

Formato de Presentación Working Paper

Título

Importancia de los OVA en el proceso de formación de diseñadores gráficos

Autores

Miguel Ángel Arias Álvarez

miguelarias@usantotomas.edu.co

Énfasis de Multimedia

Carlos Cifuentes Suárez

carlos.cifuentes@usantotomas.edu.co

Énfasis de Editorial

Sofia Buitrago Olivos

sofiabuitrago@usantotomas.edu.co

Énfasis de Animación

Paula Alexandra Rodríguez Florez

paula.rodriquezf@usantotomas.edu.co

Énfasis de Animación

Karol Natalia Aldana Velasco

karolaldana@usantotomas.edu.co

Énfasis de Educación

Resumen

Durante el proceso de formación de profesionales es inevitable encontrarse con situaciones que puedan afectar negativamente el desarrollo y generen vacíos teóricos en los estudiantes, por ello es fundamental proporcionarles herramientas complementarias que les permita acceder a nuevos conocimientos y fortalecer los que ya poseen. Este proyecto analiza dichos vacíos teóricos con el fin de generar un espacio virtual de aprendizaje colaborativo con contenidos hechos por y para estudiantes, situado en una página web dinámica y gamificada, enfocado el campo de Diseño Gráfico y tomando como muestra inicial los estudiantes de cuarto semestre de la universidad Santo Tomás.

Palabras clave

Aprendizaje colaborativo, diseño gráfico, contenidos, herramientas complementarias, vacíos teóricos, página web.

Abstract

In the process of training professionals, it's almost inevitable to encounter situations that may negatively affect the learning process and generate theoretical gaps in the students, that's why it's essential to provide complementary tools that allow them to access new knowledge and strengthen the one they already have. This project analyzes said theoretical gaps with the purpose of generating a virtual space for collaborative learning with contents made by and for students, located in a dynamic and gamified website, focused in Graphic Design and taking fourth-semester students from Santo Tomás University as an initial sample.

Keywords

Collaborative learning, graphic design, contents, complementary tools, theoretical gaps, website.

Introducción

Para nadie es un secreto que avanzamos con pasos agigantados producto de la Cuarta Revolución Industrial. En este siglo donde la globalización y la tecnología marcan la pauta a seguir, “esta Revolución afecta a la sociedad en diversos ámbitos, logrando crear una profunda transformación en todos sus aspectos y niveles” (Hernández, n.d., 153). Es por esto que resulta importante que la formación universitaria no se aparte de este movimiento cada vez más fuerte. La necesidad de que los objetivos virtuales de aprendizaje acompañen y aporten a las metodologías de enseñanzas tradicionales es tal, que la misma temporalidad obligó a que por motivos ajenos --como lo fue la pandemia- se gestaran cambios abruptos en las metodologías de enseñanza, especialmente en carrera como Diseño gráfico, dado que la curva de aprendizaje según una encuesta realizada (ver anexos) deja entrever que para algunos estudiantes el proceso de aprendizaje tiene ciertas complicaciones. En el presente documento exploraremos cómo podemos complementar y acompañar dichos procesos en la facultad de Diseño Gráfico en la Universidad Santo Tomás. Por esto es que nace DGTAL, un repositorio de aprendizaje colaborativo en construcción de estudiantes para estudiantes.

Estado del arte

Estado del arte

Según Bot, J & Mingilln, J. (2012). La migración consiste en la transformación de un objeto electrónico hacia una versión actualizada de su propio formato de fichero, para que sea más sencillo manipular y acceder a la información. Durante el proceso de migración, algunas propiedades significativas pueden perderse (en particular debido a conversiones de software), así que las descripciones de información en el proceso de ingesta deben ser precisas.

La mayoría de materiales analizados no contemplan la diversidad del alumnado. Los MDD y objetos de aprendizaje presentan un enfoque disciplinar, falta material interdisciplinar. Además, en ninguna de las plataformas analizadas se ofrece información sobre el proceso de diseño y la puesta a prueba o evaluación de los materiales digitales ofertados. (Cepeda, O., Gallardo, I. & Rodríguez, J., 2017)

El DUA se enmarca en tres principios que se basan en las tres redes neuronales que intervienen en el aprendizaje: las redes afectivas, las redes de reconocimiento y las redes 14 estratégicas. Estos principios persiguen no solo minimizar las barreras del currículum sino también, mejorar las oportunidades de todos a lo largo de todo el proceso, desde la planificación curricular hasta la evaluación final del aprendizaje. Los tres principios son: 1. Proporcionar múltiples formas de implicación 2. Proporcionar múltiples formas de representación de la información y del contenido 3. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión. (Rodríguez, D., 2019)

Objetivos

General:

Desarrollar un espacio virtual dinámico de estudiantes para estudiantes que tenga como fin el suministrar una ayuda en el aprendizaje de estos en la Facultad de Diseño Gráfico

Específicos:

Determinar las principales razones por las cuales se pueden producir dichos vacíos teóricos en los estudiantes mediante pruebas, encuestas y entrevistas con los mismos y sus respectivos docentes

Proporcionar contenidos de alto valor educativo que complementen los procesos de aprendizaje en los estudiantes a través de un espacio virtual

Plantear una interfaz creativa pero llamativa y fácil de entender que funcione como repositorio para toda la información académica

Metodología.

Como mencionamos anteriormente, el modelo del doble diamante nos sirve de guía ejecucional para el análisis de lo que podría llegar a ser un OVA que se desenvuelva en el campo del Diseño gráfico, asimismo como las implicaciones que este puede llegar a tener dentro de las asignaturas consideradas por el currículo definido en la Universidad Santo Tomás como materias o asignaturas modulares de cada semestre. Para centralizar más la muestra escogimos trabajar con cuarto semestre, modular correspondiente a Identidad gráfica.

- **Descubrir:** En ésta primer fase, evidenciamos que nuestro problema es real mediante la realización de una encuesta a los estudiantes de primero a sexto semestre, recopilamos información muy útil donde descubrimos qué tanto se ha visto afectado el proceso de aprendizaje respecto a lo que se ha cursado de la carrera hasta el momento
- **Definir:** Identificamos el problema real, las oportunidades que tenemos y el alcance del proyecto. Focus group con estudiantes de cuarto semestre.
- **Desarrollar:** Se empieza el trabajo multidisciplinario, cada autor desde su énfasis aporta al proyecto y se comienzan a realizar los prototipos.

- **Entregar:** Al ya tener listo los prototipos y su estudio mediante un muestreo de usuario, se generará una prueba de alta del repositorio web para que sea implementado oficialmente por los estudiantes de la facultad de Diseño Gráfico dentro de la universidad Santo Tomás.

Resultados

Si bien el avance global del proyecto no permite aún generar entregas lo suficientemente elaboradas, las conclusiones preliminares que podemos acotar son las siguientes:

- La facultad de Diseño gráfico en efecto requiere un proceso de acompañamiento paralelo que permita a los estudiantes fortalecer su autonomía de aprendizaje y reforzar conocimientos ya adquiridos. DGTAL aspira a ser ese repositorio que cumpla con lo anterior.
- El proyecto aunque tiene un propósito educativo - formativo, debe tener especial cuidado en su impacto económico y ambiental. La sostenibilidad en ambos aspectos no puede dejarse a un lado, dado que

Debemos tener presente que el Diseño es una disciplina de constante cambio y transformación, y más en una sociedad donde son diversas las maneras de crear e innovar. La ecología por su parte, ha llevado a que como humanidad nos reinventemos desde el desarrollo responsable en pos del medio ambiente, respondiendo tanto a la innovación que requiere la sociedad, como a la responsabilidad que exige nuestro planeta. (Arias et al., 2021)

- Al ser un proceso paralelo, exige que tanto docentes como estudiantes sean guiados para el manejo del mismo y que exista mutua cooperación.

Referencias Bibliográficas

Arias, M. Á., Arenas, A. M., & Cañas, M. C. (2021, 03 31). Ecodiseño 2.0. *Repositorio Institucional USTA Colombia*. Retrieved 11 2, 2022, from <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/33457>

Arias, M., Aldana, N., Buitrago, S., Cifuentes, C., & Rodríguez, A. (2022, septiembre 24). *Encuesta DGTAL*. Forms.Gle. <https://forms.gle/KvrBCxsNZsY3hbVV7>

Hernández, J. (n.d.). El reto de la Cuarta Revolución Industrial en Colombia: Datos, Diseño y Artes. 153-162.

Martinez-Daza, M. A., Guzmán Rincón, A., Castaño Rico, J. A., Segovia-García, N., & Montilla Buitrago, H. Y. (2021). Multivariate Analysis of Attitudes, Knowledge and Use of ICT in Students Involved in Virtual Research Seedbeds. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 11(1), 33-49.

Valencia, L., Montilla, H., Arias, M., & Guzmán, A. (2021) Herramientas y metodologías para gamificación educativa y organizacional.

