan de Estudios, fue el Aprendizaje basado en proyectos. En el ciclo académico 2018-I, por recomendación de la universidad, la nueva estrategia aplicada fue el Aprendizaje basado en proyectos colaborativos, por lo que el trabajo de equipo se enfatizará.

**Los proyectos** son una estrategia integradora que plantea al estudiante una situación real que requiere solución, surgiendo el interés del mismo y aplicando de manera práctica los diferentes conocimientos adquiridos. Reconoce que el aprendizaje significativo lleva a los participantes a un proceso inherente de aprendizaje, a una capacidad de hacer trabajo relevante y a una necesidad de ser tomados seriamente. Se enfoca en los conceptos centrales y principios de la disciplina, involucrando a los estudiantes en la solución de problemas y otras tareas significativas, permitiéndoles trabajar de manera autónoma para construir su propio aprendizaje y cul-

mina en resultados reales generados por ellos mismos.

Los proyectos planteados en la asignatura tienen una duración corta, pero de igual manera exigen gran responsabilidad y constancia para el desarrollo de los mismos. Los proyectos estaban relacionados con cada uno de los contenidos de las unidades, pudiendo durar de una clase hasta tres clases. El proyecto final siempre duraba 04 clases, debido a su extensión y enfoque integral de la aplicación de conocimientos aprendidos.

Los proyectos se organizaban bajo la siguiente estructura:

- Presentación de la situación: Se exponía un concepto o tema que lo relacionaban con los contenidos impartidos hasta el momento en la clase.
- Descripción del proyecto: Se establecía el logro de aprendizaje que se generaría a través del desarrollo del proyecto caracterizado.
- Comunicación de criterios de desempeño: Se hacía énfasis en los criterios que los estudiantes debían considerar en los diferentes proyectos como indicadores de logro de aprendizaje.
- Instrucciones para el desarrollo de los proyectos: Se definían lineamientos generales para su ejecución: bocetos iniciales a lápiz o digitales, grilla de diagramación, selección de imágenes, formatos impresos y digitales.
- Ejecución del proyecto: Esto implicó realizar una búsqueda de información y un análisis de las necesidades o problemas del público objetivo, de sus elementos significativos para establecer un lenguaje propio y la definición del mensaje que debe ser transmitido de manera adecuada.
- Conceptualización de la propuesta: A partir del análisis de los elementos y contenidos, se elegía una propuesta final y comienza la elaboración de la pieza gráfica.
- Elaboración de la propuesta: Se presenta la propuesta de acuerdo a los indicadores de logro de aprendizaje.

En el proyecto final del ciclo académico, además de la pieza gráfica, se adicionaba la presentación de un informe que contenía los pasos seguidos en el proyecto y sus resultados.

El aprendizaje basado en proyectos permite al estudiante desarrollar varias habilidades, aprender a aprender, actitudes y valores de manera integral:

- Articula la teoría con la práctica
- Se fomenta la responsabilidad y el compromiso personal
- Comprende situaciones reales de su entorno
- Desarrolla su autonomía y la capacidad de toma de decisiones

El aprendizaje basado en proyectos colaborativos, es una nueva estrategia didáctica presentada en la Universidad Ricardo Palma a inicios del año 2018, con la premisa de preparar a sus futuros egresados para las necesidades actuales del mundo. Un mundo donde sus formas de organización de trabajo exigen que los métodos de enseñanza-aprendizaje sean flexibles a las nuevas estructuras mundiales en los ámbitos social, cultural, económico y tecnológico. Estas nuevas estructuras demandan reemplazar el pensar y actuar por una posición más integradora. Es por ello que el aprendizaje mediante el método de proyectos colaborativos fomenta a la creatividad orientada a las competencias, sobre todo marcadas por la interdisciplinariedad a partir de las experiencias de los propios estudiantes.

La clave de esta estrategia radica en su carácter interdisciplinario, en el desarrollo de proyectos, el trabajo en equipo, autonomía en su aprendizaje y asistido por medios, en estos casos análogos y digitales. Se debe hacer hincapié en el trabajo colaborativo y su diferencia con el trabajo en grupo: los miembros deben necesitarse y confiar entre sí, conduciéndose a un verdadero trabajo en equipo, por lo tanto, a una verdadera comunidad de aprendizaje.

La asignación de roles es una de las consideraciones metodológicas que se debe tener en cuenta. Consiste en dar a cada quien una res-

ponsabilidad sobre el desarrollo de ciertas actividades. Algunos roles que se asignaron fue: *director de arte* (plantea la idea correcta que se va a transmitir, cubriendo casi todas las necesidades requeridas por el proyecto), *jefe de diseño* (canaliza las ideas del directo de arte y las transmite a sus diseñadores) y *diseñador* (elabora el proyecto en sí, dominando conocimientos tecnológicos y de comunicación visual).

Los equipos reunirán información seleccionada, corregida y sugerida por el docente en clase, y presentada de manera creativa. Esto finalmente llevará a la elaboración de productos que permitirán resolver el problema planteado al inicio de la actividad.

Estos proyectos colaborativos se diferencian de las demás propuestas porque:

- Se encuentran dirigidos por los estudiantes
- El contenido está relacionado directamente con su entorno
- Constituye una investigación de primera mano
- Conecta lo académico, lo real y las competencias laborales actuales
- Propicia oportunidades de retroalimentación
- Promueve la reflexión y la autoevaluación del estudiante

El aprendizaje basado en proyectos colaborativos, aplicado al curso, presentará tres fases:

- Concepción del proyecto colaborativo: El docente describirá el logro del aprendizaje de la actividad. Resolverá inquietudes y las utilizará para explicar con mayor claridad las características de la pieza gráfica que demostrará el aprendizaje de los estudiantes. Se evidenciará la actitud del logro de la actividad. La motivación debe ser permanente para mantener el interés del estudiante a lo largo del desarrollo del proyecto. La atribución de diferentes roles y responsabilidades, la escucha activa entre pares del equipo y con el docente, y la toma de decisiones en consenso; son acciones importantes a considerar.