

Diséñame el futuro: animaciones para la inclusión social y el aprendizaje.

Autores:

María Fernanda Rey Bermúdez

Brayan Alejandro Estupiñán Gómez

Tutor:

Andrés Mauricio López

Universidad Santo Tomás

Facultad de Diseño Gráfico

Animación

2020

Dedicatoria

Este proyecto de grado está dedicado a las personas que no tienen conocimiento pleno acerca de la versatilidad del diseño gráfico dentro del campo laboral y la gran herramienta que es para nuestra sociedad como mecanismo comunicativo en la solución de conflictos y la inclusión social.

Agradecimientos

En primera instancia, agradecemos a nuestros docentes, personas de gran sabiduría que se han esforzado en ayudarnos a llegar al punto en el que estamos; especialmente a nuestro tutor de grado, Andrés Mauricio López, por su constante presencia en nuestro proceso y dirección del proyecto. A nuestros padres, por brindarnos la oportunidad de estudiar una carrera profesional y estar a nuestro lado a lo largo del proceso, guiándonos y aconsejándonos para seguir adelante en la vida.

Contenido

Introducción	6
Pregunta articuladora	7
Objetivo general	7
Tema de reflexión y discusiones académicas	7
Discusión	17
Referencias	22
Anexos	26

Lista de figuras

<i>Figura 1.</i> Etapas de desarrollo de la educación a distancia	11
<i>Figura 2.</i> Elementos e-learning	12

Lista de anexos

Anexo 1. Plan de propuesta previa, Curso de economía solidaria	25
Anexo 2. Primer Módulo Curso de Economía Solidaria	26
Anexo 3. Escenarios de Atención Psicosocial	29
Anexo 4. Personajes de Atención Psicosocial	30
Anexo 5. Encuesta de percepción	30

1. Introducción

La Fundación Construyendo Caminos de Paz reconoce la importancia que requiere la atención a los conflictos del país, por lo tanto, emprende proyectos en los cuales se desarrollan actividades y cursos educativos integrales que abarcan la inclusión social, la atención y resolución de conflictos ante sectores poblacionales en situación de vulnerabilidad social y económica.

Dicho esto, la fundación se interesa en las herramientas que ofrece el diseño gráfico, pues es un método efectivo de comunicación mediante el cual pueden divulgar de manera eficiente y concisa la intencionalidad de sus proyectos. Como consecuencia, los autores del presente documento, como pasantes en la fundación, proporcionan conocimientos gráficos que facilitan el proceso comunicativo dentro de la fundación incentivando su impacto social por medio de actividades que se desarrollan a lo largo de la pasantía.

Dentro del contexto social colombiano, el diseño gráfico es un área disciplinaria que ha tomado fuerza en las últimas décadas. En este sentido el desarrollo social y tecnológico que ha vivido el país en años recientes, genera la necesidad de implementar procesos visuales y comunicativos que respondan de forma oportuna a una disciplina en crecimiento de cambio; De esta forma, el diseñador tomasino, a partir de su formación en valores, emprende proyectos que apunten a la inclusión social y al aprendizaje comprendiendo las problemáticas que acontecen en su entorno. Teniendo en cuenta el tiempo dispuesto para el desarrollo de la pasantía, los proyectos en los cuales se realizó una intervención gráfica no derivan en una transformación social per se, por lo tanto, se desarrollaron y brindaron herramientas gráficas que favorecen a los procesos comunicativos y de formación dentro de la Fundación.

2. Pregunta articuladora

¿Cómo el diseño gráfico mediante la animación aporta e influye en el desarrollo de procesos de inclusión social y aprendizaje en la Fundación Construyendo Caminos de Paz?

3. Objetivo general

Identificar cómo el diseño gráfico por medio de la animación aporta e influye en los procesos de inclusión social y aprendizaje en la Fundación Construyendo Caminos de Paz.

4. Tema de reflexión y discusiones académicas

La Fundación Construyendo Caminos de Paz es una organización no gubernamental, privada y sin ánimo de lucro la cual se centra en contribuir en la solución de conflictos que causan la exclusión social y económica, mientras fortalece las capacidades ciudadanas y de las instituciones en donde promueve relaciones colaborativas e intervenciones sociales. Lo anterior lo realiza a partir de acciones y proyectos innovadores en los que se desarrollan actividades lúdicas, pedagógicas, recreativas, consultorías, asesorías, capacitaciones, actividades de sensibilización, intervención comunitaria y administración de recursos.

Si bien la Fundación Construyendo Caminos de Paz aporta a la resolución de conflictos, es necesario entender cómo se desempeñan estas iniciativas sociales de la mano del diseño gráfico dentro del contexto social colombiano:

Según el proyecto de Nariño (2018), la función de un diseñador gráfico, sin importar el campo en el que se desempeñe, tiene como objetivo principal comunicar de manera efectiva, de modo que el receptor logre la comprensión necesaria con una forma cautivadora para que el público objetivo acceda voluntariamente a la información.

Por su parte, Jorge Frascara (2000) mencionó que el diseño gráfico tiene no solo la capacidad de transformarse dentro de la sociedad si no que expone la importancia de

determinar aspectos que identifiquen la población o el grupo objetivo para que el impacto social sea el esperado.

De lo anterior, se puede apreciar cómo el diseño gráfico es un área interdisciplinaria que, gracias a su capacidad de adaptación aporta a proyectos en los que se requiere generar un impacto visual y comunicativo en determinado público, mientras se incentiva la recordación del proyecto o mejora el proceso comunicativo.

A partir de lo mencionado, según Frascara (2000), cuando se lleva a cabo la revisión del público objetivo –al relacionar sus interacciones y cómo se desarrolla dentro de la sociedad–, se definen las necesidades de dicho público, lo que permite entender cómo el diseño gráfico desempeñará el papel de inclusión generando herramientas gráficas que respondan coherentemente a las necesidades observadas mediante el estudio del público objetivo.

Un ejemplo de este proceso de inclusión social mediante el diseño gráfico fue realizado por un grupo de diseñadores que desarrollaron *Acceso no restringido. Guía de prácticas inclusivas para el diseño gráfico* (Otu, Gentile, Turconi, Díaz y Cruz, 2018). Sus creadores son personas que laboran hace más de veinte años en espacios del gobierno, lo que les ha permitido mezclar actividades públicas con privadas; con este vínculo social se propicia una comunicación más accesible e inclusiva. Para la creación de la guía, Otu et al. (2018) tuvieron como objetivo que el diseñador gráfico identificara ciertos parámetros que pueden obstaculizar o favorecer el proceso comunicativo, promoviendo las prácticas empleadas dentro de la profesión del diseño gráfico en pro de la construcción de piezas que generen mayor inclusión, mientras se tiene en cuenta el manejo de la investigación, la recopilación y el estudio del sector o público objetivo.

Entendiendo que hay un valor en la investigación dentro del desarrollo gráfico como menciona Frascara (2000) el proceso en Colombia se desarrolla a través de la implementación

y evaluación de políticas públicas que incorporen y trabajen con la población en situación de discapacidad y que pretendan proteger, respetar y garantizar los derechos humanos (Correa y Castro, 2016). Por lo cual, se identifican entidades públicas y privadas que aborden los procesos de inclusión social, en este sentido la Fundación Construyendo Caminos de Paz da inicio a distintos procesos de inclusión en los cuales destaca el *Curso de economía solidaria* y el *Programa de Atención psicosocial*, donde nosotros como practicantes comenzamos un ejercicio que no derivara en una propuesta de transformación social, si no en una intervención gráfica mediante la cual se aportará, desde directrices institucionales a los procesos de comunicación y de formación presentes en sus proyectos.

Las estrategias que reconocen el derecho a la educación en Colombia logran ser un pilar fundamental para el desarrollo del país, puesto que buscan la inclusión e igualdad de oportunidades; además, es menester entender que la nueva era de comunicación en línea establece cambios y nuevas estrategias de aprendizaje que ha evolucionado la formación no presencial, influyendo en los ámbitos económicos, sociales, tecnológicos y culturales que requieren de una actualización constante en la forma de obtener conocimiento. Nos encontramos en una nueva era de comunicación, la cual ha trastocado áreas y disciplinas varias, incluyendo al diseño gráfico y el interés de actores, fundaciones y otros en conocer cómo este puede aportar.

Como se mencionó en el texto “La educación del siglo XXI”, hay un viraje entorno a la educación lo que implícitamente refiere a que hay nuevos procesos de comunicación y formación basados en la tecnología de manera sincrónica y asincrónica, en esa mediación digital el diseño gráfico puede aportar desde la comunicación gráfica al desarrollo de los proyectos de formación. (Universidad Técnica Nacional, s.f., p. 4).

En este orden de ideas, “La UNESCO 2011 sostiene que la educación superior virtual es un fenómeno muy reciente, que se inicia después de 1995 y en muchos casos a partir de

1999” (Universidad Técnica Nacional, s.f., p. 6). De este modo, a partir de la década de los noventa, se incursionó en la educación virtual y a distancia como sucesora de la educación superior, siendo este un proceso basado en herramientas tecnológicas las cuales condicionan la forma en la que la sociedad accede a la información y al conocimiento; no obstante, aunque se considera la educación virtual como sucesora en los métodos de aprendizaje, existe una realidad en la que los avances, el impacto y los aportes que influyen en la actualidad de la educación aún están por definirse.

La educación virtual en el contexto de América Latina evoluciona en la medida en que los usos de herramientas tecnológicas condicionan la forma en la que la sociedad accede a la información y el conocimiento. Adicionalmente no solo las instituciones educativas incursionan en procesos de formación, también las fundaciones emprenden proyectos los cuales buscan nuevas formas de comunicar e informar, proceso en el que el diseño gráfico realiza intervenciones que apuntan a la mejora de los procesos de formación y comunicación garantizando a su vez el cumplimiento de los objetivos de las fundaciones dentro de un entorno social específico.

Al hablar de esta modalidad de aprendizaje, se observa que está ubicada dentro de la cuarta y quinta etapa de la educación a distancia (ver Figura 1), debido a la evolución e implementación de las nuevas tecnologías; además del internet, como medio de expansión y divulgación del conocimiento que permite la puesta en marcha de modelos educativos acordes a las exigencias de la sociedad actual (Universidad Técnica Nacional, s.f.).

Figura 1.*Etapas de desarrollo de la educación a distancia*

Fuente: (Universidad Técnica Nacional, s.f.)

Por otro lado, García (2007) menciona que las posibilidades educativas del ciberespacio son las que determinan el paso de una educación a distancia a una educación virtual (Universidad Técnica Nacional, s.f., p. 6).

En este contexto, el *e-learning* se conoce como la alternativa de enseñanza no presencial (ver figura 2), a diferencia del *b-learning* que es una enseñanza mixta caracterizada por la realización de clases en línea y clases presenciales (Fernández-Pampillón, s.f.).

En el caso de la Fundación Construyendo Caminos de Paz se solicitó llevar a cabo un proceso de formación e-learning ya que la implementación de estos cursos virtuales se dará por medio de procesos asincrónicos, es decir comunicación e-learning presentada en

plataformas online, el hacer uso de estas plataformas permite mejorar tanto la calidad como la accesibilidad a la educación, por lo que se constituye como un elemento clave para la conformación de la sociedad del conocimiento (Baelo, 2009).

Figura 2.

Elementos del e-learning



Fuente: (Universidad Técnica Nacional, s.f.)

Un ejemplo de este tipo de modelos de educación en línea se presenta en la plataforma Moodle, la cual responde a la pedagogía enfocada en un aprendizaje mutuo entre las personas involucradas, es decir, docente y estudiante. Esta plataforma tiene la facultad de servir para cursos virtuales y presenciales, lo que genera una gran participación de los educadores (Domínguez, 2010). El entender esta plataforma y sus usos es importante en la medida que los proyectos desarrollados actualmente por la Fundación Construyendo Caminos de Paz serán alojados y aplicados mediante este espacio.

Ahora, para retomar el objetivo de este proyecto, es preciso recordar que el diseño gráfico es una disciplina que, en sus múltiples campos de acción, tiene como función comunicar, informar, transmitir y transformar ideas, mediante un proceso comunicativo apoyado en herramientas visuales y gráficas, por lo cual, facilita procesos interdisciplinarios en los que se empleen herramientas audiovisuales que aumentan la legibilidad de los proyectos.

En otras palabras, como mencionó Wong (2001), “El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas” (p. 41). Anclado al proceso de creación y desarrollo que presenta esta disciplina, se puede observar el papel comunicativo como un factor fundamental. Según Moreno (2003): Toda obra de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico. Un diseñador gráfico no es un creador de formas, sino un creador de comunicaciones, un profesional que mediante un método específico (diseño) construye mensajes (comunicación) con medios visuales (grafismos). No es el creador del mensaje, sino su intérprete. (Moreno, 2003, párr. 27)

Como se observa, según estos autores, el diseño gráfico posee una labor comunicativa importante, pues es una herramienta de mensajes o ideas de manera coherente y puntual a un público determinado que puede ser utilizada como un medio de transformación; además, como mencionó Wong (2001), el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que sus procesos creativos se desarrollen y se relacionen con su entorno, mientras se tienen en cuenta los aspectos estéticos y sin dejar de lado que este debe ser un reflejo del contexto cultural y social en el que se encuentra.

De esta forma, el diseño gráfico, en su campo de transformación de ideas y comunicación de mensajes o pensamientos, tiene grandes responsabilidades dentro del

lenguaje visual y textual que utiliza en sus piezas y proyectos comunicativos, para esto, el diseñador emplea aspectos de la semiótica, la cual estudia comparativamente los sistemas de signos, desde la señalización más sencilla, hasta los lenguajes establecidos por la ciencia. A partir de lo anterior, se deben considerar las tres partes que componen la semiótica: 1) sintaxis o estudio de la estructura interna de los sistemas de signos sin tener en cuenta las funciones que cumplen; 2) semántica, que estudia los sistemas de signos como medio de expresión de un sentido; 3) pragmática, que estudia la relación entre los sistemas de signos y el sujeto que los usa. (Diccionario filosófico, 1965, p. 1)

En este orden de ideas, la semántica es un estudio enfocado en el significado de las palabras y de las expresiones con la que el ser humano se comunica; así mismo, es una parte de la gramática que investiga el modo en el que se proyectan los objetos y las situaciones del mundo en el código de la lengua (López, s.f.). De esta forma, el diseñador gráfico debe tener en cuenta la estructura semiótica desde la cual desempeña su labor en su proceso de comunicador visual, así como los aspectos de la retórica que tiene a la mano, mientras cuida cómo utiliza los signos, las palabras y sus respectivos significados, porque pueden comunicar un mensaje e inducir a una acción buena o mala en un público determinado.

Dentro del estudio del significado y el significante de las palabras y cómo el primero cambia según el contexto social en el que se relacione, una herramienta de estudio que ofrece un gran potencial para la comprensión de las conductas colectivas del público es el marketing; este permite el desarrollo de productos y servicios comerciales que se ven reflejados a partir del denominado marketing social, el cual tiene como objetivo generar estrategias y proyectos que prioricen el bien común (Fascara, 2000). Por lo tanto, en este punto se lleva a cabo un trabajo interdisciplinario en el que el diseñador gráfico recibe un estudio previo con intención social realizado por la Fundación Construyendo Caminos de paz, en el que se observa el público objetivo y las necesidades existentes a nivel social,

permitiendo el desarrollo de un producto de diseño que supla esas necesidades del público objetivo.

Por otro lado, el diseño gráfico busca llevar a cabo procesos comunicativos, de entretenimiento o de información mediante diversos proyectos en los que se implementan herramientas gráficas que aportan visualmente a una mayor comprensión y divulgación del conocimiento. Esto acontece, porque los procesos de comunicación y formación que son mediados a partir del uso de elementos como la imagen, el video convencional, el video interactivo y el audio permiten adquirir un conocimiento de manera más efectiva.

Como señaló Pavón (2013), “el entrenamiento en diseño, selección y uso de los medios genera actitudes positivas hacia ellos y los individuos enseñados con determinados recursos se encuentran más fácilmente inclinados a hacer uso de estos en su futuro desempeño profesional”. Por lo cual, se evidencia que el emplear herramientas gráficas diseñadas para el aprendizaje facilita la lectura y da apertura a la validación de estos instrumentos comunicativos. De igual forma, según Rodríguez (2014), con la implementación del diseño como herramienta pedagógica –además de lograr un aprendizaje integral que comprende la teoría y la práctica–, el estudiante “logra enfrentarse a una situación seria y real, la misma que lo prepara en su formación como profesional (Jiménez y Pérez, 2010)” (p. 318).

Dentro de los procesos de graficación que realiza el diseño, se puede observar la animación. Esta se entiende:

Según el animador norteamericano Gene Deitch, “[como] el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona”. (Jensen, Ferrer y Ferrer, 2006, p. 6)

En este sentido, la animación es una sucesión de imágenes creadas individualmente y que generan la ilusión de movimiento al ser proyectadas mediante los denominados cuadros por segundo (Jensen, Ferrer y Ferrer, 2006). Asimismo, el video es un “sistema dedicado al almacenamiento de imágenes en movimiento y sonidos sincronizados para su posterior reproducción, la edición de video digital no es otra cosa que el paso de las señales de vídeo analógicas a señales digitales” (Castro y Colmenar, s.f., p. 8). Por lo cual, se ve como un medio fundamental de ayuda para la comunicación, pues facilita que se comunique asertivamente la información a la hora de impartir conocimiento. También, el vídeo da protagonismo a todos los elementos no verbales o características paralingüísticas de la comunicación entre personas (Cárdenas y Aponte, 2017).

En este sentido en respuesta a las intenciones sociales que posee el diseño gráfico mediante sus intervenciones gráficas y en adición a entender el propósito de la animación, se observa que la animación sociocultural “es el conjunto de prácticas sociales que tienen como finalidad estimular la iniciativa y participar de las comunidades en el proceso de su propio desarrollo y en la dinámica global de la vida sociopolítica en que están integradas”. (crealia & crealia, s.f.) Por lo cual, se observa cómo esta rama de la animación permite a la Fundación Construyendo Caminos de Paz implementar procesos de diseño mediante los cuales se busque poner en marcha actividades participativas que tengan como finalidad promover prácticas voluntarias, en las que los grupos o comunidades vinculadas incentiven actividades culturales, de formación y de inclusión social.

Atendiendo a las necesidades y peticiones que se presentan dentro de la Fundación Construyendo Caminos de Paz se solicitó llevar a cabo formatos de video en el sistema de *closed caption*, el cual se produce en la misma lengua del audio manejado en el video, con lo que se intenta reproducir lo más preciso posible el sonido en cuanto al texto; además, los

subtítulos se manifiestan en la imagen durante toda la exhibición del audiovisual. En ese sentido:

Closed caption es: “un sistema tecnológico asistido diseñado para proveer acceso a la información para personas audio impedidas, la cual es transmitida a través de una señal codificada y descifrada por medio de un televisor la cual es visualizada en forma de subtítulos en la pantalla televisiva”. (Cárdenas y Aponte, 2017, p. 27)

En ese sentido, esta es una herramienta multifuncional que se usa, primordialmente, para personas con limitaciones visuales y auditivas; este es un mecanismo inclusivo social que requiere de una estructuración de calidad. Con este propósito, en primer lugar, debe ser preciso para lograr una transcripción sin errores. En segundo lugar, debe ser consistente y uniforme en cuanto a sus características de presentación, como son los alineados, el color y la forma de las tipografías. En tercer lugar, debe manejar una claridad al momento de representar el audio textual, en donde se incluya la identificación de los hablantes y la información extralingüística. En cuarto lugar, debe ser de fácil lectura, pues los bloques de texto deben aparecer durante un tiempo determinado en la pantalla, estar sincronizados con el audio y no ser opacados, así como tampoco interferir con el contenido visual. En último lugar, está la equivalencia entre el significado y la intención del discurso con el fin de conservar el objetivo comunicativo, el cual no obvie u omita el contenido textual y auditivo que se desea transmitir (Cárdenas y Aponte, 2017).

5. Discusión

Entendiendo que la Fundación Construyendo Caminos de Paz es una organización no gubernamental que busca aportar en la solución de las secuelas sociales que deja el conflicto en el país como lo son la exclusión social y económica, se observó que desarrollan

actividades lúdicas, pedagógicas, recreativas, consultorías, asesorías, capacitaciones y actividades de sensibilización, intervención comunitaria y administración de recursos. En este sentido la fundación da inicio a distintos procesos de inclusión en los cuales se destaca el *Curso de economía solidaria* y el *Programa de Atención psicosocial* donde nosotros como practicantes comenzamos un ejercicio que no derivara en una propuesta de transformación social, si no en una intervención gráfica mediante la cual se identifique como el diseño gráfico mejora los procesos de comunicación, formación e inclusión social que buscan los proyectos mencionados anteriormente.

Nosotros como pasantes de la Universidad Santo Tomás llevamos a cabo un proceso de intervención a los proyectos dentro de la fundación, uno relacionado con la atención psicosocial, acompañamiento y atención de víctimas, y por otro lado el curso de economía solidaria; el primer proyecto es enfocado al ofrecimiento de servicios dirigidos a la población infantil, comunidades, instituciones y empresas. Este programa tiene como objetivo presentar soluciones de atención y acompañamiento psicosocial con el fin de brindar atención integral a víctimas de distintas situaciones de conflicto presentes en diversos contextos de la vida diaria. Por otro lado, el proyecto de economía solidaria tiene como ideal brindar información acerca de las diferentes cooperativas solidarias y la capacidad que tienen estas en fortalecer la sociedad a niveles económicos y sociales, siendo esto una evidencia del interés de algunas instituciones por defender y validar el derecho a recibir una formación digna enfocada en la inclusión de todos los grupos sociales sin importar sus limitaciones ya sean económicas, sociales, visuales o auditivas.

Como primera instancia a lo largo del desarrollo de los proyectos mencionados anteriormente se encontraron fallos en cuanto al estudio del público objetivo, ya que se observó que el grupo social al que se desea llegar son comunidades campesinas, comunidades de bajos recursos y personas que se encuentran limitadas visual o auditivamente, las cuales se

encuentran sin acceso a diferentes tecnologías y plataformas online. Si bien se demuestra el desacierto obtenido por parte de la fundación al tratar de reconocer su público objetivo, remiten a una solución la cual es el apoyo directo que brinda las alcaldías en estos casos, para así hacer efectiva la implementación del Curso de Economía solidaria y del Programa de Atención Psicosocial.

Wong (2001), menciona que el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que sus procesos creativos se desarrollen y se relacionen con su entorno, mientras se tienen en cuenta los aspectos estéticos y sin dejar de lado que este debe ser un reflejo del contexto cultural y social en el que se encuentra, por ello se realiza para el Curso de Economía solidaria una maquetación de cómo la información será planteada para la creación gráfica(Ver anexo 1).

Teniendo en cuenta lo anterior, los procesos creativos y gráficos realizados por parte de nosotros como pasantes se dan por medio del diseño de imágenes, gif y creación de personajes (ver anexo 4) los cuales se incorporan en animaciones digitales de las cuales posteriormente se obtiene una pieza audiovisual, el proceso de creación de los diferentes vídeos consta de la sintetización de la información, proceso en el cual se evalúa la información obtenida en los estudios previos realizados por la Fundación mediante los cuales se define el público objetivo además de las características del lenguaje que se debe implementar en los productos de diseño para garantizar un proceso comunicativo efectivo.

Si bien relacionamos desde nuestra formación la semántica y la semiótica de una manera intuitiva, se entiende este como un proceso fundamental para la labor del diseñador gráfico ya que debe tener en cuenta su estructura como comunicador visual, la forma en la que utiliza los signos, las palabras y sus respectivos significados, puede comunicar un mensaje e inducir a una acción buena o mala en un público determinado; así mismo el significado de las palabras y de las expresiones con las que el ser humano se comunica, por

ello el diseño de imágenes e iconos que se realiza a lo largo de los proyectos debe responder al entorno y características del lenguaje que exige el público objetivo al que se desea llegar, puesto que el hacer uso e implementación de elementos gráficos que no sean entendibles dificulta la comprensión del mensaje lo que provocará un desacierto en el proceso comunicativo y de formación que se desea realizar.

En este sentido, una vez diseñados y evaluados los elementos comunicativos a utilizar, estos son implementados mediante el programa de animación After Effects, el cual permite la importación de los recursos previamente creados, para poder unificarlos y generar piezas comunicacionales interactivas que dan como producto videos informativos e instruccionales. El manejo de este tipo de herramientas se da ya que son un medio fundamental de ayuda para el proceso comunicativo y de formación, pues facilita que se comunique asertivamente la información a la hora de impartir conocimiento ya que como menciona Cárdenas y Aponte (2017) los videos dan protagonismo a los elementos que no son verbales, ayudando así a la sintetización de la información y una mejor comprensión de la misma. Además, en atención a los requerimientos presentados por la fundación y su deseo de presentar los proyectos a todo tipo de público objetivo sin importar sus limitaciones, se ve la viabilidad de incorporar herramientas inclusivas como lo es el manejo del *sistema closed caption* y la *voz en off*, herramientas que se evaluaron en primera instancia al entender que posiblemente este tipo de proyectos llegaran a personas audio y visualmente impedidas, por lo cual se debe garantizar a este grupo objetivo la posibilidad de acceder a los proyectos .

Teniendo en cuenta que la estructura y desarrollo de los proyectos mencionados anteriormente se ven relacionados con la implementación y diseño de imágenes, gif (ver anexo 2 y 3), producción de animaciones y creación de piezas audiovisuales apoyadas en sistemas de inclusión social como lo es la *voz en off* y el *closed caption* , se da lugar a la veracidad del diseño gráfico como disciplina capacitada para aportar e influir en los procesos

de inclusión social y aprendizaje. Pues bien, nosotros como estudiantes de la carrera de diseño gráfico fuimos en nuestro quehacer el puente comunicacional requerido para el desarrollo de ambos proyectos, ya que cumplimos como dice Moreno (2003), “Toda obra de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico” (párr. 27). Si bien no somos los encargados en generar un cambio social, si nos hacemos partícipes en el que hacer al momento de brindar una información de manera más amena y eficaz, usando herramientas diseñadas para el aprendizaje y la comunicación las cuales serán implementadas en los cursos en línea y los diferentes sistemas de apoyo para las personas impedidas visual y auditivamente.

Es en este sentido que nosotros como pasantes entendiendo la importancia de implementar a la animación sociocultural en nuestros productos audiovisuales, buscamos favorecer mediante los proyectos en los que la Fundación Construyendo Caminos de Paz establece y desarrolla procesos de emprendimiento, autoorganización y participación por parte del público objetivo, logrando en este sentido que mediante los productos de animación dicho público objetivo valore de manera consciente los recursos socioculturales que poseen y se genere una transformación social en el que los procesos de inclusión y desarrollo transformen la realidad de esta comunidad. Por lo cual se entiende que nuestra intervención gráfica en el proyecto de Economía solidaria y en el Programa de Atención Psicosocial busca mejorar los procesos comunicativos, de formación y de inclusión social entre la Fundación Construyendo Caminos de Paz y su público objetivo, garantizando que las transformaciones sociales que pretende realizar la fundación dentro de esta comunidad sean acogidas e implementadas gracias a un proceso comunicativo claro y puntual en cada uno de nuestro productos de diseño.

El resultado de este proceso se evidencia mediante la implementación de instrumentos investigativos como lo es la encuesta (ver anexo 5), si bien para los integrantes de la

fundación la calidad del producto y la innovación responden en coherencia a lo que se requería a nivel visual, el principal beneficio de llevar a cabo una intervención gráfica a la fundación es el aporte a nivel comunicativo y de formación que se está generando dentro de los proyectos, lo cual evidencia el cumplimiento de nuestro objetivo dentro del proceso de pasantía. Por otro lado, la retroalimentación obtenida mediante esta encuesta nos permite entender que se debe hacer un estudio y análisis a los proyectos realizados por instituciones que posean objetivos sociales semejantes al que se desea abordar, a fin de entender qué elementos gráficos, textuales y de comunicación se deben utilizar con el fin de estructurar un proyecto de diseño y una estrategia comunicativa efectiva.

En resumen, se puede observar cómo el diseño gráfico dentro de la Fundación Construyendo Caminos de Paz ha sido de vital importancia para sus proyectos, debido a que, al implementarse herramientas audiovisuales, comunicativas y de divulgación, se mejoraron los procesos de inclusión social y formación que desarrolla la fundación; con lo que se demostró que el manejo del diseño gráfico en su quehacer va más allá de su papel comunicativo y visual, pues interviene proyectos e iniciativas en otros ámbitos sociales en los cuales se necesita una mediación gráfica que mejore el proceso de comunicación y formación hacia la sociedad.

6. Referencias

- Baelo, R. (2009). El e-learning, una respuesta educativa a las demandas de las sociedades del siglo XXI. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (35), 87-96.
- Cárdenas, N., & Aponte, C. C. (2017). *Uso del closed caption (CC) para fortalecer la comprensión oral en inglés de los estudiantes de nivel 1F de los cursos de extensión de las Universidad Libre* [Tesis]. Bogotá, D.C.: Universidad Libre.

Castro, M. A., & Colmenar, A. (s.f.). *Tecnología multimedia*.

https://ocw.innova.uned.es/mm2/tm/contenidos/pdf/tema4/tmm_tema4_video_digital.pdf

pdf

Caride, J. (2005). *La Animación Sociocultural y el Desarrollo Comunitario como educación social*.

Revista de educación, ISSN 0034-8082, N° 336, 2005, pags. 73-88.

https://www.researchgate.net/profile/Jose_Caride/publication/28157954_La_Animacion_Sociocultural_y_el_Desarrollo_Comunitario_como_educacion_social/links/54a069e30cf267bdb901669a.pdf

Correa, L., & Castro, M. C. (2016). *Discapacidad e inclusión social en Colombia. Informe*

Alternativo de la Fundación Saldarriaga Concha al Comité de Naciones Unidas sobre los derechos de las personas con discapacidad. Fundación Saldarriaga Concha.

Crealia, e., & crealia, e. (s.f.). La animación sociocultural. *Manual Atalaya. Manual Atalaya de Apoyo a la Gestión Cultural*.

<http://www.atalayagestioncultural.es/capitulo/animacion-sociocultural>

Diccionario filosófico. (1965). *Semiótica*.

<http://www.filosofia.org/enc/ros/se4.htm#:~:text=En%20consonancia%20con%20ello%2C%20la,3>

Domínguez, J. (2010). La plataforma Moodle: una herramienta de aprendizaje útil y necesaria en el espacio europeo de educación superior. En M. A. Martín, & E. Reche (Eds.), *Innovación en las aulas universitarias: encuentros*. Córdoba: Escuela Universitaria de Magisterio (pp. 129-146). Escuela Universitaria de Magisterio “Sagrado Corazón”.

Fernández-Pampillón, A. (s.f.). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*.

https://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente*. Ediciones Infinito.

Jensen, N., Ferrer, A. M., & Ferrer, C. M. (2006). *Animación. Historia y actualidad*.

<http://exa.unne.edu.ar/informatica/cgrafica/pdf/Animacion.pdf>

López, H. (s.f.). *La semántica*.

<https://www.udc.es/grupos/ln/investigadores/LopezPalmaPub/hLP-Semantica.pdf>

Moreno, L. (2003). *Introducción al diseño gráfico*.

<https://desarrolloweb.com/articulos/1276.php>

Nariño, A. (2018). *El diseño gráfico como herramienta para el cambio social* [Tesis].

Bogotá, D.C.: Universidad Piloto de Colombia.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO].

(2011). *La Educación Superior a distancia. Modelos, retos y oportunidades*.

http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Havana/pdf/educacion_a_distancia_modelo_final.pdf

Otu, I., Gentile, V., Turconi, J. A., Díaz, R., & Cruz, J. (2018). *Acceso no restringido. Guía*

de prácticas inclusivas para el diseño gráfico. Diseño Gráfico por la Inclusión:

<https://www.dgxlainclusion.com/>

Pavón, F. (2013). La introducción de las TIC en el currículum y en la organización escolar de

la educación infantil y primaria. En *Buenas prácticas educativas en el uso de las TIC*

(pp. 11-50). Joxman Editores.

Rodríguez, A. M. (2014). El diseño como un instrumento pedagógico para incrementar la creatividad. *Ciencia y Sociedad*, 39(2) , 311-351.

Trillo, M. P. (2007). Reseña "De la educación a distancia a la educación virtual, de Lorenzo García Aretio (coord.)". *Revista de la Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 4(1) .

Universidad Técnica Nacional. (s.f.). *La educación virtual en el siglo XXI* [Diapositivas].

<http://ftp.campusvirtual.utn.ac.cr/e-learning/La%20educaci%C3%B3n%20virtual%20en%20el%20siglo%20XXI.pdf>

Wong, W. (2001). *Fundamentos del diseño*. Editorial Gustavo Gili.

7. Anexos

Anexo 1.

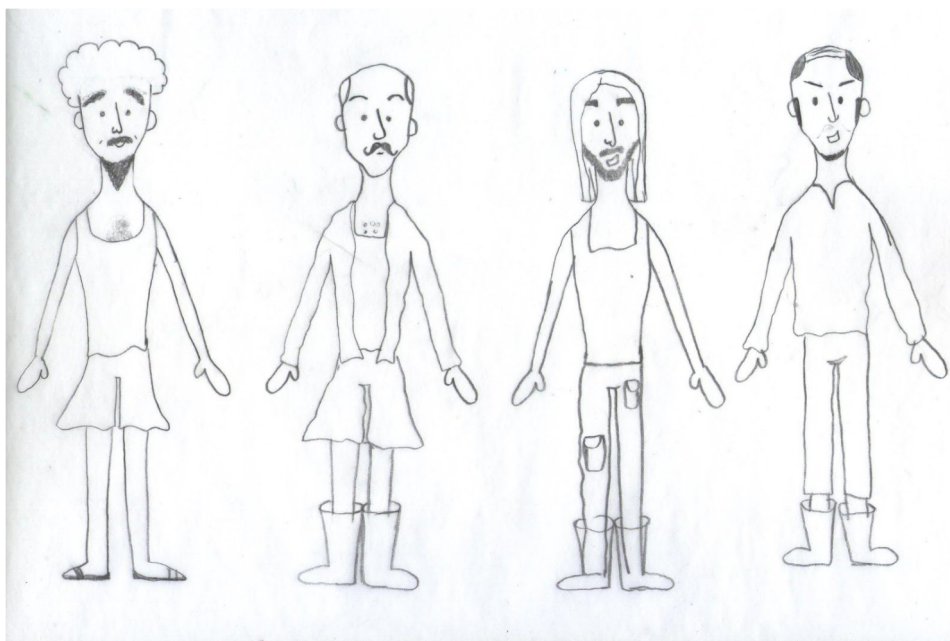
Plan de propuesta previa

REF. IMAGEN	PÁGINAS	DESCRIPCIÓN DEL MEDIO				EXPLICACIÓN
		FIG	GIF	.MOV	URL	
	1 Y 5		X	X		1. Creación de un gif para la presentación del curso "Curso básico de economía solidaria" (Es una pequeña animación Ej: https://f0.wp.com/www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/jediodio/files/2013/01/animacionsmile-gif_j) 2. El uso de la página 5 es debido a que esta hace una presentación del tema, esta puede hacerse modo texto según el espacio del moodle, acompañando el gif
	6,7, 8		X	X		1. A). Se unen las tres páginas para la realización de un cortometraje, la cual va la "historia", y en el transcurso de la misma aparecen las palabras claves. B). Cortometraje y aparte palabras claves en gif
	9	X				1. Creación de afiche informativo
	9		X			1. A). Por cada pregunta se genera un Gif, y en el moodle se abre un espacio al lado del Gif para que pueda responder la persona. B). Crear cuestionario con la herramienta de moodle
	10, 11			X		1. creación de un video informativo, con animaciones y acompañamiento de voz en off

Nota: Organización de desarrollo de contenido

Anexo 2.

Primer módulo, curso de Economía Solidaria



Unidad 7

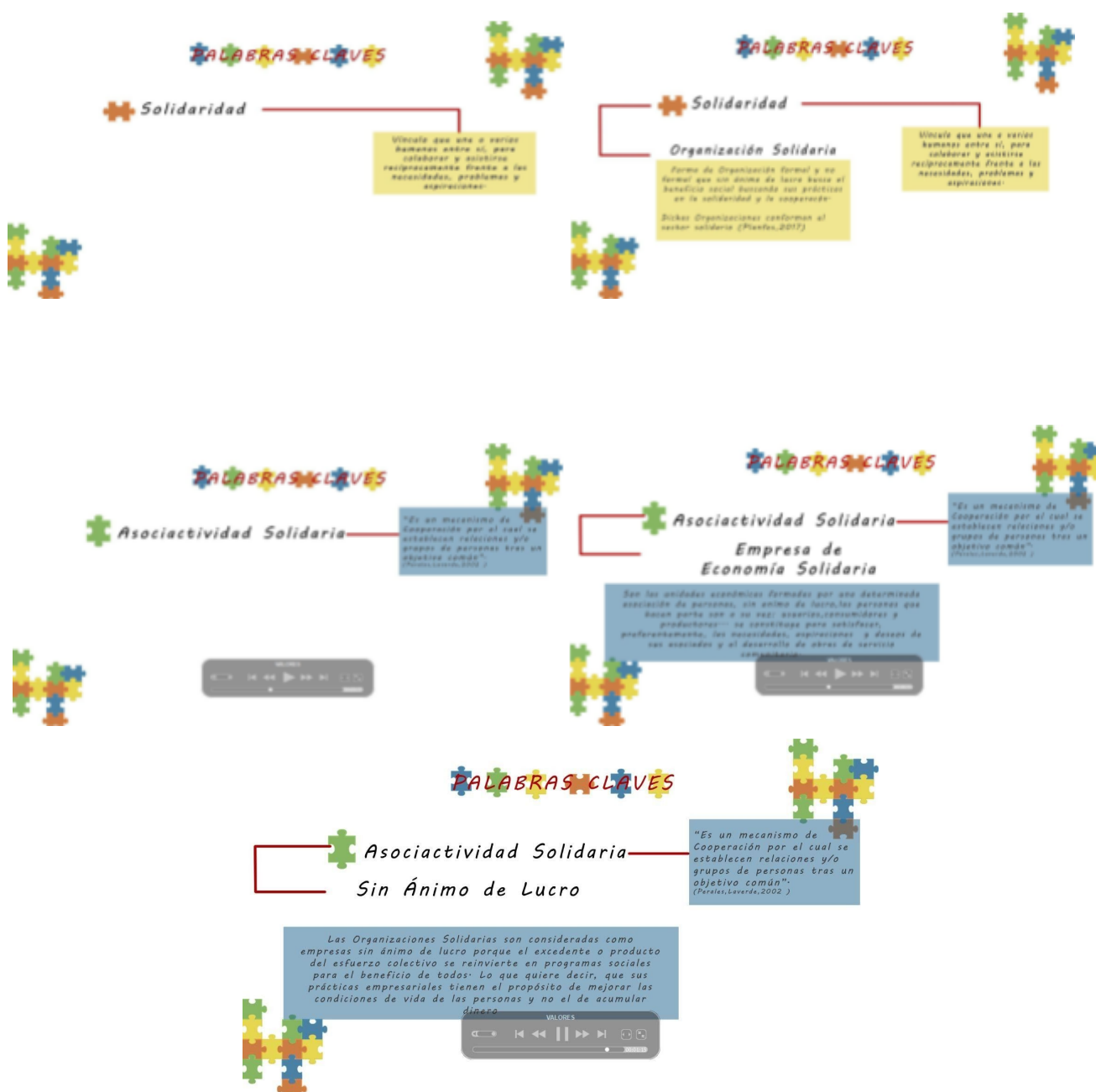


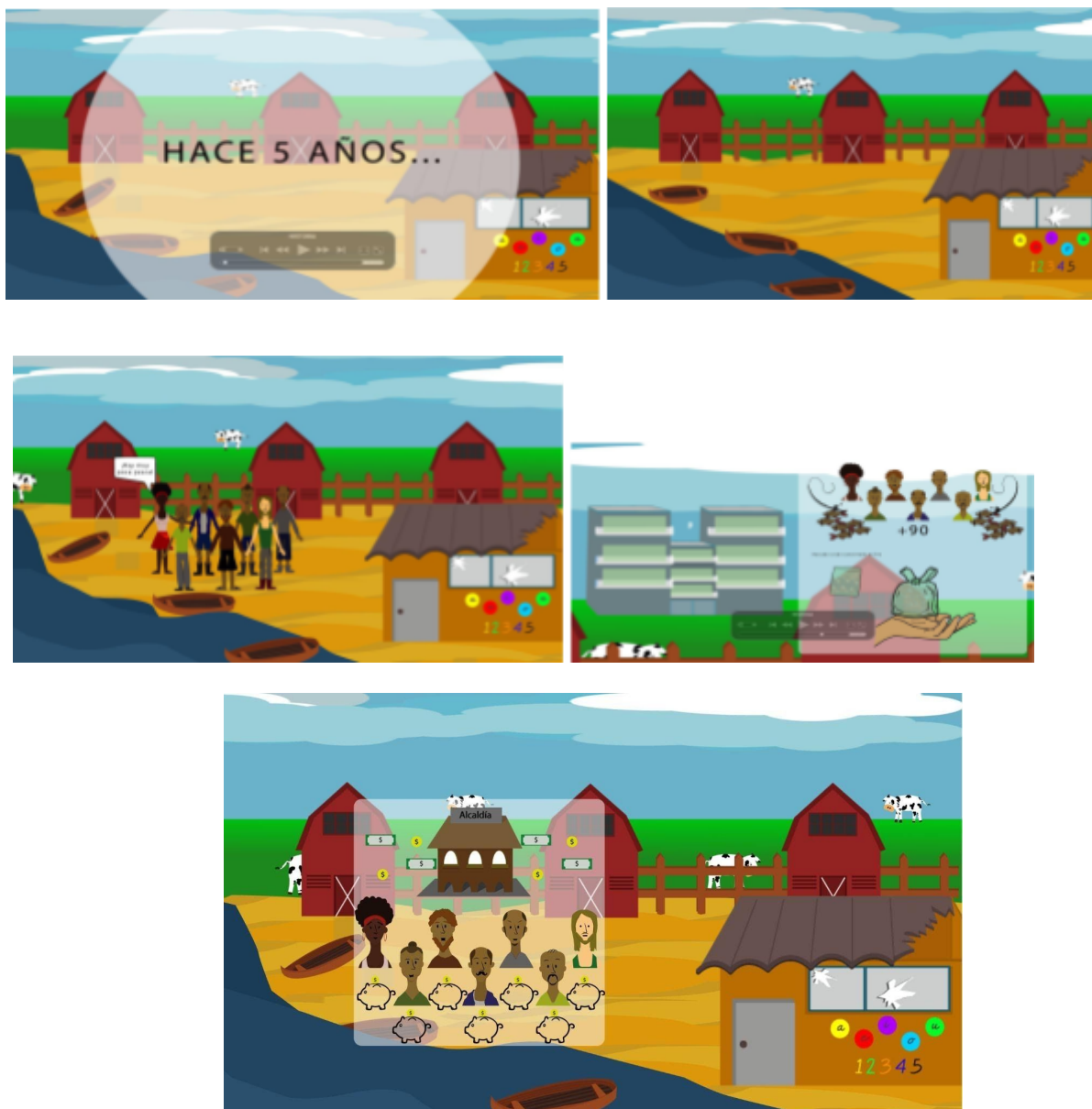
Unidad 7

Primera parte:



Construyendo una cultura
solidaria





Nota: proceso del primer módulo Curso de Economía Solidaria

Anexo 3. *Escenarios*



Nota: escenario principal



Nota: escenario secundario

Anexo 4.

Personajes diseñados para las distintas animaciones



Anexo 5.

Encuesta de percepción

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA	
Encuesta de percepción, aceptación y relevancia del diseño gráfico en la Fundación Construyendo Caminos de Paz.	
La siguiente encuesta tiene como propósito hacer un análisis sobre la percepción y aceptación del rediseño del logo símbolo además de la creación de una identidad de marca para la Fundación Construyendo Caminos de Paz.	
1. ¿Cuál es su nombre?	JIMENA NATALY JAIME MORA
2. ¿Qué función desempeña dentro de la Fundación Construyendo Caminos de Paz?	Coordinador de proyectos
3. ¿Cree usted que era necesario realizar la reestructuración de la identidad gráfica de la fundación?	Considero que era importante actualizar la imagen de la fundación, y la perspectiva visual que tiene la comunidad de la misma.

¿POR QUÉ?	Teniendo en cuenta que, durante el proceso de adquirir experiencia , la fundación ha venido incorporando herramientas para prestar servicios a la comunidad, considerando una prioridad el rediseño visual de los servicios y la entidad en su totalidad.				
4. Respecto al nuevo diseño del logo símbolo, ¿cree usted que representa los fines sociales de la fundación?	SÍ				
¿POR QUÉ?	El nuevo diseño del logo de la fundación fue pensado para representar el conjunto de conceptos que componen el objeto social de la fundación, de acuerdo a nuevo re diseño estructural interno de la entidad.				
Teniendo en cuenta que 0 es malo y 5 bueno, califique:					
4.1 ¿Cómo calificaría la calidad del producto?					
0	1	2	3	4	5
4.2 ¿Qué tan innovador considera usted que es el diseño?					
0	1	2	3	4	5
4.3 En sus propias palabras, ¿qué aspectos son los que más le gusta del nuevo diseño?	El nuevo diseño propone un conjunto de objetos sociales que representan la esencia de los antecedentes de que hacer de la fundación, y la perspectiva, metas, y retos que se proponen con el nuevo rediseño de imagen de la entidad.				
4.4 ¿Qué tan importante considera que es la intervención del diseño gráfico en la identidad de marca?	Considero que es prioritario en términos de marketing y oferta social contar con una imagen llamativa, que genere expectativas socialmente, como una de las estrategias para cumplir con los propósitos de la entidad.				
4.5 Califique nuestro nivel de comprensión de sus necesidades gráficas como fundación:	El equipo de diseño se ha identificado atento, comprensivo, y propositivo frente a las necesidades planteadas por el equipo directivo de la entidad, se califa como excelente su trabajo dentro de la fundación.				
5. Acerca del manual, ¿considera usted que tiene todos los contenidos necesarios?	En cuanto a los términos de diseño expuestos por el equipo considero que cumplen con todos los requerimientos técnicos del diseño, y cumplen con las necesidades de la fundación.				
5.1 Si la anterior respuesta fue negativa, ¿qué elementos agregaría a este?					
6. ¿Cómo el quehacer gráfico y los proyectos entregados aportan a lograr los objetivos de impacto social que busca la Fundación Construyendo Caminos de paz?	Contribuye a tener un impacto social en las comunidades llegando por medio digital con nuevas propuestas gráficas y visuales que generan otro tipo de expectativas entre el tipo de público de interés social de la fundación.				
7. ¿Qué tipos de conocimientos debe reforzar el diseñador gráfico en cuanto a organizaciones sociales y las instituciones?	Las recomendaciones son seguir realizando un proceso de investigación autónomo frente a los temas sociales relacionados con el equipo de práctica y los integrantes de la fundación, con el objetivo de seguir innovando, profundizando, y perfeccionando el producto gráfico.				
8. ¿Cree usted que con el desarrollo de los diferentes proyectos realizados dentro de las prácticas se aporta e influye en la inclusión social y el aprendizaje?	SÍ	El objeto de la fundación gira entorno al sentido social al aporte para la calidad de vida de las comunidades, desde la capacitación y potencialización de habilidades personales y profesionales, como desde las bases de fondo de las problemáticas sociales la familia, las instituciones educativas, y las organizaciones sociales.			
	No				
	¿Por qué? , explique su respuesta.				

OBSERVACIONES :	
---------------------------	--

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA					
Encuesta de percepción, aceptación y relevancia del diseño gráfico en la Fundación Construyendo Caminos de Paz.					
La siguiente encuesta tiene como propósito hacer un análisis sobre la percepción y aceptación del rediseño del logo símbolo además de la creación de una identidad de marca para la Fundación Construyendo Caminos de Paz.					
1.Cuál es su nombre?		LUIS HERNANDO VANEGAS CEDIEL			
2. ¿Qué función desempeña dentro de la fundación Construyendo Caminos de Paz?		Coordinador de proyectos			
3. Cree usted que era necesario realizar la reestructuración de la identidad gráfica de la fundación?		Sí			
¿POR QUÉ?		Porque significaba agregar más elementos identitarios a la imagen gráfica de la fundación, lo cual ayuda a reconocer su objeto social.			
4. Respecto al nuevo diseño del logo símbolo, ¿cree usted que representa los fines sociales de la fundación?		Sí			
¿POR QUÉ?		Sí, involucra elementos gráficos que dan cuenta del objeto social de la fundación. No solo representada por una paloma sino por otros elementos.			
Teniendo en cuenta que 0 es malo y 5 bueno, califique:					
4.1 Cómo calificaría la calidad del producto?					
0	1	2	3	4	5
4.2 ¿Qué tan innovador considera usted que es el diseño?					
0	1	2	3	4	5
4.3 En sus propias palabras, ¿qué aspectos son los que más le gusta del nuevo diseño?		El aspecto que más me gustó fue la inclusión de siluetas de personas que reflejan un sentido más humano y social de la entidad			
4.4 ¿Qué tan importante considera que es la intervención del diseño gráfico en la identidad de marca?		Es de suma importancia dado que es la forma más inmediata y efectiva para transmitir un mensaje al conjunto de los potenciales usuarios y a la sociedad en general, buscando de esta manera dar a conocer el objeto social de la entidad, sus líneas de trabajo y todo su componente estratégico.			
4.5 Califique nuestro nivel de comprensión de sus necesidades gráficas como fundación:		Satisfactorio, los estudiantes lograron plasmar en la creación las necesidades gráficas y las intenciones del resto del equipo de trabajo.			

5. Acerca del manual, ¿considera usted que tiene todos los contenidos necesarios?	Sí, es bastante completo y permite además organizar un conjunto de elementos gráficos con los que no se contaba anteriormente.	
5.1 Si la anterior respuesta fue negativa, ¿qué elementos agregaría a este?	N/A	
6. ¿Cómo el quehacer gráfico y los proyectos entregados aportan a lograr los objetivos de impacto social que busca la fundación?	Es claro que si no se cuenta con una representación gráfica de los diferentes proyectos es imposible lograr comunicar a los diferentes usuarios y clientes lo que se quiere lograr, el impacto que se espera generar y los objetivos del trabajo de la fundación. Además, la representación gráfica es fundamental para que la sociedad, los potenciales aliados y cooperantes conozcan sobre la fundación.	
7. ¿Qué tipos de conocimientos debe reforzar el diseñador gráfico en cuanto a organizaciones sociales y las instituciones?	Debe reconocer que las imágenes, las palabras, los colores y las estructuras en general de las piezas gráficas generan un impacto sobre lo que se espera transmitir a la sociedad. Aún más en proyectos sociales donde este tema es mucho más sensible que en otros proyectos, ya que además se está comunicando una idea de la fundación que es con lo que las personas se quedan.	
8. ¿Cree usted que con el desarrollo de los diferentes proyectos realizados dentro de las prácticas se aporta e influye en la inclusión social y el aprendizaje?	SÍ	
	No	
	¿Por qué?, explique su respuesta	Si influyen porque hacen parte del horizonte estratégico de la Fundación, sin una representación gráfica del curso de economía solidaria sería muy difícil transmitir pedagógicamente los conocimientos que se esperan difundir, aun teniendo en cuenta la comunidad a la que va dirigida el mismo. Así mismo, en el proyecto de atención psicosocial, no se lograría dar a conocer la necesidad de requerir estos servicios en una población donde existe mucha desinformación sobre el tema y muchos temores relacionados con los servicios psicosociales
OBSERVACIONES:	Observaciones: el trabajo realizado por los estudiantes en este aspecto es bastante satisfactorio, lograron plasmar los requerimientos exigidos y el mensaje que se quiere transmitir a la sociedad sobre la entidad. Son creativos y han mostrado compromiso, entrega y actitudes proactivas que favorecen la eficacia en la ejecución de los proyectos. Recomendando que profundicen en su conocimiento sobre el contexto de las organizaciones del sector social y sus proyectos, lo cual les brindará mayores herramientas para realizar creaciones con alto impacto y que logren una difusión masiva.	

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA	
Encuesta de percepción, aceptación y relevancia del diseño gráfico en la Fundación Construyendo Caminos de Paz.	
La siguiente encuesta tiene como propósito hacer un análisis sobre la percepción y aceptación del rediseño del logo símbolo además de la creación de una identidad de marca para la Fundación Construyendo Caminos de Paz.	
1. ¿Cuál es su nombre?	MERY TATIANA CUERVO MADRIGAL

2. ¿Qué función desempeña dentro de la fundación Construyendo caminos de paz:	Coordinadora aadministrativa				
3. ¿Cree usted que era necesario realizar la reestructuración de la identidad gráfica de la fundación?	Sí				
¿POR QUÉ?	Porque esta es la identidad corporativa de la fundación ante nuestros usuarios y clientes internos y externos.				
4. Respecto al nuevo diseño del logo símbolo, ¿cree usted que representa los fines sociales de la fundación?	Sí				
¿POR QUÉ?	Sí, este nuevo diseño representa los objetivos de la fundación y lo transmite muy claro.				
Teniendo en cuenta que 0 es malo y 5 bueno, califique:					
4.1 ¿Cómo calificaría la calidad del producto?					
0	1	2	3	4	5
4.2 ¿Qué tan innovador considera usted que es el diseño?					
0	1	2	3	4	5
4.3 En sus propias palabras, ¿qué aspectos son los que más le gusta del nuevo diseño?	La representación que tiene ya que da a conocer la esencia de la Fundación.				
4.4 ¿Qué tan importante considera que es la intervención del diseño gráfico en la identidad de marca?	Es primordial para la fundación ya que es la representación gráfica de lo que no identifica, esto nos ayuda a darnos a conocer y posicionarnos.				
4.5 Califique nuestro nivel de comprensión de sus necesidades gráficas como fundación:	Bueno				
5. Acerca del manual, ¿considera usted que tiene todos los contenidos necesarios?	Sí, este manual cumple con los elementos gráficos que nos identifica como lo es nuestro logotipo, colores corporativos y tipografías que debemos seguir usando.				
5.1 Si la anterior respuesta fue negativa, ¿qué elementos agregaría a este?	N/A				
6. ¿Cómo el quehacer gráfico y los proyectos entregados aportan a lograr los objetivos de impacto social que busca la fundación?	El diseño gráfico aporta a cumplir con los objetivos de la fundación ya que este nos acerca a nuestros clientes con un valor agregado y una imagen que nos identifica y nos diferencia de las otras organizaciones.				
7. ¿Qué tipos de conocimientos debe reforzar el diseñador gráfico en cuanto a organizaciones sociales y las instituciones?	Ampliar el conocimiento de los diferentes tipos de organizaciones sociales con el fin de ampliar ideas innovadoras en el diseño social y humanitario.				
8. ¿Cree usted que con el desarrollo de los diferentes proyectos realizados dentro de las prácticas se aporta e influye en la inclusión social y el aprendizaje?	Sí	Sí, los proyectos realizados se caracterizan por la inclusión de la ciudadanía de una manera integral, promoviendo relaciones colaborativas e intervenciones efectivas.			
	No				
	¿Por qué?, explique su respuesta				
OBSERVACIONES:					

