



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

# **Invariantes en el proceso cognitivo y el valor estético en la enseñanza del diseño editorial**

**Sandra Milena Parra Castillo**

Universidad Nacional de Colombia  
Facultad de Ciencias Humanas, Maestría en Educación  
Con Énfasis en Pedagogía del Diseño  
Bogotá, Colombia  
2016



# **Invariantes en el proceso cognitivo y el valor estético en la enseñanza del diseño editorial**

**Sandra Milena Parra Castillo**

Proyecto presentado para optar al título de Magíster en Educación  
Con Énfasis en Pedagogía del Diseño

Director:

Aurelio A. Horta Mesa

Doctor en Ciencias sobre Arte.

Universidad Nacional de Colombia  
Facultad de Ciencias Humanas, Maestría en Educación  
Con Énfasis en Pedagogía del Diseño  
Bogotá, Colombia

2016



*El conocimiento no es algo separado y que se baste a sí mismo, sino que está envuelto en el proceso por el cual la vida se sostiene y se desenvuelve.*

*John Dewey*

## **Agradecimientos**

A mi madre María por su amor y compromiso interminable para apoyar mi vida y decisiones. Las tías por su bondad y colaboración en todo momento.

A mi hermana de vida y alma Ruth, por su compañía, por estar disponible siempre para escucharme y compartir sus palabras de ánimo y reflexión.

A mi director y maestro Aurelio Horta por su confianza, orientación y enseñanzas. A mis maestros Álvaro Acero, Pablo Abril, Jaime Franky, Gabriel Restrepo y Luis Roberto Amador, por el tiempo compartido y vivido, por el disfrute de sus conocimientos y enseñanzas.

A los amigos docentes, Raquel Gualdrón, Oscar Arias, Alexis Castellanos, Mónica Reyes, Angélica Reyes y Magdalena Monsalve por su inmensa ayuda, tiempo y compromiso como maestros y personas.

A mis estudiantes de Diseño Editorial de la Fundación Universitaria Los Libertadores y Universidad Jorge Tadeo Lozano, por su inmensa ayuda, confianza y compromiso, por su actitud y deseo de seguir aprendiendo.

## Resumen

La presente investigación aborda dos componentes de consideración para la enseñanza del diseño editorial: el proceso de cognición y el valor estético. Acaso, dos frentes de máxima consideración tanto para el caso particular de percepción y sentido del contenido editorial como para su enseñanza. En consecuencia, la práctica profesional y la formación especializada se relacionan desde la creación misma, entendida esta como proceso cognitivo y afectivo en el cual intervienen las decisiones, prejuicios, estados de ánimo y aptitudes del diseñador junto a valores estéticos a tener en cuenta en la toma de decisiones codificables, transmisibles y programables. Esto significa que solo después de haber analizado el lenguaje editorial en función de principios estéticos se podrá emprender un proyecto confiable de comunicación y recepción inmediata en tanto proceso de cognición para la formación de estudiantes en la asignatura de Diseño Editorial.

**Palabras clave:** Valor Estético, Cognitivo, Diseño Editorial, Cultura, Diseñador.

## **Abstract**

This research addresses two components account for teaching editorial design: the process of cognition and aesthetic value. Perhaps two fronts maximum consideration for both the particular case of perception and sense of editorial content and your teaching. Consequently, professional practice and specialized training are related since the creation, understood as cognitive and affective process in which decisions, prejudices, moods and fitness designer with aesthetic values to be taken into account in the decision-making involved codifiable, communicable and programmable. This means that after analyzing an editorial language based on aesthetic principles could undertake any project of reliable communication and immediate reception in both processes of cognition in training students of the subject editorial design.

**Keywords:** Aesthetic value, Cognitive, Editorial Design, Culture, Designer.

# Contenido

	Pág.
Resumen .....	VII
Lista de imágenes.....	XI
Lista de tablas .....	XII
Introducción .....	1
Planteamiento del problema.....	3
Justificación .....	5
Pregunta de investigación.....	7
Los objetivos .....	7
• Obetivo general .....	7
• Objetivos específicos .....	7
Metodología.....	8
Capítulo I.....	29
<b>1. Perspectivas y órdenes teóricas: cultura, valor estético y cognición.....</b>	<b>29</b>
1.1 El diseño: estrategia y objeto cultural .....	29
1.1.1 Identidad y comunicación .....	29
1.2 Aproximaciones al valor estético.....	41
1.2.1 Objeto estético: formal, sensible y significativo .....	41
1.3 Proceso editorial: enseñanza-aprendizaje.....	55
1.3.1 Estética como enseñanza-aprendizaje .....	55

	<b>Pág.</b>
<b>Capítulo II</b> .....	<b>87</b>
<b>2. El taller: enseñar, conocer, producir</b> .....	<b>87</b>
2.1 Actos, razones y experiencia .....	87
2.2 Acercamiento sensible al objeto...desde lo individual.....	93
2.3 Aula creativa, lo grupal como forma de construir conocimiento.....	103
<b>Capítulo III</b> .....	<b>10909</b>
<b>3. Conclusiones</b> .....	<b>109</b>
<b>Anexos</b> .....	¡Error! Marcador no definido. <b>112</b>
<b>A. Anexo: Escribir para aprender a pensar</b> .....	<b>112</b>
<b>B. Anexo: Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo</b> .....	<b>151</b>
<b>C. Anexo: Compartiendo el poder en la enseñanza-aprendizaje</b> .....	<b>181</b>
<b>D. Anexo: Observaciones participativas en el aula</b> <b>de la asignatura de diseño editorial</b> .....	<b>223</b>
<b>E. Anexo: El taller: enseñar, conocer, producir</b> .....	<b>225</b>
<b>F. Anexo: Estudio de caso. Proyectos editoriales individuales</b> .....	<b>227</b>
<b>Bibliografía</b> .....	<b>234</b>

## Lista de imágenes

	<b>Pág.</b>
<b>Imagen N° 1.</b> La conversación por medio de la escritura .....	11
<b>Imagen N° 2.</b> Trabajo en equipo .....	13
<b>Imagen N° 3.</b> Experiencia por equipo.....	17
<b>Imagen N° 4.</b> El libro Negro de los Colores.....	23

## Lista de tablas

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla N° 1:</b> Escribir para aprender a pensar. (Ver nexos A] .....	12
<b>Tabla N° 2:</b> Idea, destreza, miedo. Trabajando en equipo. (Ver nexos B) .....	14
<b>Tabla N° 3:</b> Análisis de competencias y estrategias editoriales.....	19
<b>Tabla N° 4:</b> Análisis de información. Aprendizaje.....	20
<b>Tabla N° 5:</b> Análisis de información. Cooperación. ....	21
<b>Tabla N° 6:</b> Análisis de información. Capacidad Reflexiva .....	22
<b>Tabla N° 7:</b> Análisis editorial .....	24
<b>Tabla N° 8:</b> Análisis docente.....	25

# Introducción

La formación de diseñadores gráficos se basa, en definitiva, en tres características a considerar: la primera es saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño; la segunda es plantearlos como problemas propios del diseño, y la tercera es desarrollar proyectos con fundamentos adecuados para proponer un concepto de diseño funcional que convenga de manera individual y colectiva. Esta investigación se centra en el caso particular del diseño editorial con estudiantes y profesores de la carrera de Diseño Gráfico Profesional que tiene por objetivo desarrollar y producir objetos editoriales que cumplan con estas premisas; en este sentido, se requiere reconocer qué pensamientos o principios se constituyen como invariantes del proceso cognitivo y el valor estético, en este campo específico del diseño gráfico.

De allí, que esta investigación tenga por objeto explorar cómo esos proyectos se desarrollan con fundamentos adecuados, asociados a los criterios de valor para decidir, elegir materiales o procedimientos y elementos de composición constructivos apropiados para cada caso. De esta manera se controla racionalmente la toma de decisiones y además se puedan evaluar los resultados obtenidos. Estos principios estructurales tienen un componente esencial: la estética, factor implícito en todo acto creativo dada la necesidad propia del diseñador, y componente formador de la personalidad del individuo para percibir y emocionar, sin lo cual no hay ideas, ni hechos a desarrollar. El otro factor importante es el valor cognitivo, que implica pensamiento, lenguaje, percepción, memoria, razonamiento, atención, resolución de problemas y toma de decisiones, como principales componentes estructurales del conocimiento, para precisar, incentivar, estimular y formar valores de cognición. Invariantes ambas del diseño editorial que

---

propician procesos de enseñanza-aprendizaje constitutivos al desarrollo intelectual del estudiante, además de generar nuevas experiencias.

La presente investigación parte del cuestionamiento de quien investiga acerca de en qué se fundamentan tanto estudiantes como docentes del diseño gráfico para pensar desde lo cognitivo y estético el diseño editorial. Por ende, en atención a la dimensión epistémica de estos dos campos es necesario establecer aproximaciones teóricas y causales en relación a cómo determinar algunos juicios o parámetros para contribuir a la apreciación y valor del diseño editorial.

Con este propósito, pretendo que esta investigación defina invariantes generales y específicas de aprehensión e inducción sobre el conocimiento y la sensibilidad que exige la toma de decisiones en cuanto a cognición y convertirlo en conocimiento de la enseñanza-aprendizaje del diseño editorial; además, este propósito se orienta a la formación de valores éticos y culturales, más allá de los básicos como armonía, color, tipografía, simetría y composición.

## Planteamiento y delimitación del problema

Luego de doce años continuos de experiencia profesional en diseño editorial reflexiono sobre cada proyecto realizado, el aporte e influencia que determinó diversos comportamientos y aprendizajes decisivos tanto en lo individual como en lo colectivo que en paralelo intervienen directamente en la gestión total de procesos de producción editorial. Además, analizo desde la propia conducta del individuo y profesional del diseño gráfico cómo se establece la toma de decisiones pertinentes en la solución de problemas del diseño, que son idóneos y perceptibles al público o receptor. A partir de esta experiencia es necesario revisar qué funcionó y qué no funcionó para determinar y generar nuevas enseñanzas-aprendizajes en el aula, y para establecer procesos específicos en la creación de publicaciones editoriales con un cierto carácter cualitativo de percepción distintiva.

Teniendo en cuenta el contexto académico la producción es fundamental y la creación de objetos debe ser responsabilidad individual hacia lo social y cultural pues determina experiencias sensibles, según esto, estamos frente a un objeto de uso que reflexiona desde la estética de los objetos de uso (Rodríguez, 2006). En el aula, la solución de productos editoriales únicos genera nuevos retos, conocimientos, decisiones, frustraciones y soluciones, pero qué invariantes determinan un cambio de pensamiento y acción tanto en estudiantes como en docentes en los procesos y desarrollo de aquellos productos de diseño editorial que precisan deben ser atractivos, conceptuales y gráficamente ideales e independientes de la temática o gusto personal influyentes o no en la apreciación de dichos productos, incluso se tiene en cuenta que estos son concebidos desde intereses individuales transmitidos por su contexto social y cultural,

para así transformar en sentido de artefactos a un buen diseño editorial que se proyecta desde lo cotidiano y lo práctico.

Es oportuno, entonces, reflexionar sobre el concepto de estética vinculado a la propia disciplina del diseño como un proceso de decodificación de los mensajes que se reciben a través del individuo para comprender su entorno y determinar la resolución de problemas de diseño editorial y actuar en consecuencia con las determinaciones que se reciben desde la educación estética. Se trata de entender y organizar los estímulos generados por el ambiente y darles un sentido; entender la estética desde lo teórico y cognitivo en los cuales esto sucede, permitiendo aproximarnos a explicar por qué se siente o percibe esto o aquello, cuándo es estéticamente viable o no una publicación editorial y, además, cuándo es mediador de experiencias, y más aún, cómo interpreta conexiones. De ahí que diseñar, crear y proyectar teniendo en cuenta el valor del conocimiento, y de las metáforas aplicadas en tanto estructuras de emociones, define e identifica productos, sujetos únicos, en continuo proceso de cambio.

# Justificación

Esta investigación parte de la necesidad por preguntar por la importancia del vínculo que se establece entre la estética y la cognición, buscando allanar los procesos de comprensión y conocimiento en, las publicaciones editoriales. Lo primero es, conocer y reflexionar en torno a cuáles son los criterios adecuados que permiten determinar las implicaciones estética del diseño, para lograr entenderlo como disciplina independiente, alejada del arte, pues el diseño de acuerdo con Calvera A. (2003: 23) *“dispone de criterios suficientes para ejercer su función sin más, en su propio círculo y con sus propias reglas de calidad”*. Por tanto, tenemos que indagar por esos puntos a tener en cuenta, esos criterios, que le permiten delimitar sus asuntos más allá del arte, se trata de describir estos "criterios" comunes en que se erigen como punto de partida disciplinar. Esta investigación se centra en determinar las invariantes estéticas que privilegian una publicación editorial, y que al parecer deben relacionarse con aspectos de orden social y cultural.

El proceso cognitivo, ligado al valor estético en diseño editorial, constituye un factor importante en el proceso de formación de enseñanza-aprendizaje ya que relaciona contenidos fundamentales de la asignatura de diseño editorial, articulados con la experiencia previa individual, entre el conocimiento y la vida, entre la teoría y la práctica, que potencializa su relevancia personal y social, su funcionalidad. Esto implica aprender significativamente, dando un sentido personal a lo que se interpreta y construye, es comprender en paralelo al desarrollo de las capacidades estéticas vinculadas a los sentimientos, a fin de que cada persona interprete desde diferentes experiencias e individualidad, pensamientos y percepciones como instrumentos que dan forma a un objeto de diseño visible y distinguible, estableciendo procesos cognitivos.

Donald N. (2005) estudió la emoción desde el punto de vista del diseño, refiriéndose a la experiencia aclara: *“refleja nuestras experiencias, asociaciones y recuerdos personales”* que estos evocan ocasionando diferentes sensaciones de ahí que los valores estéticos aplicados en diseño editorial por estudiantes y docentes deben generar percepciones bien estructuradas en el sentido de que todas sus partes, sus elementos y sus componentes, al estar dispuestos de manera armónica en conjunto como uso, función, materiales, forma, lenguaje formal, tecnología, acabados y dimensiones, transmitan aquello que entendemos como bien hecho y consigan explicar por qué lo percibimos así, por qué nos atraen estos y no otros.

Así, el resultado de esta investigación pretende reconocer qué categorías de valor estético influyen en el diseño editorial para distinguir, comprender el impacto, la influencia, el gusto y la apariencia de diseños editoriales como síntesis de una experiencia que pretenden reconstruir juicios y jerarquías, que nos explicará el porqué de nuestros comportamientos, pensamientos y acciones al realizar un diseño editorial. Para lograr lo anterior es necesario entender que la enseñanza está en constante reorganización o reconstrucción desde la dinámica cambiante propia de una práctica social. En este sentido pretendo entonces definir criterios comunes desde una postura sensible del estudiante, que establezcan capacidad de juicio para tomar decisiones de carácter cognitivo y estético en la solución de problemas en diseño editorial, entendidos como criterios pedagógicos en la formación de los valores éticos que soportan a los demás valores constitutivos del diseño incluyendo los profesionales; y extrayendo información sobre la cultura que se ha generado en este proceso de analogía y asociación en la enseñanza-aprendizaje.

# Pregunta de investigación

¿Qué invariantes constitutivas del proceso cognitivo y el valor estético se reconocen en la enseñanza del diseño editorial?

## Objetivos

### Objetivo general:

Caracterizar las invariantes constitutivas del proceso cognitivo y el valor estético presentes en la enseñanza del diseño editorial.

### Objetivos específicos:

- Reconocer la comprensión y conocimiento de los estudiantes y docentes en la enseñanza-aprendizaje respecto de la cualidad sensible del diseño editorial.
- Registrar a partir de grupos muestra de estudiantes y docentes en la asignatura de diseño editorial factores o indicadores que intervienen en el marco de un proyecto editorial.
- Discernir sobre qué invariantes del valor estético y la cognición están presentes en el diseño editorial como asignatura.

# Metodología

Aproximarse al campo estético en el aula de clase implica proyectar formas de pensamiento reflexivo desde diferentes contextos, conocimientos e ideas, para así construir nuevos planteamientos y resultados, los cuales indican el cómo distinguir las invariantes estéticas al realizar productos editoriales. Resulta evidente que es desde la propia experiencia profesional en relación con las vivencias de los estudiantes en el taller de diseño editorial donde se origina esta información.

Con base en lo anterior, se realiza una investigación de estudio de casos, en la que se observan, analizan y registran, desde lo individual y colectivo los procesos de diseño editorial expresado por estudiantes y docentes de la carrera de diseño gráfico, así como también los documentos producidos, argumentaciones, fotografías y productos editoriales realizados por los estudiantes en tanto material de observación para la investigación. Se focalizan 12 estudiantes en la Fundación Universitaria Los Libertadores y 12 estudiantes en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, género masculino y femenino, sexto y séptimo semestre de diseño gráfico en la asignatura de diseño editorial. Se cuenta además con la colaboración de 3 docentes de diseño editorial y 3 docentes teóricos en diseño gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores y la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Los resultados obtenidos deberían evidenciar las invariantes constitutivas del proceso cognitivo y el valor estético a través de la descripción y análisis de momentos particulares del semestre académico, se eligen clases específicas con ejercicios aplicativos enfocados en situaciones individuales y grupales dentro del aula de clase de diseño editorial, adicionalmente es importante la postura de los docentes frente al ejercicio de la enseñanza-aprendizaje en diseño editorial desde la propia reflexión y construcción de saberes colectivos.

La recolección y análisis de datos se obtienen de los siguientes instrumentos:

**Matrices de observación de desempeño y valoración o evaluación.** Funcionan como instrumento de valoración al proceso de trabajo y producto editorial finalizado. El estudiante conoce este instrumento el primer día de clase, tiene por objetivo mostrar avances, reflexiones, responsabilidades, procesos, decisiones, así como, recursos visuales y tecnológicos.

**Observaciones participativas en el aula:** Por medio de reuniones y diálogos constructivos durante las sesiones de clase, y a partir de contenidos, acciones y experiencias en entregas y evaluaciones finales se obtuvieron observaciones por medio de notas reflexivas sobre procesos y manifestaciones de docentes y estudiantes de manera grupal e individual, las discusiones generadas en el aula contribuyeron a entender el aprendizaje individual y colectivo de los estudiantes, las cuales analizaron e interpretaron el desempeño autónomo y colectivo en la toma de decisiones estéticas de productos y posibles efectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

**Entrevistas con estudiantes y docentes.** Se trata de entrevistas semi-estructuradas y específicas, basadas en las categorías analizadas en las matrices de observación y participación en el aula con estudiantes y docentes definidos para indagar sobre su percepción y conocimiento por el diseño editorial e invariantes estéticas que influyeron en la toma de decisiones, proceso y solución de productos editoriales. Se utilizan herramientas tecnológicas como la grabadora de voz para luego transcribir literalmente en su totalidad y permitir el análisis detallado de frases y reflexiones que luego ayudaron a crear los instrumentos de valoración por categorías para esta investigación.

La validación para esta investigación se divide en dos fases:

En su primera fase se realiza un estudio de grupos focales, 12 estudiantes en la Fundación Universitaria Los Libertadores y 12 estudiantes en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, de género masculino y femenino de séptimo semestre de diseño gráfico. Se destaca la observación de las clases desde lo descriptivo dado por el contexto y la interpretación de los mismos para así comprender e intervenir. Se utiliza una matriz de preguntas seleccionadas y de fácil comprensión. Luego de ser leídas, estas sirven de

base para que los estudiantes narren por medio de la escritura su experiencia en proyectos individuales y grupales en el aula de diseño editorial. Además, se ejemplifica un ejercicio grupal en el cual los estudiantes experimentaron, observaron y aplicaron sus conocimientos para así establecer tres conceptos generales a analizar, tales como: aprendizaje, cooperación y capacidad reflexiva

La segunda fase, parte de una sesión de clase, los estudiantes describen de manera oral su proyecto editorial final, el docente elige 3 estudiantes de la Fundación Universitaria Los Libertadores y 3 estudiantes Universidad Jorge Tadeo Lozano, posteriormente se entrevistan de manera individual, en base a un proyecto editorial impreso que se les entrega, más un formato con preguntas específicas que describen lo estructural, funcional y comunicativo del libro referente. Asimismo, se realizan 3 entrevistas a docentes de diseño gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores y 3 entrevistas a docentes de diseño gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, los cuales hablarán sobre cultura desde su experiencia, valor estético en diseño editorial y enseñanza-aprendizaje en diseño y diseño editorial.

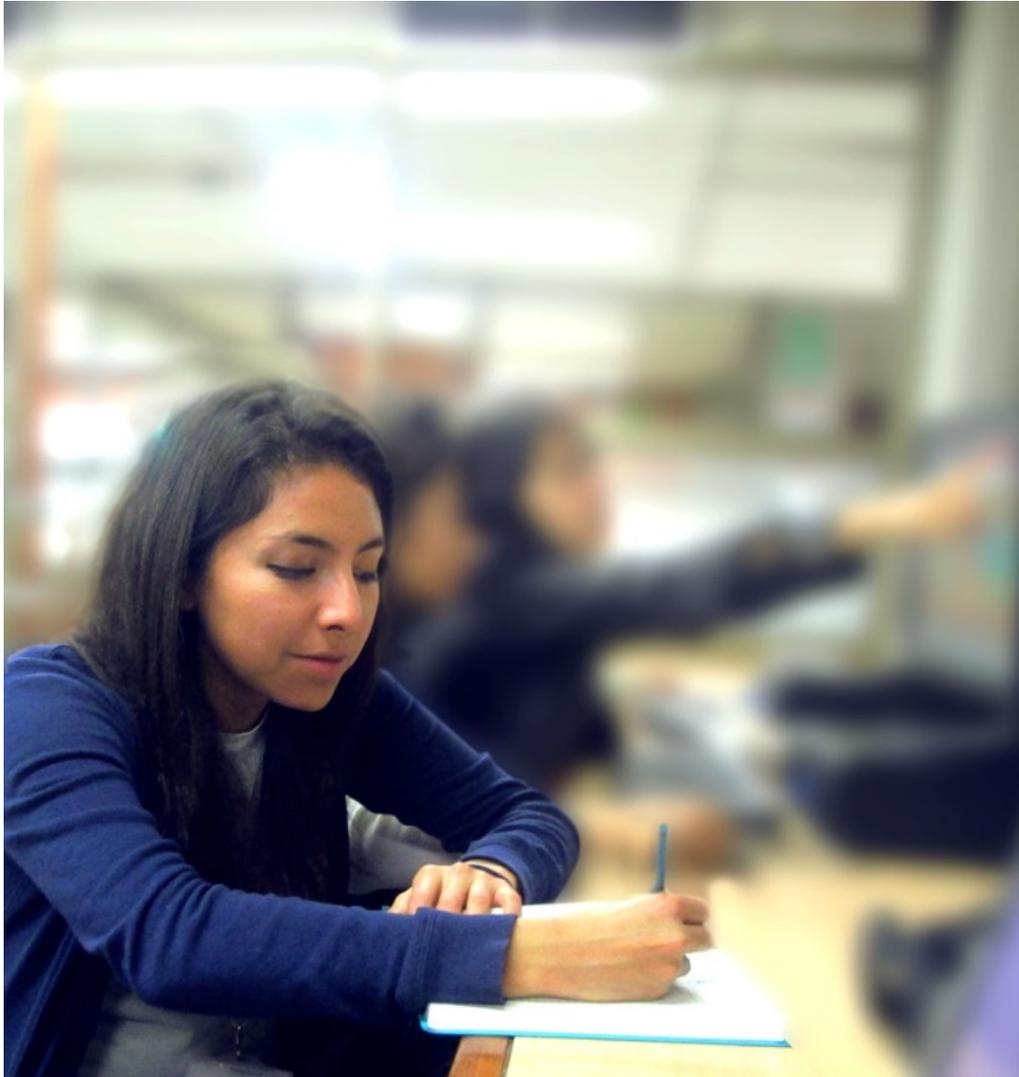
Las herramientas elegidas de valoración para la investigación permiten observar, no solo los contenidos o resultados formales, técnicos o estéticos sino también responderá a la pregunta de investigación, permitiendo construir nuevas prácticas educativas en talleres editoriales y conocimientos significativos en lo relacionado con la enseñanza-aprendizaje desde la formación estética en proyectos editoriales que como solución permite integrar de manera holística contenidos, acciones, experiencias, y reflexiones a partir de las interacciones y apreciaciones de parte de usuarios, expertos y contextos reales asociados con el objeto resultante.

## **Primera fase**

### **Estudio de caso N° 1 | Autobiografía como diseñador/a editorial**

Esta actividad se realiza al finalizar el semestre con 12 estudiantes de la Fundación Universitaria Los Libertadores y 12 de la Universidad Jorge Tadeo Lozano quienes argumentan su experiencia desde la narrativa escrita. Las variables a estudiar son:

experiencia, formación como diseñador y valoración de un producto editorial. A modo de cuento y apoyados por preguntas sin un orden específico, los estudiantes escriben su autobiografía como diseñador/ o diseñadora editorial desde una actitud crítica que los inspira a revivir momentos, sensibilidades y decisiones desde su capacidad de pensar y reflexionar en el hacer creativo.



**Imagen N°1.** La conversación por medio de la escritura permite el desarrollo en la enseñanza-aprendizaje.

**Tabla N° 1.** Escribir para aprender a pensar. Parra Castillo, Sandra (2016). (Ver anexo A)

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
<b>Nombre  </b>	
<b>Edad  </b>	
<b>Nivel educativo  </b>	
<b>Fecha  </b>	
<i><b>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997</b></i>	
<i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i>	
<b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul>	
*/	

## Estudio de caso N° 2 | El diálogo permitido entre iguales (Ver anexo D)

Al comenzar el semestre se requiere explorar por medio del diálogo buscando comprender referentes en cuanto a contexto social, cultural y los posibles procesos en la solución de problemas de diseño en cada estudiante. En la semana ocho se sugiere una actividad individual en el primer momento y de grupo al finalizar, que consiste en la entrega de un libro escolar impreso, con problemas de legibilidad, ilustración y orden en la información. El objetivo es presentar una nueva propuesta totalmente diseñada y finalizada en una sesión de clase de cuatro horas. Con el fin de organizar la información recolectada y generada en el proceso de desarrollo de la investigación es indispensable, para orientar la interpretación, elaborar una guía de observación de la actividad que involucra problematizar, cuestionar, crear estrategias, tomar decisiones en cuanto imagen, tipografía y significación en la fase de producción de siete páginas de un libro escolar.

Esta actividad se realiza en la semana 8 del semestre académico con 12 estudiantes de la Fundación Universitaria Los Libertadores y 12 de la Universidad Jorge Tadeo Lozano quienes argumentan su experiencia grupal desde la narrativa escrita. Las variables a estudiar son: facilidad de relacionarse, trabajo en equipo, disposición para comunicarse, influencia en los demás y capacidad para comprender aún sin estar de acuerdo.



**Imagen N° 2.** Partiendo de sus propias realidades y conocimientos la primera prueba en la solución de problemas editoriales se convierte en un propósito de experiencia y aprendizaje en el aula.

**Tabla N° 2.** Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo. Parra Castillo, Sandra (2016). (Ver anexo B)

Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016	
<b>Nombre  </b>	
<b>Edad  </b>	
<b>Nivel educativo  </b>	
<b>Fecha  </b>	
<p style="text-align: center;"><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>	
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; min-height: 40px;">                     */                 </div>	

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?				
¿Los resolvimos?				
¿Se superaron completamente los disgustos?				
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?				
¿Alcanzaron los objetivos?				
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?				
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?				
¿Tomé en consideración las ideas de otros?				
¿Pregunté antes de reaccionar?				
INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?				
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?				
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?				
CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?				
¿Había motivación para continuar?				
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?				

**Estudio de caso N°3 | Participación estratégica.** (Ver anexo D)

Se utiliza una evaluación formativa con 12 estudiantes de la Fundación Universitaria Los Libertadores y 12 estudiantes de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en la asignatura de diseño editorial, teniendo en cuenta habilidades y competencias de los estudiantes en la solución de problemas propios del diseño editorial, se elige la variable de participación estratégica en la cual se establecieron tres conceptos generales: Aprendizaje, Cooperación y Capacidad Reflexiva. Cada uno de estos aspectos se subdivide en cinco variables relacionados con su comportamiento individual y grupal en la toma de decisiones y solución de problemas.

**Proyecto Grupal | Juego de roles**

*Grupo de estudiantes 12, divididos en 2 grupos*

En clase de diseño editorial es importante entender cada uno de los procesos de desarrollo en la edición de publicaciones, los cuales llevan a dar soluciones estratégicas tanto individuales como colectivas, aprender a seleccionar tanto los recursos humanos como técnicos para la concepción y producción editorial será de gran importancia.

Previo a la clase, el editor de cada grupo ha sido elegido entendiéndose cuáles son las funciones del rol asignado, basado en un texto estructurado entregado por el docente conoce la problemática a solucionar en las sesiones establecidas para desarrollar esta actividad. Estando en el aula el grupo de estudiantes conoce a los editores, quienes exponen el proyecto y los perfiles que requieren para este, apoyados en roles específicos los cuales son: diagramador, ilustrador y fotógrafo, para ello cada estudiante entiende las funciones y argumenta qué rol al que desea aplicar. Con base en sus habilidades y conocimientos, luego de ser elegidos, se reúne el equipo con el editor el cual transmite la información ya organizada y las posibles estrategias a seguir para el desarrollo del proyecto.

El proyecto editorial grupal tendrá las siguientes características:

Son 5 libros/diccionario de inglés para niños construido en torno a 5 temáticas diferentes:

TEMÁTICAS	FICHA TÉCNICA	SEGMENTACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Words</li> <li>• Science</li> <li>• World</li> <li>• Math</li> <li>• Animals</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 112 paginas internas cada libro</li> <li>• colores de página: full color</li> <li>• formato: 19 cm x 27,5 cm</li> <li>• tapa blanda 4 x 0</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel educativo: Primaria</li> <li>• Edad: 5-10 años</li> <li>• Estrato: 6</li> <li>• Sexo: Femenino/Masculino</li> <li>• País: Bogotá-Colombia</li> </ul>

Para realizar el prototipo de la clase, se tomará el texto del primer libro *Words*, el cual ya está elaborado, estructurado y con corrección de estilo; los integrantes del equipo en cabeza del editor elaboraran un prototipo digital en un tiempo determinado, cada sesión tendrá un tema a tratar y solucionar. Las actividades son las siguientes:

<p><b>PRIMERA ACTIVIDAD   planteamiento y análisis del problema</b>  <b>TIEMPO DE DURACION: 1 sesión, 4 horas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propuesta del tema a realizar</li> <li>• Distribución de cargos editoriales (Editor, corrector de estilo, diagramador, ilustrador, colorista, fotógrafo)</li> </ul>
<p><b>SEGUNDA ACTIVIDAD   recopilación, interpretación y organización de la información</b>  <b>TIEMPO DE DURACION: 1 sesión, 4 horas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipologías de libros, la estructura y organización de los contenidos, la composición editorial, los sistemas de jerarquías y la tipografía para libros.</li> <li>• Niveles de lectura: diferencia de pesos visuales entre los elementos que componen la página.</li> <li>• Texto: considerar siempre la densidad de la lectura, su legibilidad, su ancho de columna, su cuerpo tipográfico, su ubicación en la página.</li> <li>• Cronograma de trabajo</li> </ul>
<p><b>TERCERA ACTIVIDAD   estrategias en las fases de procesos</b>  <b>TIEMPO DE DURACION: 1 sesión, 4 horas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodología de gestión</li> <li>• Organización, coordinación y articulación del trabajo en equipo</li> <li>• Comunicación de ideas y toma decisiones</li> <li>• Asociación de conocimientos con soluciones</li> <li>• Objetivos estratégicos</li> </ul>

**CUARTA ACTIVIDAD | presentación de alternativas****TIEMPO DE DURACION: 1 sesión, 4 horas**

- Aplicación de referentes
- Requisitos técnicos
- Factores influyentes

**QUINTA ACTIVIDAD | presentación de prototipo****TIEMPO DE DURACION: 1 sesión, 4 horas**

- Exposición oral del proyecto individual o por equipos
- Exposición audiovisual
- Evaluación de proyecto editorial
- Evaluación trabajo en equipo
- Para cada actividad se tienen en cuenta las especificaciones técnicas y los estilos propios de una publicación como texto, imágenes y demás elementos gráficos que se utilicen en la publicación, así como información referente a la composición y el propio soporte de la publicación sin olvidar métodos de producción, diseño, presupuesto, fechas de entrega, calidad de producto y distribución, todo esto aplicado a un concepto editorial que satisfaga las expectativas de autores, correctores, diseñadores, impresores, compañías editoras, librerías y lectores.



**Imagen N°3.** Partiendo de sus propias realidades y conocimientos el proyecto grupal construye experiencia, incluso, escucha las ideas de otros y expresa sus propias opiniones.

**INDICADORES DE LAS VARIABLES**

**INSUFICIENTE.** Comete errores, no corrige los errores, no tiene iniciativa para investigar sobre el contenido.

**SUFICIENTE.** Muestra un conocimiento básico, más no articula conexiones con otras disciplinas.

**NOTABLE.** Muestra un conocimiento sólido y hace conexiones con otras disciplinas.

**SOBRESALIENTE:** Toma iniciativa para localizar y enseñar información más allá del texto establecido.

<b>VARIABLES</b>
<b>APRENDIZAJE</b>
1. Asimila las instrucciones provenientes del entorno y al mismo tiempo aprende de las propias experiencias.
2. Organiza su propio aprendizaje para gestionar el tiempo y la información eficazmente.
3. Manifiesta las oportunidades disponibles y es capaz de superar los obstáculos con el fin de culminar la práctica con éxito.
4. Adquiere y procesa los nuevos conocimientos, cuenta con recursos que permiten planificar y desarrollar una tarea estratégica.
5. Resuelve y construye procesos a partir de la colaboración en equipo.
<b>COOPERACIÓN</b>
1. Es capaz de compartir con otros lo que sabe.
2. Solicita ayuda y apoyo de sus iguales y grupo.
3. Identificar fuentes, recursos y materiales en la solución de problemas.
4. Identifica funciones, procesos, actividades y tareas por procesos.
5. Comparte destrezas y actitudes necesarias para generar respuestas a problemas, imprevistos, de manera autónoma y flexible colaborando con la organización del proyecto.
<b>CAPACIDAD REFLEXIVA</b>
1. Diferencia entre los procedimientos que le pueden ser útiles individualmente y los que benefician a todo el equipo, para de esta forma generar un aprendizaje de mejora continua.
2. Reflexiona en la forma en que aprende y actúa para llegar a un resultado.
3. Pone en práctica lo aprendido, aplica sus conocimientos y habilidades en nuevos contextos.
4. Interpreta y formula procesos ante la nueva información.
5. Identifica aquella información que le pueda ayudar en el rol elegido.

El siguiente formato busca recoger la investigación relacionada con el aprendizaje, cooperación y capacidad reflexiva de los estudiantes ante un proyecto editorial específico, sus fases de procesos y soluciones eficaces, haciendo énfasis en aspectos de conocimientos previos y su aplicación.

## COMPETENCIAS ESTUDIANTES | PROYECTO EDITORIAL | ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS EN LAS FASES DE PROCESOS

nombre .....

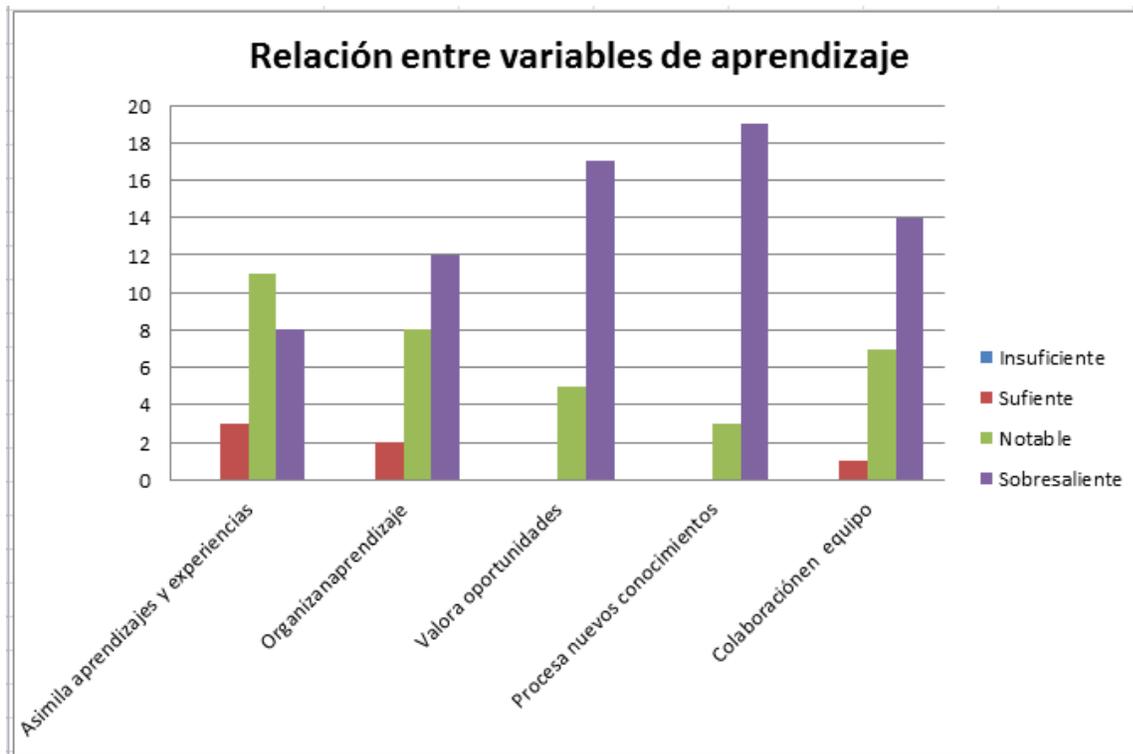
fecha .....

APRENDIZAJE				
1. Asimila las instrucciones provenientes del entorno y al mismo tiempo aprende de las propias experiencias	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
2. Organiza su propio aprendizaje para gestionar el tiempo y la información eficazmente	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
3. Manifiesta las oportunidades disponibles y es capaz de superar los obstáculos con el fin de culminar la práctica con éxito	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
4. Adquiere y procesa los nuevos conocimientos, cuenta con recursos que permiten planificar y desarrollar una tarea estratégica	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
5. Resuelve y construye procesos a partir de la colaboración en equipo	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
COOPERACIÓN				
1. Es capaz de compartir con otros lo que sabe	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
2. Solicita ayuda y apoyo de sus iguales y grupo	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
3. Identificar fuentes, recursos y materiales en la solución de problemas	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
4. Identifica funciones, procesos, actividades y tareas por procesos	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
5. Comparte destrezas y actitudes necesarias para generar respuestas a problemas, imprevistos, de manera autónoma y flexible colaborando con la organización del proyecto	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
CAPACIDAD REFLEXIVA				
1. Diferencia entre que procedimientos le puede ser útil individualmente y cuales al equipo, para de esta forma generar un aprendizaje de mejora continua	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
2. Reflexiona en la forma en que se aprende y el actuar para llegar a un resultado	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
3. Puso en práctica lo que ha aprendido, aplico sus conocimientos y habilidades en nuevos contextos	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
4. Interpreta y formula procesos ante la nueva información	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○
5. Identifica aquella información que le pueda ayudar en el rol elegido	Insuficiente ○	Suficiente ○	Notable ○	Sobresaliente ○

**Tabla N° 3.** Análisis de competencias y estrategias editoriales. Guía de evaluación formativa. Parra Castillo, Sandra (2013). Una mirada integral en el proyecto editorial. Elaborada para trabajo de tesis en la Especialización de Pedagogía del Diseño. Universidad Nacional de Colombia.

## Presentación de resultados

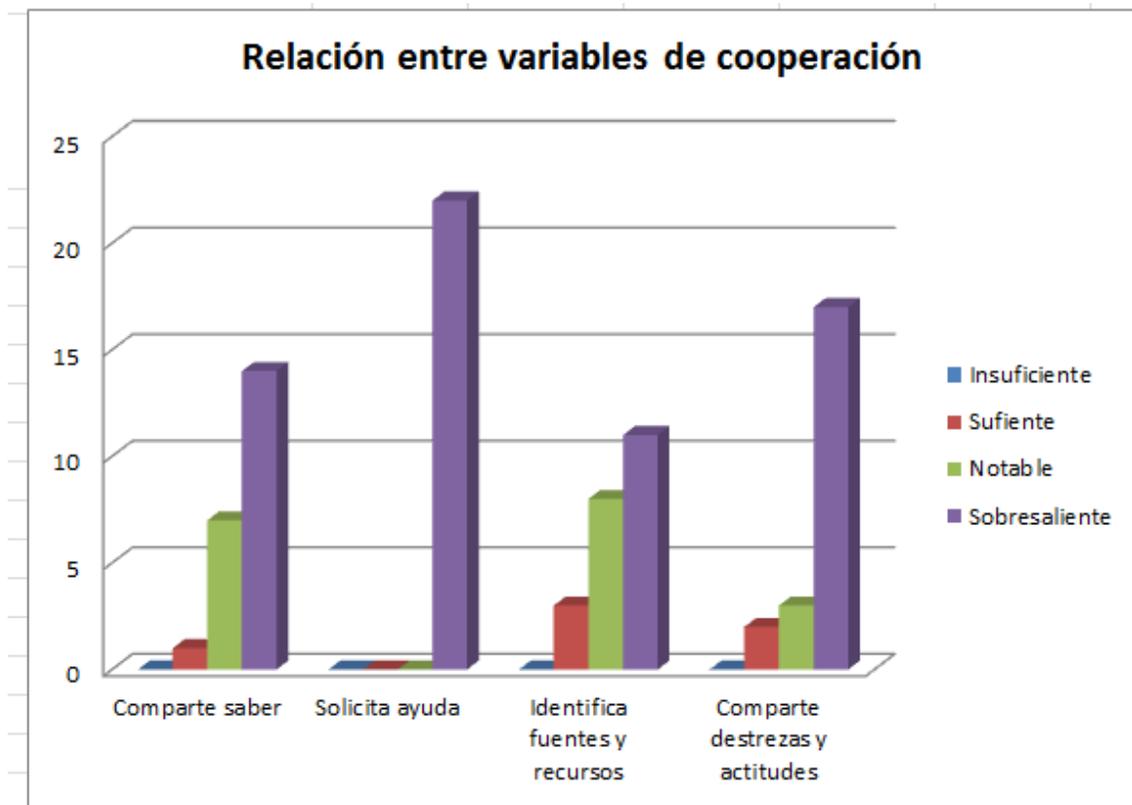
### Aprendizaje



**Tabla N° 4.** Análisis de información del aprendizaje. Parra Castillo, Sandra (2013). Una mirada integral en el proyecto editorial. Elaborada para trabajo de tesis en la Especialización de Pedagogía del Diseño. Universidad Nacional de Colombia.

La variable utilizada en relación con el aprendizaje ayuda a explicar que los estudiantes tienen capacidad y habilidades cognitivas importantes, usa comprensivamente conocimientos, instrumentos y tecnologías para procesar los aprendizajes previos vinculándolos a los nuevos, lo cual le posibilita configurar y formular alternativas de solución a necesidades de un determinado producto, considerando su ser, saber y hacer en proyectos innovadores de desarrollo y creación en diseño editorial.

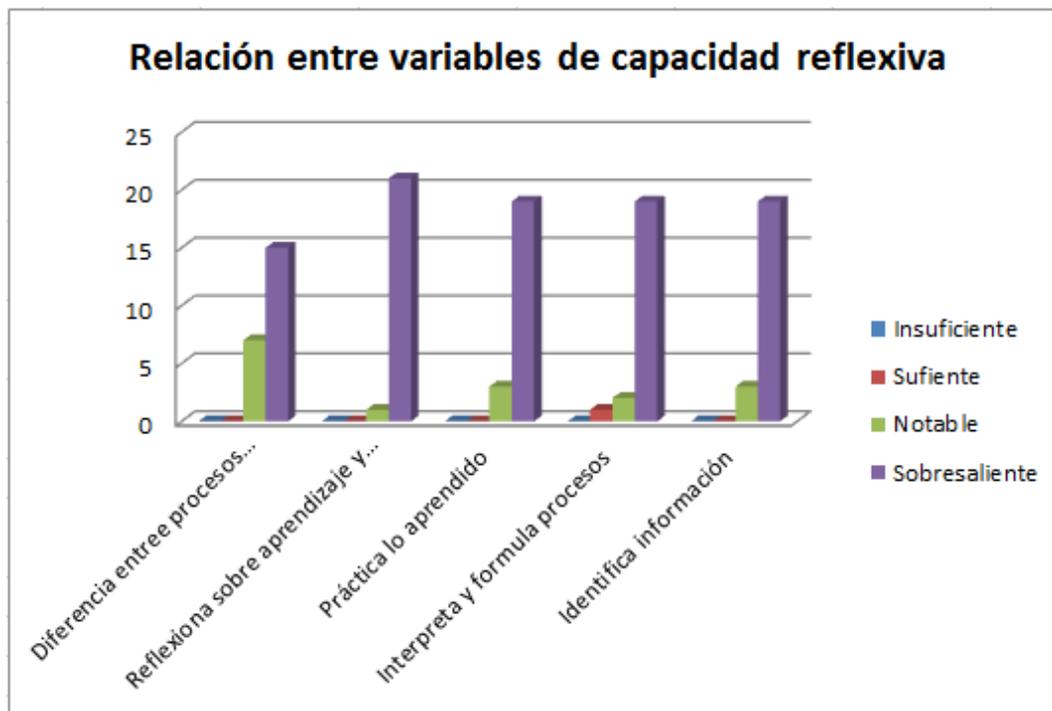
## Cooperación



**Tabla N° 5.** Análisis de información. Cooperación. Parra Castillo, Sandra (2013). Una mirada integral en el proyecto editorial. Elaborada para trabajo de tesis en la Especialización de Pedagogía del Diseño. Universidad Nacional de Colombia.

La variable utilizada en relación con la cooperación explica que los estudiantes van a desarrollar habilidades afectivas y sociales para trabajar en grupo o en equipo, de hecho los estudiantes tienen claro los roles y las responsabilidades de cada uno dentro del grupo.

## Capacidad Reflexiva



**Tabla N° 6.** Análisis de información. Capacidad reflexiva. Análisis de información. Parra Castillo, Sandra (2013). Una mirada integral en el proyecto editorial. Elaborada para trabajo de tesis en la Especialización de Pedagogía del Diseño. Universidad Nacional de Colombia.

La variable utilizada en relación con la capacidad reflexiva explica que los estudiantes desarrollan habilidades meta cognitivas ya que reflexionan sobre el proceso de aprendizaje que realizaron, para evaluar su efectividad con ello están en capacidad de resolver cualquier tipo de problema.

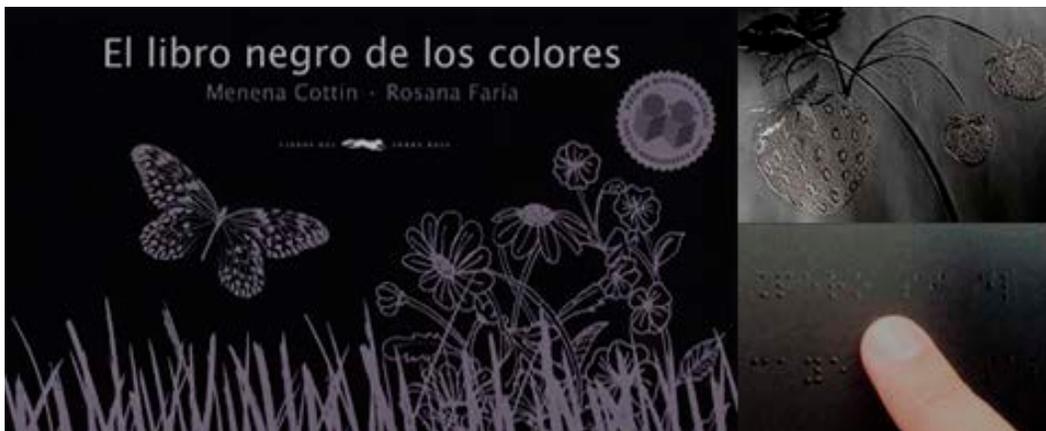
### Segunda fase

Se realiza en una clase específica con la participación y expresión de los estudiantes en la presentación y argumentación oral de ideas, que posteriormente al final de la primera evaluación, el estudiante construye de forma escrita dentro del proyecto a realizar. Se convierte, en el primer momento de análisis y participación en el desarrollo de prototipos

editoriales. Esta descripción oral y escrita aplicada al proyecto individual ocurre desde la experiencia individual y colectiva, es el momento para mostrar diferentes ejemplos editoriales elegidos por el docente, allí se desarrollan conceptos y criterios básicos de planeación y definición del proyecto editorial, descripción y características del prototipo a realizar, además de, información definida como el público que va dirigido, costos y presupuestos, tema a desarrollar, formato (libro, revista, catalogo, periódico), elección de materiales adecuados (papel, imágenes, formatos, tintas, encuadernación y acabados), composición o maquetación editorial, entre otros integrando los conocimientos previos a los nuevos, resaltando las habilidades y destrezas partiendo de intereses y necesidades.

#### **Estudio de caso N°4. Objeto editorial | Cultura material**

El objetivo de esta valoración de comprobación en la investigación consiste en analizar desde la apreciación y experiencia de seis estudiantes lo funcional, estructural y comunicativo de un libro llamado *“El Libro negro de los colores”*, es una obra singular sobre la percepción del color y merecedora del primer premio en la categoría Nuevos Horizontes otorgado por la Feria del libro infantil de Bologna 2007. El objeto editorial seleccionado es observado por el estudiante, para luego, de manera oral expresar sus apreciaciones a partir de preguntas que aportan e influyen en las decisiones posteriores y procesos de formación.



**Imagen N° 4.** El libro Negro de los Colores. Un cuento para «ver» los colores con los ojos cerrados: un libro para aprender a tocar, oler y sentir el rojo de las fresas, el verde de la hierba y el azul del cielo.

**Tabla N°7.** Análisis Editorial. Parra Castillo, Sandra (2016).

<b>Estructural</b>	<p>¿Qué es?</p> <p>¿Para qué ha sido hecho el objeto editorial?</p> <p>¿La apariencia física del objeto editorial le interesa?</p> <p>¿Los procesos técnicos son adecuados? ¿Cómo está hecho?</p> <p>Sobre los materiales y forma ¿En qué es adecuado o no el objeto editorial?</p>
<b>Funcional</b>	<p>¿Para qué sirve?</p> <p>¿Cómo funciona?</p> <p>¿Resignifica su función?</p> <p>¿Hay una relación del objeto editorial con el uso?</p>
<b>Comunicativa</b>	<p>¿Qué significa?</p> <p>¿Lo que significa le da sentido a su experiencia?</p> <p>¿Qué se siente por él?</p> <p>¿Qué o a quién le recuerda este objeto editorial?</p> <p>¿Lo que comunica modifica su entorno y se convierte en un objeto editorial particular?</p>

**Estudio de caso N°5. Compartiendo el poder en la enseñanza-aprendizaje**

Son 3 casos específicos de docentes de la Fundación Universitaria Los Libertadores y 3 De la Universidad Jorge Tadeo Lozano, cuyos resultados consisten en hacer evidentes las invariantes constitutivas del proceso cognitivo y el valor estético a través de entrevistas que describen y analizan, desde la propia experiencia social y cognoscitiva, la enseñanza-aprendizaje en diseño editorial, es posible incluso descubrir nuevas estrategias pertinentes que darán un resultado de formas sensibles viables, creativas, simbólicas, culturales y estratégicas. Asimismo, se crearán reflexiones sobre la práctica pedagógica para mejorar y transformar el espacio universitario.

**Tabla N°8.** Análisis Docente. Parra Castillo, Sandra (2016). (Ver anexo C)

Compartiendo el poder en la enseñanza-aprendizaje UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016	
Nombre	
Nivel educativo	
Profesión	
Experiencia docente	
Experiencia profesional	
Profesor a cargo de	
Fecha	
<p><i>“El buen maestro imparte una explicación satisfactoria; el gran maestro produce inquietud, transmite intranquilidad, invita a pensar”. Richard Sennett</i></p> <p>El objetivo de esta entrevista es reconocer la relación docente-estudiante en el aula de clase, entender además desde su experiencia como individuo pensar y reflexionar en su quehacer docente</p>	
<p><b>Cultura / experiencia / El diseño: estrategia y objeto de la cultura / Identidad y comunicación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De manera concisa. ¿Quién eres?</li> <li>• ¿Qué te representa y define como diseñador/a latinoamericano/a?</li> <li>• ¿La cultura que has adquirido potencia tu labor como profesional y docente?</li> <li>• Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</li> <li>• Recuerdas ¿Cuál fue el primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó ese libro?, ¿qué lograste despertar con esa lectura?</li> </ul>	
<p><b>Valor estético / Objeto estético: formal, sensible y significativo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La estética en diseño, ¿cómo la interpretas?</li> <li>• La cultura visual estética en la solución de un trabajo de diseño editorial o en la solución de los problemas que plantea cualquier comunicación ¿Dependen de la aptitud de cada diseñador para resolver su trabajo?</li> <li>• ¿En tu cotidianidad has tenido momentos sensiblemente satisfactorios, es decir, una experiencia estética?</li> <li>• ¿Un buen diseño editorial transmite sensaciones, experiencias, valores e incluso signos imaginarios?</li> <li>• ¿Cómo valoras un diseño editorial? ¿Por la forma? ¿Por su función? ¿Por lo que expresa de manera distintiva? ¿Por su empatía, lo comprendo de inmediato? ¿Porque cuenta algo?</li> </ul>	
<p><b>Cognición / Proceso editorial: enseñanza-aprendizaje / Estética como enseñanza-aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuándo, dónde y cómo comenzó tu profesión como docente?</li> <li>• ¿Qué pasos o proceso sigues para construir las clases?</li> <li>• Cultura y diseño, ¿Cómo lo integras a tus clases? ¿Eres creadora de cultura? ¿Cómo?</li> <li>• Cada ejercicio es una posibilidad de aprendizaje. ¿Creas en tus estudiantes el hacerse más preguntas y propones porque adquieran un criterio propio?</li> <li>• ¿En tus clases hay construcción colectiva de diseño?</li> </ul>	

En resumen, la metodología de esta investigación comprende 5 estudios de casos o pasos a seguir en la búsqueda de las invariantes en la enseñanza del diseño editorial. Los estudiantes de diseño editorial, en algunos casos, llegan con poco gusto por la asignatura es por ello que escribir como primer ejercicio de encuentro el reto de la **autobiografía como diseñador/a editorial** los anima a relacionar ideas y pensamientos, descubrir sentimientos y emociones individuales con un estilo propio que permite crear una opinión sobre la propia personalidad, es expresar algo que en principio no ven posible y podría decirse que es el comienzo de la realización personal, una perspectiva integral del sujeto, que es finalmente la humanización individual. Es la manera de creer y confiar para reconocerse, para comunicar a otros, para ser reconocido. Es engrandecer en a cada uno de los estudiantes el potencial de inteligencia, sensibilidad y solidaridad.

El trabajo grupal es siempre una actividad que los estudiantes evaden, por ello proponer trabajo en equipo entre estudiantes conocidos o no conocidos con un encargo en común a solucionar en una sesión de clase es entender que el **diálogo permitido entre iguales** les proporcionará una visión más clara del problema en un encuentro colaborativo. En esta experiencia se observa que para dar solución en equipo a un problema de diseño la empatía es la primera dificultad a vencer, los estudiantes saben que el otro es distinto pero deben comprender que esos elementos de disimilitud aportarán ideas y soluciones al problema de diseño requerido, por ello es importante relacionar la construcción del otro y la construcción del conocimiento en común. Es entonces, el momento de la reflexión para permitir la posibilidad de apreciar la diversidad de soluciones editoriales desde el hacer práctico y con los conocimientos que cada uno resalte. Se podría decir que el observador adopta la perspectiva del otro y representa lo que él sabe. Los individuos reconocen que tomar la iniciativa al formular preguntas y posibles soluciones es también proponer de manera autónoma nuevas miradas que se construirán colectivamente esto ejerce sobre el otro respuestas y toma de decisiones de manera rápida, por ser un espacio colaborativo donde la motivación, inspiración y autodeterminación de cada estudiante lo capacita para resolver problemas de diseño desde lo individual para beneficio colectivo.

**La participación estratégica** aplicada en un espacio colaborativo por equipos. El docente desde la posición de observador y guía analiza y reflexiona sobre el comportamiento individual de los estudiantes, al inspirar a los estudiantes se destacan las habilidades como el análisis, la formación de un pensamiento holista y global se evidencia que es desde el trabajo individual y cooperativo donde se resalta y desarrolla habilidades en cada estudiante. El diseñador, al tomar una posición autónoma, adquiere la capacidad de generar una serie de decisiones pues ejerce desde su conocimiento una serie de responsabilidades y comprende que su trabajo está en constante exigencia. El ejercicio colaborativo forma individuos creativos que proponen posibles soluciones de diseños editoriales reales y realizables con la única finalidad de satisfacer un propósito desde pautas establecidas. Cada equipo de trabajo integra claramente objetivos, actividades y recursos dentro del marco de una planeación didáctica.

El encuentro de los estudiantes de diseño editorial **con un objeto editorial** hace que su percepción y reacción renueve formas de ver y entender una publicación ya no son estudiantes pasivos, por el contrario surgen indagaciones del por qué fue creado, cuál fue el propósito, cuál es el fin comunicativo, por qué es permitido tocar, explorar y descubrir, entienden que se está expresando algo y valoran aún más la armonía entre la calidad de los textos, la originalidad en el diseño y el cuidado en los acabados con el mensaje, la sorpresa del objeto se convierte en sentir, cuestionar y dejar de lado los recetarios del oficio. Es el encuentro con otra dimensión que justifica cada detalle en relación con el uso que establece el receptor para provocar una experiencia, es el momento en el que se hace evidente la importancia de ser un diseñador mediador entre el objeto y el destinatario, entienden que la **cultura material** no es tan solo apilar objetos esenciales bien hechos, es además comprender que cada objeto tiene un fin, que tiene factores universales que no son otra cosa que los propios aprendizajes que le dan sentido a quiénes somos.

Para esta investigación se registra el quehacer pedagógico de 6 docentes en diseño gráfico, tanto en lo teórico como en la práctica en taller coinciden que además de preguntarse qué tipo de conocimiento se quiere enseñar, que función tiene la enseñanza de ellos y si se pretende causar valores en los estudiantes sobresale el **compartir el poder en la enseñanza-aprendizaje**, tanto docente como estudiante construyen conocimiento desde conceptos y experiencias personales sin los cuales no se tendría

sentido el aprendizaje. Si bien es importante qué tipos de conocimiento se enseñen también existe diversidad en las maneras de asimilarlos por parte del estudiante. Es decir que a partir del conocimiento recibido en clase se podrían inferir y asimilar otros conocimientos o enriquecer los ya adquiridos que podrían apropiarse en situaciones cotidianas o en cualquier asignatura de diseño. Se parte de conocer qué y cómo está comprendiendo el estudiante, es el cómo este comprende y utiliza cualquier concepto en la solución de problemas de diseño. Los encargos de aula tienen un propósito de formación que impulsa al estudiante a analizar, a establecer criterios no solo de diseño sino de su propia vida, de la sociedad en la que vive para tomar una postura ética, afectiva, estética, cultural, etc., y así poder dar valor a las decisiones que toma. El docente reflexiona en su quehacer y comprende que es además un formador de personas con habilidades, conocimientos y valores únicos y no solo de profesionales en diseño gráfico que para esta investigación es un diseñador editorial.

# **CAPÍTULO I**

## **1. Perspectiva y órdenes teóricos: cultura, valor estético y cognición**

### **1.1. El diseño: estrategia y objeto de la cultura**

#### **1.1.1. Identidad y comunicación**

Definir el concepto de cultura en esta investigación tiene como intención distinguir e interpretar los hechos y dar una primera definición de cultura como valor gnoseológico en la que el individuo se ve a sí mismo, por ello, regresar en el tiempo para recordar una infancia inolvidable, es reconstruir situaciones influyentes que en años posteriores motivarán el estudio y profesión en diseño gráfico. Y es en ese momento en el que se evidencia toda la información visual y estética que interiorizó y luego exterioriza tanto en lo personal como en lo profesional, por ello es el diseño de modas el que construye ese entorno personal y favorece las reacciones culturales posteriores.

Esa niñez estuvo rodeada de diversas y coloridas telas, hilos, agujas, alfileres, figurines y canutillo, puesto que mi madre tenía como profesión la modistería; en su taller la acompañaban tres señoras dedicadas a su oficio con habilidades distintivas para confeccionar trajes únicos. Sus referentes más cercanos eran numerosas revistas de moda con diseños imponentes, elegantes y emotivos, asociados a textos que describían su vestuario ideal, innovador y diferenciador.

Esta divulgación fue facilitada por medio del incremento de la publicidad moderna y de las revistas de gran tirada, dirigidas en primer lugar a las mujeres, que sirvió para generar nuevos niveles de deseo y acelerar el crecimiento de la cultura de consumo, que se basa en la idea de modernidad (Sparke, 2010: 31), de manera que, las clientas al pasar cada página descubren detalles ideales en imágenes construidas para sus necesidades y aspiraciones en algunos vestidos que son seleccionándolos por sí mismas o simplemente encargan su creación.

Las formas de esos vestidos transforman la vida cotidiana de los individuos y es en ese momento donde se exterioriza su realidad cultural y desempeña un papel fundamental desde las experiencias que afectan su totalidad de satisfacción e identidad para relacionarse entre sí; hablar de cosas distintas desde algo en común de manera acertada y significativa. Las imágenes y texto no solo están organizadas de manera armónica en revistas y publicidad sino además están ligadas con las necesidades del consumidor desde su propio conocimiento, actitudes, sentimientos o conductas como recurso principal de la nueva sociedad, es entonces un componente significado y exacto para construir identidades socio-cultural desde los sentidos a través de los productos que consumía, con ello se hace visible la cultura.

Es interesante entender desde este ejemplo experiencial dos niveles diferenciales de la cultura, el primer nivel parte del contexto del consumo desde la lógica de la economía capitalista, que depende de la irracionalidad del “deseo” (la emoción sustentada en gran medida en la elección del consumo) (Sparke, 2010: 29), y es Thorstein Veblen en su libro *Teoría de la clase ociosa*, quien se interesa por el consumo de ostentación, en este caso la ropa femenina lo identifica como un proceso social, en el cual las mujeres actuaban como indicadores de una posición social real o deseada, un nuevo estilo de vida desde su cotidianidad.

Veblen empleó el concepto de “emulación pecuniaria” para describir el mecanismo que sustentaba el proceso continuo de “consumo ostentoso”, donde no importaban las particularidades sino su función y requisitos socioculturales. Conjuntamente Roland

Barthes nos indica el segundo nivel, el cual expresa la racionalidad del sistema de producción (Sparke, 2010:, p. 29), es decir, el deseo de una mayor comodidad y seguridad frente a la necesidad, consciencia de moda, la cual está presente en todos y cada uno de los momentos del proceso de acumulación en una sociedad industrial, en este caso, en la búsqueda de nuevas vestimentas como impacto social y cultural donde lo primordial son los detalles, de allí el valor de los nuevos colores, decoración detallada, selección de formas distintivas, función definida dado por el encargo y producción acertada las cuales exteriorizan nuevas experiencias y aspiraciones sociales. Tanto el capitalismo como la producción son componentes esenciales e influyentes en diseño, ya que la adquisición del gusto es encontrar una fascinación para ver e interactuar con su tiempo y espacio.

La cultura es un elemento fundamental e influyente en la sociedad, por consiguiente, está integrada a la vida cotidiana, manera de ser, herencia social, ideas, conocimientos, hábitos, arte, rituales, tipos de vestimenta, normas de comportamiento y valores. Freire (2005: 90) establece que “la cultura nace de la relación de dependencia, visto como un fenómeno que da origen a distintas formas del ser, de pensar, expresarse y de manifestarse en la sociedad” con características comunes, por ello, buscar una definición no es tarea fácil y puede indicar cosas distintas; por ejemplo, para algunos se posee cultura por asistir a la ópera o ir a museos pero esto son actividades culturales, se dice en cambio llenar de cultura al individuo con libros, películas, conversaciones, discusiones, ciudades, vestuario, carnaval, pinturas, fotografías, teatro, música, filosofía y política a todo lo que se adquiere, construye y transmite para aportar a ese entrelazado social que contribuye a las facultades intelectuales de cada individuo como miembro de la sociedad a través del lenguaje para construir cultura es decir “un fenómeno cultural es un fenómeno comunicativo” (Sexe, 2001), es así como cada individuo se relaciona y manifiesta nuevas experiencias, nuevas formas de vida. Para definir el concepto de cultura Boas abre el concepto a un máximo de periodo, señalando:

*La cultura es la totalidad de las reacciones y actividades mentales y físicas que caracterizan la conducta de los individuos componentes de un grupo social, colectiva e individualmente, en relación a su ambiente natural, a otros grupos, a miembros del mismo grupo, y de cada individuo hacia sí mismo. También incluye*

*los productos de estas actividades y su función en la vida de los grupos. (p. 166) es decir, es un todo, el conjunto de informaciones y habilidades que exterioriza un individuo que las hace visibles y sólidas.*

Por otra parte, David Rodríguez, entiende la categoría como una dimensión institucional de práctica cuando enuncia que es una manifestación humana, propia de un colectivo (grupo social definido), dinámica en tanto que sufre transformaciones, y está referida en la mayoría de los casos a un “conjunto o agrupación” de ideas, instituciones u objetos que constantemente están dando significado a las prácticas sociales (Rodríguez, 2006: 85).

La cultura es un patrimonio que integra lo epistémico, praxis, valor y comunicación desde lo material y espiritual para descubrir y evolucionar, es por consiguiente un proceso continuo de sustentación de una identidad mediante la coherencia lograda por un consistente punto de vista estético, una concepción moral del yo y un estilo de vida que exhibe esas concepciones en los objetos que adornan nuestro hogar y a nosotros mismos y en el gusto que expresa esos puntos de vista (Bell, 1997: 47) es decir, el ser social autónomo que no solo se limita a lo ideológico y político. Es asimismo, la realidad cotidiana desde lo económico, familiar y escolar que a partir de la interacción de experiencias establece jerarquías y preferencias para aprender y reconocer los valores estéticos.

Por otra parte, al respecto La Unesco declaró:

*... la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden (Declaración de México, 1982)*

Tal como lo explicaría Néstor García Canclini (2005) desarrollar la cultura en las sociedades contemporáneas, multiculturales y densamente interconectadas, no puede consistir en privilegiar una tradición, ni simplemente preservar un conjunto de tradiciones unificadas por un Estado como “cultura nacional”. El desarrollo más productivo es el que valora la riqueza de las diferencias, propicia la comunicación y el intercambio – interno y con el mundo – y contribuye a corregir las desigualdades, Es el encuentro de lo visual con lo material para estimular la imaginación. El interés de ser, de ver, de entender, de hacer para la búsqueda de la autenticidad de los objetos, los cuales son los nuevos desafíos del diseño editorial. En otras palabras, es el propio pensamiento el que define la cultura de un individuo.

Heidegger explica que para la cultura del diseño la clave está en comprender la manera de ser y estar de lo que tenemos a nuestro alrededor, presentes en nuestro entorno más cercano para satisfacer las emociones estéticas. Para definir la manera de ser de las cosas, los diseñadores tienen que elegir constantemente, decidir su modo de ser y su manera de vivir, encontrarse y reconocerse a sí mismo; en esto consiste la existencia del ser humano, la cual viene determinada por el hecho de estar en el mundo, en el mundo tal como lo encuentra y hereda, puesto que todo individuo crece en una situación con un pasado y una tradición, que lo condiciona y lo pone en su sitio para establecer múltiples relaciones entre personas hablando entre sí sobre las cosas y encontrándose mientras hacen cosas, mientras están ocupadas con ello adquiere un entorno social y material adecuado para hacer diseño (Calvera, 2010:108).

Las condiciones sociales en consonancia con la investigación tecnológica, materiales y métodos, tanto como objetos y productos, suministra y establece las causas que condujeron la formación de costumbres y comportamientos. Los objetos cotidianos ocasionan nuevos significados utilitarios y fijan vínculos con los individuos que expresan su propia identidad, cada uno de estos objetos está ligado a uno o varios elementos estructurales, pero, por lo demás, todos huyen continuamente de la estructuralidad técnica hacia los significados secundarios, del sistema tecnológico, hacia un sistema cultural (Baudrillard, 1969: 6). La manera de causar, percibir y pensar tiene que ver con las materializaciones u objetivaciones de la cultura material desde la ingeniería, la

arquitectura, el diseño industrial y el diseño gráfico las cuales al ser percibidas, relacionadas e interpretadas intervienen en la formación cultural del individuo, ocasionando, por ende, complicidad entre diseñador y el usuario en contextos determinados. De acuerdo con Sanín (2006: 2) Este cuestionamiento halla su justificación con las apreciaciones hechas por Baudrillard en torno a la necesidad de expandir el análisis formal, funcional y estructural de los objetos (su concepción) hasta la manera en que estos son vividos (su puesta en práctica).

La cultura para esta investigación es el primero de los tres ejes teóricos fundamentales para interpretar y ampliar las posibilidades de observación y percepción, es la forma pertinente de realizar productos, imágenes y servicios de diseño editorial; de ahí, que tanto estudiantes como docentes deban adquirir mayor conocimiento, logren hacerse más preguntas y fundamentar un criterio propio.

Para entender el concepto de cultura en el contexto de esta investigación, supongamos por un momento el encontrar una librería y estar delante de la estantería para ver de cerca esos libros valiosos y deseables los cuales se sitúan uno encima del otro o se superponen uno al lado del otro, algunos para sobresalir tienen detalles distintivos con la única intención de ocasionar el interés de observar y manipular, entonces los ojos se agrandan y es así como se descubren emociones individuales en un contexto físico y emotivo, personal y particular siendo esta la continua tarea del diseñador, la búsqueda de particularidades y la necesaria aptitud visual para conceptualizar y renovar continuamente el aspecto visual de los símbolos de consumo que se ofrecen a una población hambrienta de productos (Sparke, 2010: 31).

De hecho, los usuarios requieren sorprenderse en un espacio determinado de relaciones y conversaciones mutuas, donde a partir del uso de materiales que expresan cierta identificación se origina un impacto sociocultural, una nueva concepción y extensiones de nuestros sentidos desde una contemplación individual que proporciona un nuevo significado de uso cotidiano que transfiere valores, intercambios y símbolos a esos

objetos que no son más que conexiones entre diseñador y consumidor como evidencia del desarrollo de su propia cultura.

Partiendo de este ejemplo, se puntualizan dos aspectos: el primero desde lo individual, el cual se refiere al sentimiento y estado emocional de cada persona, que se manifiesta entre una cultura-individualizado y la circunstancia de satisfacer necesidades y desarrollar destrezas. La cultura es la formación y el refinamiento de la mente (Hobbes, 1979), que se modela a través de la acumulación de conocimiento, valor, praxis y comunicación desde la curiosidad, la ignorancia inteligente, el espíritu creador, la animación, el buen humor, la crítica, la libertad configurando un mundo de actividad que otorga sentido al hacer y sentir dependiendo de un espacio tiempo, es decir, en una relación con el entorno-sociedad para establecer vínculos integradores de saber que se traducen en la socialización de un individuo (Millán, 2000: 2). Toda cultura marca procesos de desarrollo intelectual, espiritual y estéticos para luego integrarse a la sociedad a partir de esos saberes; se trata de un sistema de significaciones estructuradas (Eco, 2000: 44) que potencializa a los diseñadores en la construcción de una identidad de actuación en tanto que recrea lo real a partir de lo imaginario.

Alejo Carpentier amplía el concepto desde lo intrínsecamente filosófico, para referir cómo toda cultura se muestra con una manera de ser y estar; por lo que precisa que se trata de una realidad en la que siempre existen simultáneamente el pasado, el presente y el futuro; una cultura de la humanidad cuya grandeza se manifiesta en su infinita variedad, en la coexistencia renovadora y enriquecedora de numerosas culturas independientes; una historia en la que siempre debe haber lugar para el mito y la maravilla, para todo lo que nos ayude a dar sentido al presente y abrimos paso hacia el futuro, hacia lo desconocido. (1985: 150)

Ahora bien, la cultura del diseño visto desde lo deseable de la relación en que un contexto se establece entre diseñador y consumidor, se manifiesta a través de imágenes, texto, formas, materiales, estructura, colores símbolos, espacios, expresiones e ideas

que denotan incluso una modernidad, favoreciendo como signos culturales que avizoran señalando rasgos específicos de progreso o tradición.

Daniel Koh (2008: 19) afirma sobre el concepto de cultura en el diseño que “es un término en el que se define el modo en que los diseñadores piensan y trabajan en diferentes medios. Diferentes procesos de pensamiento y diferentes enfoques, pero con un objetivo en común: comunicarse” y agrega que expresa valores, forma de vida y bienestar desde lo ideal y lo material y que a través de la praxis constituye el enlace entre necesidad, interés, fin, medios, contextos y resultado para descubrir realidades culturales y modos de relacionarse entre las personas, contribuyendo a su bienestar e identidad de los objetos diseñados. La cultura de diseño deviene un generador de valor (Julier, 2008: 22) para crear el sentido de identidad, desde el entorno e ideas para crear una sociedad de valores humanos como unificador de ideología, tecnología y estética (Branzip 1993, citado por Julier 2008: 74).

La cultura del diseño incluye los aspectos materiales e inmateriales de la vida cotidiana. Por una parte, se articula a través de imágenes, palabras, formas y espacios; por otra, conjuga discursos, acciones, creencias, estructuras y relaciones [...] los conceptos de valor, creación y práctica, que convierten la cultura del diseño en objeto de estudio, son a su vez procesos que se refieren, respectivamente, a los diseñadores, la producción y el consumo generando un nuevo criterio diferenciador en producción y demanda que satisface la diversidad del gusto (Julier, 2008: 23).

Por tanto, es conveniente entender los dos términos por separado: en primer lugar la cultura constituye desde un proceder holístico un saber que traduce la buena socialización de un individuo asociado; en segundo lugar, a lo visual y material por medio del diseño visible y primordial en la vida cotidiana, ya que ejerce su influencia en lo social y lo cultural expresando aspiraciones e identidad. Para Sparke (2010) el diseño y los diseñadores son, y han sido durante años, un factor indispensable del sistema de mercado moderno que garantiza, a través de las actividades de la producción y el consumo, que las necesidades y los deseos del consumidor se satisfagan gracias a los

objetos e imágenes visuales y materiales que se introducen en el mercado contribuyendo a definir quiénes somos bajo una finalidad integradora, prevista y deseada que otorga un valor añadido.

La definición acertada de diseño para este estudio se refiere al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales con responsabilidad social en la solución de problemas de diseño específicos en lo funcional, estructural y estilo de vida a partir de la construcción coherente y profesional con planificación y toma de decisiones acertadas en asocio con diversas disciplinas afines o no a lo visual y con habilidades intelectuales y técnicas diferenciadas que integra a una sociedad y su diversidad (Frascara, 2000).

Como escribía en 1977 el maestro Papanek:

*Diseñar es componer un poema épico, realizar un mural, pintar una obra maestra, escribir un concierto. Pero diseñar es también limpiar y reorganizar el cajón de un escritorio, sacar una muela cariada, preparar una tarta de manzana, escoger los puestos para un partido de béisbol callejero, educar a un hijo. Diseño es el esfuerzo consciente para establecer un orden significativo (p. 28).*

De ahí que, se necesita una visión compartida de pasado-presente-futuro, de un destino común, la genuina esencia de la identidad debe conducir a lo que se ha denominado la cultura de defensa del bien común (Sodré, 1998: 10). Aquella que satisface las necesidades de lo funcional y estético a partir de lo metódico, creativo y práctico; la cultura, entonces ocasiona nuevas miradas y posibilidades de desarrollo en los diseños editoriales desde la intencionalidad consciente, por tanto el diseño, sin duda, es una actividad de y para la cultura.

La cultura del diseño tiene un componente social importante, el diseñador interpreta el contexto que lo rodea desde lo complejo y lo no complejo para encontrar uniformidad de formas de organizar su vida y la del común desde la percepción, conocimiento y conducta, es decir, entender perfectamente la información que se quiere comunicar desde el aspecto visual debe responder a esta exigencia: “La cultura formula, formatea, canaliza, hace circular, contiene y obtiene información. Por tanto, el diseño es más que la mera creación de artefactos visuales para usar o “leer”, también intervienen en la estructura de sistemas para el encuentro entre el mundo visual y el material” (Lash, 2002: 149). En el caso específico de este estudio en diseño editorial, la cultura se evidencia como una experiencia visual comenzando por lo personal seguidamente a lo colectivo e influye en la toma de decisiones para diseñar e implementar de forma idónea desde los procesos productivos de calidad hasta los de comercialización como valor constitutivo y simbólico del objeto.

Para el diseño editorial la diversidad cultural dada desde los conocimientos del diseñador a través de la documentación (bibliografías, museos, archivos, exposiciones, etcétera) como a través de la experiencia cotidiana (observación atenta de los hechos sociales y sus contextos) no solo prueba una lucidez teórica, sino además sensibilidad cultural lo que da respaldo a la labor de creación al capacitarse culturalmente su conocimiento y dominio simbólico que lo lleva a tener capacidades analíticas que faciliten la comprensión del sentido de lo observado (Chávez, 2015).

Por ejemplo, de nada sirve recitar el desarrollo de tipos de letra y maquetación de Neville Brody publicados en la década de los ochenta en la Revista *The Face*, cuando se desconoce qué es la cultura Pop, si el diseñador tiene una visión y conocimiento del Punk puede diseñar desde las tipografías representativas para componer caracteres dotados de personalidad y orden. Es por ello que el diseño se vive, se percibe, se entiende y se materializa componiendo objetos significativos desde lo estético y lo simbólico. El diseño ha de reemplazar a las expresiones semánticamente cargadas de ruido como “bello”, “feo”, “apagado”, “mono”, “asqueroso”, “realista”, “oscuro”, “abstracto”, y “bonito” se requiere crear objetos diseñados por su impacto y propósito que transmitan múltiples niveles de significados culturales (Papanek, 1977).

La esencia del diseño editorial no es dada solamente desde la composición armónica y persuasión apropiada para vender un producto; en el diseño editorial resulta primordial y significativo el nivel de cultura del diseñador puesto que se debe estudiar cada proyecto, imaginarlo y proyectarlo desde su cultura. Los diseñadores tienen la posibilidad de innovar y pensar nuevas soluciones para adquirir nuevas formas dentro de su contexto particular. A causa de esto, consiguen utilizar sus conocimientos para obtener un impacto diferenciador que comienza desde la comunicación eficaz, esto es, desde la relación entre el mensaje y el contenido que cuenta historias, ya que al interpretar las actitudes y las conductas de la gente desde el ejercicio de la observación comprende el contexto y la forma definida para los objetos editoriales. Al respecto, Eco se postula en atención a la interpretación que revierte en toda comunicación el significado del mensaje afirmando que:

La cultura es un fenómeno de significación y de comunicación, lo que tiene como principal consecuencia que humanidad y sociedad existan sólo cuando se establecen relaciones de significación y procesos de comunicación, es decir, la semiótica cubre todo el ámbito cultural, por lo tanto, el conjunto de la vida social puede verse como un proceso semiótico o como un sistema de sistemas semióticos (2000: 44).

Los diseñadores representan códigos culturales de cambio, se trata de identificar algo como signo (representación) y atribuirle un determinado significado de acuerdo con convenciones sociales establecidas (código). La función de la comunicación supone un efecto de «mediación» entre un estímulo (información) y su significación, comunica desde la representación de la idea y la función para definir identidades globales en los objetos; para esto su buen juicio social y moral tiene que entrar en juego mucho antes de que empiece a diseñar, porque tiene que juzgar apriorí, si los productos que se le pide que diseñe o rediseñe merecen su atención o no. En otras palabras, si su diseño estará a favor o en contra del bien social. (Papanek, 1977: 68) y es allí donde la responsabilidad cultural e intelectual del diseñador que por medio de la investigación y experiencia proporciona identidad al consumidor, da coherencia a todo lo diseñado y se materializa en la vida cotidiana; el diseñador editorial es un vendedor y narrador de experiencias.

En otras palabras, el rol de diseñador editorial ayuda a entender lo que “nos rodea” para que la gente pueda actuar bien. Desde sus propios conocimientos y experiencias el diseñador logra expresar una actitud, unos valores y un deseo de mejorar las cosas, con ello contribuye a desarrollar diseños editoriales acertados desde la propia sensibilidad, estimulado por otros y además define quién es como diseñador (Koh, 2004).

Jorge Frascara, comunicólogo profesional, docente especialista en Diseño de Información, destaca dos procesos esenciales para una eficiente comunicación desde el diseño: el primero, organizar de manera apropiada, oportuna y relevante los contenidos de un mensaje ligado al objetivo del usuario, es decir, contextualizar, empatizar, pensar más allá de las propias experiencias para transformar y reconfigurar rutinas y puntos de vista al diseñar; y segundo, diseñar su presentación visual para contribuir al proceso de materialización de los valores de los productos en forma fácil, disponible, atractiva, confiable, clara, sin adornos inútiles y que esté presente cuando y donde el usuario la necesite, que no cree ambigüedades o dudas y sea apreciada por su utilidad (Frascara, 2011).

El objetivo de un diseño editorial es generar criterios desde la génesis social del gusto y desde la cultura individual para alcanzar su propio tipo de modernidad; Bourdieu situaba al diseño dentro de un marco sociocultural que lo dotaba de sentido y llevaba más allá las innovadoras ideas que Thorstein Veblen acuñó a finales del siglo XIX. (Sparke, 2010: 17)

En diseño editorial los productos son trabajos expresivos, ideas, actuaciones y símbolos en lugar de bienes de consumo o servicios (Julier, 2008: 23) que además guardan un equilibrio entre disciplina y autonomía en sentido de iniciativa y creatividad para adquirir múltiples formas relacionando sociedad y cultura. Su interdisciplinariedad hace que tenga unas características sensoriales muy variadas – sonido, olor, tacto, sensación, peso, movimiento y vista – [...] De modo que aunque el diseño puede reproducir y refinar situaciones y habitud preexistentes, también puede aspirar a la invención de otros nuevos, constituye la materia tanto de la ilusión como de la alusión. (Julier, 2008: 251). El diseño es una actividad ideológica que puede cambiar las cosas, es por demás la identidad

propia a través de productos con cualidades diferentes, que tienen unidad entre imagen e identidad para transmitir un mensaje instantáneo que motiva de esa manera la capacidad de discriminar para elegir.

El diseño adquiere un papel muy importante en las sociedades actuales, es un estrategia cultural. La práctica del diseño ha generado una cultura relativamente autónoma ya que comunica identidad y se manifiesta como un valor constitutivo de los productos, servicios y organizaciones, pues está en el centro de cualquier determinación de las formas; el diseñador desde su experiencia estética individual reflexiona y observa sobre la cultura desde el comportamiento de los individuos y sus relaciones colectivas tiene un compromiso con la sociedad para encontrar lenguajes propios e identidades individuales y sociales. (Rodríguez, 2006).

Norberto Chaves, en una de sus clases en la maestría de diseño en la Universidad de Palermo, afirma que, “el diseño mueve los hilos de la cultura, los recursos de diseño son recursos culturales” (Zúñiga, 2006: 154). Finalmente, el diseño organiza entornos culturales y las vivencias de los individuos.

## **1.2. Aproximaciones al valor estético**

### **1.2.1. Objeto estético: formal, sensible y significativo**

Al transmitir y expresar lo que se tiene dentro de sí para luego exteriorizar en acertados diseños editoriales, es descubrir la importancia de la autonomía para ir más allá de la obviedad, es volver a la simplicidad para crear nuevos significados y experiencias. Esto se aprende por medio del vivir y el hacer diseño editorial, aprender de los errores y aciertos; a quererse a uno mismo y a los demás. Se puede decir entonces que es una manera de aprender con actitud receptora y pasiva. Al asociar la experiencia individual desde las cuestiones culturales y sociales proseguidas de la enseñanza-aprendizaje del diseñador con el trabajo de producción de diseños editoriales es adquirir un pensamiento

estético. De ahí que, la relación con la forma y el uso que comunica el diseñador en los productos editoriales cuando son contemplados y son reconocidos en el entorno es entender que este expresa su propia vida, que no solamente se resalta el trabajo bien realizado por cualidades evidentes dadas por el diseñador, es sobre todo la posibilidad de comprender y causar una experiencia estética.

Un producto editorial formal, sensible y significativo tiene valor estético cuando es el propio estudiante quien experimenta y comprende que su idea le pertenece, y manifiesta placer por tener una serie de sensaciones al comenzar a imaginar, investigar y diseñar su proyecto; es esta la experiencia estética que se enseña desde la práctica del diseño editorial en el salón de clase, incluso al provocar emoción para aprender cómo materializar un objeto editorial, construye estudiantes constantes y eficaces; culmina cuando estudiante y receptor entran en contacto con el producto editorial para percibirlo visualmente en el momento de usarlo, allí se presta atención a ese contacto que da lugar a otras vivencias tan complejas como la que se deriva de la contemplación de la forma.

Por lo tanto, si el diseño es la solución a un problema y mejora las cualidades funcionales y formales de los objetos, se tiene entonces el compromiso de distinguir sus propósitos e intenciones objetivas, dando sentido a lo que hace, desde el análisis creando nuevas sensaciones para persuadir y cambiar pensamientos. En su libro Teoría estética (1983) al referirse a que lo ideal no consiste en igualar la obra de arte a uno mismo, sino igualarse uno mismo a la obra de arte, Adorno expresa que Hegel denomina a esta actitud libertad hacia el objeto desde significaciones vividas proporcionadas por imágenes, percepciones y sensaciones de manera que su función y atributos son directamente entendidos.

De manera que ordenar, planificar y estructurar hacia un fin deseado y previsible, son acciones que se hacen todo el tiempo, incluso se dice que todos los hombres son diseñadores. Diseñar es una actividad básica en la que también se omite y se enfatiza, es la manera de constituir cualquier proceso de diseño significativo (Papanek, 1970).

El valor estético del diseño, debe responder desde la función y no solo desde la forma. Dieter Rams diseñador, arquitecto y ebanista influyente durante más de 40 años (1950-1960) fue una figura clave en el renacimiento del diseño funcionalista, destacado por su trabajo como jefe del equipo de diseño para memorables productos eléctricos de la empresa Braun y por su liderazgo en el racionalismo alemán. En su escrito Omitir lo no importante entiende por diseño el redescubrir entornos desde aspectos simples y básicos, que conduce a la elaboración de productos bien diseñados, neutrales, independientes y autosuficientes, dejando espacio para la autoexpresión de aquellos que los utilizan sin olvidar sus necesidades las cuales son solucionadas de manera adecuada y segura.

Tenemos que el producto editorial es integrador, incluyente y accesible a todos, el estudiante entiende la importancia social en la cual es partícipe para satisfacer necesidades y gustos, soluciona un problema desde diferentes funciones, viabilidades y finalidades, su objetividad se dirige a la cosa misma, un objeto que se diseña debe servir para algo no es un ornamento, ni es arte agregado al objeto y es dado a partir de los análisis de hechos, problemas y estructuras; su reflexión y productividad le aportan competitividad y sostenibilidad, entiende que el valor y uso de un diseño editorial tiene un propósito de eficiencia, es decir un buen diseño editorial es capaz de coexistir en concepto y significaciones, comunica determinados conceptos a través de su aspecto para conseguir un fin desde una necesidad no inventada (Papanek, 1971).

Dentro de las definiciones de diseño se distingue el diseñador proyectista, un individuo que tiene actitudes para apropiarse de una nueva realidad, que concibe su actividad de otro modo, afronta diversos problemas por medio de métodos, que responde bien a ciertas funciones para así comprender y aceptar el trabajo de otros diseñadores. Incluso, proyecta para él un buen objeto real, acertado y dotado de sentido estético, puesto que no son formas dadas por moda, son por el contrario formas espontáneas dadas por ideas que no están preconcebidas para dar libertad en la selección de materiales con aspecto coherente, que utiliza técnicas más convenientes y no duda al experimentar todas las posibilidades que cada una de ellas puede proporcionar, por tanto, logra que el precio y la estética tengan el mismo valor (Munari, 2003) es en definitiva un diseñador que

identifica necesidades reales, toma decisiones autónomas e individuales y produce objetos de fácil comprensión desde lo visual, para ser influyente en la elección de forma y mensaje y determinar el cómo usarlo.

Hablar sobre estética en diseño siempre es arriesgado, Calvera (2007) precisa que es difícil y resbaladizo, ya que la estética desde el mundo cuantificado solo tiene como factor determinante definir y desarrollar productos que generan un estilo de vida, es decir, desarrollar y definir pautas consumistas con características propias ligadas a la apariencia superficial y exterior a partir de los gustos y tendencias en común, Yves Zimmermann en su artículo, “De lo adecuado y bello” comenta que el objeto es una presencia física, una realidad material y por tanto visual. Estas reglas de juicio social que con frecuencia se recurren para valorar lo estético son por demás influyentes y limitantes en la profesión de los diseñadores, en la comprensión, decisión y discusión de un diseño concreto. Entonces el juicio estético se basa únicamente en lo que sentimos, lo que despierta y provoca en el observador, por el hecho de ser, en sí mismo; no son listados de cualidades objetivas de las cosas o de cualquier representación, es simplemente aquello que al sujeto le gusta desinteresadamente, un sentimiento específico que suscita cualquier representación sin mediar ningún otro tipo de interés externo al respecto, una “finalidad sin fin”, es decir, la finalidad en aquello que se admira porque agrada el hecho de que es como es.

La estética en diseño editorial no pertenece totalmente a la función ni tampoco es patrimonio exclusivo de la forma. La separación entre función y forma, provista por soluciones innovadoras de las formas para mejorar las apariencias en aras de un efecto estético, la innovación no es cumplir con la función de mejorar el aspecto externo de los objetos dado por acabados u ornamentos, los criterios axiológicos en la estética de diseño demuestran la importancia de la calidad desde el comienzo y la solidez cultural que da un mejoramiento en el entorno, en la calidad de vida y pone de manifiesto el pensamiento estético individual del estudiante, que implica entender el modo de ser y preferencias determinadas de las personas que contemplan un objeto para tomar decisiones acertadas que causen una experiencia estética (Calvera, 2003: 13).

Schiller, en su texto “Cartas sobre la educación estética del hombre” confiere a la estética la cualidad de ser fundamento y progreso de toda actividad humana relacionada profundamente con la esencia moral como principio de libertad o autonomía en la apariencia sensible, pues solo a través de su estado estético puede el hombre desarrollar plenamente su humanidad. Estas son cuestiones culturales y sociales derivadas de la formación y experiencias del individuo.

La estética es algo que se vive en la cotidianidad, con toda normalidad (Calvera, 2003: 25), de ahí que las ideas se originan al destacar hechos individuales; asimismo contribuye a revivir sensaciones incomparables. El diseñador editorial es quien siente y experimenta placer o desplacer, estas sensaciones devienen en finalidad por sí mismas, en cualidades que pasan luego a ser vivencias estéticas para quien lo observa, diseños con “buen gusto” que siguiendo su criterio son las mismas que las del buen diseño.

La estética en diseño está ligada a la utilidad y calidad de las cosas como algo esencial e ingenioso, al embellecimiento aplicado en ornamentos extravagantes que sirven a la decoración de aquella utilidad, es un añadido limitado al encantamiento instantáneo, el diseño no puede fundamentarse tan solo en aspectos subjetivos, es ideal diseñar objetos que nos ayudan a diario, que han de ir adaptándose al nuevo modo de vida de la gente, a la evolución de los materiales y las técnicas, que permita nuevas y más perfectas soluciones (Ricard, 2003: 94) de total satisfacción y distintivas en cualidades funcionales como en apariencia que añaden otros significados que no se cuestionan, es esta la nueva estética en diseño editorial.

El diseño no es una intervención final, tiene una intención al iniciar con la interpretación de las ideas y significa algo en ella, es algo más que la mera apariencia en sí misma, es un proceso complejo que participa en las decisiones de un producto desde su misma esencia, desde el planteamiento inicial, donde el factor clave va más allá del carácter funcional o servicial [...] lo que se compra y vende son sensaciones, experiencias, valores e incluso signos imaginarios (Calvera, 2003: 19). Adicionalmente, la manera de ser de los objetos está ligada al elemento técnico; delinear un conjunto de rasgos a partir

de la confianza en producción es dar forma al material a través de la técnica una intensión de valor, la percepción está en relación con una estética de la comunicación, es decir, la voz que lo caracteriza y el consumo está referido al disfrute estético y al uso de las mercancías basado en una función capaz de dotar de sentido, de culturizar lo cotidiano (Calvera, 2003).

Para el diseño la cotidianidad y la técnica son elementos significativos que fortalecen lo cultural y dotan de valor al diseño. La esencia del hombre y su destino como especie es dada siempre por esa capacidad de analizar para construir y fabricar cosas, esto es distinguir que el diseño es una actividad propia, innata en cada ser, en otras palabras, el hacer cosas esta coligado a esa manera de ser de las personas, el cómo actúa y se desempeña es un encuentro y reconocimiento consigo mismo para entender esa realidad sociocultural desde sus propias experiencias y entorno; la cotidianidad se incorpora constantemente para hacer ver de otra manera cómo funcionan las cosas, como existen y se comprenden, decide cómo van a ser.

Para comprender e interpretar de dónde resulta un diseño editorial es entender qué sucede en la cotidianidad para eso se requiere hablar, Ana Calvera en su texto “El cosear de las cosas” explica cómo desde el actuar, el lenguaje cotidiano, vulgar, lleva implícito ese primer nivel de comprensión; enfrentarse a verbalizar para descubrir y percibir lo que son esas ideas en relación con los individuos. Asimismo se precisa el por qué y para qué existen; esto permite al individuo situarse y desenvolverse en su propio contexto con la facilidad de reconocer seleccionar y comprender a través de las palabras como un todo unitario en el que domina el saber y analizar sobre la utilidad, para qué sirve, y desde su aspecto habitual, cómo está construido, su tradición histórica, es decir su uso. Todo esto es la síntesis de la palabra que lo denomina presente al producir cualquier objeto, es la manifestación autónoma a partir de su conocimiento e impone maneras de hacer y de actuar le da sentido a las cosas y su valor depende de lo que se quiere hacer. Con respecto a lo anterior, Anna Calvera (2003) se refiere al diseño editorial de la siguiente manera sobre el diseño editorial:

Al leer, las letras con que están compuestas las páginas de un libro no se aprecian ni sus formas ni sus rasgos constructivos; es más, si se aprecia la calidad tipográfica de la página, no se lee. Al leer, la mirada ve a través de las letras captando las palabras y las imágenes que dibujan el texto. Eso quiere decir que un mal diseño dé lo mismo porque ¡total!, como no se ve: bien al contrario, la calidad tipográfica es la condición necesaria para que la lectura sea cómoda y agradable; otra cosa muy distinta es observarla, mirarla y apreciar los detalles de su diseño (112).

El diseñador editorial debe ocuparse de interpretar en el momento de componer que los atributos sensibles, la forma y el material, aunque no solo para llamar la atención, los individuos se relacionan con las cosas y el objeto se conecta con su entorno, por eso cuando el diseñador genera a partir de la intención proyectual nuevas expectativas e información valiosa desde su aspecto, forma y significado precisa su existencia. El diseñador entonces, se compromete a elaborar productos editoriales para todos dotados de valor y sentido que evidencien su entorno inmediato y que respondan a diferentes necesidades e individuos, este es el reto del cual los diseñadores editoriales deben ocuparse. Milton Glaser expresaría “Hay tres respuestas a una pieza de diseño Sí, no, y ¡WOW! Wow es la de aspirar”.

El diseño depende de la estética asimilada por la sociedad, dónde se desenvuelve y se aplica. El ingenio, la innovación y las altísimas dosis de cultura visual, estética en la solución de un trabajo de diseño o en la solución de los problemas que plantea cualquier comunicación, dependen de la aptitud e interés de cada diseñador para resolver su trabajo, por eso el diseño es lo que es, concreto y simple, no debe aspirar a mayores trascendencias ni títulos distinguidos. El objeto recrea necesariamente pautas estéticas, dadas por el momento social e histórico en la que el diseñador se encuentra, siguiendo la evolución de la cultura general, el diseño se sitúa, más que en la forma, en la estructura del hábitat y de la cultura (Fontana, 2003).

El propósito del diseño es hacer hacer cosas con sentido, esto es la estética del diseño donde la cotidianidad hace referencia a cómo las personas se comportan en su entorno,

en su realidad cultural determinada, en un mundo en común, la estética en diseño debe llegar a la fuente, a la esencia de las cosas, a su origen, a partir de donde y por lo que una cosa es lo que es y tal como es. De igual manera es dotar de esencia las cosas, para que por sí solas se expliquen y tomen sentido, de ahí que el diseñador adquiere una cierta autonomía, desde su experiencia personal como individuo solitario aunque paradójicamente, pues necesita un contemplador, cuya contemplación es trazada por el objeto mismo que está sujeto a unas reglas y realidades perceptivas que permiten evaluar la calidad del resultado por medio de la observación y comprensión (Calvera, 2003).

De manera que para comprender la estética en diseño es necesario definir invariantes estéticas influyentes en la identificación de un diseño que está en constantes cambios y mejoras; no solo el diseñador consigue aportar una solución insuperable. Se trata de cómo la dimensión estética condiciona la experiencia de uso, caracterizado por las cualidades funcionales y el valor estético que son manifestaciones autónomas, expresadas por una visión cultural de formas e imágenes personales de la realidad cotidiana, sentimientos, preocupaciones, anhelos e ideales; esto es ir más allá del simple gusto estético para provocar emoción y admiración, es una forma de expresión propia de cada época.

El diseñador modifica percepciones, para ser un renovador del entorno a partir de la experiencia y de sus conocimientos significativos que aplicados en la acción, causa y efecto permiten proponer soluciones distintas en situaciones diversas. Distinguir los valores, el potencial y las capacidades individuales es ir hacia un proceso de conocimiento, concertar un todo para comprender los objetos a partir de la integración de sus partes desde lo conceptual para una mayor valoración de la forma. Esta tarea se basa en el desarrollo de experiencias e invariables estéticas bajo actividades coordinadas e interrelacionadas que buscan cumplir con un cierto objetivo específico, de ahí que se reconozca al objeto sólo a través de la experimentación, ninguna cosa es conocida en-sí-misma hasta que no exista un conocimiento sensorial a posteriori.

Dos ejemplos:

El primero: en diseño editorial un elemento fundamental de composición es el color, sus estímulos cromáticos permiten variar el ánimo de cualquier individuo, el cual reacciona dado por recuerdos de experiencias vividas. Pero si el público del proyecto editorial a desarrollar no tiene la misma percepción de color por incapacidades físicas, cómo entonces el diseñador consigue predecir hasta dónde la efectividad del diseño que comunica se condiciona en base al color o colores adecuados para construir nuevas experiencias y dar sentido al entorno ya construido por un individuo de percepciones diferentes.

Maurizio Vanni en su conferencia Ver con la manos y pensar con los ojos, escribe: “es conocer inmediatamente la mirada que en principio podría estar concentrada en cosas delimitadas, es ver perspectivas globales pero superficiales del objeto, con el tacto se puede mirar en 350 grados, es ahora una percepción panorámica y flotante”, por ende, las experiencias en diseño son otras y no tiene límites, ya que fortalece y crea con su entorno la identidad individual de un público nuevo, el conocimiento de su propia cultura, su contexto se amplía. Un nuevo modo de presentar la solución con información completa para que el usuario finalice la comunicación, para construir una relación de empatía con el producto.

Entonces, el color en diseño editorial impacta y transforma le da sentido a las formas, imágenes y texto, la experiencia sensible del diseñador busca una complicidad significativa con el receptor. El diseñador crea combinaciones y manipulaciones expresivas para atribuir intenciones comunicativas, por eso es un elemento potencial de conocimiento que al ser identificado e interpretado desde las características de la propia realidad para dar forma al entorno construido y llevarlo hacia una percepción interior convirtiéndolo en una nueva “vivencia” de atención e integración.

Segundo ejemplo: el diseñador de tipografías es un generador de espacios visuales de comunicación, donde ritmos, estructuras, color, legibilidad, proporciones y armonías, se

proyectan y recombinan para cada nueva función comunicacional de un mensaje que todavía no existe. Por esto la escritura conserva y transmite el pensamiento humano para construir contextos culturales; al diseñar una fuente, el tipógrafo trabaja desde el punto de vista de su conocimiento analiza la morfología de cada letra, recorridos de sus trazos, el espacio que habrá de contenerla, de unirla y separarla, además se despoja de los rasgos que se pueden considerar accesorios al detenerse se respalda únicamente de los imprescindibles, con el fin de potenciar su funcionalidad. En un producto de diseño editorial la tipografía puede interpretar bien o mal la palabra que representa debe ser pertinente para el mensaje y en algunos casos su protagonismo actúa como un soporte, un fondo para la figura del contenido, hace referencia a la facilidad de lectura que proporciona un texto más accesible y legible el mensaje. Lo estético tiene que ver con el color tipográfico de la línea la disposición de las letras, separadas por canales de espacio blanco es donde realmente demuestra su eficacia como ayuda a la lectura de una página de texto cuidadosamente compuesta de forma juiciosa, distinguida y atractiva.

Sobre cómo construir libros se tiene en cuenta la importancia de explorar el interior, o sea la sensibilidad del diseñador para comprender que el libro es un objeto con un significado, para Irma Boom diseñadora holandesa los libros no se perciben como unas letras impresas en papel, sino como un objeto vivo en el que el contenido y la forma entran en perfecta comunión, por tanto, para que funcione convenientemente tiene que alcanzar su armonía y perfección bajo una finalidad establecida.

El diseño desarrolla objetos de uso que son simbólicos, esta condición asocia aspectos funcionales con los aspectos significativos, con la dimensión cultural de sus realizaciones (Meygide. 2003: 166). Analizar la estética desde lo valioso de su contenido con respecto a la solución gráfica es percibir su trascendencia y reconocimiento entendida como la capacidad de transformar o de ascender como parte fundamental del proyecto y producto.

Según Morawski la experiencia estética define un nuevo encuentro con el objeto, que determina sus conocimientos por significación, el individuo construye y reconstruye

experiencias propias y de quien propone, es el reencuentro con los signos y significados que van más allá de lo que determina el diseñador. Quien por demás es independiente a las creencias y de las opiniones de los diferentes sujetos, diseña una realidad objetiva que es válida para todos. Las concepciones sobre la experiencia estética se agrupan en tres categorías teóricas: empatía, satisfacción del deseo e ilusionismo (1999: 32).

Contar una historia, ordenar y reordenar páginas en detalle es el mundo del diseñador editorial, ese debe ser consiente que un libro no es solo posee diseños potentes cuya utilidad resulta debatible. Los hechos de valor de los objetos siempre dependerán del enfoque y experiencia del individuo, incluso es selectivo de su percepción, interpretación, organización y sentido, determina la relación adecuada entre el sujeto y el objeto y por supuesto de su contexto temporal y cultural (Morawski, 1999: 29) las influencias sociales o las condiciones socio-históricas afectan dicha relación.

El estudiante de diseño editorial debe comprender que la construcción de un objeto editorial no es una actividad abstracta que busque solo la belleza dada por la improvisación en la selección de materiales y referentes. El diseño editorial comienza cuando se enfrenta a un problema funcional siguiendo una metodología proyectual, es decir ir paso a paso, necesita saber qué requisitos ha de cumplir el producto que debe crear investigando, analizando, reflexionando y decidiendo para estimular y descubrir algo que, eventualmente, puede resultar útil, es encontrar la coherencia de cada uno de los elementos de valores que hacen parte de un todo.

Se entiende por valores, según Morawski, un conjunto de cualidades (o una sola cualidad) que caracterizan a un objeto, acontecimiento o acto determinados, dependiente de agentes sustentadores a considerar en contextos socio históricos a corto y largo plazo, y que a la vez suponen algún tipo concreto de experiencia beneficiosa, tanto en aquellos individuos que inician la constitución de este conjunto de cualidades (o cualidad única) como en aquellos que responden al mismo (1999: 22). Es una forma peculiar de sentir, percibir, ver las cosas para obtener una solución prácticas que supere las anteriores y para su satisfacción personal.

De ahí que, la novedad, singularidad y calidad son categorías visibles al apreciar cualquier objeto a partir del conocimiento, experiencia y reflexión para construir cualidades comprensibles al representar y agrupar analogías en la percepción de los objetos de diseño. Los elementos de composición como simetría, proporción, armonía, equilibrio y movimiento, son modos variables de manifestación que corresponden a diversos aspectos de las relaciones entre las partes, y de éstas con el todo. Cada uno de ellos son inseparables en virtud de esa materialización de la idea en un solo elemento, hasta un punto en el cual no tiene sentido pensar que se trata de cosas independientes (Molina, 2001: 19)

Las formas de un libro transmiten mensajes a nuestros sentidos es así como se destaca su capacidad expresiva, ya que ocupa un espacio, tiene peso, tamaño y textura un libro se lee, se usa, se toca y se usa, y constituye una idea inolvidable de ella depende el que exista los objetos de diseño de manera objetiva desde su concepto y procesos como contenido, composición, papel e imprenta, de ahí que sus cualidades funcionales y formales requieren de un equilibrio basado en relaciones de armonía, exquisitez, tosquedad, suavidad, autenticidad, funcionalidad, brillantez y sencillez. Por esto la forma, expresión y mimesis otorga valores a la estructura de un libro para hacer que esta aparezca como aparece, y no de otro modo (Flusser, 2015).

De manera que, la forma no puede entenderse solamente desde la apreciación de la apariencia o atributos que el diseño establece, su valor se traslada al significado y a las complejas relaciones entre el concepto, objeto y contexto en función del buen gusto y perfección de lo que debe ser la cosa, es la manifestación de la existencia de las cosas, atado a situaciones propias en las que se concibió, es decir, a su cultura. Por ser un concepto para el entendimiento no puede estar determinado por la intuición, sin sentido alguno, de lo contrario la comunicación se perderá y la representación de un objeto de diseño no conseguirá un fin determinado. La forma establece que comunica su función y sí es visualmente atractiva para complacer al público.

En su texto *Teoría Estética*, Adorno sostiene que la forma se representa a partir de la crítica en sí misma y es mediadora en relación con el todo y como conformación de los detalles; lo conformado y el contenido, no son objetos externos a la forma, sino los impulsos miméticos a lo que el contenido arrastra hacia ese mundo de imágenes que es la forma (Adorno, 1983: 190), con cualidades específicas y apropiándose de elementos particulares que al estar organizados interiorizan los objetos de manera sugestiva y armónica entre el material y el significante en el acto de comprensión. La forma es el primer contacto determinante que afecta lo sensorial, especialmente a lo visible y a lo táctil, es entonces una propiedad del objeto en sí mismo y valedero para cada cual, la satisfacción y encantamiento hacia el objeto obliga a observarlo y determinar conceptos que explican desde la reflexión la necesidad establecida por el usuario y diseñador.

Los objetos de diseño editorial en conjunto con sus características y significado no son otra cosa que el reflejo de lo que vemos, sabemos y podemos interpretar, es decir, es propio saber del ser humano, su intencionalidad es la de atraer desde su expresión peculiar y comunicar lo que siente y ha decidido transmitir con el objetivo de persuadir o manipular, es interiorizar para luego exteriorizar. Toma como medio, el material o elementos con los que se realiza el diseño, pero predominan las cualidades, la estructura y el contexto. El temperamento y carácter del diseñador en su producción se refleja en la percepción de quien observa, dependiente del contexto, la visión y decisiones sensatas y adecuadas del emisor al objeto y del objeto al sujeto, de modo que destaca unos atributos y efectos peculiares influyentes en la percepción sensorial. La manera en que se narra la historia es lo que determina su expresividad correlacionada en el propio objeto.

Es así como se obtiene el control total de un objeto diseñado, aun cuando las ideas sean individuales su expresión se establece en conjunto y unificado en un todo, entiéndase relación con el tiempo, lugar, interiorización, experiencia y sentido entre el sujeto social colectivo y quien lo diseña.

La empatía y expresión son dos conceptos fusionados que establecen una relación objetiva de disfrute y experiencia estética para sí y el otro, desde el emisor para el receptor y recíprocamente. Theodor Lipps en su teoría de la empatía estética la define como un proceso de afinidad entre objeto y sujeto, donde este se reconoce a sí mismo y se solidariza con él, hay una constante retroalimentación y es un proceso que permite al sujeto hallar un conocimiento de sí mismo que hasta ese momento ignoraba. Lo esencial de ella es la proyección del propio sujeto, en lo que comprende, revela por la percepción y del fenómeno que se halla en el conocimiento de los objetos, en la representación de los otros sujetos y en la actividad estética y social. Agrega Lipps:

Hay tres dominios del conocimiento: el de las cosas, el de mí mismo y el de los otros Yo. El primer conocimiento tiene como fuente la percepción sensible; el segundo, la percepción interna, es decir, la comprensión inmediata o en el recuerdo del Yo con sus determinaciones, experiencias de exigencias, actividades, actos y sentimientos, y también relaciones con los objetos. La fuente del tercer género de conocimiento es, finalmente, la empatía. (2007).

Por último, la mimesis encadena la obra de arte a la experiencia individual, que es únicamente la del ser-para-si (Adorno, 1983: 48), su función es representar lo que reconocemos a través de símbolos que representan una idea y realidades conocidas para crear la ilusión de que algo es; el diseñador al construir objetos sensibles desde su apariencia denota calidad expresiva, acción e intención de formar al receptor. Dependerá del saber y el de ver, determinado por el tiempo, lugar y cultura para abstraer la forma en una situación particular. Se trata de construir desde la narración metafórica objetos particulares con atributos distintivos, es decir producir cosas únicas y comprendidas por significado y función.

El concepto de mimesis Adorno lo enlaza en tres niveles de reflexión: 1) la relación entre el sujeto y el objeto de la percepción, 2) el uso del lenguaje mediante el cual pretendemos darle expresión a las experiencias y 3) la posibilidad misma de compartir con otros esas experiencias, de comunicarlas a los otros. Dicho de otro modo, la mimesis

no imita algo se asimila y está en relación entre sujeto y objeto para luego ser asimilado desde su comprensión e interpretación donde las formas son percibidas desde otro punto de vista y significación.

Alejandro Molano, en su ponencia sobre el concepto de mimesis (2009) destaca su valor cognitivo y función socializadora, de ahí que, imitar es la función propia de las capacidades racionales de comprensión y comportamiento para abstraer la experiencia cotidiana y reformularla ordenadamente en una estructura nueva, unitaria y coherente, basada en sonidos, formas, gestos o palabras. La mimesis hace parte del proceso de producción de un objeto, no solo es su resultado final, y no consiste en la copia pasiva de la realidad dada por la capacidad de percibir el mundo; por el contrario, analizar lo que se percibe es lo que determina el cómo desarrollar nuevos conocimientos a través de la semejanza de los objetos, sujetos y acontecimientos al exteriorizarse por medio de la retroalimentación (Morawsky, 1999).

### **1.3. Proceso editorial: enseñanza-aprendizaje**

#### **1.3.1. Estética como enseñanza-aprendizaje**

En las estanterías de libros se encuentran actualmente innumerables y diversos productos de diseño editorial que involucran múltiples necesidades, por ende su funcionalidad está garantizada, pero en algunos casos el diseñador se preocupa solo por realizar artefactos que pasan por alto las formas estructurales y la interacción usuario-producto, ya que carecen de componentes sociales y culturales, factiblemente lo hace porque no son consciente de los procesos cognitivos que determinan la resolución de problemas, esto es el comportamiento que mueve al individuo desde el estado dado de una situación o problema al estado final, encontrar una salida a una dificultad, una vía alrededor de un obstáculo, alcanzando un objetivo que no era inmediatamente alcanzable o al menos tratar de lograr ese cambio (Mayer, 1986: 21) de allí la importancia del proceso enseñanza-aprendizaje a estudiantes de diseño editorial a nivel profesional para indagar cómo crear algún tipo de patrón de comportamiento que facilite construir

cosas que aún no existen, a partir de la manipulación de la información que implica la activación del pensamiento, el cómo las cosas deberían ser.

María Aranguren psicóloga y docente en su análisis sobre modelos de creatividad explica cómo surgen las habilidades creativas y estéticas en el individuo, focalizando su atención en el origen y evolución de las mismas plantea que la evolución del conocimiento se basa en la generación de variaciones-selección reflexiva y de los múltiples procesos que dan lugar a generar, conceptualizar y explorar nuevas e inusuales ideas, de ahí que el conjunto de mecanismos y estrategias son los que están implicados en el pensamiento creativo desde asociaciones libres y remotas para componer analogías y metáforas con la finalidad de generar variaciones estéticas y solución a un problema dado. Sumado a esto hay otras teorías sobre la participación de la emoción en la producción creativa, la cual amplía el proceso de búsqueda de asociaciones en las resoluciones de problemas mediante la activación de los recuerdos y pensamientos asociados.

Bower (1981) Resalta dos propuestas, la primera en la cual sostiene que cada emoción es una unidad de memoria, es decir que cada emoción tiene un nodo o una unidad en la memoria. Ayuda a la recuperación de eventos asociados a la misma, fortaleciendo la imaginaria temática para su uso en la asociación libre, las fantasías y la categorización y la segunda se refiere al modelo de resonancia emocional de la creatividad propuesto por Getz y Lubart en 1999; las emociones que se encuentran sujetas a conceptos o imágenes son denominadas endocepts. Las asociaciones se basan en emociones y pueden resonar sobre las demás al ser activadas (Aranguren, 2010: 328).

En este sentido, Amador plantea un aspecto importante que tiene que ver con la sensibilidad de los circuitos neuronales así escribió:

A partir de moléculas y redes construimos emociones y, a partir de emociones primarias, construimos emociones complejas que entran dentro del dominio de constructos que denominamos estética, ética y moral. Es así, como las emociones se constituyen como la fuente de nuestros juicios morales e intuitivos. Así mismo,

las diferencias de respuesta en tópicos morales dentro de una sociedad dada, dependen de la sensibilidad de los circuitos neurales que, como constructo, denominamos “personalidad” (temperamento heredado, más el carácter, moldeado por la cultura). De este modo, la personalidad, vista desde un punto de vista neurológico, estaría referida a un procesamiento automático de circuitos o redes neurales asociados a la construcción de emociones y evaluación de las acciones e intenciones de otros (p. 2).

Para Mayer (1986) los procesos cognitivos incluyen sensación y percepción -recepción y reconocimiento de la entrada de estímulos-, aprendizaje -codificación del input de información-, memoria -recuperación del input de información- y pensamiento -manipulación de la información percibida y recordada- (p. 22) se trata de una cadena de funciones que dan soluciones significativas.

Vinod Goel en una de sus conferencias sobre neurociencia afirma: es importante comprender que la psicología cognitiva en la solución de problemas está asociada con procesos como la inteligencia, la percepción, la atención y la memoria, los cuales son claves para entender la creatividad del diseño, aun así entender de manera clara como es el proceso en la resolución de problemas de diseño sigue siendo complejo pues los diseñadores y no diseñadores tienen creencias erróneas, se dice por ejemplo que solo basta con realizar procesos mecánicos bajo parámetros de producción, en otros casos los diseñadores lo conciben como iluminación divina y muchos suponen que aparece al despreocuparse, al realizar otra actividad o simplemente es descubrir de forma espontánea la solución.

A partir de lo referido por Goel sobre la complejidad en los procesos cognitivos en la resolución de problemas de diseño, esta investigación da importancia a la metacognición que favorece las habilidades en la resolución de problemas de diseño. La metacognición tuvo sus orígenes entre 1976 y 1979 en los trabajos de Flavell, un especialista en psicología cognitiva y de Ann Brown (1943) psicóloga educativa. La investigación se centró en metamemoria en los niños, e identifica desde lo particular el mejoramiento

continuo en el control de las capacidades, limitaciones y conocimientos acerca de tareas memorísticas, que posteriormente acreditan introducir el término metacognición.

Al respecto Flavell afirma:

Metacognición se refiere al conocimiento de uno mismo respecto de los propios procesos cognitivos y sus productos o a cualquier cosa relacionada con ellos, por ejemplo, las propiedades de la información o los datos relevantes para el aprendizaje... Metacognición se refiere, entre otras cosas, al control activo y a la consecuente regulación y orquestación de estos procesos en relación con los objetos de conocimiento a los que se refieren, normalmente al servicio de alguna meta concreta u objetivo (1976: 232).

Las actividades metacognitivas se relacionan con mecanismos de autorregulación, de ahí, que requieran de métodos personales en el control de destrezas y procesos cognitivos para que planifique, ordene y evalúe. Lo importante es adquirir la habilidad de ser consciente de estos dos procesos durante el intento activo al resolver problemas en situaciones específicas (Brown, 1978).

Dicho de otra manera por Flavell, esto es “control de los propios procesos del pensamiento”, refiriéndose al conocimiento y regulación del procesamiento de información, es el conocimiento de uno mismo en las actividades cognitivas y el proceso de aprendizaje, es decir, la capacidad de un individuo desde su experiencia para almacenar, recuperar y gestionar sus propios pensamientos. Flavell identificó tres características en las que el individuo aprende el procesamiento de la información:

- Identificar las situaciones en las que puede ser útil en algún momento para luego almacenar cierta información.
- Actualizada constantemente y recupera toda la información que puede estar relacionado con la resolución de problemas.
- Reflexiona y hace búsquedas sistemáticas de información útil en la solución de un problema.

Aparte de Flavell y Brown, el psicólogo soviético Lev Vygotsky manifiesta en su teoría que los individuos desarrollan la capacidad de autorregulación a través de la interacción con otras personas con más conocimientos que asumen la responsabilidad de supervisar el progreso, determinando objetivos y planificando actividades. Vygotsky postula cuatro características que son el control voluntario, la realización consciente, los orígenes sociales y la mediación presentes en todos los procesos psicológicos de orden superior (Guerra 2003). El psicólogo suizo Jean Piaget teorizó sobre el desafío mutuo entre pares de sus pensamientos para así avanzar en su desarrollo cognitivo, menciona tres conceptos básicos para explicar la metacognición que son la toma de conciencia, la abstracción y la autorregulación. Adicionalmente, Brown (1987) identifica tres procesos esenciales: Además, Brown (1987) identifica tres procesos esenciales:

- Planificación, consiste en anticiparse a la resolución o resultados de una tarea o utilizar posibles estrategias.
- Control, se manifiesta en actividades de verificación, rectificación, y revisión de la estrategia utilizada durante la resolución de la tarea.
- Evaluación, sucede al finalizar la tarea y consiste en evaluar los resultados de la estrategia empleada en términos de eficacia.

Estos procesos apoyan con mayor eficacia y eficiencia al procesamiento de la información, ya que a partir de los propios procesos cognitivos es como se alcanza el conocimiento (autoconocimiento), permitiendo aplicarlos a una tarea en particular que se retroalimenta y enriquece encaminado a lograr un objetivo o resultado concreto (proceso de control), puesto que si conoce la importancia de adecuar las acciones o estrategias a las exigencias de las tareas consigue encadenar acciones eficaces a partir de lo intencional, consciente, previsor y útil, según Martí en muchas ocasiones, no es suficiente tener un conocimiento sobre la tarea o sobre las particularidades de su resolución, es además saber cómo regular la conducta para alcanzar el objetivo deseado (1995, 14). Para ello, se refuerzan habilidades como la percepción, memoria, atención, comprensión, expresión oral, lectura y escritura, es decir la adquisición del lenguaje. El individuo consigue elegir la técnica que mejor se adapte a su propio estilo de aprendizaje, es decir el autoaprendizaje como elemento formativo. La planificación fomenta la persuasión y la comprensión en los procesos de construcción. El desarrollo de la personalidad, las interacciones sociales y afectivas como lo son las actitudes,

pensamientos y reflexiones lo hace ser más consciente de sus puntos débiles y fuertes y finalmente la evaluación de cómo utiliza la información dado por las estrategias en la toma de decisiones para la resolución de problemas del objeto que lo ocupa.

La metacognición desde lo pedagógico es una herramienta de cambio, aprovechamiento y construcción de enseñanzas y aprendizajes desde la capacidad de reflexión de los maestros proporcionado asimismo establecer metodologías, objetivos y estrategias innovadoras lo cual impide la repetición sin sentido de conceptos de momento, esto influye directamente en los estudiantes, de manera que cada individuo reconoce desde la reflexión la forma en la que produce conocimiento y es consciente sobre cómo lo que han aprendido, lo que están aprendiendo y que falta por aprender, para así generar estrategias eficaces en aprendizaje, planificación, solución de problemas y la vida. Flavell y Brown afirman que cuando los estudiantes tienen el conocimiento y el control de sus propios procesos cognitivos, el aprendizaje es mayor. Esta afirmación se mantiene independientemente del dominio del aprendizaje, ya sea la lectura, la escritura, la ciencia, las matemáticas, o cualquier otra actividad que involucra el pensamiento. Es decir, los estudiantes pueden aplicar más fácilmente los conocimientos adquiridos en un contexto a otro contexto si tienen más conciencia de sí mismos como aprendices, si vigilan sus estrategias y recursos, y si evalúan su preparación para las pruebas y otras actuaciones.

De acuerdo con Bravo (1999) El concepto insight está asociado con los psicólogos de la Gestalt, Duncker, Maier y Wertheimer y significa "mirar hacia adentro", "darse cuenta" para entender y traducir ese momento de iluminación. El término se emplea también en la teoría del aprendizaje de la Gestalt, comprensión estructural (Mayer, 1986: 55) haciendo énfasis en la organización, en cómo encajan para formar una estructura. Sus características son:

- Reestructura repentinamente un problema acompañado de la sensación de inspiración o acciones involuntarias en el pensamiento.
- Son procesos mentales acelerados debido a una especie de corto circuito de los procesos de razonamiento normal.
- Reordena los elementos del problema.

La teoría de Mayer constituye un modelo de aprendizaje ya que designa un acto de comprensión intelectual súbita de un problema, en términos de psicología es también una palabra con acepciones comunes, no científicas, puede definirse como un “destello de consciencia”. El insight fundamentalmente es la comprensión intelectual de nuestro inconsciente, de las motivaciones inconscientes de nuestra conducta y nuestras significaciones (Salamero, 1980: 109). Es una comprensión súbita de una situación o problema y puede ocurrir inesperadamente, de manera simbólica, se proyecta hacia dentro luego de un trabajo profundo con influencia de nuestras emociones y motivaciones. Un “¡Eureka!” o “aha” es probablemente un indeterminado salto del pensamiento para hacer consciente lo inconsciente, se recurre también al insight para explicar fenómenos de aprendizaje, es decir, el entendimiento y la comprensión del individuo en la resolución de problemas o ante una situación problemática, es un repentino descubrimiento y reorganización de elementos que alude al enlace entre un conocimiento nuevo con uno existente. El insight entonces es un proceso puramente cognitivo.

Desde la Psicología Gestáltica se define como “La capacidad de captar como todas las partes del problema encajan para satisfacer las exigencias del objetivo implica reorganizar los elementos de la situación problemática y en consecuencia resolver el problema” (R. Mayer, 1986: 55). Resulta de las experiencias pasadas permite al individuo a romper viejas formas de organizar una situación. Hadamard (1949) identifica las siguientes etapas presentes en insight científico que son:

ETAPAS	RASGOS	SUJETO
<b>Preparación:</b> Recolección de información y búsqueda preliminar de solución	Gran esfuerzo, pensamiento consciente y levantar ideas relevantes.	Puede abandonar si la tarea es compleja.
<b>Incubación:</b> Toma de consciencia. Dejar el problema para realizar otras cosas.	Puede durar segundos o años es un proceso inconsciente.	Se puede procesar otra cosa, se pasa del inconsciente puro al consciente total.
<b>Iluminación:</b> Aparece la clave para la solución la cual suele ocurrir de forma inesperada y muy rápidamente.	Es la hora del “ahá” o del “eureka” pero puede hacer “ahás” falsos.	Solo notifica lo dado en la incubación.
<b>Verificación:</b> Se encarga de repasar todos los detalles para comprobar si funciona.	Repasa detalles y puede demostrarse que no existe el <i>insight</i> .	Resuelve de forma consciente.

Llegado este punto se pueden analizar, evidenciar, entender e interpretar las actividades del diseñador al crear cualquier artefacto, diseñar es ya una actividad creativa de nivel cognitivo que parte de la propia experiencia, interés y los distintos sistemas de símbolos aplicados por los diseñadores, los cuales son esenciales para permitir las representaciones imprecisas, abstractas, ambiguas e indeterminadas como los bocetos conceptuales, para también ser precisas, concretas, no ambiguas y determinantes como los contratos, es entonces la combinación de ideas para seleccionar y conectar experiencias que han obtenido para así sintetizar nuevos conceptos desde los ya existentes de manera útil con un propósito determinado o deseado que conduce al mecanismo de resolución de problemas (Goel, 2014).

Este autor toma una postura interesante desde la neurociencia, da importancia al diseño como una disciplina enfocado en la explicación de los métodos o procesos cognitivos en diseñadores, a partir de la abstracción, organización y combinación, para luego modificar, conectar y sintetizar ideas y conceptos ya existentes de manera útil con un propósito deseado y un contexto adecuado (Koestler, 1975). En otras palabras, el diseñador analiza y crea nuevas conexiones relacionadas con la tarea de diseño a partir de habilidades o conocimientos ya existentes que son recuperados y almacenados en la memoria de largo plazo para ser usadas, reinterpretadas y aplicadas en la solución de problemas. Bartlee (1932) sugiere que aprender y recordar requiere de un esfuerzo en pos del significado, también determina la diferencia entre procesos cognitivos de diseño y no diseño que estaría dada por la manera en que los hemisferios cerebrales participan en cada caso con la activación de áreas específicas y patrones de procesamiento neuronal y cognitivo propios en la solución de problemas; es interesante ver cómo estas asociaciones y estrategias de creatividad tienden a generar activaciones en el hemisferio izquierdo cuando son inicialmente activas pero posiblemente con resultados negativos, mientras que los procesamiento que inducen una información frágil pero que respalda posibles soluciones tiende a relacionarse con el hemisferio derecho facilitando nuevas asociaciones. El diseño de artefactos debe estar equilibrado entre los dos hemisferios de la corteza prefrontal.

Es decir, del estudio y análisis de los sistemas cerebrales involucrados en el diseño de artefactos se desprende que la corteza prefrontal (PFC) derecha apoya las representaciones abstractas, vagas, ambiguas, indeterminadas del mundo; no analiza la información la sintetiza, crea nuevas combinaciones de ideas, mientras que el PFC izquierda es lineal y se aleja de la incertidumbre puede generar hipótesis, razonamiento deductivo, es analítico, secuencial, planea procedimientos paso a paso y toma de decisiones, opera de forma más integradora, relacional, percibe sensaciones, y motiva la intuición, para los diseñadores es la más importante para la comprensión de imágenes visuales y sensaciones. Dos cerebros, dos mentes de relativa independencia que posibilitan de mejorar los métodos de diseño.

Más aún, el PFC es comprender y distinguir la importancia tanto del pensamiento lateral como el pensamiento vertical, precisando lo que la mayoría de la gente considera el pensamiento vertical o lógico como la única forma de pensamiento efectivo (De Bono, 1970: 29). Es indispensable establecer diferencias para comprenderlo, el pensamiento lateral es creador, provocativo, lo esencial es la efectividad en sí de las conclusiones, se aspira al cambio y al movimiento como medios para una reestructuración de los modelos de conceptos y puede efectuar saltos; el pensamiento vertical es selectivo, analítico, se encarga del encadenamiento de las ideas, se mueve en una dirección claramente definida en la cual se entrevé una solución y se basa en la secuencia de las ideas. No se trata de decidir cuál es más eficaz, ya que ambos son necesarios y se complementan mutuamente. Lo que importa es una perfecta conciencia de sus diferencias para facilitar la aplicación de ambos (De Bono, 1970: 33), en conjunto estructuran el problema al representarlo de manera abstracta e independiente pues logran la tarea específica de transformar y aprovechar los pensamientos, además se experimentan diferentes percepciones que no son más que señales del entorno proporcionada por la intuición para no eliminar nada, pero influyente en los comportamientos y generador de nuevos conceptos y puntos de vista dados, se trata de explorar múltiples posibilidades y aproximaciones para aprender a ver los procesos como hechos fundamentales en la toma de decisiones.

De acuerdo con lo anterior De Bono afirma: “Si bien es obvio el valor de las soluciones perspicaces y de las nuevas ideas, no existe ningún método práctico para su consecución automática; lo único que puede hacerse es reconocer su carácter creador cuando surgen espontáneamente (1970: 34).

Ahora bien, la resolución de problemas en diseño es un proceso de múltiples etapas, las cuales se diferencian con respecto al tipo de información tratada, el grado de compromiso con las ideas generadas, el nivel de detalle, el número y los tipos de transformaciones que participan en las representaciones mentales necesarios para apoyar a los diferentes tipos de información y los procesos para apoyarlos, es así como el problema se vuelve más estructurado. Goel (2014) argumenta que no solo los procesos deductivos e inductivos son los que el ser humano razona y resuelve problemas, existen los procesos de inferencia no deductivos que son procesos mentales propios del diseñador, este mecanismo realiza saltos, en los procesos de razonamiento de adelante hacia atrás continuamente entre el entorno de tarea y el espacio del problema. Es soltar una idea que se desarrolla (proceso de incubación) mientras que se piensa en otra idea de manera paralela para generar conexiones aparentemente no lógicas, eso es la descripción del proceso no lineal del pensamiento.

La resolución de problemas consiste en intentar soluciones posibles hasta que alguna funcione. Es fácil descubrir un camino lógico que lleve a una solución cuando se ha llegado a dicha solución. La dificultad reside en descubrir la vía que conduce a una solución que se ignora. Ello puede demostrarse con el planteamiento de problemas difíciles de resolver, pero que una vez resueltos tienen una solución completamente obvia (De Bono, 1970: 35). Se destacan tres etapas, la primera, implica un problema de alcance / encuadre, lo cual son las interpretaciones del problema y comprende metas, aspiraciones, habilidades, recursos, etc.; la segunda es la generación de ideas preliminares, lo cual no es otra cosa que la construcción de soluciones creativas de problemas, de ahí que los diseñadores formulan ideas tras otras sin detallar en ninguna, solo explora y tercera el refinamiento y detalle es la construcción de ideas más concretadas, desde los procesos cognitivos y procedimentales (Goel, 1995)

Goel parte, de la idea de que este pensamiento de diseño es la manera en que actúa el diseñador, la primera postura defiende al diseño como la construcción de escenarios prospectivos con ciertas condiciones determinadas por el ambiente de tarea, donde la característica principal de este tipo de pensamiento es la forma en que se organiza la información y el modo en que el diseñador genera conexiones de la misma (1992). El habla hace parte de este proceso cognitivo, De acuerdo con Calvera (2003) Heidegger considera que el lenguaje constituye y designa el mundo, es el primer nivel de comprensión sobre las cosas, permite comprender el entorno en el que transcurre la vida pues la interpreta y la comprende, son mecanismos que permiten al hombre situarse, actuar y desenvolverse en su mundo, el diseñador con ello conoce los objetos, su utilidad y uso (108) permitiendo nuevos significados desde su cotidianidad, una comprensión práctica que estable qué se puede hacer, cómo se debe hacer desde lo colectivo.

El proceso arranca combinando y conectando ideas, es decir el pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento vertical al poner a su disposición un gran número de ellas (De Bono, 1970: 35), la observación, experiencias y conceptos existentes incluso aportan información, que luego al combinar se boceta lo posible e imposible para seleccionar lo más adecuado, estas son variantes simbólicas que todo diseñador tiene que de manera útil y con un propósito esperado funcionan. De Bono lo define claramente: el pensamiento lateral es a la vez una actitud mental y un método para usar información (39) todo es útil, la información se estructura de múltiples formas.

Para de Bono el pensamiento lateral es útil solo en la fase creadora de las ideas y de los nuevos enfoques de problemas y situaciones. Su selección y elaboración final corresponden al pensamiento vertical, por eso al seleccionar, modificar y adaptar constituye el comienzo para crear artefactos creativos a condiciones específicas, tal como Goel precisa, organizar la información conocida da soporte a la solución de problemas de manera efectiva, secuencial y con acciones de diseño planificadas, no es dar nuevas informaciones, es determinar características y elementos relevantes o sobresalientes para sintetizar y generar nuevas cosas, por tanto los diseñadores deben ser coherentes y racionales para mejorar los procesos de diseño. El ser humano tiene la

capacidad de anticipar y proyectar las situaciones, el diseñador estructura pensamientos para que las cosas sean.

Henry Mintzberg autor de publicaciones sobre negocios y gestión resalta que algunas tareas corrientes humanas se activan a un lado del cerebro dejando tranquilo otro concluyendo que: "Un individuo puede ser inteligente y torpe al mismo tiempo, sencillamente porque un lado de su cerebro está más desarrollado que el otro" en el caso de los diseñadores la activación de los dos hemisferios concebiría tipos de problemas más estructurados y aquellos que son débiles estructuralmente podría forzar a la solucionar el problema. Los problemas se resuelven, no dando nueva información, sino por la organización de lo que hemos conocido desde hace mucho tiempo (Wittgenstein, 1993: 228), Más recientemente, Steve Jobs declaró que "la creatividad es simplemente conectar cosas".

Newell y Simon a partir de su teoría sobre la resolución de problemas plantea dentro de su Teoría de Procesamiento de la Información (1972) lo siguiente:

Una persona se enfrenta a un problema cuando quiere algo y no conoce inmediatamente series de acciones que pueda ejecutar para conseguirlo. El objeto deseado puede ser tangible (una manzana para comer) o abstracto (una elegante prueba de un teorema). Puede ser concreto (esa manzana particular de allí) o bastante general (algo para paliar el hambre). Puede ser un objeto físico (una manzana) o un conjunto de símbolos (la prueba de un teorema). Las correspondientes acciones para obtener los objetos deseados incluyen acciones físicas (andar, alcanzar, escribir), actividades perceptuales (mirar, escuchar), y acciones puramente mentales (juzgar la semejanza de dos símbolos, recordar una escena, y otras) (72).

Gardner define a una inteligencia desde la habilidad como: "...una capacidad, o conjunto de capacidades, que le permite a un individuo solucionar problemas y elaborar productos que son importantes en uno o más contextos culturales. Se conceptualiza la inteligencia

no como una "cosa", sino más bien como un potencial, cuya presencia permite el acceso individual a las formas de pensamiento adecuadas a tipos de contenido específico". Además considera que una competencia intelectual y el conjunto de habilidades que la integran no solo está dirigida a resolver problemas del entorno, sino, además, a encontrarlos y a crearlos con el fin de estimular la adquisición del nuevo conocimiento. Tanto la personalidad como las emociones y el contexto cultural constituyen o significan el desenvolvimiento de los procesos mentales.

Desde la disciplina de la psicología cognitiva en la rama de la neurociencia se comprende cómo la información ingresa y genera procesos cognitivos durante la codificación y la formación de la respuesta (Schiffstein, 1996) los cuales son importantes en la interpretación de pensamientos, toma de decisiones y la resolución de problemas de diseño, es necesario entonces construir una estrategia de enseñanza y aprendizaje desde lo cognitivo para transmitir conocimientos al estudiante, de ahí que sus experiencias vivenciales son aspectos intelectuales y emocionales, que fundamentan su relación y comprensión con el entorno; por su parte, Masaki Suwaa plantea su reflexión al indicar que la información que ingresa en los procesos cognitivos humanos es tratada primero sensorialmente, luego perceptualmente y semánticamente, a causa de esto el diseñador puede transformar, elaborar y reconstruir un objeto de diseño editorial.

La neurociencia se ha interesado en la comprensión de los procesos de aprendizaje, creatividad y solución de problemas de diseño en condiciones simples, específicas y complejas.

Incluso, a partir de la identificación de unos patrones de comportamiento observados y analizados por la mirada del diseñador en determinado contexto, se crean en el pensamiento de este unas rutas críticas de solución de problemas. Desde su enfoque de cognición creativa, autores como Finke, Ward y Smith proponen a través de su modelo Genople cómo se da el acto creativo, el cual es el resultado de la interacción de varios procesos mentales, que se dan procesualmente, estos procesos se ven afectados por el contexto externo y situaciones internas como el medio y la personalidad que dan origen a

representaciones mentales para interpretarlas de manera significativa y finalizar con ideas o productos (Atehortúa, 2013). Lo que quiere decir que a partir de esa idea que rige la solución del problema, se suelta en cierto momento para que el cerebro la encube y que por otra parte mediante los estados Flow (relajación o de producción creativa), se asuman otros contextos sin dejar de lado la idea principal, para que se generen de cierto modo las conexiones que encajen con la solución que se desea (Lara, 2014).

El diseño como capacidad cognitiva es planteado desde los procesos de evolución, no arrancamos en blanco, se tienen patrones de acción fijos o de comportamiento, es decir nacemos con programas sobre los cuales creamos las estrategias que utilizamos en nuestra cotidianidad (Amador, 2013) que incide en la capacidad sensible, estética, argumentativa, apreciación y otras habilidades que tienen que ver con la estructuración del conocimiento, la forma de pensamiento y almacenamiento, están presentes permanentemente y son fundamentales en su relación y comprensión del entorno donde se combina pensamiento divergente y convergente que permite adaptarnos mediante el aprendizaje y la cultura (Prada, 2013).

En los procesos cognitivos, el pensamiento depende de la forma en que la persona crea una representación del mundo y de las maneras en que esa persona puede manipular o actuar sobre esa representación interna (Meyer, 1986: 480), en diseño editorial la experiencia cognitiva está directamente relacionada con la interacción entre diseñador, producto, uso y consumidor.

En su tesis doctoral sobre Diseño Sensorial y Emocional, Martha Prada (2013) investiga las propiedades sensoriales que ofrecen los productos en relación con los fenómenos de percepción sensorial relación entre consumidores y producto al interactuar, su estudio aporta información sobre los procesos cognitivos en función de la forma en que operan, en este caso refiriendo a Nemeth que propone clasificar los procesos cognitivos:

- Los procesos de control implican hacer conscientes las actividades cognitivas.
- Los procesos automáticos se refieren a la capacidad de acceder y recuperar información aprendida del pasado.

- Los de activación incluyen la frecuencia con que se emplean los diferentes procesos cognitivos, cómo se hacen evidentes y las estructuras de conocimiento en que se soportan.
- Y, por último, los procesos de restricción, permiten discernir entre el tipo de información a utilizar, identificar, monitorear los progresos, etc., (45).

De acuerdo con lo anterior, todo conocimiento previo determinado por la experiencia se relaciona y codifica con el nuevo conocimiento, modificando su representación, componiendo nuevos, y por supuesto consigue expresar cualidades, valores, nuevos conceptos y formas, es decir la experiencia se transforma en conocimiento. Adicionalmente y tal como lo explica Suwwa (1998) la producción de conocimiento o razonamiento a nivel superior depende de la interacción de los diferentes niveles de acción, así como de la capacidad que los seres humanos tenemos para recuperar nuestra memoria y experiencia (47). La memoria desempeña la función de retener impresiones mentales, son esquemas estructurados en un lenguaje descriptivo, y la experiencia es la relación entre razonamiento, lenguaje y aprendizaje las cuales son habilidades fundamentales en la creación de nuevos conocimientos. Álvaro Acero en su cátedra de Maestría en Educación afirma: “Heredamos el conocimiento propio de la experiencia social colectiva”, precisando la importancia de entender que el hecho de ver por imitación es diferente a obtener conocimiento por medio de la experiencia. Aclara que la experiencia individual es la que hace parte del conocimiento previo, la que se construye a partir de las decisiones propias y la experiencia colectiva es aquella que se recoge cuando se trabaja en grupo, cada uno lo toma y lo interpreta a partir de sus experiencias anteriores para luego decidir.

La experiencia consiste en el conocimiento de las cosas particulares, podría hablarse de una experiencia intuitiva o evidente, que favorece descubrir la esencia de las cosas, dependiendo de una relación de ideas y del entendimiento de las cosas a un reconocimiento determinado entre sujeto y objeto. Al sintetizar se genera sensación desde los nuevos razonamientos, si es conocido o no, es algo que no interesa, ya que al elaborar asociaciones adecuadas, simples y complejas desde la experiencia se crean nuevos conocimientos.

Los subconjuntos de procesos que usamos para generar ideas trazan rutas para crear soluciones a situaciones problemáticas, son generalmente procesos generativos y exploratorios, procesos que permiten la recuperación de información presente en la memoria, la formación de asociaciones simples, la síntesis mental en nuevas estructuras, la transformación de las estructuras existentes en nuevas estructuras, la reducción de categorías, la interpretación y la evaluación (Prada, 2013: 48) es la relación entre percepción y acción desde la comprensión holística de sí mismo por medio de la interpretación y agrupamiento de datos para encontrar cosas que no se han visto antes sobre alguna situación u objeto en particular, y convertirlos en un pensamiento superior para generar nuevos significados. Esto es, lograr la construcción particular de soluciones a problemas de diseño a partir también del análisis y reflexión sobre la experiencia del mismo proceso (Schon, 2001).

Todo problema tiene una estructura, un entorno, un ambiente de tarea, con sub-problemas y con variantes e invariantes. En el problema de diseño la estructura del espacio del problema tiene un sistema de procesamiento de información que le permite al diseñador contemplar tanto variantes como invariantes del problema y sub-problemas para recurrir a diferentes soluciones. El espacio del problema es el territorio conceptual que se construye para el diseñador (Franky, 2014) a partir de una serie de fenómenos en el contexto o situación, donde el diseñador modela (desestructura y reestructura) los factores (variantes e invariantes) que hacen parte del entorno de tarea, es decir, el mapa donde se va a desarrollar la solución a partir del conocimiento y la experiencia del diseñador.

Las aplicaciones prácticas benefician el proceso de pensamiento de diseño como una herramienta de resolución de problemas, por tanto, es una comprensión más inclusiva del proceso, la resolución de problemas se caracteriza por ser un procedimiento didáctico que permite no sólo el aprendizaje de hechos y técnicas, sino, al mismo tiempo, de estructuras conceptuales y estrategias generales. Los seres humanos no aprenden y recuerdan como máquinas, por el contrario, el acto de comprensión implica un acto de resolución de problemas (Mayer, 1986: 275) es el procesamiento de la información que analiza un nuevo aprendizaje desde su propia estructura cognitiva.

Es por esta razón que el diseño es una actividad cognitiva que se ejecuta de manera individual y no colectiva, donde la particularidad de su pensamiento se encuentra en el modo no deductivo de resolver problemas, es decir, aquel sistema de procesamiento de información que el diseñador posee es supremamente elaborado, ordenado, amplio y categorizado a manera de que su conocimiento dentro de la maya cognitiva le permite regresar dentro de su mente (la memoria), para retomar las experiencias previas y organizar o negociar las soluciones en el presente que probablemente le puedan servir a futuro para anticipar/predecir los fenómenos de las situaciones problema (Goel, 1992).

En otras palabras el pensamiento de diseño, es una construcción individual, a través de procesos cognitivos el cual incorpora pensamiento complejo, ético, sistémico, singular y dinámico, asociado con aspectos culturales donde el diseñador estructura los mensajes y objetos de diseño, es decir, es un proceso en el que interviene la memoria, la recepción, la apreciación y la experiencia individual previa, amplia, estructurada y jerarquizada que se evidencia en lo colectivo y social e influye en la reelaboración de esas experiencias, es allí donde confluye las nociones, los conceptos, los sistemas conceptuales, las categorías y las teorías para desarrollar la habilidad de ir más allá de lo que se conoce y recuperarlo como información para fijar un aprendizaje, reflexionar en la acción sobre la acción y para la acción, es decir, reconstrucción Metacognitiva de la experiencia en relación a cómo elaborar el conocimiento y procesamiento como actitud para resolver problemas de diseño.

La capacidad de síntesis, análisis y procesos deductivos del pensamiento de diseño reconoce tener un sistema de información particular, un sistema de almacenamiento determinado desde lo visual para expresar desde el punto de vista de la gráfica. De esta manera, se manifiesta desde el punto de vista cognitivo la construcción de una postura frente al diseño, enseñanza y aprendizaje del diseño (Amador, Lara y Goel)

Desde la etimología del pensamiento, el diseño también se puede construir de manera colectiva, debido a que su pretensión de carácter no lineal (ampliación divergente) es social y cultural (Horta, 2014) lo que permite visitar mentalmente otros estados para así

hallar respuestas desde otros contextos. Ahora bien, la cuestión de la enseñanza y el aprendizaje del diseño no es un asunto de método sino de pensamiento, esto puede representar cierta confusión a nivel de un principio natural del campo del diseño ya que, como lo menciona Amador (2013), el pensamiento de diseño es una capacidad potencialmente desarrollada por todos, sin embargo, la confusión se encuentra debido a que el cerebro funcionalmente tiene la capacidad natural de anticipar y predecir en todo momento, y por tanto no es una habilidad única que el diseñador desarrolla. Por último la resolución de problemas en diseño editorial depende de cómo se organiza el conocimiento en la memoria con significado, para encajar los nuevos conocimientos y comprender el pensamiento de allí depende la forma en que el individuo representa el mundo y la manera en que pueda manipular sobre esa representación interna (Mayer 1986: 304). Es la relación entre los conocimientos del sujeto para conocer la realidad y la resolución efectiva de la tarea, y/o también analizar la relación entre la forma de regular la propia actividad y la resolución para decidir, optar y juzgar por sí mismo, es fabricar sus verdaderos criterios-valorativos los cuales serán guía para desarrollar cualquier producto.

De manera que, pensar en diseño desde lo teórico no es común, para algunos son solo composiciones que solucionan algo, pero el diseño tiene un valor intelectual, ya que es el modo de proceder del individuo y su experiencia inteligente. Partamos por considerar que el diseño no se reduce a una simple práctica de hacer cosas artificiales y que solo se dedica a reunir características propias del como diseñar, no se puede entonces permitir que el diseño se convierta en el común denominador de cómo corresponderían ser las cosas, hacer únicamente cosas que tengan sentido. Jorge Wagensberg escribe que “el diseño no consiste en hacer bello lo útil, ni hacer bueno lo bello, ni hacer útil lo bueno. Un buen diseño encuentra su ciencia, su ética y su estética en su simple globalidad”, por ello es imprescindible hablar de un diseño organizativo que sí logra transformar situaciones existentes que se apropia y es influenciado por muchas cosas, personas, entornos o ámbitos culturales y sociales, los objetos funcionan haciendo referencia a otras.

Esto hace diseñadores proyectista que detallan el problema en tan pequeñas partes como le sean posibles, incluso es mirar las cosas por su aspecto desde el tipo de

conocimiento que se tiene y el cómo se sabe que las cosas existan (Calvera, 2007), es describir un objeto, sus cualidades para luego ordenar pensamientos desde lo más sencillo hasta el más complejo, preguntar, analizar, experimentar, revisar, validar y contrastar para resolver gráficamente y definir soluciones, es algo como de qué es lo que hay que hacer para hacer o conocer las cosas. Bruno Munari (2003) aclara: “Según los principios del buen diseño, el público indiferenciado debería notar la presencia de un operador que ha pensado también en él, en el sentido de que ha producido un objeto que funciona bien y que tiene incluso una estética no ligada a ningún estilo personal sino nacida del propio problema” (45), una experiencia estética elaborada desde el diseño que no tenga límites o privilegios para nadie y que predomine la difusión del conocimiento, esta experiencia tiene una cualidad emocional satisfactoria, porque posee una integración interna y un cumplimiento, alcanzado por un movimiento ordenado y organizado (Dewey, 2008: 45).

Se manifiesta que los objetos de diseño editorial poseen una forma y función, que sencillamente cumplen con ser útiles para satisfacer deseos y necesidades, es más se interpreta que el objeto es tan solo un resultado, sin embargo, para el diseñador editorial el objeto debe impregnarse de una personalidad concreta para trascender y adquirir significados, así como para que se torne perceptible.

El diseño habita en la cotidianidad y es entendido normalmente para acercar con mayor complacencia los productos a un usuario concreto, cabe recordar que su origen es dado de su necesidad social como fenómeno cultural específico y de los procesos productivos para plantear y controlar siempre de forma previa o simplemente para comunicar ciertos mensajes, funciones o trabajar bajo el aspecto del valor añadido, de ahí la importancia de diseñar objetos perceptibles y distinguibles, es ir más allá de lo establecido como bueno y de ser algo más que un bonito objeto, de manera que este debe estar proporcionado por su dependencia a la calidad de diseño y expresión objetiva de un modo de ver y vivir el mundo, es comprender la intensión para adquirir sus significados reconociendo el entorno cultural; el diseño es entonces una disciplina que no solo engendra realidades materiales sino que también cumple una función comunicativa (Bürdek, 1994: 129) dependiente de la forma y contexto. Al respecto, Anna Calvera (2003) afirma:

“El buen diseño dispone de criterios suficientes para ejercer su función sin más, en su propio círculo y con sus propias reglas de calidad, solo un diseño muy consciente de su dimensión estética y del valor de esa función podrá participar activamente dando su propia interpretación de los nuevos problemas que la evolución histórica va planteando a medida que se produce, la estética podrá incluir en sus reflexiones toda practica creativa y todo comportamiento que persiga una intensión estética” (20)

Esta intensión estética como lo entiende Munari es “el modo coherente con el que las partes forman un todo”, es lograr esta integridad estética totalmente apreciable en un diseño que respete las expectativas de su tiempo para llegar a resultados de procesos que decide cuándo, cómo y dónde va cada cosa que lo define. Heidegger denota la capacidad de llegar a la esencia de las cosas, pero también la de dotar de esencia a las cosas para que tomen sentido. (Calvera, 2003: 118).

David Rodríguez (2006) escribe: Lo estético es el primer acercamiento al mundo material y es desde la percepción como el individuo crea su verdadero conocimiento, pensamiento y sensibilidad. De ahí que, el diseñador adquiere conocimientos que le permite tener un saber autónomo evidente en los objetos que diseña, por ello, encontrar bello un objeto es conocerlo y comprender sus causas, ya que es y representa lo que es. Todo objeto de diseño significa algo con una intención estética portador de un mensaje, de una idea, de una propuesta entre la forma del objeto y su ser sensible.

La finalidad al desarrollar un producto editorial no es ante todo crear algo nuevo, sino hacer un objeto visible e inteligible para quienes lo observan, a partir de la asociación que se establece con los objetos y los recuerdos que estos evocan (Donald 2015) por su apariencia externa e impacto inicial, ocasionando percepciones e interpretaciones desde diferentes experiencias, individualidad de pensamiento y sensaciones, por ello son publicaciones interesantes, conceptuales y gráficamente ideales que se distinguen y únicos que nutren la comunicación gráfica para dar estilo e identidad a cada proyecto editorial (Sottsass, 1981).

Para el diseñador español André Ricard un producto bien diseñado es aquel cuyas formas tiene esa coherencia integradora en el que nada les sobra ni les falta para cumplir

la función asignada, como también lo son su funcionamiento y continuidad en el tiempo, desarrollo de sentimientos de lealtad, agrado y fidelización del consumidor hacia el producto o hacia la marca, por ende, la percepción y/o sensación son los conceptos que interesa resaltar puesto que los diseños estéticos crean y fomentan actitudes positivas.

Diseñar, contrariamente a lo que a menudo se cree, es algo más que hacer estético lo útil provocando admiración y emoción, de manera que, la estética tiene que ver más con el receptor o espectador que con el objeto en sí, lo cual lleva a una adecuada visión respecto a los objetos del diseño. Retomo apartes que afirman con claridad la relación entre diseño y estética:

Si bien es cierto que las cosas bien diseñadas son estéticamente bellas, ésta no es la prioridad. Es sólo la feliz consecuencia de un acertado agenciado de sus elementos funcionales. Lo esencial en un diseño es que una nueva creación ofrezca ventajas que no tienen los productos existentes. Cuando sólo se ofrece un cambio de look sin más, sin mejora alguna, el diseño no alcanza su dimensión creativa. (Ricard, 2009:16).

El objeto de diseño no sólo es por su forma visible dada desde la conciencia quien es la que percibe el objeto, Fátima Pombo define los objetos como extensiones del cuerpo y del espíritu de sus usuarios y, por ello, desempeñan funciones importantes de representación de la identidad (Pombo, 2007: 90).

A propósito de esto Fernando Martín Juez explica: “el diseñador da la importancia a los hechos que conforman un pasado, hechos convertidos en imágenes que construyen nuevas interpretaciones y ordenes que dan innovación, construyen la realidad en la manera que sea adaptable y creíble en esta realidad, las diferenciaciones que le damos a esos objetos dependen de las realidades que viva el sujeto” (2002: 70). Asimismo, contribuye a dar formas más concretas y eficaces, teniendo en cuenta las etapas de vida de este, los usos, aplicaciones, vida útil, es decir, desde su creación hasta su olvido. Son

propuestas diseñadas para “todos”, desde su cultura para cualquiera, el diseñador es capaz de crear desde sus experiencias cualidades estéticas distintivas.

Lo estético debe ofrecer al usuario una experiencia más enriquecedora y satisfactoria, es un todo y determina estar en consonancia con un uso sencillo e intuitivo que provoque una percepción positiva que favorece el pensamiento creativo y la solución, el filósofo Merleau-Ponty manifiesta que la percepción es una constitución pre-cognitiva, una conexión entre esencia y existencia que no puede presuponerse, por ello se habla de la experiencia estética, por ser una cualidad individualizadora y de autosuficiencia dada por situaciones y episodios que solo ocurre cuando un proceso alcanza su cumplimiento o solución, por eso el diseñador editorial le corresponde ser consciente de su proceso para determinar lo que pasó antes y de lo que vino después, es así como la experiencia se conserva como un recuerdo perdurable (Dewey, 2008). Ya que, se mezclan y funden en una unidad sin perder su carácter.

Es oportuno entonces, considerar el concepto de estética en tres momentos históricos, el primero: Kant lo entiende como la conceptualidad sin concepto, la finalidad sin fin; es la comprensión de la forma y de todo lo sensible (Calvera,2007) por tanto, separa conocimiento racional y la estética. Kant otorgó a esta una base de autonomía, poniendo los cimientos de la estética contemporánea, el segundo momento es con Schopenhauer, en el S. XIX el mundo es una «representación», una red de fenómenos, engaño y apariencia, ordenado conforme al espacio, el tiempo y la causalidad, la conciencia estética es un estado de contemplación desinteresada, donde las cosas se muestran en su pureza más profunda, y en tercer momento ocurre en el siglo XX, la preocupación por la estética se orienta especialmente a lo artístico, tanto en relación con los actos individuales como en sus aspectos sociales.

La estética en diseño más cercano a nuestra contemporaneidad e investigación tiene como preocupación centrarse en la construcción de realidades futuras en condición predictiva y prospectiva, pues hace parte de la vida y de la experiencia cotidiana, ya que se construye a partir de valores relacionadas con ética y moral (Amador, 2013: 11) e

identifica los problemas a analizar y las invariables inmediatas el cual está vinculado a la propia disciplina del diseño como componente significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se centra como elemento decodificador de los mensajes que se reciben a través de todo el individuo para comprender su entorno, una apreciación estética auto-reflexiva que permita al sujeto afrontar retos extremos (Amador, 2013: 11) por tanto, intervendrá en la resolución de problemas de diseño editorial, en el cómo actuar en consecuencia con los impulsos que reciben. Se trata de entender y organizar los estímulos generados por el ambiente y darles un sentido; entender la estética desde lo teórico y cognitivo en el cual esto sucede, permite aproximarnos a explicar por qué se siente o percibe esto o aquello, cuándo es estético o no.

Estas sensaciones son signos que adquieren su significado solo en el curso de una evolución que se produce mediante asociaciones -experiencias- (Bürdek, 1994: 180), es decir la imaginación, pensamiento, interpretación, sentimiento, deseo y la aplicación. No hay atención sin memoria ni emoción. Percibimos y aprendemos lo que nos emociona (Amador, 2013) a través de la empatía, imitación, ética y moral que no es otra cosa en esencia que la misma estética, las cuales posteriormente van a ser desarrollados por la enseñanza y aprendizaje como metodología que facilita la representación de la subjetividad del otro mediante la interacción y apego. Esas emociones pertenecen a una certeza del yo, pero pertenece al yo que se ocupa en el movimiento de los acontecimientos hacia un resultado deseado no deseado, son la fuente de nuestros juicios morales e intuitivos influyentes en el conocimiento, secuencias, acontecimientos o situaciones duraderas que implica ocuparse en los objetos y sus resultados (Dewey 200: 49).

Fátima Pombo (2007) afirma: “La experiencia tanto lejana como cercana influye en las decisiones y percepciones de la realidad del individuo, ya que a partir de ella se origina el conocimiento de sí mismo, crea una percepción única por parte del individuo, es como si asistiese a una representación de su ser”.

La estética designa el análisis de las formas a priori de la sensibilidad y se desarrolla fundamentalmente en la línea de pensamiento, es la manera como nos apropiamos

sensiblemente de la realidad, por ello los diseñadores representan no sólo lo que conoce, sino sobre todo lo que le llama la atención, aquello que lo atrae y lo involucra; en pocas palabras, su percepción representa lo que más desea, es la construcción de realidades, por tanto explica por qué al diseñar un mismo objeto este propone opciones y funcionalidades diferente a gustos diferentes. Este pensamiento se desarrolló y sincronizó desde la herencia genética, a ello se agrega el contexto o componente cultural, por ello la mimesis es una forma de pensar pues es una abstracción que hace el individuo, debido a que, el diseñador no diseña ni representa el objeto que ve, sino que diseña lo que percibe y recuerda de un objeto, representa lo que más agrada, para alcanzar una conclusión intelectual es estar inmersos en un proceso efectivo de aprendizaje y habilidad, es construir el presente a partir del pasado o desde nuestras experiencias. Bruner sugiere que la percepción implica “ir más allá de la información” es la acción más su consecuencia dando como resultado la percepción de relaciones que genera experiencias con significado para la gente.

Por tanto, una experiencia de pensamiento tiene su propia cualidad estética que no es más que signos y símbolos que resulta del control simultáneo entre proceso y percepción. Difiere de aquellas experiencias que son reconocidas como estéticas, pero solamente en su materia con cualidades propias. En esta investigación la estética tiene una postura crítica sobre las cosas que existen, es descubrir lo que estas poseen como características necesarias para interpretar que su necesidad no depende solamente de la manera de expresar o entender a partir de la percepción, sino de algo que reside en las cosas mismas, ver y percibir es más que reconocer para comprender en un sentido ontológico más que el lógico, para conocer la verdad más profunda de las cosas, por qué son lo que son; y, aún más, por qué son, es así como las hace distinguibles por sí mismas y no pierde su propio carácter, por eso cada publicación debe tener cualidades determinadas que lo diferencien y creen una experiencia dada desde la reflexión individual/interna, desde su propio argumento, principio y pensamiento que logra determinaciones propias y particulares. La estética permite reflexionar para interpretar, cambiar y dar nuevas realidades, para el diseñador surgen nuevos cometidos, métodos y actividades para una comunicación más efectiva (Press y Cooper, 2009: 18)

La experiencia estética en diseño es el poder transformar el entorno, generar sensaciones que antes eran desconocidas y que no se limita a referimos ni a su utilidad banal, ni a su perfección técnica o acabado; sino que expresamos valores deleitables, que agradan, dan placer y transmiten un significado estético, alejándose de la simple necesidad de tener cosas y ser objetos con los cuales conviva para la satisfacción de otras exigencias humanas sin convertirse en una obra de arte. No se refiere tan solo a que sea útil, perfecto o por gusto, proporciona un valor deleitable, porque transmite un significado estético que involucra directamente los sentidos y por tanto lleva a crear emociones, las cuales permiten ver la realidad de una manera diferente, la estética radica en el poder conocer al individuo desde una perspectiva del cual aprendemos las diferentes formas de ver o sentir.

La estética reinventa la conexión existente entre nosotros mismos y el mundo en que vivimos, la percepción es el resultado de la interacción de los hombres con su entorno, de tal modo que se amplían las valoraciones que aquellos tienen acerca de éste (Dewey, 2008: 63). Es así como se posibilita la difusión del pensamiento y las ideas por medio de la interacción de los hombres con su entorno y surgen desde los sentimientos que luego requieren actitud mental para percibir y actuar de forma adecuada para incorporarlo en una visión y expresión individual libre y espontánea que posibilitan cualificar los procesos cognitivos y cognoscitivos.

La idea de experiencia estética, en sentido amplio, es referida a los procesos conscientes realizados por el individuo, es un proceso progresivo, adaptativo y cultural y es de vital importancia la existencia de una experiencia común entre los diferentes grupos humanos para lograr configurar la inteligencia común que es la base para la educación (Paredes, 15) entre más experiencia tanto de estudiante como de docente hay más riqueza para construir realidades, ya que poseen experiencias para partir y posibilitan cualificar los procesos cognitivos y cognoscitivos capaces de facilitar y fortalecerlos. Es así como el pensamiento se amplía y las ideas surgen desde los sentimientos. El interés dado desde la estética como formador de diseñadores implica como condición de fondo “aprender en el hacer” (Comenio, 1657: 123). Supone, además, tomar conciencia de nuestras capacidades y recursos para poder resolver problemas de diseño editorial reinventando

la conexión existente entre nosotros mismos y el mundo en que vivimos. Los estudiantes necesitan de análisis y de síntesis para habituarse a una lógica de la inventiva.

Por ello, la estética en diseño editorial designa el análisis de las formas a priori de la sensibilidad, Edgar Allan Poe escribe:

(...) para provocar una reacción emocional en el receptor. Lo verdaderamente importante no es lo que siente el autor, sino lo que este hace sentir al receptor de su obra, que debe ser condicionado de manera que su imaginación sea la que construya el mensaje que transmite la obra, sin necesidad de que el autor lo exprese directamente y se desarrolla fundamentalmente en la línea de pensamiento.

ya que los diseñadores representan no solo lo que conoce, sino sobre todo lo que le llama la atención, aquello que lo atrae y lo involucra con sus pensamientos, sus ideas, sus emociones, su manera de sentir y entender el mundo, una propuesta de aprendizaje integral, para querer y hacer, por ello es claro que el aprendizaje del diseño necesita de la adquisición de conceptos teóricos fundamentados y metódicos, que se construyen día a día, sin ellos los estudiantes de diseño no podrán resolver las dificultades a las que se ven enfrentados durante su proceso de aprendizaje para cambiar las ideas preestablecidas y reemplazarlas por nuevas alternativas que se aproximen a sus expectativas, habilidades e intereses, incluso para asumir un comportamiento crítico que lo acerque al mundo cambiante y convertirse en un individuo con ciertas características, que aprecia las discusiones, debates y sobre todo asuma un compromiso individual frente a una profesión tan influyente y variable; en pocas palabras, representa lo que más desea, por tanto explica por qué al diseñar un mismo objeto este propone opciones y funcionalidades diferente a gustos diferentes.

Es así, como el diseño editorial cautiva por medio de los ojos, oídos, tacto, olfato y corporalidad de la cual forma parte desde lo bueno, lo estético y lo verdadero. Sin competir ni contradecir para ir de lo que “parece ser” a lo que verdaderamente son, es la

necesidad de ver, no sólo lo exterior, sino lo interior en las cosas o como entenderíamos la realidad de la que está hecha una cosa, sin dar un sentido al conocimiento, al mismo método, ya que estos parten de la duda como principio de investigación, el cómo hacer y desarrollar ciertas ideas (Horta, 2007: 24).

La estética en diseño conviene ser comprendida, como instrumento para darle forma a un objeto. La forma es un criterio importante en la estética y es definida como algo real, pero de un contenido aparente, y es percibido sensorialmente, es lo que hace dar forma a la materia y para hacer que esto aparezca como parecen ser (Flusser, 2002).

Para explicar esto un ejemplo: cuando veo algo en este caso una mesa, lo que veo es madera en forma de mesa. Aunque la madera sea algo duro (me tropiezo con ella), sé que es algo transitorio (terminará ardiendo y descomponiéndose en cenizas amorfas). Pero la forma de la mesa es imperecedera, pues me la puedo imaginar donde y cuando quiera (la puedo situar ante mi mirada teórica). Por ello, la forma de la mesa es real, y su contenido (la madera) no es más que aparente (Flusser. 2002: 105), esto explica que la estética influye en el diseñador, este diseña lo que sabe y recuerda de un objeto entendido como resultado del ejercicio del diseño. La forma estética está, entonces, permeada de creatividad, no de tecnicismo, y no puede confundirse con las técnicas mediante las cuales el destinatario goza del objeto.

Se requiere entonces entenderla como percepción individual que no es solo la cualidad del objeto o el canon de un buen diseño dado por ornamentos agregados o como objeto de consumo que reflejan nuestras experiencias, asociaciones y recuerdos personales (Donald, 2005: 55) influyente en el reconocimiento interior de su propio valor, de su potencialidad y de la importancia de la labor realizada, que diferencia a unos productos de otros sencillamente porque en unos hay una voluntad de diseño y de calidad desde buen comienzo (Calvera, 2007: 16); en diseño editorial se refleja en la formación de profesionales autogestivos, originales, imaginativos, creativos, sensibles y capaces de reinterpretar un tema para valorar acerca de para qué diseñar, para quién se diseña y las repercusiones en el yo y la comunidad (Poster, 2006), es la formación de diseñadores independientes y responsables de sus actos.

La metodología en el taller editorial establece las invariantes definitivas desde lo experiencial, intelectual, práctica y estética, para ello debemos inferir que el diseñador es un individuo que debe estar interesado en la observación para responder a todos los estímulos que lo rodean en su cotidianidad y así proponer soluciones creativas a problemáticas comunes pues constituye el fundamento de toda cultura: engañar a la naturaleza precisamente por medio de la cultura, superar a lo natural mediante lo artificial (Flusser, 2002: 75), en algunos casos tanto estudiantes como docentes se renuncia a la verdad y autenticidad para exhibir publicaciones armoniosas, de ahí que no solo se ocupa de dar forma y apariencia estética- eso era estilismo en buena teoría de diseño-, sino un proceso complejo que participa en la decisión de un producto desde su misma esencia, desde el planteamiento inicial con sensaciones, experiencias, valores e incluso signos imaginarios (Calvera, 2007: 19), no es otra cosa que la representación del diseñador de su forma de ser, asociado a su continua adquisición de conocimiento para darle sentido a las cosas, diseño con sentido.

Con ello abre un nuevo panorama en la definición de diseño editorial desde una labor de desafíos donde dependemos de este. Por tanto, conocer y reflexionar cuáles son los invariantes adecuadas que determinen la teoría estética del diseño, es lo que permite entenderlo como una disciplina independiente, alejada del arte, según Anna Calvera (2003) "El diseño dispone de criterios suficientes para ejercer su función sin más, en su propio círculo y con sus propias reglas de calidad", por tanto, ahí cabría otros puntos a tener en cuenta, ya que, la disciplina ha tratado de describir ciertas "invariantes" comunes en torno a ello, para que un diseño sea estético, habría que poner en relación varios aspectos: público, cultura y conocimiento.

Lo cognitivo en lo estético se evidencia a través de la práctica en la resolución de problemas de diseño en el aula como un proceso de múltiples etapas o fases que implica un problema de alcance/encuadre, armonía/entendimiento, razón/imaginación son las interpretaciones del problema y comprende metas, aspiraciones, habilidades, recursos, etc.; también es la generación de ideas preliminares, lo cual no es otra cosa que la

construcción de soluciones creativas de problemas, esto explica como los diseñadores formulan ideas tras otras sin detallar en ninguna, solo explora; luego el refinamiento y detalle, que es la construcción de ideas más detalladas, es entonces necesario el apoyo de los diferentes sistemas de representación y de los procesos cognitivos, es así como el problema se vuelve más estructurado, los diseñadores utilizan varios sistemas de símbolos en el momento determinado y un propósito particular, Goodman y Elgin plantean el hecho de que la estructura de los sistemas de símbolos limita el mensaje/información al codificar, deben compartir propiedades similares, que se asocian y transforman.

Con ello, se relaciona desde la creación individual, lo cognitivo y la percepción, influenciado por la cultura y la sociedad en el cual interviene las decisiones, prejuicios, estados de ánimo y capacidad del diseñador que lo está viviendo como componente en la solución de problemas de diseño codificables, transmisibles y programables. David Rodríguez determina que las ideas estéticas son permeables a los procesos culturales que sobre estos se instauran, y en ellos se recrea la finalidad de la intención estética (2006: 206).

Por tanto, crece en importancia la aproximación a lo estético desde lo cultural, al respecto Aurelio Horta en su conferencia Artificio y Materialidad como Valor Teorético en el Diseño (2015) se plantea lo nocivo de “la especialización de particularismos para un saber improductivo no práctico e insiste que en la formación de diseñadores está centrada en especialistas de cosas, de obras y casos pero no especialistas de conjuntos, problemas y estados de la subjetividad materialidad y de la real vida personal y colectiva del hombre y su entorno”.

La estética se presenta entonces en el aula como parte fundamental en la formación y metodología en estudiantes de diseño editorial, se le otorga gran importancia a la educación estética, que es considerada como componente inseparable del hombre integral, del hombre cuya razón no ha perdido la perspectiva del imaginario (Dewey, 2008) por ser un proceso creador de sí, propio de la conciencia humana. El elemento

estético es elemento esencial en diseño e irrenunciable en el equilibrio de la personalidad podría decirse que la estética nace con cada persona, y se incrementa día a día, en la práctica cotidiana, en la familia, en el colegio, la academia y la sociedad, pero la interpretación dada de forma individual influye o no en la formación de diseñadores con objetivos precisos en lo cultural, social y ético, a través de la experiencia emocionales del individuo, todo pensamiento evoca emoción después aparece la percepción.

Los productos editoriales son perceptibles y distinguibles al establecer valores estéticos que sean aplicados en el taller de diseño editorial por estudiantes y docentes, que genere percepciones bien estructuradas en el sentido en que todas sus partes, sus elementos y sus componentes como uso, función, materiales, forma, lenguaje formal, tecnología, acabados y dimensiones, que al estar dispuestos de manera armónica en conjunto, transmitan aquello que entendemos como bien hecho, y con ello explicar porque lo percibimos así, tanto más unos diseños que otros. Se busca obtener comprensión e interpretación de situaciones y significados particulares en los estudiantes que al presentar y entender que esas indeterminadas ideas para sus proyectos editoriales deben enfocarse en descripciones y explicaciones holísticas para así definir forma, expresión, mimesis, tendencia, contraste, armonía, color y poética.

Su importancia radica en interpretar la sensibilidad, la persuasión en un objeto diseño, la experiencia estética y objeto estético, sin caer en una evaluación axiológica. Se trata de conocer cómo estos elementos son percibidos por el no diseñador y de cuáles son las respuestas cognitivas a estos estímulos frente a la recepción y consumo.

Por tanto, la estética en diseño, no está basada en el proceso de preparación al futuro, sino como progreso relacionado con la edad que vive el estudiante, sus emociones y recuerdos es un proceso progresivo, adaptativo y cultural, entre más experiencia tanto del estudiante como del docente hay más riqueza para construir realidades. Puede entenderse como lo estético corresponde a una dimensión de las culturas y no a una esfera especial de las acciones humanas. Lo estética será entonces una manera de

entender el mundo, de relacionarnos con el entorno sensible que afecta al ser sensible del hombre (Rodríguez, 2006: 43)

Esto revela y representa un fenómeno desde lo descriptivo de las invariantes presentes en diseño editorial y retracta o ratifica sus interacciones, en lo heurístico que contribuye a comprender categorías conceptuales que cuenten historias, para descubrir e integrar a productos editoriales estéticos bajo razonamientos indisolubles y que se comportan como experiencia educativa al ser la que cualifica de manera más profunda los juicios críticos que se hacen frente a este tipo de productos dado por conexiones de incidentes, conocimientos, experiencias que contribuyen a la interpretación para ilustrar y apoyar la recopilación de relaciones, prácticas y teorías con los productos que surgen a partir de dar orden a los elementos de composición editorial cuando se expresa la plena significación de la experiencia cotidiana.

Como parte de una metodología de enseñanza y aprendizaje en diseño editorial la autonomía del individuo es un factor importante que expresa una madurez natural de su creatividad y es desde el diseño como establece criterios y definiciones en la resolución de problemas de diseño editorial; de manera que no es difícil identificar esta esencia si se parte desde el propio conocimiento cuando se sabe en qué consiste, es deducir e inferir para buscar alternativas que permitan decidir, satisfacer e interpretar cuál es la mejor solución, por ende, pensar en la metodología aplicada al taller editorial es establecer invariantes definitivas desde lo experiencial e intelectual hacia la práctica y lo estético por medio de asociaciones basadas desde el procedimiento, la percepción y la razón, apoyada por procesos integrales de experiencias que permitan dar un nuevo enfoque a un problema y establecer un significado de sentido y utilidad en común, se inicia con la búsqueda de un aprendizaje que fortalece los conceptos actuales y previos de los estudiantes, para que posteriormente se vinculen de manera clara y permanente a los nuevos conceptos, fundamentado en los interés, habilidades, destrezas y competencias tanto individual como colectiva.

De ahí que, pretendo que el concepto de estética no sea solo entendido como apreciación o instrumento para darle forma a un objeto debido a que explora el sentido de lo que acontece y la forma en la que acontece desde la observación, para descubrir e interpretar desde teorías fundamentadas. La estética en diseño tiene como preocupación la construcción de realidades futuras en condición predictiva y prospectiva, pues identifica los problemas a analizar y las variables inmediatas, está vinculada a la propia disciplina, es un componente significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y debe entonces centrarse como elemento decodificador de los mensajes que se reciben a través de todo el individuo para comprender su entorno, por tanto, intervendrá en la resolución de problemas de diseño editorial, en el cómo actuar en consecuencia con los impulsos que reciben.

Se trata de entender y organizar los estímulos generados por el ambiente y darles un sentido, entender la estética desde lo teórico y cognitivo en el cual esto sucede, para permitir aproximarnos a explicar por qué se siente o percibe esto o aquello, cuándo es estético o no, por ello pretendo que la estética en el aula sea parte esencial e irrenunciable en la formación de estudiantes de diseño editorial permitiendo un equilibrio con su personalidad la cual se incrementa día a día, en la práctica cotidiana, en lo cultural y lo social e influyente en lo ético.

# CAPÍTULO II

## 2. El taller: enseñar, conocer, producir

### 2.1. Actos, razones y experiencia

Cada comienzo de semestre se tiene la certeza de descubrir nuevas experiencias, todo surge cuando los estudiantes en su primera clase expresan sus pensamientos sobre la asignatura, sus interés y propósitos a realizar, es el docente quien escucha e interpreta cada palabra que exterioriza el estudiante, con la sensibilidad para intuir ese mundo distintivo y con la sutil percepción para encontrar qué es lo que activa cada una de esas vidas, lo que posiblemente influenciaran en la solución de problemas de diseño editorial.

En palabras de Isabel Arcudia al referirse al profesor mexicano Luis Porter, “el docente adquiere la habilidad para expresar con palabras acertadas lo que otros piensan pero no pueden manifestar, la actitud firme ante lo que considera injusto o incorrecto, la posibilidad camaleónica de situarse en las posiciones de los otros” (Porter, 2008: 18) es así como se potencializa la habilidad en el estudiante para conocerse, valorarse, identificar sus fortalezas, especialidades, debilidades y así situarse en un espacio individual para construir, transformar, comprender e interpretar desde la propia cultura y sensibilidad de pertenecía de lo que sabe hacer, factores importantes al iniciar un proyecto editorial.

Cada ejercicio en el taller editorial el autoconocimiento desde lo que se ha sido y lo que se es justifica el proceso de enseñanza-aprendizaje en el hacer de diseñar productos

editoriales, según Luis Porter al diseñar, “cada quien inventa sus propias historias [...] para interpretar el mundo al pensar, actuar y producir objetos” (Porter, 2008: 32), se trata de construir juicios argumentativos basados en lo cultural, cognitivo y estético. Esta práctica educativa de interacción entre estudiante y docente en el aula de diseño editorial representa compartir y dar la oportunidad de reflexionar desde lo individual y colectivo integrado a un contexto en común.

El concepto de taller es entendido como lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado, en esta investigación su mirada es desde lo pedagógico como metodología de enseñanza-aprendizaje, y se enfoca en la producción de proyectos editoriales, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas que causan la interpretación y la capacidad de investigar para perseguir un mismo objetivo por medio de la interacción de grupo, aprender haciendo con características propias, el conocimiento se adquiere en una práctica o ejercicio específico cercano a situaciones profesionales. Friedrich Fröbel pedagogo alemán influyente educador del siglo XIX afirma en referencia al taller que “aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo más formador, cultivador y vigorizante que aprender simplemente por comunicación verbal de ideas” y Dewey lo llama “aprendizaje por descubrimiento” a través de un proyecto de trabajo basado en la formación de acción/reflexión.

Se trata de transformar pensamientos desde las propias experiencias y emociones para promover la autoestima, fomentar la curiosidad, el asombro, a no temer cuando se indaga, ser eficaces desde lo que saben, estar satisfechos en su quehacer y logros creativos siempre apoyado en conocimientos teóricos, además de una formación ética en sus intenciones, decisiones e interesados por descubrir nuevos conocimientos para no dudar al desaprender, incluso a no dar nada por terminado, a una respuesta definitiva, intocable e incuestionable por el hecho de estar construyendo e interpretando saberes.

En el taller de diseño editorial la enseñanza-aprendizaje parte de la disposición del estudiante por querer hacerlo, y está en relación con sus conocimientos anteriores, su experiencia, sus situaciones cotidianas y reales, de esta manera el estudiante encuentra

sentido o lógica a sus propuestas editoriales, y adquiere mayor importancia su autonomía, decisión y análisis para solucionar problemas de diseño, y confronta con sus compañeros problemas propios de la disciplina, por tanto facilita y da sentido al relacionar el conocimiento adquirido con los nuevos conocimientos, es así como se diferencia de las demás asignaturas, ya que deja en segundo plano lo mecánico, memorístico y circunstancial enfocado solamente para aprobar un examen o una asignatura, etc. Entonces, diseñar viene a ser en palabras de Isabel Arcudia “una expresión de lo íntimo del ser en cuanto significa la posibilidad de sacar de adentro la sensibilidad, aspecto esencial para el disfrute de la vida, y no una tarea obligada con la que hay que cumplir” (Arcudia, 2008: 16). Es entonces, un aprendizaje relacional.

Estas primeras clases es importante que cada estudiante se permita a sí mismo mirar, probar y observar sus habilidades, desaciertos y experiencias en acompañamiento del docente tutor, orientador o introductor. Debe aprender y desarrollar actitudes, conductas y comportamientos participativos. El diseñador alemán Rudolf Bosselt afirma: “Tenemos que empezar con una clase que lo acepte todo, en la que todo pueda ser estimulado, cada uno pueda seguir su afición, pueda observar todo, juzgar todas las posibilidades, examinarse a sí mismo y expresarse”.

Para construir conocimiento desde el primer día de clase en el taller editorial es importante ser consciente como docente de entender y escuchar a cada estudiante, puesto que están cargados de emociones, expectativas, miedos, sorpresas y desafíos; también, implica tener en cuenta qué tipo de estudiantes están en frente, Luis Porter en su libro *Imaginación y educación*, (2008: 39) describe la importancia de estudiantes sensibles, de un estudiante culto, de un estudiante consciente y orgulloso de su herencia cultural que recibe como parte de un país de inmensa y valiosa historia y es este, el punto de partida para definir la identidad de cada estudiante de diseño editorial, dado por experiencias de aula donde el diseño como lo afirma la diseñadora gráfica April Greiman, “seduce, educa y, quizás lo más importante provoca e impulsa una respuesta emocional”

Adicionalmente, Álvaro Acero refiere que “el docente debe tomar una postura pedagógica sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño que integre explicaciones adecuadas a posibles soluciones, es entender las prácticas como la construcción del pensar pedagógico” y la reflexión en la acción proporciona al estudiante y docente la libertad de percibir, comparar y coordinar muchos significados tanto en diseño como en habilidades y propósitos.

De manera que, en el taller editorial la enseñanza-aprendizaje se establecen estrategias que permite compartir y comunicar experiencias para fomentar la participación, el pensamiento crítico y la respuesta a situaciones específicas y relevantes (Porter, 2008). El docente es un mediador entre el conocimiento y los estudiantes que al contextualizarlo conjuga objetivos y lenguajes comunes a partir de actividades que interesen al resolver una problemática de diseño editorial. El conocimiento es algo que se puede depositar en otro o en otros, o que uno puede adquirir en los libros [...] pero esta no es la pedagogía propia del taller, en donde el conocimiento se produce fundamentalmente y casi exclusivamente en respuesta a preguntas (Ander-Egg, 2003:14)

En el taller editorial a partir del conocimiento experiencial de su vida cotidiana, académica y teórica tanto estudiantes como docentes, y como resultado de las reflexiones provocadas por dichas experiencias, inician actividades con lecturas sobre cultura, metodología de diseño, gestión de diseño, creatividad-innovación y competitividad, las cuales influyen en el descubrimiento de cómo hacer diseño, Bob Gill, afirma “No puedes sostener un diseño en tu mano. No es una cosa. Es un proceso. Un sistema. Un modo de pensar”, es así como pasan de una actitud pasiva a la acción, se presenta la posibilidad de discusión entre estudiantes y docentes para transformar, crear criterios y mejorar; luego, cada estudiante toma una posición de análisis expresada por medio de la escritura frente a dichas realidades dadas por la nueva información y conocimiento ya existente, que luego al ser relacionadas con la pasión, progreso, innovación y dedicación influye en su identidad, lo involucra en el proceso, decisiones y en el desarrollo total de productos editoriales, la indagación manifiesta y cada estudiante se apropia de su saber.

Al realizar las prácticas por proyectos los estudiantes analizan y actúan en un situación específica con numerosas ideas, conceptos, hipótesis y postulados, se observa, la participación individual y colectiva, y se evidencia habilidades, intereses y competencias en la solución de problemas de diseño editorial, podría decirse que es “un proceso de liberación” (Freile, 1980), y es a partir de lo reflexivo como se da ocasión a nuevas visiones y conocimientos flexibles y receptivos para entender su entorno, lo cual tienen como finalidad dentro del aula la búsqueda de medios adecuados para la transformación intelectual del estudiante, aumentar la capacidad de expresar, para encontrar y ocupar un lugar como estudiante y profesional. (Ver anexo E)

Lo que importa no son las conductas observables, sino lo que realmente ocurre cuando el estudiante procesa esa información y la convierte en conocimiento y acción, no obstante, dependerá de la necesidad que el estudiante tenga de significados integrados y de su autocrítica para cambiar conductas, significados y experiencias, no solo es transmitir conocimiento, ya que, tanto las habilidades y destrezas repercuten en sus intereses y necesidades.

María Eugenia Sánchez diseñadora mexicana, reflexiona de manera crítica en su ponencia Las pedagogías del diseño en Argentina, (2007) al decir que:

“El conocimiento del diseño en estudiantes es el redescubrimiento de su realidad, pero también es la invención y recreación de esa misma realidad”, además afirma “el conocimiento del diseño es causa y efecto de conductas que generan otras y que expresan el carácter reproductivo o de originalidad del diseño como un acto creativo [...] el conocimiento llega al alumno por lo que hace, complementándolo con lo aprendido, esta es la razón de preservar el taller en la estructura curricular del diseño”. (207).

Se trata de conocer y aprender a partir de lo que somos y podemos dar, no es únicamente el aprender a estructurar o concebir nociones o conceptos, sino el de construir respuestas a las necesidades, tal como lo aparecen en la vida cotidiana. El taller tiende a la interdisciplinariedad en cuanto es un esfuerzo por conocer y operar,

asumiendo el carácter multifacético y complejo de toda realidad [...] consiste en adquirir conocimientos de un tema desde múltiples perspectivas, al mismo tiempo que se establecen relaciones con algunos aspectos de los conocimientos ya adquiridos, se van integrando nuevos conocimientos “significativos” (Ander-Egg, 2003: 16)

Es por ello que el estudiante de diseño comprende cuál es el sentido de su actividad y que beneficios o consecuencias pueden encaminar al resultado que se plantea, ello va conformando sus valores y su mirada particular. El taller se apoya en el principio de aprendizaje, Froebel (1826) escribe: “aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador y vigorizante que aprender simplemente por comunicación verbal de ideas”. Al crear escenarios participativos y entendiendo los pensamiento e ideas particulares desde el hacer reflexivo, para olvidar las rutinas repetitivas y enriqueciendo el sentido de la indagación, sustentado en el aprender haciendo, dando un lugar central al aprendizaje del estudiante, a sus intereses y necesidades, basados en tareas individuales, interacción e intercambio de estos saberes facilitando las labores en el trabajo en grupos en torno a una tarea en común.

Luis Porter en sus estudios y experiencias en instituciones educativas en México, afirma “estudiar la relación que existe entre el acto de diseñar que conduce a determinada forma y el contexto sociocultural en que ocurre esta práctica contribuyen en aspectos tan importantes de los estudiantes como lo son: en su personalidad, su capacidad de comunicarse y socializar, de articularse al mundo universitario” agrega la importancia de asumir el papel que deben jugar tanto estudiante como docente, si bien se desarrolla una actitud crítica y participativa entre estudiantes y docentes estas deben incluir reglas de juego claras que permita una discusión justa dentro de límites previamente acordados.

Porter (2008) es claro al diferenciar las funciones del docente, primero describe un docente que asume su labor como guía y que recarga al estudiante con interminables ejercicios a desarrollar en el aula o en casa dejando de lado el diálogo y la comunicación orientadora acorde con un papel responsable, y en segundo lugar presenta a un docente que tiene autoridad frente al grupo en un trabajo colectivo y democrático donde todos

forman parte de la tarea educativa, con participación, atención y trabajo, considerando el diálogo y acompañando al estudiante.

En definitiva, al docente le corresponde tomar una postura objetiva frente a la realidad de los estudiantes, es entender su mundo antes que las obligaciones de carácter curricular para relacionar lo teórico con el contexto del estudiante, es decir, percibir la realidad de los hechos de cada individuo antes que los términos teóricos organizados por el docente e institución académica. Se trata de trabajar en colectivo para permitir la reflexión y participación de todos, con objetivos, propósitos y metas en común con actitud crítica y pensando en los desafíos que enfrentara para evidenciar como el diseño se relaciona con lo que se quiere expresar.

## **2.2 Acercamiento sensible al objeto...desde lo individual**

Cada proyecto editorial propone encontrar algo más detrás del diseño, su propósito está en función de cada individuo desde la práctica y la reflexión, de ahí, se derivan estrategias de enseñanza-aprendizaje potencialmente significativas que facilitan conectar las nuevas explicaciones, rendimientos, y nuevas experiencias, es decir, la nueva información se relaciona de manera no autoritaria pero sí individual sobre el conocimiento previo para adquirir nuevos significados y símbolos, es también el liberarse de todo convencionalismo y animarse a producir su propio trabajo.

En el taller de diseño editorial se identifica el objeto o publicación como un objeto de conocimiento, con significaciones y símbolos, el estudiante desde su contexto inmediato y con actitud crítica frente a su realidad está capacitado para dar contenido y sentido a su propia realidad, además es congruente con sus límites culturales, porque no se aleja de su campo de significación y de lo simbólico, la actividad del diseñador es el desarrollo y la aplicación de la inteligencia y la razón para representar o reproducir el universo concreto de su práctica (Sánchez, 2007).

## Primer momento

El primer ejercicio o momento es el encuentro entre estudiante y publicación editorial, llámese libro, revista o periódico, su objetivo es que tanto estudiante como docente interprete desde sus conocimientos lo que necesita conocer de manera dinámica y libre, reacomodando y componiendo la información, es aprehender las similitudes, diferencias y resolver entre los conceptos ya establecidos y nuevos para encontrar soluciones particulares en los productos editoriales.

De ahí que, el docente nuevamente es guía, facilitador del aprendizaje, es mediador y acompañante del proceso de formación, basada en el dialogo, la reflexión, la vinculación teoría-práctica, la diversidad y trabajo en equipo, con una finalidad poner en marcha ideas y proyectos innovadores. Ausubel afirma "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un sólo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente". Esta teoría sustenta el placer de aprender de realizar acciones de intentar hacer o crear algo y/o para experimentar nuevas sensaciones estéticas, en resumen, cuando seleccionamos, organizamos, presentamos ideas e información con significados claros, estables, carentes de ambigüedad y traducimos contenidos de la materia de estudio de forma adecuada con toda propiedad sin ser solo una lista mecánica de cosas el aprendizaje será retenido por periodos más largos cumpliendo con las funciones principales de la formación tanto en abstracción, generalidad e inclusividad de sus contenidos.

En esta actividad de encuentro con una publicación, los estudiantes experimentan desde la observación libre distintas percepciones, la forma, el color, la tipografía, la imagen y contenido hacen parte del análisis e interacción de distintos temperamentos y talentos individuales que son al concluir interés en común. Comienza al organizar una mesa de trabajo editorial, donde cada estudiante presenta un trabajo editorial realizado y un producto editorial comprado. Con cada libro se realiza un análisis de casos, sus posibles alternativas y factibles decisiones individuales frente a los proyectos editoriales que se exponen.

Material significativo que se revisa en clase:

El libro negro de los colores (APRENDER Y DESCUBRIR): Un cuento para «ver» los colores con los ojos cerrados: un libro para aprender a tocar, oler y sentir el rojo de las fresas, el verde de la hierba y el azul del cielo. El suave ronroneo del color en las palabras de Menena Cottin se conjuga con las ilustraciones en relieve de Rosana Faría para formar un perfecto arcoíris en blanco y negro que explota de «color» y sensibilidad.

Acostumbrados a percibir el mundo por medio de imágenes visuales, es muy difícil comprender cómo se puede vivir sin ver. Para entenderlo, la autora de este libro imagina la amistad entre dos niños, uno de los cuales, Tomás, es ciego. Su amigo nos cuenta cómo Tomás es capaz de oler, tocar, oír y saborear los colores, mientras él solamente los ve. "El color café cruje bajo sus pies cuando las hojas están secas. A veces huele a chocolate y otras veces huele muy mal."

El libro, totalmente en negro para introducir al lector al mundo de los ciegos, incluye el texto impreso y en braille, así como sugerentes ilustraciones en relieve para ser leídas y tocadas. Tomás no puede ver los colores. Estos son para él miles de sabores, olores, sonidos y emociones. Desde la oscuridad de sus ojos, Tomás nos invita a descubrir los colores sin verlos. El Libro negro de los colores es una obra singular sobre la percepción del color y merecedora del primer premio en la categoría Nuevos Horizontes otorgado por la Feria del libro infantil de Bologna 2007.

Con este material se analiza el aspecto de experiencia y estética, John Dewey considera la reflexión del individuo mediante la observación y el pensamiento que el objeto le expresa, es así como proporciona nuevos elementos significativos con el propósito de crear ideas innovadoras, sugestivas y originales, las cuales se convierten en el significado corpóreo de los objetos, es la transformación sensorial, el incremento de la facultad mental y de la vivencia anímica, a través de la asimilación de los significados adquiridos de experiencias pasadas. Tim Neu lo confirma al decir: "es la preparación que

contemplaba al hombre como una unidad físico-anímico-espiritual. Esto es, en el sentido de una enseñanza de conjunto.” (Wich, 1982: 88)

Cada individuo posee cualidades y habilidades para hacer, pero para componer objetos expresivos es también asistirse de elementos importantes como la actitud para percibir, la pasión por lo que construye y la conexión en la acción y consecuencia, el diseñador editorial debe entender que su capacidad de conducir su pensamiento es más importante que aprender solamente teorías, técnicas, destrezas y sensibilidad, Dewey agrega: “al observar lo que es incitante en su entorno, también el individuo resulta incitado su observación es al mismo tiempo acción... sus sentidos son centinelas del pensamiento inmediato... significa una completa interpretación del yo y el mundo de los objetos y acontecimientos que contiene percepciones desde la experiencia”. Es así como esta actividad se convierte en un acto de expresión que revive para algunos estudiantes experiencias pasadas y en otros casos se encuentran con una nueva situación que se reviste de un nuevo significado. No es solamente la estética de la perfección en la ejecución y solución final, es entender la relación de lo que implica una solución editorial y la experiencia de aproximación con el objeto para quienes perciben, gozan el producto y se llevan una sensación de interpretación única que refleja el control del estudiante en la producción de comienzo a fin.

Incluso, situaciones como la emoción e impulso es la comprensión fundamental para expresar nuevos intereses y propósitos, estas cualidades de percepción destacan cada proyecto editorial como único y adquieren entendimiento por función, rendimiento y usabilidad, es entonces un facilitador de significados de lo que se hace para crear cambios en actitud y conciencia, asociado con situaciones que parten de su percepción e imaginación en relación con su entorno y que está en continua construcción en el tiempo, por ello, no puede surgir de manera instantánea, para no quedar, qué en palabras de Dewey “como un acto de simple exhibición que carece de medio expresivo” (Dewey, 2008: 75), en otras palabras, lo irrepetible de los acontecimientos y situaciones experimentadas impregna de emoción una publicación editorial.

### **Segundo momento**

Un segundo momento es el taller de impresión y trabajo artesanal, es el descubrimiento y reconocimiento a los llamados libros incunables, esto de inmediato atrae y emociona por su valor poético en proceso, materiales apropiados y dedicación individual al ser ilustrados y decorados de modo minucioso, mezclando para ello el trabajo mecánico de la imprenta y el trabajo artístico del decorador con una afinidad emocional dada por su tiempo y el enorme significado de posteridad.

En ellos seleccionar y discriminar desde la imaginación, la vivencia, las emociones es lo que evidencia y significa atesorar una idea, su interacción con otros es su consumación y deja de ser un hecho único de autosuficiencia-individualizadora y se convierten en publicaciones distinguibles por sí mismas, no pierden su propio carácter, por el contrario resaltan sus valores, su tiempo, las cualidades que los determinan y diferencian para crear una experiencia insuperable; no solamente es desde lo emocional, la práctica e intelecto, es también la reflexión individual-interna que artista y observador, desde su propio argumento, principios y época logran incorporar en tanto determinación propia. No es una experiencia de momentánea es una experiencia intelectual.

Para entenderlo se programan salidas formativas en la ciudad de Bogotá, la primera es la Biblioteca Luis Ángel Arango, con las colecciones de libros raros y manuscritos correspondientes a ediciones antiguas europeas impresas antes de 1880, ediciones antiguas colombianas impresas antes de 1930, libros de viajeros que visitaron Colombia y América entre los siglos XVIII al XX, además de grabados originales, caricaturas y láminas en técnicas especiales, entre otros. (Ver anexo E)

La segunda visita es a la Biblioteca Nacional, en la sala de Libro Antiguo, compuesto por libros impresos hasta 1830 y de alto valor patrimonial, libros impresos entre 1455 y 1500, conocidos como incunables, igualmente algunas biblias, como la de Ferrara. Además, publicaciones seriadas de periódicos y revistas. En esta sala se encuentra desde el primer ensayo de periódico colombiano, Aviso del Terremoto, editado en 1785, el Papel

Periódico de Santafé de Bogotá, editado por don Manuel del Socorro Rodríguez en el año de 1791, hasta las más recientes publicaciones periódicas editadas en el país. Y su colección de Libro Moderno, constituida por obras científicas, literatura, bibliografías, novenas, biblias, atlas, guías, diccionarios, enciclopedias, directorios telefónicos, anuarios, informes, códigos, normas técnicas, actas, vademécum, etc.

Los libros incunables son un referente de sensaciones y continuos pensamientos expresados por su particular simbología, su temática religiosa, aunque también se imprimieron incunables de temáticas científicas, artísticas, filosóficas, históricas o banales (para el entretenimiento) que los hace objetos muy valorados y escasos. Por su importancia histórica se suma el hecho de ser el mayor punto de apoyo para la proliferación de universidades; su organización por columnas simétricas y jerarquías tipográficas componen una estructura con sentido estético ya que posee un propósito inmediato, proporciona, por lo tanto, unidad a las partes y están dispuestos para actuar y reaccionar juntos en la construcción de un objeto nuevo e implica ocuparse de su producción y resultado deseado o no deseado.

Visitas como estas conectan incidentes y emociones por parte del estudiante, puede ser, al principio, descubrimiento al conectar lo anterior y al final admiración para entender que está pasando y lo que sigue. Es posible que cada actitud y gesto, cada frase, cada palabra produzca en ellos interacción entre el mundo en el que viven y el mundo donde se crearon estos libros, es reconstruir para cambiar y producir acciones significativas, por ello, toda actividad práctica adquirirá cualidad estética siempre que sea integrada y se mueva por su propia cuenta hacia un cumplimiento e interés de todo lo que le ha acontecido tanto en su aprendizaje como en la vida diaria atribúyale o no la importancia dada para influir o no en aquellas determinaciones de diseño (Dewey, 2008: 46).

De ahí que, el diseñador editorial al observar debe interesarse por darle un sentido final a sus diseños, John Dewey lo explica al comentar: “la perfección en la ejecución no puede ser medida o definida en términos de ejecución; implica a aquellos que perciben y gozan el producto ejecutado”. El diseñador editorial no crea diseños que expliquen su

experiencia, su interés final es el goce, la percepción receptiva y la participación que en conjunto con la selección de aspectos y rasgos contribuyen a la significación de quienes miran su producto.

Estos libros incunables dejan la satisfacción sensible del ojo y el tacto ya que está ligada a la experiencia del hacer, y causa en el estudiante experimentar directamente cualidades estéticas del libro en referencia a su origen y a su manera de producción, en conexión con los criterios de perfección en proporción y equilibrio, con ello es necesario reflexionar en el momento de experimentar porque es adecuado un diseño, porque les gusta, lo cual no proviene solamente del simple juicio intelectual y externo sino de la percepción directa (Dewey, 2008).

Otro momento es la visita a los talleres de la Imprenta Patriótica del Instituto Caro y Cuervo, un espacio único de enseñanza-aprendizaje para observar paso a paso los procesos inolvidables de impresión tipográfica y litográfica, además los procesos de encuadernación y finalización de los libros. José Eduardo Jiménez la describe como: “un testimonio histórico cultural y pedagógico, colmado talento y entrega que contribuyen a perpetuar en la historia y a tener en cuenta para la construcción de la memoria de las Artes Gráficas en Colombia”. La Imprenta gracias a la experiencia, el conocimiento y la práctica de sus funcionarios, se empieza a concebir como un espacio real e incomparable para el aprendizaje de un oficio único alejado de las tecnologías. Es la labor de artistas talentosos que construyen una experiencia de pasión, contenido, dedicación, compromiso originalidad e interpretación con el propósito de ver y percibir, más que reconocer, y en la que resulta de vital importancia la existencia de una experiencia en común, entre estudiantes y docentes que revela conocimientos de un arte significativo en lo cultural e intelectual. (Dewey, 2008). Es un ejercicio en el que los estudiantes aproximan su sensibilidad y sus sentimientos: sentir y pensar, intuición e intelecto, expresión y construcción, entendiendo la diferenciación entre los procesos gráficos manuales y tecnológicos.

Es interesante observar cómo cada individuo no se centra simplemente en los procesos, sino que comprende todo el contexto cultural de la imprenta y el significado que esta

tiene para su generación, fortaleciéndolo y diferenciándolo como un individuo original, característico de sí mismo para seguir siendo creador y configurador de sus propias ideas.

### **Tercer momento**

El tercer momento es el taller de redacción: Todo diseño o proyecto de diseño, es sin duda la “expresión de una idea” (Vignelli, 2003), pero esta idea no solo puede quedar en bocetos de dibujo o en argumentaciones recitadas sin sentido dado por improvisación de parlamentos de posibles recetas o metodologías no comprendidas, por ello, es imprescindible “saber pensar” a partir de la investigación realizada por el propio estudiante, por tanto, debe desatender y liberarse de aprendizajes de fórmulas que solo deben ser aplicadas irreflexivamente.

La formación en diseño editorial es, además, la aptitud de verbalizar por escrito el pensamiento a partir de la investigación y la curiosidad para promover cuestionamientos y discusiones ¿Por qué su forma y sus materiales? ¿Para qué ha sido hecho el objeto? ¿Cuál es su finalidad? Además, preguntar por su función, su razón de ser con respecto a qué es adecuado para el objeto editorial a realizar, por tanto, estudiantes como docentes deben entender que no existe un pensamiento lineal en diseño que determine un camino único que contribuya en la materialización de productos de diseño editorial.

La escritura en la enseñanza-aprendizaje de diseño editorial es una herramienta que resulta al observar la inseguridad de los estudiantes al explicar su idea de proyecto dentro del aula de clase, las argumentaciones en muchos casos son ambiguas e inconstantes a medida que se indaga para entender sus objetivos, ya que simplemente son improvisaciones orales que describen realidades pero que no aportan posibles decisiones o soluciones editoriales.

Enfrentar al estudiante a la hoja en blanco desde la escritura es ocasionar la práctica de narrar una historia para poder dialogar primero consigo mismo y después con el otro. El

efecto que la narrativa tiene sobre la capacidad creativa en diseño favorece el aprender a investigar, argumentar, resignificar y afrentar lo real de lo irreal (Porter, 2008) No es simplemente el ¿Cómo lo hago? Es decirle al estudiante que “se aprende a hacer haciendo”, es decir, “se aprende a diseñar diseñando” y no puede reducirse a instrucciones a seguir o adiestramiento por parte del docente que van en contra de la experiencia y al propio conocimiento lo que significa que tanto el primer paso como el segundo y los que vengan son responsabilidad del estudiante, no es solo responsabilidad del maestro (Porter, 2008: 52)

En un proyecto de diseño editorial el primer paso es el pensamiento para cuestionarse, ligado a sus sentimientos y emociones, es ver con sus propios ojos, sin intermediarios y el segundo paso es la acción desde su propia realidad donde el estudiante exteriorice el deleite en lo que hace, porque estudia, es partir de un concepto para luego seguir con una expresión visual que expresa pasión por su carrera, para nuevamente regresar a la idea y deleitarse con lo que hace, es un ir y venir. Incluso, el estudiante debe establecer sus propios métodos en la solución de problemas de diseño, al respecto Luis Porter manifiesta que “los estudiantes deben tener elementos propios para ir construyendo su personal forma de hacer las cosas”, y agrega: “es la prueba y el error es atreverse a dar el paso” ya que no existen métodos universales, si existieran el diseño no podría ser flexible y cambiante. (Porter, 2008: 52)

Al ocasionar el inicio o incremento de la habilidad oral y escrita en diseñadores editoriales, se potencia y facilita la capacidad de interpretar y representar, se trata de identificar ideas y conceptos, procesos y soluciones desde su propio conocimiento de propuestas de diseño relevantes y significativas. Gastón Breyer escenógrafo latinoamericano afirma: “equivale a aprender hablar sabiendo pensar”, es decir, que articula la habilidad expresiva con el conocimiento, este último debe estar en constante aumento en la formación de diseñadores editoriales, ya que es un estímulo intelectual importante para estudiantes y docente corresponde entenderlo desde conceptos aprendidos o experiencias que utiliza recursos literarios como la metáfora para narrar nuevas historias; por otra parte, Edward Albee (2014) agrega que “La escritura tiene que ser un acto de descubrimiento [...]. Yo escribo para encontrar lo que estoy pensando”.

(14). Expresarse por escrito significa crear discusiones y diálogos, conocimiento y análisis en el taller.

El diseñador editorial aprenderá a visualizar sus ideas no solo con bocetos para expresar su imaginación. La palabra escrita refuerza y transforma los saberes, transporta los pensamientos, es una manera de situarse fuera de sí mismos, de sus pensamientos y de esa forma poder observarse objetivamente, como quien se mira en un espejo (Porter, 2008: 58) para dar sentido y dirección a sus reflexiones, un material que comienza a reconocer como suyo, original, desde su propia voz.

El taller selecciona temas como cultura-diseño, competitividad-gestión, creatividad-innovación y, por medio de ellas el estudiante escribe las primeras ideas que se le ocurran, pensando, viviendo, sintiendo, siendo, sin orden alguno, solo dejando salir las palabras, con un tiempo determinado, en seguida releen para encontrar ideas centrales que pueden hilarse con otras, priorizan sus propias ideas, por primera vez se reconocen como escritores originales, sin método a seguir, es ahora su propia forma de enfrentarse al papel en blanco, al final se apoyan en la propia lectura y autor, citando viajes, conversaciones, documentales y referenciando bibliografías conocidas y desconocidas que resalta la inspiración externa como aporte secundario a su grafía (Porter, 2008)

De acuerdo con este autor, la idea de enseñar a escribir, se basa en dos supuestos: 1. Que la capacidad de escribir es crucial para el avance profesional; y 2. Que escribir clarifica y hace comprensible las ideas e inquietudes fundamentales que los estudiantes y profesores tienen como académicos.

Otro ejercicio es la autobiografía breve como no escritores, en ella los estudiantes se basan en cinco elementos claves para escribir una historia a partir de voces y experiencias a partir de la interacción con la familia (trama, personaje, conflicto, tema y escenario) pueden referenciarse de canciones, imágenes, textos que ya conozcan. Isaiah Berlin (2000) aduce que: “escribir es una herramienta de análisis, crucial para desarrollar

una voz profesional, pero que requiere pasar por procesos de prueba y error donde el “borrador” tiene tanto valor como la versión que creemos “en limpio” Y no es más que un nuevo borrador”. El estudiante es el protagonista de su propia historia a escribir con un propósito construir conocimiento desde textos ajustados a una situación comunicativa y desarrollar procesos de pensamiento, el docente entonces, propone situaciones de escritura que permitan explicitar saberes previos, tomar conciencia y es quien acompaña en el proceso de producción escrita.

Estos ejercicios aumentan la capacidad de expresión escrita y son herramientas introductorias que proporcionan apoyo las propuestas editoriales de semestre de los estudiantes. Tanto el proceso de escribir como el proceso de dibujo son importantes al iniciar un proyecto editorial. Sin la redacción no se puede determinar una problemática a investigar, la narrativa resulta de leer, observar, describir, analizar e indagar los referentes y antecedentes que son el soporte narrativo de la idea conceptual, es así como se explica el propósito del diseño a desarrollar y posibles soluciones, es la capacidad de pensar por sí mismos, de visualizar su diseño desde la narrativa, es contar el cuento de su diseño, que le da fundamento a su propuesta al comentarlo colectivamente y va en paralelo al progreso del boceto, lo visual entonces, es la forma del diseño u objeto editorial donde se exploran nuevas experiencias, estilos, emociones, sentimiento y sensibilidad dado por la integración de palabra y trazo.

### **2.3 Aula creativa, lo grupal como forma de construir conocimiento**

En el taller editorial la influencia de la pedagogía de la Bauhaus toma importancia por el agrupamiento de conocimientos en pro de un aprendizaje y se basa en un propósito que integra el trabajo colectivo en talleres enseñanza-aprendizaje, en ellos la experimentación creativa y la producción casi real para un determinado público o para un mercado anónimo genera varios y posibles objetos en determinadas circunstancias, estableciendo un ambiente con carácter de laboratorio de diseño, fundamentado en la

propia práctica y autoexploración, en el cual los aciertos y desaciertos indicaran el cómo desarrollar y definir productos estéticos y comerciales.

En el taller grupal los estudiantes comprueban sus aptitudes y decisiones, esto significa una enseñanza de asociación entre la técnica, la experimentación y la producción. El diseñador da la importancia a los hechos que conforman su experiencia cotidiana y académica, hechos convertidos en imágenes que construyen nuevas interpretaciones y reconstruyen realidades en la manera que sea adaptable y creíble, las diferenciaciones que le damos a esos objetos dependen de la realidades que viva el sujeto (Martín Juez, 2002: 132) es entonces, contribuir a dar formas más concretas y eficaces, un diseño posible teniendo en cuenta las etapas de vida de este, desde su creación hasta su olvido.

Es importante que cada estudiante participe en el aprendizaje de los compañeros de equipo, para Vygotsky la transmisión racional e intencional de la experiencia y el pensamiento a los demás, requiere un sistema mediatizador y el prototipo de éste es el lenguaje humano. Además, indica que la unidad del pensamiento verbal se encuentra en el aspecto interno de la palabra, en su significado. Esta forma de enseñar es un acto de preparación en el que cada estudiante participa activamente en su propia enseñanza-aprendizaje y participa en la del otro.

Tanto estudiante como docente saben, ambos aportan desde diferentes roles y momentos, uno y otro adquieren responsabilidades asignadas; la atención y participación son indispensables, el trabajo con el estudiante significa involucrarse, Richard Sennett afirma en su libro *El Artesano* que “El buen maestro imparte una explicación satisfactoria; el gran maestro produce inquietud, transmite intranquilidad, invita a pensar”. Asimismo, incluir reglas específicas que permiten el diálogo y la discusión. El estudiante entonces, debe saberse ubicar, responsabilizarse de sus funciones para tomar parte dentro del juego de roles, con actitud crítica y participativa con absoluta dedicación a trabajar por sí mismo. Articularse con los demás dependerá de su carácter, personalidad, capacidad de comunicarse y socializar.

Al construir estrategias individuales y colectivas en el desarrollo de procesos de edición de un prototipo editorial es aprender a adquirir técnicas que fomenten la participación, comunicación y trabajo en equipo, desaparece entonces la figura de estudiantes con actitud pasiva de subordinación, ya que se promueve los espacios de socialización de experiencias individuales y colectivas, crea además situaciones favorables en productividad y eficacia al ordenar procesos y planear soluciones a esas nuevas propuestas. Luis Porter (2008) al reflexionar sobre la toma de posición frente al conocimiento refiere que “se trata de un trabajo colectivo que hacemos todos y eso obliga al estudiante a no permanecer callado. El silencio está prohibido en el proceso educativo, a menos que sea el breve silencio que permita la reflexión necesaria antes de la participación obligada”.

Asociar conocimientos con soluciones es integrar experiencias y vivencias, en el que se busca la coherencia entre el hacer, el sentir y el pensar, es decir, observar y escuchar para ser capaces de interpretar, es ir más allá, por lo tanto detenerse para reflexionar sobre lo que hacemos conlleva a conformar valores y causar una particular mirada, al punto de experimentar que en palabras de Donald Shön es “reflexionar en la acción”, mediante la utilización de estrategias y metodologías que fomentan el cambio de conductas y prácticas en la construcción de conocimientos a través de la solución de problemas y toma de decisiones por parte de los estudiantes al interior del taller editorial.

De manera que, “aprender haciendo” en grupo, descubre el sentido y valor de las prácticas en docentes y estudiantes. Este taller se basa en actividades coordinadas e interrelacionadas con objetivos específicos: estimular la participación de los estudiantes, lograr propósitos propuestos e intercambiar vivencias. Estos objetivos se basan en la experiencia e intuición para lograr transmitir aprendizajes pertinentes, decisiones prácticas y resultados coherentes al finalizar las tareas asignadas en el proyecto, las cuales están continuamente justificando su proceso es un conocimiento dirigido a un fin, desde un pensamiento productivo por más que el producto mismo no sea un fin absoluto (Aristóteles, S IV a.c.).

Por ello, la producción de dicho saber, tendrá que enseñarse con mayor eficacia y facilidad, esto influirá en la formación de estudiantes persuasivos, comprometidos, y con la capacidad en la toma de decisiones en cualquier proyecto de diseño, para Schön, D. (1998) “Un diseñador juega con variables, reconcilia los valores en conflicto y transforma los impedimentos. Se trata de un proceso en el que, aún a sabiendas de que unos productos diseñados pueden ser mejores que otros, no existe una única respuesta válida” (Schön, D. 1998: 49). Incluso, no es solo un taller de producción editorial es un taller de formación, pues se aprende a debatir, interpretar, reflexionar, rehacer, recomponer, y sentir.

De ahí, la importancia de seleccionar y organizar contenidos de aprendizaje significativos, adecuados a situaciones que podrían ayudar a identificar problemas, formular preguntas, proyectar propuestas, exponer juicios, plantear soluciones y toma decisiones por parte del estudiante, estos contenidos están acompañados de estrategias a partir de contextos propios, para ello es necesario un espacio activo, lúdico, que promueva situaciones de enseñanza–aprendizaje, las situaciones abiertas de aprendizaje Antonio Ballerster sostiene que es “a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el estudiante proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos clave y decisivos para una enseñanza activa y creativa”, (Ballerster 2002: 72). Incluso, el estudiante aprende y desarrolla su narrativa para defender sus ideas con criterios apropiados, es así como argumenta desde su experiencia el resultado final del proyecto.

Además de "saber", Marta Vázquez comenta, en un artículo de la revista Las competencias básicas en educación, (2008) destaca el comprender lo aprendido y tener la capacidad de aplicar e integrar estos conocimientos en un contexto real para así relacionar y utilizar de manera efectiva en situaciones o contextos diarios. El taller propone actividades de enseñanza-aprendizaje diversas y espontáneas que faciliten la posibilidad de acción para experimentar, indagar, replantear, es la oportunidad para percibir fallas, carencias, vacíos y omisiones es descubrir para interpretar, dialogar y debatir, en otras palabras modifica sus ideas y supera la rigurosidad al dar respuestas,

obtiene entonces, la solución editorial más adecuada haciéndola atractiva y útil, el estudiante comprende su participación en su propio aprendizaje.

En el taller editorial se construyen socialmente conocimientos y valores, a través de experiencias concretas, en el cual es fundamental desarrollar habilidades y actitudes para formar criterios propios, se busca la articulación entre el hacer, el sentir y el pensar para aprender y proponer alternativas que fortalezcan la identificación de sus propios procesos de aprendizaje, para ello se diseñan y desarrollan experiencias de aprendizaje o situaciones pedagógicas que promuevan sus conocimientos. Para ello teorizar y organizar la información en su estructura cognitiva lo llevara a crear un método, una estrategia de acción para desarrollar capacidades de planteamiento a problemas concretos, realizar determinadas tareas y dar soluciones que superan lo imprevisto, es pensar en lo que se hace y decidir cuál será el siguiente paso.

En el taller el propio estudiante va diseñando el proceso junto al docente. Y lo hace a partir de sus propias motivaciones y necesidades, a lo cual, Sonia Sescovich en su artículo, El proceso de enseñanza-aprendizaje (2014) realiza que el aprendizaje se construye desde el diálogo, y no solo por teorías ajenas y desconocidas por el estudiante El proceso de enseñanza-aprendizaje no puede concebirse “para” el educando sino “con” él”. Ello significa tratar al estudiante como sujeto que se cuestiona, analiza y siente, y no como objeto del proceso, sometimiento a normas y decisiones de otros.

El taller, además, permite liberar al individuo, a sentir y ser conscientes de la necesidad de emerger de esa realidad para cambiarla de manera tal que sus necesidades sean satisfechas. Su cotidianidad se enfoca a visualizar ideas, desarrollarlas y verbalizarlas, es integrar diferentes perspectivas de conocimientos que ayudan a rehacer y recomponer en el análisis de una realidad que es común a todos los participantes, refuerza las relaciones de trabajo participativas y democráticas ya que les proporciona diferentes formas de ver, pensar y hacer de manera que puedan responder mejor a las necesidades y la transformación de procesos, siendo la acción el origen de todo conocimiento.

Este espacio ayuda a crear estrategias educativas e integrales que sirven para orientar la creación de proyectos editoriales impresos, descubrir los diferentes momentos de producción, toma de decisiones, planeación, gestión, responsabilidades, teniendo en cuenta aspectos técnicos, presupuestos, producción y seguimiento, para formular soluciones creativas y funcionales, por lo tanto facilita el compromiso individual para fomentar y fortalecer el trabajo colectivo, lo cual proporciona autonomía para desarrollar sus potenciales creativos, de esta forma explora, experimenta y construye, también favorece la construcción y delineamiento del perfil del profesional de diseño.

Álvaro Acero, profesor asociado de la Universidad Nacional de Colombia en su texto Oportunidad para repensar el proyecto pedagógico como proyecto social y político afirma que: “Es una especie de prácticas proyectuales, tiene que ver fundamentalmente con la transformación de su entorno en las que el taller de diseño trabaja alrededor de la solución de muchos problemas de diseño más que en proyectos de diseño”, dado que, el diseño es una actividad relacionada con la práctica, se trata de realizar proyectos que analicen y definan los problemas prácticos relacionados con muchos temas a partir del problema mismo, aprender haciendo, por medio de actividades colaborativas y dinámicas. Este ambiente facilita además la observación al maestro, estimulación y orientación del aprendizaje siendo este, más claro en conceptos e implementando metodologías, criterios de evaluación, reflexiones teóricas y pedagógicas.

# CAPÍTULO III

## 3. Conclusiones

La investigación respondió a la importancia del vínculo entre estética y cognición en el aula de la asignatura diseño editorial, donde la observación y reflexión de la práctica docente se reconoce y ejerce a partir del desarrollo de habilidades, conceptos y estrategias que integran los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje en este tipo de curso de un estudiantes universitarios de diseño editorial. Estas actividades de formación permiten hacer uso de las fortalezas individuales y colectivas de un aprendizaje dado por propósitos y objetivos que influyen en el cambio de actitud frente a sí mismo y así potencializar sus destrezas y competencias.

La personalidad del estudiante en la formación de diseñadores editoriales, resultó una primera evidencia en este proyecto de investigación. Este aprende, en principio, desde un campo específico de referencias culturales, hábitos de conducta, y un modo de interpretar la realidad que le definen juicios críticos, los cuales alcanzan un gran valor estético conlleva a una toma de decisiones en la solución de procesos editoriales. El aprendizaje entonces, proviene de la suma de esas costumbres de cada casa, de su tipo de educación, y de experiencias sociales y cognitivas, que al ser significativas construyen sus conceptos de diseño, determinando importancia y sentido en los procesos de producción en el diseño editorial, bien desde lo tecnológico, social o estético. El proceso de enseñanza-aprendizaje de diseño editorial no es por medio de la intuición, adiestramiento, apreciaciones y opiniones sin fundamento cómo se logra solucionar un problema de diseño. Se evidencia que la base de una matriz, aspiración y ámbito cultural, permite al presunto diseñador darle sentido de constitución y existencia a un determinado proyecto; cuestión que se complementa con las habilidades adquiridas que permiten, por otra parte, representar sus conceptos a nivel de propuestas útiles, visibles, reales y concretas. Es así como el valor y la utilidad del diseño aumenta.

Los procesos ínsitos de enseñanza en el taller de diseño editorial arrojan resultados importantes, toda vez que los estudiantes asumen actitudes propositivas y colaborativas, así como el aprender haciendo les ayuda a auto reconocer una clase, estado de su sensibilidad para identificar problemas, y sobre todo, un cómo reflexionar para plantear sus problemas y metas de diseño. En este caso, la experiencia estética se manifiesta durante este proceso de producción desarrollando capacidades intelectivas que se desencadenan en proyectos con fundamentos adecuados. El estudiante manifiesta que aprende nuevas maneras de ver y sentir, apreciar las formas, su significado y el contexto en el que habita.

A la par, la dialéctica que tiene un profesor en el aula de procesos editoriales fortalece el proceso cognitivo de cada estudiante. Desde el taller, y durante el desarrollo de los proyectos de diseño, el estudiante paulatinamente incorpora una comprensión implícita de la relación que se establece entre el contenido, las acciones, y las experiencias desde la autorreflexión y dialógica constructiva. Los resultados confirman la importancia de este trabajo individual, ya que el aprendizaje autónomo y significativo facilita la asunción de una confianza en sí mismo planteándose propuestas que provienen de sus propias convicciones y principios personales; o sea, su actitud construye revelándose su propia identidad.

Aquí se concluye que en el taller de proyectos editoriales se pueden alcanzar soluciones a proyectos individuales desde características particulares de los estudiantes y de maneras diferentes. Se registra en las clases que estos ya no dependen tanto del docente, en cuanto a correcciones y diálogos simples, pues el estudiante desarrolla sus propias estrategias de solución sobre los problemas de diseño mediante experiencias significativas en situaciones, contextos y necesidades definidas en el taller de diseño. Es en este momento cuando los estudiantes son conscientes de la importancia de los procesos, del porqué de la corrección y evaluación de sus resultados en clase; ya que estos procesos les revelan de manera inmediata las acciones a elegir, y muy importante, comienzan a comprender la participación en el taller de los proyectos de sus compañeros con mayor criterio y nivel de análisis. En síntesis, se manifiesta en esta investigación cómo la comprensión y el conocimiento en la enseñanza-aprendizaje, a partir de las ideas propias, se contrastan con ideas de los otros potencializando y modificando costumbres de una formación tradicional. Esta transustanciación propone, además,

nuevos retos y exigencias en las capacidades cognitivas y comunicativas del estudiante, que es quien inicia el proceso de aprendizaje y reflexión desde la práctica, para observar, ordenar, comprender y aplicar conocimientos.

Las observaciones hechas al plantear un problema grupal demuestran y ejemplifican las oportunidades que la colaboración participativa ofrece. La interacción con los compañeros permite usar sus habilidades cognoscitivas y comunicativas, es la ocasión para compartir tareas, acciones, responsabilidades, respuestas, conceptos y preocupaciones, permitiendo concretar actividades durante el proceso y proponiendo, además, desde los conocimientos adquiridos la construcción de nuevos aprendizajes individuales y colectivos, ya que estos fomentan la indagación y experimentación. Los estudiantes aseguran que al compartir ideas y conocimientos descubren nuevas habilidades ayudando a afrontar dudas y tareas con autonomía, su respuesta y solución a un problema de diseño se vuelven invariantes de un pensamiento del diseñador, que observa, valora, decide y argumenta revelando su nuevo proceso al diseñar, la formación en diseño editorial deja de ser competitiva para ser cooperativa.

Durante la investigación se evidenció, constante, asimismo, cómo los estudiantes acostumbrados a depender de los criterios y correcciones del docente, muestran deficiencias en su aprendizaje, cuestión que dificulta el trabajo de planeación, de asumir compromisos, de realizar prácticas, de comunicarse y argumentar. Para este grupo de estudiantes equívocos, el observar y controlar referentes conceptuales no fue parte de su proceso y comprensión del diseño. De ahí, que esto demuestre qué tanto incide la interacción con sus compañeros como fuente y divisa de información, así como los ejercicios grupales resultan significativos si su actitud es proclive a la reunión; por ende, un trabajo autónomo en el proceso de aprendizaje y toma de decisiones, solo espera un resultado inesperado o fallido. Finalmente, si no se logran adoptar nuevas prácticas de aprendizaje, no hay oportunidad de propiciar cambios en una actitud contraria a la necesaria interacción que necesita y forma profesionalmente a un presunto diseñador editorial.

# A. Anexo. Escribir para aprender a pensar

Tomar un tiempo para evocar sensaciones, emociones, sentimientos y recuerdos a través de la escritura, es así como el estudiante se construye y refuerza su identidad, puede descubrir características o detalles que desconocía. Toda esta información sobre los propios orígenes, etapas de la vida, hechos trascendentales y demás información, permite conocer con la mayor profundidad posible la vida de quien escribe, y es una fuente de información para el aprendizaje y posiblemente el estudiante logrará identificar su estilo de expresión.

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 01</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
Nombre	William Pineda
Edad	24 años
Nivel educativo	Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores
Fecha	10/03/16
<p><b><i>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas”</i></b> Castells, 1997</p> <p><i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i></p>	
<p><b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li><li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li><li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li><li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li><li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li><li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li><li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li><li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li></ul>	
<p><i>*// Había una vez un pequeño que se encontraba sentado en unas escaleras, ese era su lugar preferido de toda su casa, con una cobija que enredaba sus piernas para darle calor, todas la noches acompañaba a su hermana mayor y veía como ella trabajaba en su estudio; él, desde las escaleras que dirigían a la terraza de la casa acompañaba a su más grande inspiradora y heroína, William quien era este chiquillo amaba lo que hacía su hermana que era una gran dibujante. Un días durante esas tardes llenas de música y lápices de color William tomo un papel y unos colores de su hermana, ella con mucho gusto se los dio, y empezó a dibujar, casas, chicos con vestidos como lo hacía su hermana, dibujaba todo lo que se le cruzaba a su alrededor, un día decidió que el papel no era suficiente empezó a rayar las paredes muy sutilmente con carros, excavadoras, palmeras máquinas</i></p>	

de construcción, su papa era contratista civil y tenían muchas maquinarias de este tipo, cuando fue creciendo cada vez el interés por dibujar se volvía más intenso, se volvía loco al hacer las filas en los súper mercados y ver los libros para colorear y los álbumes para coleccionar monas de sus series animadas favoritas, allí decidió que quería aprender a dibujar a su personajes él era muy ordenado y cada semana se ponía el objetivo de sacar una serie de ellos , así fue generando sus propias colecciones de personajes, su hermana se sentía muy orgulloso de él, tanto así que al pasar los tiempos él le ayudaba a colorear sus figuras de mujeres con ropa. William creció, y con el crecía su manera de ver las cosas, para comunicarse con todos y con sus tareas lo hacía con imágenes muy coloridas, hacía cartas a sus amigo y todo lo querían por eso en su colegio, empezó a generar dinero para sus onces con los dibujos que hacía para la cartas de amor para las novias y novios de sus amigos y colegas, dentro de ello conoció a un amigo muy especial quien era Juan ,Juan tan amaba dibujar y hacia unos cerdos punteros muy interesantes, mientras William hacia dragones y hadas con pelos de colores. Cuando ellos se conocieron sentía una gran rivalidad pero más grande que ello era su afinidad por todo el arte, al crecer a un más y terminar sus estudios empezaron a adentrarse en el mundo digital, y allí conocieron que el universo artístico estaba muy reñido por personas muy jóvenes y que de ello se veían bien remunerados , empezaron a salir a pintar murales en la calle, a agruparse con gente muy talentosa decidiendo así tomar sus estudios en torno al diseño y artes, las dos tomaron caminos muy distintos, Juan tomo el camino por una universidad más nombrada y William decidió por un camino más que se ajustaba a su condición económica.

William sabía a qué mundo se iba a adentrar por la experiencia de su hermana, y de todos las personas que conca en redes, pero nunca se imaginó que con el talento se pudiese llegar al tope, se encontró que aún mas y se es más escuchado con el concepto que generas, con la forma en que visualizas al mundo, y eso es lo que le apporto todo su recorrido como dibujante y fan de los comics, el generar universos especiales. Janeth su hermana se sentía muy orgullosa de él , escuchaba a William todo su aprendizaje, empezaron a trabajar juntos en un proyecto complementando sus conocimientos, así William empezó a incluir el concepto de ilustración que había aprendido en su formación para muchos casos y uno de ellos fue el diseño editorial, era un área muy admirada por William por las características que tiene, su objetivo de compactar muchos caracteres del diseño, y su capacidad de brindar conocimiento le tomaba mucho interés, la creación de libros era la proyección y el canal de comunicación de su trabajo, de la visualización de su mundo.

William siempre ha sido una persona de retos y de grandes andanzas en su vida, desde que tomó la decisión de dejar las hoja y dibujar en la paredes, se ha arriesgado en sus decisiones, con la compañía de Janeth y Juan se ha involucrado aún más en los estudios visuales desde la parte de la moda hasta la ilustración, con Juan se han retado a imprimir sellos que se caracterizan por su diseño de tipografías experimentales que aportan un valor más expresivo en la composición editorial, con el fin de aportar contenidos y que el conocimiento sea más atractivo y de mejor recordación, William vive feliz y seguirá por siempre feliz trabajando en lo que más le encanta en desarrollar contenidos visuales para brindar conocimiento e imaginación...

Continuara...  
(Ver anexo F)

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 02</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
<b>Nombre  </b>	Nicolay David Blanco Tovar
<b>Edad  </b>	22 años
<b>Nivel educativo  </b>	Estudiante de Pregrado en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores
<b>Fecha  </b>	12/03/16
<i><b>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas”</b> Castells, 1997</i>	
<i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i>	
<b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul>	
<p><i>*/Aún recuerdo con cierta precisión cuando salí corriendo a decirle a mi Abuela “¡Aprendí a leer!”, ella estaba en el cuarto de planchado y con alguna expresión o palabra me indicó que lo que había logrado estaba bien, sonreí. Si apenas había logrado conectar algunas sílabas para formar un par de palabras mientras leía la cartilla de Coquito fue una experiencia agradable, un reconocimiento a lo que en ese entonces fue una de mis primeras preocupaciones.</i></p> <p><i>Tal vez, el saber que mi madre no estaba en casa casi nunca y que rara vez se preocupó por ayudarnos a hacer tareas a mí y a mi hermana, no porque no le gustará, ni porque no quisiese, simplemente sus esfuerzos estaban concentrados en su arduo trabajo a las afueras de la ciudad y su responsabilidad como segunda ama de casa después de mi abuela. Con certeza creo que confiaba bastante en que esos mellizos que había guardado en su vientre harían las cosas correctamente, reconociendo sus esfuerzos y se las arreglarían solos para avanzar por los senderos del conocimiento.</i></p> <p><i>Luego de salir del jardín infantil una de las preocupaciones de mi madre fue conseguir un colegio para nosotros, no le agradaban los colegios del estado puesto que tenía mala referencia de ellos, los colegiales de esos recintos cercanos a nuestro arrabal tenían hábitos y comportamientos que no eran acordes con su manera de ver el mundo; La buena noticia que compensaba su forma de pensar hacia la educación fue la pregunta que le hicieron en el colegio que luego nos inscribiría: “¿Sus hijos saben leer muy bien, le gustaría que iniciaran desde el segundo grado de primaria?”.</i></p>	

Se negó.

Fueron bastantes las experiencias recolectadas tanto en mi educación primaria como secundaria, sin embargo las dos más destacadas en mi ejercicio como diseñador editorial fueron un libro y una docente; El libro llamado: "Yo, El Gran Fercho, y El Ladrón". Despertó mi interés por la lectura puesto que está muy bien construido tanto en términos narrativos como en su estructura editorial, la historia que allí subyace es acerca de un niño detective que no sabe quién ha robado la basura de su vecino, el niño observa, cuestiona e investiga sobre los hechos que le causan curiosidad, está contada en primera persona y es ahí donde encuentro el punto de enlace entre lo que como lector consumía y como me empezaba a reconocerme en los hábitos de ese niño detective. Leerlo después de un tiempo me ayudó a comprender mi constante y a veces molesta curiosidad hacia todo.

Rosmira Mayorga el nombre de la profesora a la que le atribuyo mi gran interés por el lenguaje, tengo en mi memoria algunos apartados de sus clases donde no veía a la asignatura de español sobre la lógica usada en las matemáticas, es decir sobre la exactitud, más bien lo veía relatado en historias, en sus clases se dedicaba a contarnos experiencias de antepasados y darnos a entender que el lenguaje es un juego de formas con el cual puedo transmitir infinidad de emociones. En varias conferencias Jaime Garzón explica esta falencia en la educación básica colombiana "Sin embargo la maestra o el maestro por cumplir un pensum, a todas las materias les aplica una sola lógica, la lógica matemática..."

En el camino a la identificación de una vocación que se conjugara con mis sueños, mis pasiones, mis talentos y mi formación, surgieron enormes dudas y no siempre fueron respondidas adecuadamente, algunos terminamos nuestra educación básica con enormes vacíos en esa búsqueda; sin embargo, son las personas, las experiencias y sin duda el encuentro con la lectura, las múltiples historias que me hicieron escapar de mi realidad me ayudaron a entender, cambiar y revivir lo que en algún momento sentí que no tenía ningún rumbo, los libros que han pasado por mis manos no han sido muchos pero han logrado cambiar gradualmente mis comportamientos, también a encontrar en ellos soluciones y felicidad. En las diferentes etapas de reconocimiento como diseñador he aprendido tres cosas que han cambiado enormemente mis maneras de proceder, en primera instancia una exhaustiva búsqueda de información para establecer una visión más amplia que fortalezca todas y cada una de las cosas que se estoy creando; Segundo, gestar un ejercicio en base a proyectos, entendiendo que es la mejor manera de lograr impactar la realidad; por último adoptar los hábitos y códigos de comportamiento que debe tener un diseñador en el siglo XXI que se mueve con solvencia en todos los ámbitos que le competen.

En términos de diseño editorial me gusta remitirme a la primera enciclopedia que adquirió mi madre antes de que yo iniciase la secundaria, es una colección ilustrada de tres tomos elaborada por Prolibros que tiene un gran valor sentimental para mí porque fue previa al punto de irrupción que tuvo internet en el mundo, pensar en el gran esfuerzo que conllevó editarlo me impone una gran responsabilidad ya que ese objeto cambia por completo la mirada de cualquier persona hacia los libros, sin embargo elevar a los libros como un elemento sacro pone en tela de juicio lo que viene ocurriendo con internet, ¿Son los libros una publicación de segunda opción?

Para algunos de los migrantes digitales como yo, la fascinación que tienen los libros o el fetiche con el que se les mira no va a dejar de ser nunca una prioridad, tal vez entendamos que la cantidad de libros va a disminuir pero siempre vamos a tener uno cerca, ya sea como un hecho conmemorativo o como lo preferimos algunos, como un acompañante que nos brinda una escapada de la realidad propia, un par de soluciones y un ambiente de armonía, no digo con esto que una computadora con internet no logre esto simplemente que la concentración de una lectura lineal junto con el tacto y el aroma que nos regala un libro no va a cambiar nunca, o por lo menos no en un par de siglos.

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 03</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
<b>Nombre   Dennis Quiñones Cerón</b>	
<b>Edad   23 años</b>	
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>	
<b>Fecha   25/03/16</b>	
<i><b>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997</b></i>	
<i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i>	
<b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul>	
<p><b>*/</b> A modo de cuento, aquí estoy intentando escribir una “autobiografía” de lo que ha pasado en mi vida... laboral, creo que es más fácil hablar de mí en tercera persona, como si fuera un personaje que he creado, al que llamo Dess, así que, si tuviera que hablar de Dess diría que es una caja llena de curiosidades, pero de esas cajas que haces a mano, con papel, retazos de tela y botones, un caja llena de un millón de emociones, blancas y negras, revueltas entre lápices de colores, algo así. A veces cayada, a veces hasta con letreros saliendo de ella, medio loca y absurdamente positiva, creyente de las coincidencias y buscadora de los significados ocultos de la vida, como un Sherlock Holmes, solo que menos inglés, y más torpe.</p> <p>Dess es común, es única, es rara, es ñoña, es amada y también odiada, Dess es ilustradora, diseñadora, amante del motion graphics y soñadora... ama jugar a ser dios (en su cabeza), ¡Que</p>	

<p>pretensioso!, ¡Lo sé! Pero ama crear mundos en sus ilustraciones, contar historias, mundos que empiezan en su cabeza y moldea con sus manos, ¡a sí!, también papel, lápiz, un computador y la suite de adobe... sí. –Ok, para Dess es importante todo lo que pasa a su alrededor, las personas.</p> <p>Todas las historias y los libros nacen de ellas, Dess aprovecha todo lo que vive, lo que ve, lo que siente lo traduce en ilustraciones, ama los libros de arte de las películas de Disney y Pixar, son biblias para ella, un amor profundo por el talento contenido en ellos, locos que la inspiran a rayar, a escribir, y en algún momento salir allí. Libros que te revelan en cierto modo una verdad, lo que se ve en los cortos y en las películas es como un 30 % de todo el proceso que tienen estos universos, toda la investigación y exploración, todos los personajes que cobran nuevamente vida mientras Dess los admira. Los libros son puro sentimiento, no es posible hacer uno sin dejar parte de tu alma allí, no es posible leer y admirar uno sin sentir el alma de ese libro en ti. Dess siente que entra a una dimensión desconocido en cada página, que cada paso es una oportunidad de ser sorprendida.</p>
---

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 04</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
<b>Nombre</b>   Efren Giovanni Rojas Mesa	
<b>Edad</b>   32 años	
<b>Nivel educativo</b>   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores	
<b>Nombre</b>   Efren Giovanni Rojas Mesa	
<i><b>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997</b></i>	
<i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i>	
<b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</li> <li>• Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</li> <li>• Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</li> <li>• ¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</li> <li>• ¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</li> <li>• ¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</li> <li>• ¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</li> <li>• ¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</li> <li>•</li> </ul>	
<p><b>*/</b> Recuerdo que los primeros libros que contemple fueron los de uso académico en los años de pre-escolar, me gustaban mucho las ilustraciones que contenían algunos libros de ciencias naturales, más que todo las “infografías” y la armonía en su diagramación, conceptos que en ese tiempo “sentía” pero que aún eran desconocidos para mí; las ilustraciones me contaban más cosas que las “letras” ya que no sabía leer, todo el conjunto gráfico me parecía maravilloso. Por otro lado también recuerdo las revistas y algunos novelas que mi padre conservaba, en esa</p>	

época me parecían aburridos los libros con solo letras “que no podía entender”; para mí los libros son una manera semigratuita de construirse a uno mismo, permiten evolucionar, acceder a nuevo conocimiento, y por supuesto divertirse, los libros me brindan aprendizaje, diversión y escape de la realidad.

El primer libro que recuerdo es la cartilla de Nacho, hasta ese punto los demás libros y revistas eran confusos ya que al no saber leer o escribir lo único agradable eran las ilustraciones hechas a mano parecían viñetas con pequeñas obras de arte) que figuraban en la conocida cartilla; mi interés por el diseño editorial despertó cuando observe a gran tamaño diversas fuentes serifadas en un catálogo de fuentes, me cautivo la retícula de construcción de los tipos, sus diferentes pesos y la posibilidad de jerarquizar la información con todas estas variables, incluso sin algún tipo de ilustración era un conjunto armónico digno de ser contemplado y estudiado.

Cada vez que voy sentarme a diagramar recuerdo manuales y catálogos de uso de objetos (electrodomésticos), periódicos como El Tiempo o El Espectador y la Revista Motor de finales de los 90's, fascículos de colección diversos, entre otros; sin más pretensiones que una diagramación ordenada y cada elemento en su lugar este tipo de publicaciones comunicaban bajo un estricto orden todo aquello que pretendían contar.

Los pasos que sigo para hacer una publicación editorial en esencia son:

- Entender a quién va dirigida la publicación (público objetivo, target, grupo de interés, sector de la población, etc. -el nombre varía según el lugar donde trabajes -).
- Entender muy bien cuál es el encargo de diseño, la necesidad a cubrir y los recursos puestos a disposición para ello y los insumos recibidos.
- Solicitar aclaraciones y retroalimentación del cliente sobre el encargo.
- Analizar, leer u ojear el tipo de información a publicar, textos y recursos gráficos.
- Observar ejemplos de publicaciones hechas anteriormente para ese cliente (si existen) para dar valor diferenciador.
- Bocetar el formato (si se puede proponer) de la publicación, sus dimensiones y características diferenciales (marcadores, secciones, uso de color y manual de identidad previo –si existe alguno-).
- Definir la retícula, fuentes, uso de color, páginas maestras, secciones y todos los aquellos elementos de uso repetitivo dentro de la publicación.
- Definir estilos de párrafo, cuerpo de texto, títulos, subtítulos, entradilla, pie de foto, texto de tablas, destacados entre otros
- Regar el texto dentro de la retícula de manera ordenada, sin preocuparse por elementos gráficos pero previendo espacio ellos.
- Jerarquizar los textos según su estilo y pertinencia conforme a los estilos definidos.
- Colocar los elementos gráficos en los espacios dejados.
- Integrar los elementos gráficos y el texto de manera armónica, ordenada y creativa pensando siempre en el lector y usos de lectura habituales.
- Hacer una revisión de estilo gráfico en todo el documento para garantizar la unidad gráfica.
- Revisar que la información puesta sea exactamente la entregada por el cliente en los archivos de texto: .doc .txt .xls .ppt .bmp .jpg .png. u otros.
- Diseñar la portada, esto se hace al final para tener contexto total del documento y de igual manera proponer “la cara de la publicación”.
- Finalmente reviso detalles como: tabla de contenido, hoja legal, y demás detalles que pudieran escapar en los procesos anteriores.

<p>Evidentemente la realización de cualquier publicación deja entrever los sentimientos del diseñador y su formación, esto se ve en la elección de las fuentes, la construcción de la retícula, el uso del color; cada diseñador puede solucionar el encargo de maneras diferentes, todos los diseñadores somos un mundo diferente y cada uno desde su experiencia, gustos y sentimientos entregará productos con un estilo diverso.</p> <p>Valoro en una publicación: el correcto uso del orden de lectura (izquierda-derecha, arriba-abajo, –en el caso de la mayoría de países de occidente–), la elección de fuentes apropiadas en cuanto a lectura y estilo, recursos gráficos que aporten y enriquezcan la lectura y se integren con el texto (que de ningún modo y de manera caprichosa la dificulten), la novedad de la propuesta pero que conserve la lecturabilidad y la legibilidad, y en generar que sea una propuesta armónica, funcional que esté acorde en su totalidad a un concepto. (Ver anexo F)</p>
---

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 05</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016
<b>Nombre   Lady Mireya Sánchez</b>
<b>Edad   31 años</b>
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Fecha   08/04/16</b>
<p style="text-align: center;"><b><i>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997</i></b></p> <p style="text-align: center;"><i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i></p>
<p><b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>*/</b> Cuando era pequeña, recuerdo que mi hermano mayor recibió un libro súper interesante, llamado “El automóvil”, a simple vista te daban ganas de abrirlo inmediatamente para saber que traía por dentro, podías interactuar con cada una de las partes que describían el auto, y asimismo te decía para que servía cada parte y cuál era su función; claro en ese momento fue de total impacto, más si mi hermano no me lo prestaba mucho entonces para mí se volvía más apetecido, y pues 31 años después aun lo conservo, claro no soy una mecánica es más debo decir que no tengo permiso de conducción, pero si hablamos de gran impacto esta publicación la</p> </div>

tiene toda, es algo que no buscas pero cuando lo ves dices “deliciosamente interesante”.

Los libros en mi casa eran muy frecuentes, además en mi época de infancia eran en ellos en quienes investigabas y no en googlear fácilmente; era costumbre ir a bibliotecas o más fácil aun mirar en la biblioteca de mi casa, ya que mi padre al parecer fue un gran lector y compraba libros por montón, entonces tuve y aún conservo enciclopedias que me ayudaban a resolver dudas de colegio, los que más me gustaban eran los grandotes, encontrabas siempre más información y tenía ilustraciones de apoyo, cuando los llevaba al colegio estoy segura que mis compañeros pensaban que era una ñoña, pero la verdad nunca fui una estudiante ejemplar, siempre fui muy juiciosa pero no me excedía en el tema.

Recuerdo que con mi hermano coleccionábamos una revista llamada “Los Monos” nos gustaba bastante, traía artículos interesantes para chicos, historietas, recetas, hasta cómo hacer tu propia emisora en fin, simple pero interesante, la conocimos gracias a unos vecinos amigos que teníamos y cómo olvidar los días domingos, ese día el periódico se ponía bien interesante porque salían las historietas, me encantaba leer “Calvin y Hobbes” y salía una revista “El Magazin Dominical” a mi padre le parecía lo máximo siempre la leía, yo la veía un poco densa y no me daban ganas de leerla, tanto texto cero interés en mí.

Años más adelante encontré en la biblioteca de mi padre el libro “Drácula de Bram Stronger” la portada era lo máximo, la cara de un vampiro súper bien puesto, con el cabello bien tensionado de para atrás, recuerdo su nombre con todo y autor, fue mi primer libro no obligado por temas académicos que leí, me intereso tanto que cuando lo leía hacia todo un ritual, me colocaba unas gafas viejas en madera que mi padre tenía la verdad no tengo idea de que familiar eran ya que termine perdiéndoles ni recuerdo donde; colocaba las almohadas de mi cama amontonadas me metía en ella, estiraba bien las cobijas y a leer se dijo, ese libro me transportaba a los lugares y experiencias que narraba, hasta le colocaba que la voz de mi narración un acento diferente. Aún pienso eso que pensaba antes ¿Qué cosas te hacen los libros?, obvio si te interesa, no me considero una mega lectora, pero si me meto bien en el tema cuando logran llamar mi atención.

Recuerdo que cuando estudiaba en mi primera Universidad “la CUN”, le dije a un amigo seria genial trabajar en una revista, ¿sabes todo lo que se podrá hacer en ella?, obvio hasta ahora estaba arrancando mi interés y enfoque en la carrera, veía esas revistas europeas q llevaban los profesores como referencias y a mí me encantaban; pero me empezó a llamar la atención que todo en diseño tiene una retícula, construida o no, por accidente o pensada realmente pero todo tiene una estructura, y en la diagramación eso me parece lindísimo.

Cuando empiezo a elaborar una publicación lo primero que se me viene a la cabeza es que eso va a ser leído por alguien, una persona y necesita ver algo lo más interesante, lecturable, claro y dinámico posible; es fácil ver el diario a diario “diseñadores con estilo grafico”, pero ve tu a mirar su “ estilo” lo encuentras idéntico en páginas como Behance, Issu y no se más cuantas tantas hay y se les parece tan fácil copiar IDENTICO toda su dinámica que no entrar en desgastes de cambios de color; ¿investigación? ¿Motivación? No sé dónde lo encuentran, hay que pensar que lo que se está diseñando, diagramando y elaborando debe ser simplemente funcional y todo tiene un porque una razón de ser para estar ahí plasmado. (Ver anexo F)

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 06</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
Nombre	María Fernanda Villamil Villamil
Edad	24 años
Nivel educativo	Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores
Fecha	15/04/16
<i>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997</i>	
<i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i>	
<b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul>	
<p><i>*/ Hay hojas de libros inolvidables, no hay duda, pero la mística historia de mi amor eterno a los seres que tienen el alma y la vida de quien los hace y de quien los escribe empieza en dos hilos gruesos que amarraban las páginas, en la casa que hasta hoy funciona como una máquina de tiempo directa a la niñez, que guarda en ella como tesoros: una biblioteca enorme de libros, un olor a páginas viejas, y una abuela, que profesa el mismo amor por letras, la mía. Me regalaron Hansel y Grettel a los 11 años más o menos, para que aprendiera a atarme los cordones del tenis, era un libro heredado así que también tenía, además de letras, el olor característico del que ya hablé antes.</i></p> <p><i>Aprendí a hacer los nuditos, pero el libro lo leí hace apenas un par de años, aún creo que ningún otro me ha enseñado tanto. La paciencia es un don otorgado a quien lo busca. Aguardé más de 10 años para entender que no es por lo que dicen únicamente que se aman, es la forma, es el olor, es el valor. Es querer no acabar nunca sus hojas, es más bien querer vivir en ellas. La casa de mi abuela sigue estando en el mismo lugar, mi abuela sigue viva y la biblioteca se ha repartido entre su casa y la mía, en un trato silencioso que hicimos, que hace que me lleve uno diferente cada vez que la visito.</i></p> <p><i>De grande me dio el amor que me hizo serle infiel a mi libro rosado de Hansel y Grettel, pero fue su existencia seductora la que hasta hoy me hace querer hacerlos y soñarlos. No sé quién fue, quien decidió darme el libro y después un cuaderno, pero sé, que fue el cuaderno mi primer</i></p>	

<p>libro, porque el primer libro no es el que se lee sino el que se escribe, se dibuja, se raya, se llora y al final se tira con las únicas tres hojas sobrevivientes a la decisiva aprobación propia. Si alguien quiere saber cómo funciona hasta hoy, cierro los ojos. Imagino mis cordones anudados, Hansel y Grettel, mi cuaderno, y el eterno amor de esa casa que no me enseñó a escribir cuentos, pero que me obliga a gritos y empujones que los siga haciendo.</p>
---

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 07</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
<b>Nombre  </b>	María Paula Leiva Luna
<b>Edad  </b>	22 años
<b>Nivel educativo  </b>	Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores
<b>Fecha  </b>	23/04/16
<i><b>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas”</b></i> Castells, 1997	
<i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i>	
<b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> <li>•</li> </ul>	
<p><b>*/</b> Jorge Luis Borges dijo en algún momento de su vida: “De los diversos instrumentos del hombre, el más asombroso es, sin duda, el libro. Los demás son extensiones de su cuerpo... Pero el libro es otra cosa: el libro es una extensión de la memoria y de la imaginación”.</p> <p>Secundo esa idea de manera tácita ya que desde pequeña he tenido un sentimiento profundo por las páginas de papel llenas de contenido, olor y personalidad, así pues, soy una lectora apasionada que a los 7 años se adueñaba de todos los cuentos posibles, los transcribía y los atesoraba. Hoy tengo una biblioteca a la que le entrego mis días de interioridad y involucramiento, de ventanas y espejos, a nivel de lectura consciente.</p> <p>En cuanto al mundo del diseño, tener la oportunidad de ahondar en el ámbito editorial ha sido para mí la mejor experiencia, me ha permitido estar de los dos lados: la desarrolladora y la lectora, la creativa y la viajera, la estructuradora y la maravillada. Por lo anterior, mi proceso</p>	

personal en la interpretación del concepto de cada uno de los proyectos que comprenden piezas únicas de lectura gráfica, está basado en una visualización y estructuración enfocada en mover al lector, en ofrecerle algo diferente que lo cautive, así como yo quisiera sentirlo. Finalmente, como creadora de publicaciones puedo añadir que para valorar un producto editorial es necesario entenderlo y mirarlo con un ojo profundo, buscando por cada pregunta una respuesta, imaginándolo en un contexto y pensando en su aporte para el lector, el viajero, el maravillado.

**ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 08**  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016

**Nombre | Angie Tatiana Lozano Calderón**

**Edad | 24 años**

**Nivel educativo | Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores**

**Fecha | 23/04/16**

***“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997***

*El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.*

**1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.**

- *¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?*
- *Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?*
- *Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?*
- *¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?*
- *¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?*
- *¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?*
- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*

*\*/ Mi nombre es Angie Lozano y tengo 24 años. He vivido toda mi vida en Bogotá. Aquí experimente todo lo que todo joven debe vivir, el sentido de los amigos, el valor de la familia y la importancia de los compañeros. Desde muy joven aprendí a ser una persona solitaria e independiente, sin embargo mi personalidad no suele adaptarse a los comportamientos que obliga mi mente. La manera en la cual apareció la idea del Diseño en mi vida fue casi como una epifanía, en medio de conflictos personales, encontré en el arte gráfico un poco de paz.*

*Por supuesto mi vida no es tan dramática, pero aquellos que decidimos seguir un camino sin necesidad de amigos, valiéndose solo de la familia, son aquellos que necesitan refugiarse en sus sueños y sus metas, cumplirlas para llenar el vacío. La música, también se vuelve una influencia importante en mí, una simple melodía trae a mi cabeza imágenes que expresan el arte en todo su esplendor, y la inspiración se desborda como un vaso lleno. Por otro lado, la literatura vino a*

mí de manera diferente, no fue por medio de libros como a todos los demás, no vino un autor favorito y me ilumino, apareció frente a mí cuando necesitaba llenar los vacíos de esa vida solitaria; Seguramente sentiré el desprecio de aquellos amantes de los libros, pero debo ser honesta conmigo misma, si en estos momentos puedo apreciar un libro, en el pasado no fue así, yo no sentía la pasión por la lectura, aun me cuesta bastante.

Siempre pensé de los libros aburridos como un mito, pero tampoco me animaba a leer uno porque temía que el misterio de ellos se perdiera, es decir, perder el respeto por un libro podía causar que simplemente no quisiera tocar uno solo en la vida, ahora puedo decir que he leído algunos, fantasía, ficción, romance, pero hasta el momento ninguno provocó en mí la motivación que provocaba en mí relatos contados por escritores jóvenes en blogs o foros... ¿Quieres saber que me hizo adentrarme a la literatura? Fueron las webnovelas, permíteme contarte sobre ellas, son: Escritos hechos por personas del común que escriben preciosos y relacionan personas famosas para ser parte de sus escritos. Aunque al leerlos nunca podía imaginarme a tal famoso, eran los escritos que daban justo en la daga, su conocimiento hacía el pensamiento juvenil atraía con fervor.

Sin embargo, siempre sentí pasión por la escritura, antes de eso, desde pequeña. Lastimosamente, el hecho de no retroalimentarme en libros extensos es evidente en el momento de escribir, carezco de vocabulario que solo es ahora cuando siento la urgencia de aprender y conocer. Pero si pensamos en el Diseño Editorial, han sido sin duda las revistas mi verdadera inspiración, pero temo decir que el diseño me domó en el auge tecnológico, es por ello que incluso las revistas causaron en mí un gran impacto, principalmente las revistas online. Cuando curse mi carrera tecnológica en producción multimedia siempre soñé con hacer una revista online, ver una gran cantidad de referencias solo me hacía sentir ese cosquilleo insoportable, por crearla, en el momento, siento arrepentimiento por no seguir mis deseos y dejarlo como un sueño.

No podría hablar de autores o nombres, porque simplemente mi memoria es corta, te puedo decir cuánto recuerdo de la estética de la página, el detalle precioso en la numeración, la perfección entre la ubicación de párrafos, puedo recordar colores, formas, pero no, no el nombre, debería preocuparme claro, una Diseñadora Gráfica que no aprende de sus referentes, es algo cuestionable, al menos me lo pregunto día a día, si estoy hecha para esto, pero es imposible no estarlo si cuando imprimí mi primera página (que no poseía un diseño extraordinario). Mi corazón latió lleno de orgullo, pues sentir el material impreso me hizo dar cuenta de la diferencia entre una cosa y la otra, simplemente no hay comparación.

Todo empezó por la curiosidad, encuentro interesante la construcción de una portada, recuerdo que cuando empecé adentrarme al arte del Diseño Gráfico, diseñe una portada, y pensé: así que este es el poder de la tipografía. ¿Curioso no? Mirar un contenido y no poder ignorar la forma de las letras, es increíble, el poder que tiene una fuente tipográfica, como atrae tus ojos y te engancha, creo que lo viví con un libro de poemas de Tim Burton, si bien sus ilustraciones eran preciosas, el texto, la diagramación, me hizo sentir muy cómoda.

Por otro lado, creo que soy demasiado joven en el mundo editorial, desconozco un mundo tan amplio del cual estoy ansiosa por conocer uno a uno autores importantes, o influencias conocidas como Dioses en este mundo del Diseño.

Por ello, debido a que hasta ahora estoy adentrando a este largo camino, las influencias en mí son bastas, mínimas, pero mentiría si no tomé como referentes los libros de tres grandes escritores: Stephen King, Anne Rice y por supuesto, las narraciones extraordinarias de Allan Poe, los únicos escritores que realmente han llegado a mí, oh, no debo olvidarlo, Platón, su libro el banquete, lo leí cuando estaba en el colegio y no por obligación, un filósofo que admiro. Sus libros son mi inspiración, por su exquisita escritura, habrá mejores seguramente.

El diseño entonces se convirtió en mi aliado, y la música mi mejor amigo, poco a poco nos llevamos bien mientras curso mi carrera, obteniendo pasión de lo poco que aprendo, y enfatizando mi conocimiento con las cosas que vivo. Cuando se trata de crear, dejo que todo fluya, como digo, la música es mi principal referente, es importante para mí estar conectada a ella cuando estoy creando, es una lástima que cuando escribes no puedas hacerlo, una estrofa de la canción que escuchas podría colarse. Después miro tendencias, pero más que mirar lo común o importante dentro del diseño gráfico, miro las tendencias o las imágenes publicadas por personas del común, detalles como esos son los que otorgan esa diferencia a tu diseño.

Al no conocer autores, suelo siempre irme por lo generar y obtengo finalmente resultados generosos, pero claro, son siempre limitados y aquello es un poco frustrante, pero mirar las alternativas es lo que genera el conocimiento. Es importante para mí que en cada obra que construya se pueda reflejar mi personalidad, aunque a veces sucede demasiado, tanto que puede que no sorprenda, no puedo desligarme de todo de mi obra, crearla es como si ella tomará de mí un pedazo de mi corazón y sonriera ante el mundo.

Finalmente, lo que yo querré dar a conocer en mis diseños es lo que hace tan precioso el mundo editorial, como expresar tus pensamientos por medio de la forma, la tipografía, el uso de ilustraciones completamente relacionadas a lo que comunicas, sin desligarlo, porque el arte y el texto es uno, pueden ser los mejores unidos y aprender a complementarlos es obtener la verdadera belleza.

El Diseño Editorial fue mi primera opción cuando decidí ser Diseñadora Gráfica, suelen decir bastantes mitos de lo insufrible que es, pero así mismo, veo la sonrisa en los rostros de los diseñadores y la curiosidad me mata, siento la ansiedad por ser parte de ese mundo, como una masoquista que quiere quemarse para experimentar esa sensación, quiero vivirlo y gozarlo.

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 09</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
<b>Nombre  </b>	Tito Bernal Quintero
<b>Edad  </b>	25 años
<b>Nivel educativo  </b>	Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores
<b>Fecha  </b>	23/04/16
<i>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas”</i> Castells, 1997	
<i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i>	
<b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul>	
<p><i>*/ Soy diseñador gráfico, desde pequeño siempre estuve interesado por la parte gráfica y los elementos visuales que componen ciertas piezas y elementos que hacían mi cotidianidad, aún recuerdo y conservo con mucho cuidado los primeros libros que mis padres me regalaron y con los cuales viví una experiencia que para mí no era común en ese entonces, son una serie de libros pertenecientes a la Editorial Atlántida de Buenos Aires, escritos por R.A. Montgomery y Edward Packard, los cuales con su premisa de “Elige tu propia aventura” me llevaron a un nivel de lectura diferente, porque sencillamente eran libros con los cuales tú escoges tu propio camino a seguir, saltabas de una página a otra sin tener un orden numérico y con los cuales tenías la posibilidad de ir a más de 40 finales diferentes.</i></p> <p><i>Esa experiencia marcó mucho mi infancia y aún trato de que al momento de vivir una experiencia con un libro o algún material me lleve a algo fuera de lo común. Y los describo porque para mí marcaron un inicio importante en la experiencia de tener y de aventurarme con un libro, para mí es muy importante la experiencia que pueda vivir el usuario al momento de adquirir y leer un libro o una publicación editorial. Valoro mucho ese plus o valor de más que pueda ofrecerte un libro, no soy de novelas o de textos lineales, me gusta más algo que así sea con gráfica o con interactividad te lleve a adentrarte en una historia o haga de esa experiencia algo diferente.</i></p> <p><i>Para mí un libro es una aventura, es un reto, es conocimiento, es escaparse de la realidad en un momento, es viajar por la historia, aprender algo nuevo en cada página, un libro es algo muy</i></p>	

personal también, es ver y sentir al autor o lo que este quería transmitir o hacernos vivir con su publicación. De las piezas que he podido desarrollar a nivel editorial, trato de conservar siempre mi sello, que aunque la persona que la vea no me conozca trate de hacerse una idea de quién soy yo, de cómo soy y de lo que quiero reflejar en esta. Y es que un libro es algo sensorial y creo que lo más valioso que puede hacer una publicación es hacerte sentir parte de ella.

Una experiencia que viví ya como diseñador, que me gusta mucho y aprecié demasiado fue la producción de mi tesis como diseñador gráfico en la universidad, lo digo porque fue el desarrollo de una pieza que mezclaba un libro impreso con las nuevas tecnologías, se trató de un libro que ilustraba de manera infográfica las vivencias de un diseñador gráfico día a día y los muchos problemas que tenemos en nuestra área, por ejemplo, el hecho de que estés trabajando en tus programas y de un momento a otro, sin motivo alguno, se te cierran los archivos y pierdes el avance de algún proyecto o por ejemplo cuando estas trasnochando y tienes una entrega importante pero no se te ocurre ni una sola idea para desarrollar ese trabajo, y estas y varias situaciones más, se ilustraron y se le atribuyó a un duende (el duende del diseño gráfico) como el causante de estos problemas, el cual por simple diversión te hacía maldades y te impide lograr tus objetivos.

La idea de este libro, a parte de la solución gráfica, era complementarlo con una aplicación móvil, la cual se integraba por completo con el libro siendo una complemento de la otra, y el principal objetivo de este trabajo era analizar esa importante evolución que ha tenido la industria editorial en el mundo y el cómo hacemos nosotros como diseñadores para que en el futuro los libros impresos o físicos no fueran a perder ese valor y esa importancia que han tenido hasta el momento.

Lo más valioso del proyecto fue la investigación que se logró realizar, llegando a la conclusión que el libro jamás perderá vigencia, viendo cómo las personas aun teniendo la posibilidad de leer o de cargar muchos libros en sus tablets o sus dispositivos móviles, apreciaban más el hecho de tener en sus bibliotecas publicaciones o en sus manos libros impresos que hicieran sus experiencias de lectura diferentes.

Y este es un tema que me parece bastante valioso y que genera un debate inmenso debido a la evolución tan grande que ha tenido esta industria, y personalmente como diseñador y como usuario de libros creo que la industria sí tiene que cambiar y crecer en medida que crece la tecnología, pero así mismo no podemos dejar atrás todas esas vivencias y experiencias únicas que un libro impreso puede ofrecernos, entonces, es importante que generemos nuevas experiencias, nuevas publicaciones y nuevo contenido, teniendo en cuenta y valorando las miles de publicaciones que han existido y que en cierta forma han marcado nuestra vida y el paso a paso de lo que es la industria y el diseño editorial.

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 10</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
<b>Nombre</b>   Iván Esthy Parada Guevara	
<b>Edad</b>   27 años	
<b>Nivel educativo</b>   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores	
<b>Fecha</b>   28/04/16	
<i><b>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997</b></i>	
<i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i>	
<b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul>	
<p><i>* / Soy un diseñador que nació en 2009 debido de la curiosidad que me generó el color, forma y creatividad, gracias a ello se logró entrar en contacto a un mundo lleno de posibilidades y de imaginación, en ella se podría decir que se empezó a contar una historia editorial de mi vida como diseñador, es un libro, es un cuento lleno de páginas que se alimentan cada día con los eventos, pensamientos, logros y ocurrencias diarias, cada capítulo es una idea nueva que se alimenta de imaginación, desde la aparición de mi primer cuento infantil para aprender a leer “nacho”, pasando por libros como “La María”; “ relato de un naufrago” y algunos libros de Harry Potter, que marcan la tendencia imaginativa y constructiva.</i></p> <p><i>Sin dejar a un lado los textos de interés general como las publicaciones editoriales de Rollings Stone Magazine y Billboard que empalagan el ojo, con sus secciones llamativas de color y cultura (en especial la musicalidad); capaz de trasladar la mente a mundo imaginarios o llevarnos a un escenario real desde la comodidad de nuestra cama o sofá, lo cual me recuerda cada día el por qué el diseño editorial alimenta el alma del diseñador.</i></p> <p><i>Esto me recuerda y me da una pauta para comenzar mis desarrollos editoriales ya que sus referencia inspiran para crear nuevas piezas, a rayar y crear cuadrículas intervenidas por espacios en gris para las imágenes, número de columnas, tipografía, destacados, etc.</i></p>	

<p>Guiados siempre por conocimientos y muchas veces dejando llevar las emociones y expresarlas en el diseño para transmitir nuestro toque o hasta la emoción que nos proporcionó la diagramación y el tema a diseñar. Ya que lo que más me atrae del diseño editorial está basada en su articulación externa y función.</p>
---

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 11</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
Nombre	Ángela Díaz Martínez
Edad	26 años
Nivel educativo	Licenciatura en Diseño
Fecha	15/05/16
<p><b><i>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997</i></b></p> <p><i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i></p>	
<p><b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul>	
<p><b>*/</b> Mi relación con los libros comenzó de pequeña cuando aún no sabía leer, en un esfuerzo de mi mamá por meternos a la ducha sin reparos. Compró un libro inflable, todo de plástico de la “Sirenita” con el que podíamos meternos a la tina y jugar en el agua. Este primer recurso bastante ingenioso me lanzó a descubrir otra serie de libros que siempre causaban mi admiración.</p> <p>Reflexionando doy por sentado que este sentimiento de entre curiosidad y fascinación fue lo que me llevó a explorar el mundo de los libros primero como lectora y después como diseñadora. Un libro para mi es una serie infinita de puertas que cada vez que se abren descubren algo distinto, brindan inspiración, conocimiento y mucha información que a su vez funciona como una puerta para iniciar el mismo ciclo, cada vez aprendemos más y cada vez incorporamos a todo este bagaje cultural el universo que nos rodea, desde las experiencias personales hasta lo que escuchamos o vemos, somos una especie de licuadora que al final produce un batido de todo lo que somos y depende de lo que procuremos informarnos el resultado que obtendremos.</p>	

El momento de comenzar a diseñar una publicación editorial es un proceso similar: investigar, bocetar, proyectar, diseñar y evaluar para volver al comienzo. Vale la pena mencionar que incluyo el punto de evaluar porque para mí es importante alimentarme de lo que funcionó o no, porque ambas partes incrementan la sed de aprender y mejorar continuamente la calidad del trabajo que uno realiza.

Entonces nuestro batido es más interesante entre más nos informemos de nuevos resultados, sean tuyos o no, sirven para la reflexión. Algo que suelo hacer cuando comienzo una publicación editorial es hojear los libros, revistas, folletos, todo que tengo cerca, lo que he formado como mi archivo físico y de donde muchas veces me surge la inspiración, uno es resultado de lo que siente y se rodea.

Como la primera vez que me enfrenté a la edición de una revista, imaginé que sería de lo más sencillo y natural y la verdad es que es el resultado es un trabajo tremendo, ahí revaloré y resignifiqué lo mucho que amaba el diseño editorial, que para que se lea y vea armonioso requiere de un detalle meticuloso. Ahora lo veo con otros ojos y lo valoro no tan solo por el contenido que es muy importante, sino porque para que ese contenido llegue de manera adecuada al lector tiene que pasar por un canal que funciona como un puente, si está mal hecho o fisurado, no logrará transportarte al otro lado. Ese puente es el diseño editorial.

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 12</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016
<b>Nombre   Javier Ávila Sánchez</b>
<b>Edad   31 años</b>
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Fecha   16/05/16</b>
<p style="text-align: center;"><b><i>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997</i></b></p> <p style="text-align: center;"><i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i></p>
<p><b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> </ul>

- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*

*\*/ El Diseño Gráfico Editorial se constituye en una pieza fundamental de mi experiencia como diseñador Gráfico, desde su carácter conceptual, material hasta el simbólico. Pienso que cada diseñador tiene como primer acercamiento a la hora de realizar una pieza su noción de la vida, el articular sus vivencias y sus costumbres en cierta medida marcan el trazado por el cual el diseñador se guía desde un acercamiento intuitivo, la cultura y la experiencia son una primera piedra a la hora de edificar una pieza y un sentir como diseñador, ya después viene la metodología y las técnicas que se utilizaran para definir un proyecto editorial y su desarrollo posterior. En este sentido al ir hacia la experiencia recuerdo el primer libro al cual me acerque por accidente a temprana Edad: El Exorcista del autor William Peter Blatty.*

*El impacto lo obtuve a primera vista por la caratula, donde aparece un personaje de un sacerdote cuyo rostro esta encarnado por la figura de un monstruo. De ahí proviene lo que puede ser un primer acercamiento a lo simbólico y al mismo tiempo a lo visual. No define el momento como algo determinante pero si la atracción por el color, por la visualidad y por saber de qué era el libro.*

*Muchos años después entendí que esa caratula y ese impacto si transmitían el sentido del libro. El sentimiento que despertó en mi fue la curiosidad, puedo afirmar que me paso también con las portadas de otros libros y discos; me pasaba tiempo mirándolos sin saber leer y cuando por fin tuve la edad para verlos y escucharlos entendí por qué termine inclinándome por la música (El rock y más adelante el metal entre otras) y la exploración visual (primeros acercamientos a pintores como Picasso, Dalí hasta Pollock) que más adelante se convertiría en el que hacer de mi vida y mi experiencia como recreador de visiones plasmadas en diseño.*

*Así mismo para mí los libros son la pieza que más ha trascendido al tiempo y el espacio, las causas y los efectos. Los libros han brindado a la humanidad la posibilidad y la mirada. Para mí los libros se constituyen en pequeños profetas con la mirada hacia lo que fue, es y será, resisten al tiempo, a las tecnologías y a los hombres. Conservan las ideas y permiten que otros las cuestionen y construyan nuevas, confieso que soy un pésimo lector pero en lo posible trato de indagar en mi pensamiento y guiarme en los pocos libros que he leído. Ese pensamiento reflexivo es en parte a guardar fragmentos de esos libros, apropiarlos y pensarlos como parte de la vida, en otro instante también puede verse que su carácter estético también puede constituirse en un foco de que puedo desplegar como diseñador.*

*Al principio pensé que el diseño editorial solo se encargaba de coger un texto y pegarlo en retículas y ya, después descubrí que los libros tienen su propia personalidad y que eso que sentí en mi niñez viendo el libro del exorcista puede crear significados en la gente. En efecto este carácter estético se despertó durante mi transito como estudiante de pregrado en área de Diseño Editorial, aquí es donde el carácter intuitivo se moldea y se convierte en un carácter de sentir que el diseño es algo que debe ser paralelo al carácter o intención del autor del libro, para mí un buen diseño construye nuevos acercamientos del usuario y su experiencia con la lectura, en particular el diseño editorial se presentó a mi como una opción que se complementaba con*

otros intereses que he tenido, desde la ilustración hasta lo audiovisual.

En el último creo que muchos piensan que no tendría mucho que ver pero al indagar durante mi experiencia he sentido que una buenas bases editoriales pueden plasmarse en un buen desarrollo de proyectos audiovisuales más exactamente en su graficación y la identidad que le puede dar al producto, el caso más conocido e impactante para mí fue el del diseñador Saúl Bass cuyo trabajo es una marca fundamental en el desarrollo de los proyectos cinematográficos.

Creo que esta fue una de las experiencias que más me impactaron durante mi desarrollo como estudiante de pre grado el poder entender como El diseño Editorial está implícito en casi todas las áreas, hoy en día me doy cuenta que muchos autores no prestan mucha atención al diseño, en mi experiencia con algunos trabajos con docentes les he venido “vendiendo” la idea de que sus libros y presentaciones pueden ser exitosas desde el orden que imprime lo editorial y su amarre visual que viene del diseño y sus variantes como la ilustración, al ellos ver los resultados quedan con la consciencia de que el Diseño es algo que enriquece sus creaciones y las puede fortalecer.

En este sentido y abordando esa experiencia adquirida durante la clase me remito a como desarrollo una pieza editorial; básicamente no me guio por un momento histórico en específico pero si puedo afirmar que me gusta mucho el carácter que imponían diseñadores como Muller Brookman o el italiano Francisco Franci, para mí son dos grandes referentes aunque cada proyecto esta mediado por el cliente y el carácter que media la época actual donde el orden se complementa con la expresividad y lo puedo evidenciar durante el desarrollo de los proyectos en los cuales he participado (libros educativos).

En efecto al desarrollar un proyecto editorial busco la convergencia entre la época y el sentir de lo que quiere transmitir el autor, no podría numerar una metodología o una serie de pasos para este desarrollo pero si puedo afirmar que lo primero que hago es buscar los referentes de quienes ya han trabajado en libros similares, miro que tipografías utilizan, el orden que imprimen en la diagramación y no lo hago como un sesgo que define el orden de mi proyecto, lo visualizo más como un foco donde el cual yo pueda imprimir mi carácter como diseñador a la pieza, después viene la exploración con los filtros establecidos y su posterior desarrollo con los respectivos cambios o sugerencias que vienen después.

En este orden de ideas ha habido experiencias donde el sentido que yo como diseñador quiero imprimir se ha visto sesgado por las intenciones del autor del libro y me sucede mucho en el ámbito de los libros pedagógicos donde el editor ha estado mediado por su mercado y sus clientes, aquí es donde ese carácter entra un poco en conflicto con algunas direcciones que he adquirido en mi experiencia académica. Cuando esto sucede trato de encontrar un equilibrio que permita mediar estas visiones y desarrollar un proyecto que pueda ser agregado como pieza para mi portafolio, No puedo afirmar que todo ha sido fiel a mi carácter pero si he podido desarrollar piezas con las cuales he salido muy satisfecho por el trabajo realizado.

Finalmente al valorar un producto me he guiado mucho por encontrar ese equilibrio que sigo al hacer mis proyectos, no lo digo como una verdad absoluta pero si me guio mucho por el diseño y

este debe ir de la mano de que lo que el libro representa este muy bien logrado por el acertado orden y ritmo que el diseñador transmite en sus piezas, este orden debe corresponder a lo que el contexto del libro quiere transmitir a su vez esto trae consigo la funcionalidad que ejerce cada pieza; para mí no hay una variable que sea una verdad absoluta, algo que puede funcionar desde el texto puede fallar en su expresión; o algo que puede ser muy expresivo puede desvirtuar el carácter del libro, en este sentido valoro mucho el equilibrio que posee una pieza editorial y este equilibrio pienso que es algo que se evalúa a profundidad desde el diseño, aquí nace un gran debate: Función vs Forma y el usuario silvestre es quien hace una apuesta por una o por otra, al final el carácter del diseñador es algo que va implícito y puede desplegar la curiosidad del lector por explorar más piezas editoriales.

### ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 13

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016

Nombre | Laura Cristina Camargo Tovar

Edad | 24 años

Nivel educativo | Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano

Fecha | 18/03/16

*“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997*

*El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.*

**1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.**

- *¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?*
- *Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?*
- *Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?*
- *¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?*
- *¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?*
- *¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?*
- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*
- 

*\*/ La lengua, su aprendizaje y su uso sin duda alguna tienen connotaciones sociales, culturales, familiares y mucho más concretamente, puedo resaltar la importancia que tuvo el gusto de mis familiares por el arte, la literatura y las humanidades en general, en mi gusto por los libros y el diseño.*

*No recuerdo una época en la que no me gustara leer o escribir, porque la palabra siempre fue un elemento capaz de acompañar y expresar, de hacer imaginar, pensar, reír, llorar y el libro era el*

medio que contenía todas las historias, aventuras, recuerdos, imaginaciones, sentimientos, curiosidades, pasiones e intereses de alguien y en muchos casos leer era lo único que podía acercarme a conocer a ese alguien (que pueda que ya ni existiera), y por lo menos en mi opinión, un buen libro, (de esos que a uno le da pesar acabar), no solo lo entretiene o le enseña infinidad de cosas, sino que además te siembra, sin que te des cuenta, las ganas de saber más, continuar una historia o crear una nueva.

No recuerdo con exactitud mi primer libro, porque creo que en mi casa y en la de todos mis parientes siempre ha habido grandes bibliotecas llenas de libros muy diversos que fueron acumulándose, ya fuera porque se los pedían en el colegio o universidad a alguien, porque estaban en promoción, porque se los habían regalado a alguien, por recomendación de alguien o porque, como mi abuelito diría, es imperdonable no leerse una obra tan importante, tan clásica, tan polémica o tan buena como esa.

Por eso recuerdo que huyendo de las visitas tediosas en las que por iniqua terminaban regañándome, siempre prefería refugiarme en las bibliotecas y casi siempre empezaba por elegir los libros encuadernados en tapa dura, cuero rojo y letras doradas, que por su constitución y peso debían ser los más importantes o seguramente con tantas hojas en alguna debía haber algo interesante.

Tal vez no fueron los primeros, pero sé que el primer libro que me regaló mi abuelito, a eso de los 5 años y a petición mía, (por las poesías que le gustaba enseñarme para que me aprendiera de memoria) fue un libro de fabulas de la Fontaine, que como pocas veces lograba que me leyeran, hacía que pasara el tiempo mirando los dibujos e inventándome yo las historias que creía que estaban escritas y por otro lado el primer libro que mi tía me regaló fue un libro en pop-up sobre los animales en inglés, que hasta la fecha ha sido víctima de múltiples desarmadas, primero porque no soportaba la curiosidad de mirar que se escondía detrás de lo que no podía ver y después de la desilusión de los pliegues, el pegamento y el papel blanco, para arreglarlo antes de que alguien me regañara, aunque muchas veces después volvió al desmembramiento solo por la curiosidad de entender cómo se hacía algo tan maravilloso.

Años más tarde, por lo menos en lo que a diseño respecta, me volví asidua inspectora de la gran enciclopedia Larousse, que en cada inicio de letra tenía la historia de cómo había llegado a formarse cada letra y qué modificaciones había tenido en la historia de la humanidad en diferentes culturas, lo cual me ayudaba a crear lenguajes secretos que no se me olvidaran o que si se me olvidaba escribir o leer tuviera como “desencriptar” de nuevo.

Yo creo que mi gusto por el diseño editorial surgió muy pequeña cuando convencida de que quería ser escritora hacía mezclas de origami con dibujos y mis primeras letras y palabras, aunque estos primeros intentos terminaron frecuentemente en la basura por carecer de la forma de un libro y tener abundantes errores de ortografía, que escandalizaban a mi mamá y me hacían merecedora de llenar cuadernos enteros de planas para que no se me olvidara como se escribían las palabras y de paso mejorara la letra.

Mi amor por la escritura, pese a todo, sobrevivió y fue enriqueciéndome la imaginación con las asombrosas historias sobre los “libros raros”, sobre el invento chino del papel, la disputa entre Pergamino y Egipto por el papiro, los textos sobre temazcal en América, los libros sobre piel humana, y los muchos intentos por borrar y sobrescribir los manuscritos en la edad media, (en donde además habían libros malditos, secretos, prohibidos), el descubrimiento de los incunables y todos los libros “bonitos” en las repisas de las librerías, que solo por el aspecto sentía que debían ser muy buenos, aunque de la mayoría solo me lleve lo que alcance a leer de la sinopsis en la contraportada, que en definitiva solo me hizo apreciarlos más, por lo que al llegar a la clase de medios editoriales algo de mí aún veía como insólito el que yo pudiera desarrollar una publicación y estuviera a mi criterio tomar las decisiones para que otros quisieran leerlo.

Realmente es muy complicado hablar de un referente único para todo proyecto, yo más bien empiezo por leer y ser especialmente perceptiva a lo que me gusta y conmueve, al espíritu del texto, a su valor para la literatura o el área a la que pertenezca y siempre tomo como axioma que alguien necesita la información, que existe un lector “ideal” de ese libro que se alegrará al encontrarlo y cautivado querrá llevárselo. Después de eso, investigo todo lo que pueda sobre el autor, su contexto, su propósito de escritura, aquello que elogia (ba), aquello que odia (ba) porque me puede brindar muy buenas ideas sobre aquello que deseaba comunicar.

Posteriormente busco todos los referentes que pueda sobre el tema y no me limito al mundo editorial, miro todo, carátulas de CD, películas, pinturas, obras de teatro, cosas similares que estén de moda, cosas relacionadas en mucho o poco y de ahí siempre surgen muchas ideas, para más tarde investigar la obra específicamente con referentes editoriales, con lo que busco principalmente dos cosas: por una parte diferenciarme de otras publicaciones de la misma obra y por otra comprender lenguajes o propuestas de otros diseñadores que puedan serme de utilidad para adaptarlos a las necesidades de la publicación, especialmente si el costo es limitado.

Durante el proceso de producción, revisión, finalización y publicación, creo que es muy importante no desprenderte de ti mismo como lector y esto es muy importante porque todas las publicaciones están elaboradas para usuarios con diferentes necesidades, si en un libro de arte busco tener una rareza hermosa en la mesa de la sala para que todo el mundo la envidie; en un libro álbum ilustrado busco que la imagen resigne de la forma más sorprendente posible todo lo que el texto diga; pero en una obra literaria pueda que busque una portada inmejorable y un cuerpo lo más transparente posible, es decir que logre que lectura, emoción e imaginación fluyan sin cansancio ni obstáculo, así como seguramente en el manual de mi cámara fotográfica no es la propuesta artística sino la claridad de los datos y la facilidad de encontrarlos lo que determinaría la importancia del diseño de la publicación.

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 14</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
<b>Nombre  </b>	Cindy Guativa
<b>Edad  </b>	20 años
<b>Nivel educativo  </b>	Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano
<b>Fecha  </b>	21/03/16
<i><b>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas”</b></i> Castells, 1997	
<i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i>	
<b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul>	
<p><i>*/ Aún recuerdo mi primera inmersión en un libro ilustrado, fascinantes escenas abstractas llenas de color que me invitaban a devorar cada página una y otra vez, cada día, durante varios meses seguidos. Aunque ese no fue el primer libro que leí, dejó en mí una marca imborrable, que hasta el día de hoy no había notado. El Río de La Vida de Jairo Anibal Niño, no sólo me impactó por sus hermosas ilustraciones, sino también por su contenido.</i></p> <p><i>Cuando me preguntaban a cierta edad, qué quería ser cuando creciera, recuerdo que respondía siempre algo diferente, astronauta, científica, pintora e inclusive agrónoma. Para mí, en ese momento, ese libro, que ahora veo tan sencillo, representaba todo lo que quería llegar a ser, en todos los aspectos. Una persona entregada por completo a los nobles fines de la ciencia, aportando algo significativo a su país y al mundo. Parte de esos sueños siguen despiertos hasta hoy gracias a ese relato.</i></p> <p><i>Todavía me pregunto hoy ¿por qué elegí ser diseñadora? Es la pregunta más difícil de responder, habiendo tantas posibilidades y tantos caminos que pude haber tomado, elegí el diseño gráfico. En mi mundo, en mi familia, se diría que no hay hechos destacados o sucesos extraordinarios, tampoco personajes célebres o artistas de renombre, de donde se pudiera intuir que viene la inclinación por esta disciplina.</i></p> <p><i>Mi padre, constructor y trabajador independiente desde los 15 años. Mi madre, secretaria, contadora, tejedora, cocinera, agricultora y todas las mil cosas más que puede llegar a ser.</i></p>	

Juntos construyeron el hogar en el que han vivido ya casi 30 años.

Es curioso cómo se dan las cosas durante la vida. Dentro de todos los objetos que evidencian la historia de las familias, de mi familia, hay uno muy particular que pudo haber sido otra puerta de entrada al fascinante mundo editorial. El día que lo encontré y conocí su historia fue todo un acontecimiento de la infancia. Un libro voluminoso, empastado en cuero vino tinto, con un papel translúcido sumamente frágil, escrito en algo que para mí, en ese entonces, habría sido un idioma de otro mundo, acompañado con minuciosas y hermosas ilustraciones de máquinas de escribir y otras herramientas de escritura. Di por hecho que había sido una buena compra durante la juventud de mis padres.

Para sorpresa mía, el libro estaba hecho completamente a mano, sus casi 200 páginas habían sido escritas e ilustradas por mi mamá, era su tesis, y lo que creía que yo, que eran garabatos ininteligibles, era taquigrafía, sistema de escritura que ella domina perfectamente hasta el día de hoy, y que utiliza a propósito cuando quiere protegerse de los fisgones. De este objeto me impactó sobretodo su materialidad, la delicadeza y la minuciosidad con la que estaba hecho, las manos que lo habían hecho.

Mi padre, por otro lado, es una persona muy particular. En el mundo de la construcción y con tantos años de trayectoria, desarrolló una habilidad especial para trabajar de forma manual cuidadosa y prolijamente, a tal punto que siempre nos presionó incansablemente a mis hermanas y a mí, para que todo lo que hiciéramos estuviera perfectamente lijado, cortado, pegado, alineado, pintado y armado. Con esta historia detrás mi hermana mayor se convirtió en diseñadora de modas, la hermana que sigue en diseñadora industrial, y yo en diseño gráfico.

Hecho que puede ser motivo de alegrías y disgustos dependiendo de la situación. Otro aspecto significativo entorno a los oficios a los que se ha dedicado mi familia, es que el proyecto de uno, se vuelve el proyecto de todos, siempre, sin importar la magnitud, dificultad y sobre todo el estado de ánimo. Mucho de toda esta historia me ha hecho lo que soy hoy en día, la forma no sólo de ser, sino la manera de hacer, de relacionarme con los materiales, con los temas, los procesos y de igual forma el hecho de observar un problema desde diferentes puntos de vista. El hecho detonante que me llevó a hacer lo que hago actualmente tal vez fue la primera vez que mi hermana, siendo una diseñadora industrial en proceso de construcción, me llevó a la biblioteca de la UJTL y me dejó sola durante todo un día. Ese día hubo una conexión con el lugar, con los libros, con los contenidos.

Fue la entrada a un espacio de mundos infinitos, todo en un solo lugar, ciencia, literatura, entretenimiento, cine, música, arte, arquitectura, filosofía e historia. Ese día fue para mí como una especie de iniciación en mundo del diseño, allí conocí a Sagmeister, David Carson, Alan Fletcher, Eva Heller, Isidro Ferrer, Milton Glaser, William Morris y un sin fin de personajes que me han cautivado desde ese entonces, a todos los conocí el mismo día, en la biblioteca.

Recuerdo también dos libros que saqué prestados más de 10 veces diría yo, desde antes de salir del colegio: Ilustración de Libros Infantiles de Martin Salisbury y Cómo escribir e ilustrar libros infantiles de Desde mona McCannon.

Este segundo libro marcó la pauta para muchas de las que serían mis primeras experimentaciones en el mundo editorial.

De ahí en adelante este ambiente se tornó parte de mí día a día, no podía dejar de pensar en todo lo que me ofrecía este lugar. Gracias a esta experiencia y a las lecturas realizadas, ese y muchos otros días más, descubrí, mucho antes de entrar a la universidad, que había una forma especial y diferente de pensar detrás de cada imagen, de cada texto, de transformar palabras en imágenes, de conectar elementos aparentemente muy diferentes entre sí, de producir nuevos significados, de hacer sentir a través una hoja de papel, de hacer visible lo invisible.

La combinación de todos estos elementos, las posibilidades sin fin de interacción entre formas, colores y letras, la posibilidad de hacer visible el pensamiento, la historia detrás de esto fue lo que me cautivó. Me di cuenta de que a través de los libros podemos ser todo lo que siempre quisimos ser.

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 15</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016
<b>Nombre  </b> Liliana Melissa Murcia Andrade
<b>Edad  </b> 25 años
<b>Nivel educativo  </b> Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano
<b>Fecha  </b> 28/03/16
<i><b>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas”</b> Castells, 1997</i>
<i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i>
<p><b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul>
<p><i>*/ Hola, Soy Melissa Murcia Diseñadora Gráfica (Editorial) en formación y como hace un tiempo atrás, encontré que la belleza radica en la forma en la que usamos las herramientas para armonizar y comunicar el interior y contenido trascendental de un tema en particular en un medio impreso. De niña crucé un puente inmenso entre la lectura y la forma como entendía la conformación de una historia, una historia escrita, una historia ilustrada, una historia hecha</i></p>

libro, así comprendí que todo “entra primero por los ojos” y fue como llegué al maravilloso y extraño mundo del diseño. Aún recuerdo cuando comencé a leer y todas las noches tomaba un libro grande para leer antes de dormir, y sin que mi mamá se diera cuenta lo escondía bajo mi almohada para continuar leyéndolo. Aquel libro aun lo conservo y me asombro como una niña de apenas 5 años podría estar entretenida entre los cientos de páginas de La Biología de Claude A. Villee.

Probablemente sean más imágenes de ilustraciones que tengo en mi memoria más que un conocimiento, más sin embargo, veo que la capacidad y deseo no tiene límites. Ahora bien, me pregunto, qué es un libro?, pues para mí, un libro es un compañero de noches que te hace viajar en un mundo imaginativo y fantasioso sin fronteras donde todo es posible, un libro es la llave del conocimiento, es la guía perfecta para conocer nuevos mundos, nuevas personas, nuevos idiomas. Un libro es lumbre del corazón; espejo del cuerpo; diadema de sabios; honra de doctores; es la respuesta a miles de preguntas que tenemos, un libro es la comprobación, la bitácora de aquello que queremos conservar y dar a conocer a otros. Algo, que ciertamente no se nombra con la palabra azar, rige estas cosas; y al crecer y llegar a la universidad vi que el diseño editorial es esa varita mágica que hace visible lo inimaginable. Los talleres, los referentes o diseñadores suelen ser fuente para inspirarnos, pero cuando algo nos apasiona las ideas llegan por añadidura. Y así me veo envuelta en construir un diseño exterior como llave de acceso al contenido, por ello es de gran importancia obtener una gráfica que responda al mensaje que se transmite en el texto. Si esto no es así se corre el riesgo de malograr la ardua tarea que supone escribir un libro, o llevar a cabo una revista o periódico.

## ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 16

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016

Nombre | Angélica María Villate Uribe

Edad | 21 años

Nivel educativo | Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano

Fecha | 20/04/16

*“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997*

*El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.*

**1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.**

- *¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?*
- *Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?*
- *Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?*
- *¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?*
- *¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?*
- *¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?*
- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*

\*/ Recuerdo un día de esos en que para el colegio iba con mis padres a comprar los materiales que pedían, siempre en una “lista de útiles”, para mí era uno de los días favoritos del año, llenar mi cartuchera de colores y marcadores nuevos, cuadernos con stickers, cartulinas y todo tipo de materiales para hacer manualidades... sin embargo recuerdo mucho un año en que debía llevar un libro y aunque no recuerdo muy bien de que trataba recuerdo que en su portada había una ilustración de un niño con un perro y un sombrero de mago. “Yoyo el mago” fue el primer libro que recuerdo haber paseado y cargado a cada lugar que iba.

Años más tarde a lo mejor en los últimos años de primaria visitaba la biblioteca del colegio ya que era un espacio muy agradable, había una salita con cojines para sentarse a leer, desde ese momento la lectura se volvió algo agradable, se convirtió en la manera de conocer universos y ampliar todo mi conocimiento. Cuando llegue a mi adolescencia comencé a enfocar mis gustos hacia cosas muy particulares, recuerdo haber leído a Caicedo y a chaparro con sus embriagantes obras que hacían que uno quisiera leer sus libros una y otra vez. sin embargo para ese entonces aún sin saber mucho del universo editorial, sin ver los libros como algo más allá de una historia comenzaba a acercarse el momento en que comenzaría a ver que en lo editorial tenemos millones de universos en donde los textos no son la única manera de contar una historia.

Tuve la oportunidad de compartir mucho tiempo con Gustavo Zalamea quien fue la razón por la que el arte y el diseño paso de un plano solo atractivo a verlo como una posible carrera, los domingos compartíamos en familia en casa de él y esto era increíble porque toda su casa estaba llena de obras de arte, pinturas y claro también había increíbles libros... libros de todo tipo esto comenzó a transformar todo mi mundo creativo y hoy en día es un recuerdo que me inspira en varios procesos creativos. (Ver anexo F)

**ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 17**  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016

**Nombre |** Juan Manuel Serrato Gómez

**Edad |** 21 años

**Nivel educativo |** Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano

**Fecha |** 28/04/16

*“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997*

*El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.*

**1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.**

- *¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?*
- *Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?*
- *Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?*
- *¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?*
- *¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?*
- *¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?*
- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*

*\*/ Supongo que cada uno desarrolla un gusto por un cierto aspecto del diseño, en mi caso fue lo editorial, principalmente por el hecho de que en mi familia amamos los libros, tanto que mi hermano tomó la literatura como su profesión, por este motivo todo el tiempo llegaban nuevos textos a nuestra biblioteca familiar, libros de muchísimos temas, ya sean cuentos de literatura universal o libros de arte, pero en mi experiencia personal siempre me gustaron los cuentos para niños, de pequeño mi papá solía leerme la versión infantil de Don Quijote de la Mancha o de La Isla del Tesoro, y el mismo hacía las voces de cada uno de los personajes y los ruidos del entorno, creo que por eso intento que cuando diseñe algún producto editorial el lector se vea inmerso en lo que estoy haciendo.*

Siempre vi los libros como una fuente de información importante en cualquier aspecto de la vida, nos ayudan a mejorar nuestra ortografía y redacción y además de eso comunican algo específico. Esto es algo que se me hace sumamente importante ya que lo que pienso principalmente a la hora de trabajar con libros es que comuniquen algo, que el producto en sí cuente una historia y haga que la persona que esté leyendo viaje al mundo en el cual las historias o temas se están desarrollando, para mí eso es lo fundamental en un producto editorial. Lastimosamente es muy difícil encontrar trabajos que comuniquen de esa manera, y generalmente son las ediciones especiales las que muestran un trabajo por parte de un diseñador, los libros que generalmente uso de referentes son los de la editorial GG, y de Taschen, estos libros están centrados en arte y diseño y en ellos se nota la dedicación de una persona para intentar comunicar bellamente un tema. (Ver anexo F)

**ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 18**  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016

**Nombre |** Sofía López Silva

**Edad |** 21 años

**Nivel educativo |** Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano

**Fecha |** 28/04/16

*“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997*

*El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.*

**1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.**

- *¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?*
- *Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?*
- *Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?*
- *¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?*
- *¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?*
- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*

\*/ Para mi conocer el diseño editorial fue como encontrar un gran universo de posibilidades de expresión, no sólo porque un libro brinda la posibilidad de tratar cualquier tema que se geste en la imaginación del autor, sino porque en sus páginas te brinda mil y un posibilidades de crear; así como no hay mayor placer para un artista que ver un lienzo en blanco, para un diseñador editorial ver una página en blanco es ver mil y un oportunidades de expresarse. Mi proyecto más importante en materia editorial hasta el momento ha sido un anuario/bestiarario, inspirando en aquellos personajes que me han acompañado toda mi vida, y que por alguna razón se hacen llamar mi "familia". (Ver anexo F)

**ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 19**  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016

**Nombre | Dairis Becerra**

**Edad | 25 años**

**Nivel educativo | Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano**

**Fecha | 13/05/16**

*"Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas" Castells, 1997*

*El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.*

**1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.**

*¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?*

- *Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?*
- *Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?*
- *¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?*
- *¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?*
- *¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?*
- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*

\*/ Personalmente estoy enamorada de la parte editorial pienso que los libros son portales a nuevos mundos no solo por su contexto narrativo, en mi caso particular en su aspecto estético y grafico ya que permite que las personas se enganchen a una idea a través de las palabras y las imágenes. No recuerdo cual fue el primer libro al que me acerque sin embargo recuerdo un libro de fábulas que tuve cuando estuve en el colegio aún era muy pequeña pero me encantaba ver como las imágenes describían perfectamente lo que pasaba en el texto, también recuerdo su índice ya que me parecía tan bonito lleno de texturas de animales. Al crecer ese gusto por un tiempo decreció me veía envuelta en libros aburridos sin imágenes con cuerpos de texto hartísimos sin embargo cuando me sumergía en las historias allí encontraba las imágenes venían a mi cabeza y me preguntaba por qué esa imagen que en la imaginación era tan bella no se reflejaba en el diseño del libro.

Cuando decidí estudiar diseño y me involucre en la parte editorial toda esa pasión que algún día había sentido por los libros se avivo aún con mayor potencia que en pasado, descubrí que esos libros hartos

<p>debían su diseño a su propósito pero que en el universo editorial hay un campo para todos para aquellos que prefieren las letras en vez de las imágenes y viceversa, para mi gusto es mucho más disiente una narrativa visual por eso prefiero los libros ilustrados o las libros objetos que como piezas tienen un carácter único y permiten que sus creadores impregnen un poco de sí mismos en sus obras. Por otra parte pienso que en la parte editorial cada detalle cuenta la tipografía, las titulaciones, los marcadores, el formatos, los sustratos, las ilustraciones ya que cada uno de estos elementos habla por sí mismo y es bonito ver como se relacionan entre si aportando a una idea o discurso particular.</p>
--

<b>ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 20</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016	
<b>Nombre  </b>	Álvaro Argüello
<b>Edad  </b>	20 años
<b>Nivel educativo  </b>	Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano
<b>Fecha  </b>	15/05/16
<p><b><i>“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997</i></b></p> <p><i>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.</i></p>	
<p><b>1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?</i></li> <li>• <i>Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?</i></li> <li>• <i>¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?</i></li> <li>• <i>¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?</i></li> <li>• <i>¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?</i></li> <li>• <i>¿Qué valores en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?</i></li> </ul>	
<p><i>*/ Vivo el diseño como un acto de rebeldía desde que tengo uso de razón. Desde pequeño sabía que mi creatividad estaría sujeta a que tan libre e independiente pudiese ser. Me encantan las marcas y el buen diseño. Soy pésimo lector pero los colecciono. Intento leerlos, la mayoría los dejo a medias y los demás los tengo que leer desde el principio cada vez que quiero leerlos y termino de la misma manera, dejándolos a medias.</i></p> <p><i>Sin embargo los aprecio por la posibilidad de contener un mundo en sí mismos, mi biblioteca es una especie de galaxias que se juntan y crean un universo diverso y vital. Cuando pequeño los libros me marcaron mi vida porque me enseñaron mundos totalmente distintos al mío. Las ilustraciones, los colores y los personajes marcaban pedazos de mi vida. En últimas desde siempre los concebí como objetos de colección. Desde el principio sabía que mi énfasis estaría en la identidad sin embargo cuando llegué al taller de medios editoriales me encontré con el reto de crear un proyecto de diseño concibiéndolo como un sistema mucho más complejo que una sola</i></p>	

composición. Además tuve por primera vez la responsabilidad de pensar en el cliente del cliente: El usuario/lector/espectador. Es por primera vez en que los proyectos de diseño tienen una proyección al mundo profesional incluyendo las responsabilidades y los peligros de errar. Se aprende para producir en masa y entran a jugar todos los factores externos. Creo que los libros son encargos en donde es vital conocer su contenido y saber reconocer al lector, sin embargo, es importante también procurar hacer publicaciones que salgan de la zona de confort, que sin perder una unidad se permitan sorprender al lector y cautivarlo.

**ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 21**  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016

Nombre | Katherine Villegas Camacho

Edad | 21 años

Nivel educativo | Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano

Fecha | 15/05/16

*“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997*

*El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.*

**1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.**

- *¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?*
- *Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?*
- *Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?*
- *¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?*
- *¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?*
- *¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?*
- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*

*\*/ Un libro inicialmente es visto como el primer método físico de aprendizaje. En muchas ocasiones desde pequeños solemos odiar los libros de las materias que detestamos o por la misma cantidad de escritura que tienen o por el contrario el contenido ilustrativo de cada edición pueden hacer que amemos la lectura y gocemos de la misma forma el contenido de ésta. Desde pequeña los libros de ilustración llamaron mi atención, tal vez no solo por el contenido y los colores llamativos, sino por la relación desenvolverte entre la lectura y lo que contaban las ilustraciones; para mí siempre fue fácil gozar y disfrutar de libros que por medio de ilustraciones me contaran lo que estaba pasando porque allí la imaginación de cada niño es la que se adueña del contenido y hace fluir la lectura, puede el mismo libro ser aburrido de contenido pero la imaginación puede convertirlo en la experiencia más excitante de lectura; recuerdo el primer libro del que me enamoré, no por su contenido escrito sino más por las ilustraciones que de éste salían porque hasta en mis sueños imaginaba siendo la protagonista de: “El niño invisible” por Sally Gardner, desde ahí comencé a creer en el poder del dibujo y de la gráfica como potencial para la creación de*

nuevas cosas, imágenes, proyectos.

Al comenzar el proceso de diseño en la carrera, es divertida y a la vez tediosa la construcción y diagramación de un proyecto editorial, también es visto que por estos procesos tan dedicados y perfeccionistas ésta área no sea para todos los diseñadores, tanto como se ama un proceso de diseño editorial puede ser el más odiado, para mí por ejemplo es una pasión. Tuve la oportunidad de conocer el proceso dos veces, no visto como oportunidad deseada pero que gracias a la experiencia pude definir mi campo en el diseño y encontrar mi fuerte y sí mi futuro como diseñadora lo veo reflejado en el diseño editorial.

Para comenzar a construir una publicación primero es necesario partir por un Brief, un qué, para qué, cómo y porqué que ayudara a definir y solucionar el problema de diseño a construir y que además como base importante ayudará a definir los conceptos necesarios para realizar el proyecto, peor lo más importante antes de la parte técnica es impregnarse con el proyecto, dedicarlo y amarlo lo que muchas veces va ocurriendo durante el proceso de construcción.

Gracias a mis experiencias de vida he podido vincular información y las mismas ilustraciones con mis proyectos editoriales y no sólo con eso, creo que de eso se trata el diseño. No diseño para mí pero si diseño en base a muchos que oportunamente habrán tenido experiencias de vida parecidas lo que facilitará la identificación de ellos con la producción, por ejemplo mi última publicación en clase de medios editoriales la vinculación de mi vida personal con el diario de cualquier adolescente con sus padres., estas experiencias no sólo hacen el diseño como un trabajo sino algo dinámico que permite que te la juegues por mostrar por medio de la composición y la ilustración una historia, momento u ocasión de mucho impacto a nivel de recuerdo.

Diseñadores e ilustradores como Alfonso Casas, Power Paola son personas que te hacen amar la ilustración sin ni siquiera desearla, sin ni siquiera adquirir una experiencia técnica para entender que la riqueza de un libro y de una publicación no se ve en su forma física sino en la relación del contenido y la riqueza que éste puede expresar.

**ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 22**  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016

**Nombre | Sebastián López del Busto**

**Edad | 21 años**

**Nivel educativo | Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano**

**Fecha | 16/05/16**

***“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997***

*El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.*

**1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.**

- *¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?*
- *Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?*
- *Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?*
- *¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?*
- *¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?*
- *¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?*
- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*

*\*/ Mi experiencia como diseñador gráfico editorial empezó este primer semestre del año 2016, cursando esta materia (Medios editoriales), pero mi experiencia como diseñador gráfico o mi deseo de serlo viene desde pequeño debido a que mis papas son arquitectos ambos y siempre estuve rodeado de cierto modo en un ambiente de lo gráfico, desde muy pequeño me gustaba mucho el dibujo pero realmente no era muy bueno jajaj, por lo que tome la alternativa de calcar y copiar lo que veía y me gustaba y pasarlo al papel, lo que me “enorgullecía” y le decía a todo el mundo ¡ESTO ES LO QUE YO HICE!, y todos por mi edad me decían ¡wooooo! te quedo hermoso; hasta un día en que un tío político me dijo te quedo muy bien calcado, desde ese día me di cuenta que lo que yo hacía no era merito mío sino del creador yo solo lo copiaba pero ni siquiera con mi talento.*

*Desde ese día me decidí a mejorar por mí y empecé a dibujar mucho por mi cuenta y así dure por mucho tiempo, hasta que llegue a grado 8 de bachillerato en ese año mi vida cambio completamente en cuanto a gustos a forma de vestir y a desarrollar mi personalidad como tal, esto porque mi vecino de toda la vida que conocí desde los 8 años me mostro el mundo del hard-core y desde que oí por primera vez una canción me quede ahí, supe que era lo mío, que era lo que me gustaba y empecé a meterme mucho por ese lado, tanto en la forma de pensar en cuanto a que el maltrato animal no es bueno en que también exciten los extremos de la drogadicción y el alcoholismo, y el de la limpieza pura. Pero siempre con la ignorancia y desprecio de mis padres en cuanto a esos gustos que siempre decían “yo no sé porque a usted le gusta esos ladridos de perros”, “eso no es música”, “parece un gamín escuchando y vistiéndose así”, “vea a esos manes todos tatuados hasta la cara”; e infinidad de cosas más cosa que me llevo a los gustos por los tatuajes y el deseo infinito de realizarme uno pero la pelea de toda la vida por el anhelado permiso de hacérmelo, eso me llevo a querer ver como se hacían conocer gente que los realizaba y algunos de ellos que eran mis amigos me dijeron en su momento cuando aún estaba en el colegio yo estudio diseño gráfico para poder saber tatuar bien, y saber lo que hago. ¡PUUUUUM!, ya sabía que estudiar.*

*En cuanto al ámbito editorial desde que empecé a estudiarlo y a aprenderlo, todo esto que he vivido que he experimentado que me ha educado, me ha ayudado a tomar decisiones en cuanto a tomar un estilo en cuanto a escoger tipografías, todo esto me ha ayudado inmensamente a poder imaginarme tangible lo que es un poco abstracto como poder seleccionar y ver en una tipografía*

locura, como poder darle ese estilo de locura a una pieza gráfica, pero todo esto siempre lo logro no con un orden de trabajo específico, porque no lo tengo, es más como saber llevar y organizar lo que me llega a la mente para poder plasmarlo y materializarlo, como ejemplo voy a tomar mi último trabajo realizado para la asignatura de medios editoriales, es un libro que habla sobre enfermedades psiquiátricas llevado por un concepto de locura y haciendo una relación con la cotidianidad de la vida colombiana y de pronto mundial, por medio de fotografías intervenidas, ilustración y la descripción de estas enfermedades.

El desarrollo de este libro fue un poco complejo debido a que todo debe empezar de una idea y esta se debe desarrollar, empecé explorando mis gustos y saber que quería hacer editorialmente relacionado con lo que me gusta, por lo que lo primero que quise hacer fue un libro, sobre la música dirigido a los padres que critican la música y como decía anteriormente son un poco ignorantes al respecto y no hablan sobre el tema con propiedad y mostrarles que es más que solo bulla también existen los homosexuales que rompen los estereotipos y son completamente tatuados y hablan en sus canciones de tolerancia e igualdad de pensamiento sexual entre otras, luego pase a la idea de que quería hacer algo relacionado con los manicomios pero sin poderle dar un enfoque cerrado debido a que es un tema muy amplio: terapias, enfermedades, tratamientos, lugares, historias etc..., hasta que de tanto pensar madure la idea leyendo sobre las enfermedades que existen y como una de ellas me llevo a algo que nos pasa en todo lado que es una enfermedad en la que a una persona se le hace imposible reconocer un rostro, y esto como pasa con las mamás cuando llaman a sus hijos “Pedro..., Diego..., José..., USTED CHINO, VENGA”, y ahí encontré lo que quería hacer luego fue decidir que quería mostrar, enfermedades psiquiátricas raras llevadas al contexto cotidiano, luego decidir que concepto cosa que me parece fundamental para todo tipo de trabajo de diseño debido a que el concepto es el corazón de un proyecto es lo que le da el orden, lo guía, le da las pistas para saber cómo trabajarlo, saber cómo quiero mostrarlo, en fin es lo más crucial en mi forma de verlo, para este decidí locura, un poco cliché pero quería mostrar las imágenes y la cotidianidad de una forma que se viera extraña un poco demente que se relacione con la locura, y a partir de ahí todo fluyo y llego a realizarse la pieza.

**ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 23**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016

Nombre | Alejandra Moreno Pereira

Edad | 20 años

Nivel educativo | Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano

Fecha | 16/05/16

*“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997*

*El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.*

**1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.**

- *¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?*
- *Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?*
- *Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?*
- *¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?*
- *¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?*
- *¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?*
- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*

*\*/ Lastimosamente en Colombia no estamos muy acostumbrados a la lectura, pero cuando somos niños los libros son cruciales para el aprendizaje y para el desarrollo cognitivo, de hecho son los libros los que nos permiten tener imaginación por primera vez. Tal vez no recuerdo cual fue el primer libro que leí cuando era niña, pero sí recuerdo una serie de tomos, de libros ilustrados sobre nomos, que mi madre me dio hace mucho tiempo, de hecho leía tanto esos libros que algunos párrafos me los sabía de memoria, y solía hacer trampa en el colegio cuando nos hacían examen de lectura, ya que yo más que leer, recitaba y por eso me iba bien, al menos hasta que aprendí a leer de manera más rápida.*

*Pero estoy muy segura que fue hasta que llegue a sexto de bachillerato que empecé a leer textos más complejos, aunque admito que al principio me costó, ¡ija! Me costó bastante acostumbrarme a tener el hábito de la lectura, puesto que no es fácil tener el tiempo, y la dedicación para empezar y terminar un libro de texto corrido. Al llegar a undécimo grado, que ya tocaba pensar seriamente que estudiar, o que hacer con mi vida, el diseño no estaba en mis planes, de hecho, las matemáticas o los idiomas, eran algo más probable, incluso la medicina o la biología, pero el diseño no se pasaba por mi mente, hasta que desesperada por no decidir qué hacer y por falta de tiempo, decidí estudiar administración de empresas, pero no fue por gusto, de hecho la seleccioné porque empezaba por la letra “a” y era la primera opción en la lista de carreras ofertadas en la universidad nacional. Fue gracias al destino, los astros o simplemente buena suerte, que no pase a esa carrera, así que gané un poco más de tiempo, para pensar qué era lo que yo quería hacer en realidad, hasta que un día en busca de juegos para enseñarle los números y las letras a mi hermana de tres o cuatro años en ese entonces que pensé, “yo aprendí eso mismo con libros, libros que expliquen con ejemplos visuales el significado de las letras, o de los números” empecé a buscar libros bonitos, para colorear, para hacer ejercicios, pero lo que encontraba eran libros con el muñeco o personaje de moda del momento, pero ella ya había tenido de esos libros, literalmente había tenido de todos los personajes que me ofrecían. Fue en ese momento que pensé en hacer mi primer libro, una forma de ayudarle a mi hermana a aprender, los números, las letras, motricidad fina, etc. sin tener que usar el mismo personaje de siempre, y fue por eso que empecé a considerar el diseño gráfico como una posibilidad, la forma de hacer que desde niños todos aprendamos a leer, y que cuando seamos adultos, aun nos sorprenda lo que los libros nos revelan.*

Actualmente no valoro en un libro lo mismo que hace unos años, para bien o para mal, me fijo más en la congruencia entre estética, funcionalidad, y contenido, con este último no solo me refiero a texto, también al concepto que maneja la publicación. Un profesor me enseñó la frase “mientras más conozcas, mejor veras” y es por eso que la investigación previa para el desarrollo de mis propias propuestas editoriales es tan importante, por varias razones, la primera es que puedo aprender de lo que ya se ha hecho, para poder potencializar mi trabajo, pero también para evitar lo que a veces puede llegar a ser coincidencia o simplemente falta de observación que es volver a hacer lo mismo que ya se ha hecho.

A pesar que siempre se me ha dificultado mostrarme a mí misma en mi trabajo, ya que siempre pienso para quien va dirigido, admito que me gusta intentar darle un estilo a mi trabajo y que refleje lo que soy.

**ESCRIBIR PARA APRENDER A PENSAR N° 24**  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA / 2016

**Nombre |** María Camila Gómez Alfonso

**Edad |** 20 años

**Nivel educativo |** Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano

**Fecha |** 16/05/16

*“Saber escribir es una capacidad decisiva en esta era de la información, con ella los estudiantes pueden articular su conocimiento a sus habilidades comunicativas” Castells, 1997*

*El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase, porque son ustedes los dueños de sus ideas.*

**1. Escribe a modo de cuento tu autobiografía como diseñador/a editorial. Apoya tu narración con las siguientes preguntas. No es necesario seguir el orden de las preguntas.**

- *¿Tus vivencias, pasado, familia y costumbres son material de conocimiento para desarrollar una publicación editorial?*
- *Para ti ¿Un libro es cómo? ¿Qué te brindan los libros?*
- *Recuerdas ¿Cuál fue tu primer libro, revista o periódico que observaste o leíste? ¿Qué sentimiento te despertó el libro, qué lograste despertar con esa lectura?*
- *¿Reconstruye una situación que te causó interés por el diseño editorial? ¿Qué imaginaste? ¿Qué significó para ti?*
- *¿A qué diseñador, publicación, y momento histórico, te remites como precedente de una publicación editorial?*
- *¿Qué pasos o proceso propios sigues para construir una publicación editorial?*
- *¿Comunicas lo que sientes e integras tu experiencia para transmitir un significado?*
- *¿Qué valoras en un producto de diseño editorial? ¿La forma, lo que expresa, su representación, su apariencia, su función?*

**\*/** Toda mi vida las vivencias diarias, de las raíces, de la música son la parte fundamental del diseño. Las experiencias de mi vida como tal, anécdotas y traumas casi no se ven involucradas en mi diseño sino más bien es toda la cultura que he recogido a través de los años, un ejemplo claro de esto es la cultura afro, al venir de una familia con raíces afro me siento muy atraída del tema ya que se me hace muy rico, las culturas y tradiciones que se han ido perdiendo en el tiempo me parece un registro histórico único y rico en elementos para explotar.

Con éste tema afro he desarrollado ya dos libros, uno fue sobre máscaras africanas y el otro sobre la música afro en el contexto americano. ¿Por qué la americana y no la colombiana? Por qué me parece que la americana ha abierto muchas más puertas a otro tipo de géneros que son importantes hoy como el country el rock y el pop.

Para mí la música es fundamental a la hora de diseñar, sin ella no puedo comenzar, así que siempre empezó escogiendo un buen playlist de música, y principalmente trato de hacer mis trabajos musicales, es decir con un estilo definido y armónico y creo que esto le da un sentido más personal a las cosas cuando se hacen los trabajos partiendo de un compás. Después de tener el playlist, voy a buscar referentes, miro muchos, demasiados, y luego fotos, busco referentes de qué estilo quiero enfocarme y me voy apropiando de éstos para construir el mío. Después empiezo a trabajar, sin bocetos previos sino más bien lo que medio me imagino en la cabeza, va tomando forma en illustrator casi siempre y luego en In design y no sé cómo, lentamente los trabajos van siendo finiquitados, hasta tener la pieza final.

Desde niña mis papás han tenido la música muy presente en mi vida, entonces mis actividades de niña eran colorear, escuchar música y leer. Los primeros libros que recuerdo eran aquellos de Disney que son para colorear, aunque no recuerdo si tenían texto o no. Pero de esos cuentos mi mamá me leía algunos por las noches, se encargaba de hacer las voces para hacer el dramatismo, recuerdo las hermosas ilustraciones de ese libro a página completa y las letras grandes que mi mamá leía con amor. Creo que desde ahí he tenido fijación por los libros, siempre me ha gustado leer y cuando tengo tiempo puedo devorarme libros en semanas.

También en el colegio las monjas nos hacían producción literaria, entonces era inventar cuentos, mi mamá siempre me ayudaba con esto, entonces ella se encargaba de ilustrarlos y yo le ayudaba haciendo la historia. Entonces mi experiencia con los libros siempre ha sido cercana, los libros además de ser divertidos, te abren los ojos y te dan información que una persona que no lee no sabe, eso para mí es lo más preciado de un libro, permitir saber cosas que a las demás personas les da pereza saber por qué no les gusta leer. Siempre me fijo en todo, tipografía, color, me encantan los libros ilustrados, y últimamente le cogido especial amor a los libros infantiles, porque el apoyo visual y la metáfora que utilizan me parece muy chévere.

Actualmente no valoro en un libro lo mismo que hace unos años, para bien o para mal, me fijo más en la congruencia entre estética, funcionalidad, y contenido, con este último no solo me refiero a texto, también al concepto que maneja la publicación. Un profesor me enseñó la frase “mientras más conozcas, mejor veras” y es por eso que la investigación previa para el desarrollo de mis propias propuestas editoriales es tan importante, por varias razones, la primera es que puedo aprender de lo que ya se ha hecho, para poder potencializar mi trabajo, pero también para evitar lo que a veces puede llegar a ser coincidencia o simplemente falta de observación que es volver a hacer lo mismo que ya se ha hecho. A pesar que siempre se me ha dificultado mostrarme a mí misma en mi trabajo, ya que siempre pienso para quien va dirigido, admito que me gusta intentar darle un estilo a mi trabajo y que refleje lo que soy.

## B. Anexo. Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo

Al desarrollar propuestas editoriales grupales los estudiantes exteriorizan cualidades como la autonomía, comunicación, decisión, propósitos, análisis y comportamiento participativos.

Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 01 UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   William Pineda</b>
<b>Edad   24 años</b>
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Fecha   10/03/16</b>
<p><i>"Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo". Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p> <p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>*/ Para el desarrollo de un proyecto es muy importante tener en cuenta todas las opiniones de cada integrante, conocer muy bien que implica el proyecto, allí como líder encuentras las fortalezas de cada integrante a partir de lo anterior, establecen roles que apuntan a un control del proyecto. Es interesante cómo surgió la química entre los integrantes del equipo, administramos cada aspecto del proyecto siguiendo los parámetros de tiempo y contenidos. Cada integrante representaba un valor hacia la construcción del proyecto editorial se sabía que todos se sentía importantes al nivel porque cada uno de ellos tenía una tarea fundamental para desarrollar, todos tomamos interés por el trabajo en equipo.</i></p> </div>

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?		X		
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?		X		

INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?	X			
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?		X		
CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO	SIEMPRE	FRECUEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?	X			
¿Había motivación para continuar?		X		
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 02</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   Nicolay David Blanco Tovar</b>
<b>Edad   22 años</b>
<b>Nivel educativo   Estudiante de Pregrado en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Fecha   12/03/16</b>
<p><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p> <p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>*/ El trabajo en grupo en términos generales trajo con sí muchas reflexiones hacia como se comparte una experiencia creativa, pienso que teniendo en cuenta una clara definición del ejercicio proyectual los esfuerzos deben hacerse en grupo y sobre un tiempo estimado, con muchas miradas puestas en un mismo punto y con un amplio sentido de tolerancia, respeto y honestidad, dentro de esto cabe resaltar que el momento de discusión debe ser mediado por estos valores además de una persona que observe y que tome un posición superior sobre las decisiones que se toman colectivamente sobreponiendo con esto las jerarquías propias de la cultura que entiende las expresiones de identidad y diferencias.</b></p> <p>En lo personal es un ejercicio necesario, fructífero pero bastante agotador puesto que siempre deseo un resultado muy favorable y eso requiere de que todo el grupo esté totalmente comprometido con los objetivos planteados, comprender que no todas las personas contemplan el mismo panorama cuesta trabajo, desligarse de esa posición y comprender las situaciones de todos los integrantes es diferente es a su vez el mejor camino para tener una solidez espiritual, sin obviar ni omitir mi propósito inicial, tal vez de este trabajo en equipo lo que más me gusto fue encontrar una frase que ayudara a comprender que había que estar un paso adelante “Siempre dar un poco más”, en esos términos se puede destacar un mejor resultado.</p> </div>

<b>Según su experiencia grupal seleccione una opción.</b>				
<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?		X		
¿Se superaron completamente los disgustos?		X		
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?		X		
¿Alcanzaron los objetivos?			X	
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?	X			
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?	X			
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?	X			
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?		X		
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 03</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   Dennis Quiñones Cerón</b>
<b>Edad   23 años</b>
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Fecha   25/03/16</b>
<p><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>*/ De las mejores experiencias de trabajo grupal! Una de las más enriquecedoras cargadas de mucho conocimiento práctico, que ya en un contexto laboral se aplica para todas las tareas las áreas, y tareas a desarrollar, no únicamente en diseño editorial, tuve la oportunidad de ser la editora, y ahí realmente aprendí a planificar un proyecto, en tiempo, en gráfica, dirección de arte y presupuesto. Conocimiento teórico y práctico que he llevado hasta el día de hoy.</b></p> </div>

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?	X			
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?	X			
INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?		X		
CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 04</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   Efen Giovanni Rojas Mesa</b>
<b>Edad   32 años</b>
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Fecha   05/04/16</b>
<p><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>*/ Me pareció excelente el trabajo en equipo, fue una experiencia absolutamente constructiva, sirvió a mí y a mis compañeros de clase para acercar nuestro esquema aislado de trabajo individual a un escenario laboral muy aterrizado a la realidad, en el cual el trabajo en equipo es fundamental para alcanzar cualquier objetivo, por supuesto el ejercicio en clase fue valioso y nos deja numerosas e importantes enseñanzas a practicar en el ámbito laboral.</p> </div>

	<p>Pienso que el ejercicio por un lado deja ver fortalezas al interior de los equipos de trabajo, bajo las cuales este se articula definiendo el “quien es hábil para”, por ende se procuró asignar a cada integrante un rol conforme a su experticia; por otro lado se evidencian debilidades que deben ser solventadas a través de la complementación entre miembros del equipo. Dentro de mis propias fortalezas dentro del ejercicio encontré: habilidad para la diagramación, criterio para definir tipografía a usar en la publicación, capacidad para dirigir y proporcionar ideas útiles para solventar dificultades al interior del equipo de modo asistencial la persona que ese momento era el líder del equipo; y como debilidades encontré: incapacidad para rechazar de manera tajante ideas que no aportaban a la construcción del trabajo y frustración frente a resultados no deseados. Lo que más me gusto del ejercicio fue la posibilidad de enfrentar el mismo encargo de diseño entre varios equipos de trabajo, me divertí y aprendí mucho observando los diversos resultados que los grupos entregamos, los diferentes métodos de trabajo, estilos de dirección, perfiles de los colaboradores, conflictos y disidencias que compartimos al final del ejercicio; lo que no me gusto fue la falta de compromiso de algunos compañeros al interior de mi grupo, quienes no respondieron a las instrucciones entregadas para la realización de sus funciones en la construcción de la pieza de diseño, esto debió ser compensando con trabajo extra por parte de otros miembros del equipo.</p>
--	--

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?		X		
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?		X		
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?		X		
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?	X			
INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?			X	
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?		X		
CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?		X		

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 05</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   Lady Mireya Sánchez</b>
<b>Edad   31 años</b>
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Fecha   08/04/16</b>
<p style="text-align: center;"><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>*/ El trabajo en grupo editorial sirvió para aterrizar ideas, trabajar específicamente para un público objetivo, apoyarse en un grupo de trabajo, no siempre nos las sabemos todas y hay que delegar tareas para que el proyecto salga integro, sirve para darte cuenta para que eres bueno y detectar las habilidades de los demás, saber utilizarlas y aplicarlas, siempre o con frecuencia vas a encontrar dificultades, personas que no están interesadas en colaborar, solo hay que saber afrontarlas, hacer caer en cuenta de las falencias y tomar las mejores decisiones, no es solo tu nombre el que está en juego, es el de tu equipo de trabajo, todos aportan todos son responsables del proyecto.</b></p> <p>Lo que más me gusto del ejercicio fue la posibilidad de enfrentar el mismo encargo de diseño entre varios equipos de trabajo, me divertí y aprendí mucho observando los diversos resultados que los grupos entregamos, los diferentes métodos de trabajo, estilos de dirección, perfiles de los colaboradores, conflictos y disidencias que compartimos al final del ejercicio; lo que no me gusto fue la falta de compromiso de algunos compañeros al interior de mi grupo, quienes no respondieron a las instrucciones entregadas para la realización de sus funciones en la construcción de la pieza de diseño, esto debió ser compensando con trabajo extra por parte de otros miembros del equipo.</p> </div>

<b>Según su experiencia grupal seleccione una opción.</b>				
<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?	X			
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?	X			
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>

¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?		X		
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?		X		
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?		X		

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 06</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   María Fernanda Villamil Villamil</b>
<b>Edad   24 años</b>
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Fecha   15/04/16</b>
<p><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>
<p><b>*/ Llegué a clase con el amor por lo editorial nuevito, así que la motivación estaba a flor de piel, acababa de darme cuenta que quería dedicarme a eso y aprender más. Sin embargo es otra voz la que habla cuando debemos entender que el proceso creativo se hace con más de una cabeza diferente a la propia. Tomar el rol de dirigir un proyecto, con personas que muchas veces ni siquiera conocemos es un trabajo arduo, no solo de coordinación, sino de desapego, lo primero es sacar el ego propio de súper diseñador a pasear y disimuladamente dejarlo sentado y a la espera, ojalá para siempre. Hay que entender que no todos pensamos, ni actuamos igual, que más bien, todos pensamos y somos muy diferentes el uno del otro, y ese siempre es y será el obstáculo más fuerte de superar, pero lo más provechoso si se atiende de buena manera. Bajar la guardia y aceptar que una idea diferente a la propia funciona más, no es lo que uno tiene en sus planes, así que aprender a escuchar con humildad e inteligencia es vital, si uno de verdad busca que funcione, a la larga, el momento en el que ceder es la única forma es de donde más se aprende y por lo general cuando todo empieza a ponerse en marcha.</b></p> <p>La experiencia de clase editorial por competencia puede ser un infierno si uno quiere, y no es precisamente por la competitividad con los otros, sino en la batalla que se empieza a desatar uno con uno mismo. Yo misma odié la situación por varios meses incluso después de haber superado el ejercicio. Hoy, aunque me cause algo de impaciencia todavía recordarlo, sé que la vida laboral real no es como en el aula, pero el aula enseña profundamente que el peor problema no es entender a los demás, sino lograr ponerse en orden uno mismo, con sus capacidades y debilidades en función total de un grupo, en beneficio del otro sin creerse en la soberanía del todo lo puedo y absolutamente todo lo sé.</p>

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?		X		
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?			X	
¿Alcanzaron los objetivos?		X		
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?			X	
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?			X	
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?			X	
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?		X		
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 07</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   María Paula Leiva Luna</b>
<b>Edad   22 años</b>
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Fecha   23/04/16</b>
<p><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>
<p><b>*/</b> La experiencia en el taller editorial grupal fue satisfactorio, ya que estuvimos expuestos a situaciones que da vida real con proyectos reales que aportaron significativamente. Lo anterior me permitió descubrir falencias, generar retos y buscar soluciones no solo para mi beneficio sino para el del grupo, algo necesario para el desarrollo en el ámbito externo. Fue un espacio lleno de motivos para seguir haciendo cosas valiosas.</p>

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?		X		
¿Se superaron completamente los disgustos?		X		
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?		X		
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?		X		
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?	X			
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?	X			
INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?		X		
CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?		X		
¿Había motivación para continuar?		X		
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 08  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016

Nombre | Angie Tatiana Lozano Calderón

Edad | 24 años

Nivel educativo | Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores

Fecha | 23/04/16

*"Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo". Luis Porter*

El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.

## 2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.

- ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?
- ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?
- ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?

*\*/ El taller para mí fue como el resultado de unas plegarias y no soy religiosa. Cuando empecé mi carrera siempre me vi como una persona solitaria, pero inicialmente ya había trabajado en dos equipos, dentro del ámbito laboral o en la creación de proyectos, en ambos grupos terminé siendo líder de ellos, creo que sin querer mi voz se alzaba ignorando los deseos de mi mente por conservar esa esencia solitaria, pero finalmente mi personalidad se liberaba de esos pensamientos.*

En mi primer grupo de trabajo, la experiencia fue agradable, fue en el SENA cuando lo viví, pude confiar en ellos, comprendí que todo dependía de encontrar las personas con las mismas capacidades que tú, y si no las tenían, debían tener esa pasión que tal vez tu no y de esa manera se complementarían. En la universidad fue otra historia, la música y yo, mis trabajos y yo, cómoda y tranquila, tenía amigos pero los conocía tan bien que solo podía confiar en mí (es decir, ellos no trabajaban bien).

Conocí a una compañera, yo le llamo mi otra mitad, nos entendemos, nos aportamos, nos ayudamos, y porque no, somos holgazanas al mismo tiempo, nos preocupamos, nos angustiamos, es por eso que una jala a la otra, y nos complementamos. En este caso, en este taller, no tenía a mi otra mitad, pero conocía a alguien en quien podía confiar, pero no del todo, por eso temía, pero quise arriesgarme, estoy en la edad de hacerlo ¿no?

Mi grupo era fabuloso, los defectos solo demostraban que éramos humanos, yo misma cuento con una infinidad de defectos, pero a la final, cuando nos sentábamos a hablar de lo que nos gustaba, las ideas fluían, podía sentir su mano apoyada en mi espalda, podía sentir su voz de aliento, podía sentir el trabajo en equipo, habían dificultades como en todo, pero no podemos esperar que todas las personales se conviertan en una, es allí cuando tu educación y ética son participes en una grata comunicación. Fue una experiencia realmente nueva, agradable, pero debo mencionar que mi maestra también fue una inspiración, he sentido esa sensación de los maestros, que están allí pero a la vez no, como si te impulsaran sin necesidad de decir una sola palabra, me agrada toparme con maestros así, pues cuando sucede, suelen influenciarme muchísimo. Así como cuando mi profesor de filosofía casi lloraba cuando hablaba de los sofistas, yo amo la filosofía por él.

Así como mi maestro de Diseño que se expresaba con pasión por su carrera, yo sentía que estaba en el lugar correcto, e igualmente mi maestro de programación web que no dejaba de decir: Esto es precioso. Con él, fue el único que no funcionó por la dificultad del desarrollo web, pero sin embargo, su pasión fue una gran influencia, son personas que admiro y respeto. ¿Podría seguir? Existen muchos maestros, muchos que te inspiran porque vez la pasión y la felicidad en sus ojos, a pesar de ver el cuerpo agotado, las ojeras, la sonrisa nunca se borra. Así que por ello, muchas gracias Maestra...

Conocí un grupo de trabajo excepcional gracias a este taller, porque dijiste que debes soñar en grande y conocer tus límites solo cuando aplicas. Gracias por incentivar mis sueños. Para concluir, solo puedo recordar las palabras de un compañero antes de entrar al taller, recuerdo textualmente que dijo: “Debes inscribirte, te abrirá la mente.” Cuando vea a ese compañero tendré que darle un abrazo.

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUEMENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUEMENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?		X		
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUEMENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?	X			
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?	X			
INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUEMENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?	X			

¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?	X			
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 09</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016				
<b>Nombre   Tito Bernal Quintero</b>				
<b>Edad   25 años</b>				
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>				
<b>Fecha   23/04/16</b>				
<i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i>				
El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.				
<b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>				
<p>*/ Lo que más valoro del trabajo desarrollado en el área editorial y específicamente en el taller con la profesora es el trabajo en equipo, el material y referentes que conocí, aprendí tanto del hecho de debatir las ideas en un grupo para llegar todos a un punto en común y solucionar una situación. En el taller también logramos sacar adelante proyectos que marcaron el paso por la universidad, me sirvió muchísimo la experiencia porque fue una de las únicas que nos puso a vivir un reto casi real y centrado en la industria. Desde un principio sentí que en el taller lograría algo diferente, y es que considero que fue muy poco el tiempo que perduró, me hubiera gustado resolver más proyectos en la clase, haber tenido más tiempo o poder haber cursado, por decirlo así, otro nivel más. Fue un poco complicado el asumir un rol dentro un grupo, no todos siempre estuvimos de acuerdo con el otro, unos no estaban de acuerdo con el rol asumido y como en todo, muchos no querían participar o simplemente no hicieron su trabajo, pero como en la vida real, nada es perfecto y en equipo tuvimos que suplir esos vacíos de trabajo y de tiempo para llegar a nuestro objetivo.</p> <p>Como resultado obtuvimos una pieza maravillosa, logramos completar nuestro objetivo y es un elemento que conservo como un tesoro y estoy siempre orgulloso de mostrarlo a mis colegas y como pieza de mi portafolio, la experiencia fue muy enriquecedora, aprendí de cada una de las sesiones algo muy valioso y me sirvió muchísimo para en el futuro, en el momento en que iniciara mi ejercicio laboral y profesional.</p>				
<b>Según su experiencia grupal seleccione una opción.</b>				
<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>				
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			

<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?		X		
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?	X			
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?	X			
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?	X			
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?		X		
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 10</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   Iván Esthy Parada Guevara</b>
<b>Edad   27 años</b>
<b>Nivel educativo   Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Fecha   28/04/16</b>
<i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i>
El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>*/ Vivir la experiencia de realizar trabajos en grupo en talleres en espacios educativos, siempre va a ser un reto y una aproximación al espacio profesional al articular y desenvolvemos en un campo dependiendo de resultados generados por una sinergia del equipo de trabajo; es una experiencia enriquecedora y llena de experiencias que se verán reflejadas en un espacio laboral. Hacer parte de estos espacio retan nuestras fortalezas y conocimientos para descubrir capa punto a mejorar y experimental el potencial de cada uno, por lo que siempre será un gusto realizarlos a pesar del estrés que genere ya que es una aproximación a la realidad.</i></p> </div>

<b>Según su experiencia grupal seleccione una opción.</b>				
<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?		X		
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			

<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?		X		
¿Pregunté antes de reaccionar?		X		
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?			X	
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?		X		
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 11</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016	
<b>Nombre   Ángela Díaz Martínez</b>	
<b>Edad   26 años</b>	
<b>Nivel educativo   Licenciatura en Diseño</b>	
<b>Fecha   15/05/16</b>	
<i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i>	
El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.	
<b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>	
<p>* / Mi experiencia fue maravillosa, tuve el apoyo de mi profesora y compañeros en lo absoluto, fue una clase bastante nutritiva, aprendí de ellos, de su manera de trabajar, de este intercambio de opiniones para formar un resultado entre todos. Lo más importante que descubrí es saber en qué papel o rol quería yo participar, lo comento más ampliamente: cada uno tiene cualidades o habilidades que nos destacan del resto y encontrar esta parte es lo importante, porque a veces como estudiantes nos gusta todo o no sabemos hacia dónde dirigir nuestros esfuerzos; esta clase profundizó en el análisis de nosotros mismos, qué es lo que mejor sabíamos hacer o lo que no tanto. Conocer de dónde podemos sacar ventaja y de dónde podemos aprender aún más. En mi caso particular estaba dejando claro que mi deseo en el diseño, era incursionar en el área editorial, aprender cada función del armado de un libro y especificaciones para la pre prensa.</p> <p>Lo que más me gustó, número uno fue que la profesora hacía preguntas clave para que nosotros profundizáramos más en el conocimiento, no era una clase dictada sino una conversación en la que poco a poco llegábamos al objetivo de la clase, todos formándola con la experiencia.</p>	

Número dos, recuerdo muy bien fue una clase en la que a un compañero bastante efusivo se le dio el papel de juez de nuestros proyectos. Me encantó escuchar de la voz de alguien más lo que transmitía el trabajo que habíamos realizado, esa parte de la evaluación es la que más me nutre, fuera bueno o malo el resultado lo comentó muy puntualmente y terminé muy satisfecha por saber que habíamos llegado a la meta.

**Según su experiencia grupal seleccione una opción.**

<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?				X
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?	X			
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?	X			
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?	X			
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?	X			
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?	X			
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

**Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 12**  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016

**Nombre | Javier Ávila Sánchez**

**Edad | 31 años**

**Nivel educativo | Profesional en Diseño Gráfico. Fundación Universitaria Los Libertadores**

**Fecha | 16/05/16**

*“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter*

El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.

**2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.**

- ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?
- ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?
- ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?

\*/ Se tiene una idea de que el trabajo en equipo es esencial a la hora de ejecutar un proyecto editorial, pero si se mira toda la unidad terminamos dándonos cuenta que mientras estuvo enfocado en el

proyecto cada elemento debe ser compacto desde la individualidad, cada miembro tiene una competencia importante, En este sentido el Diseñador puede entender el sentir y la apropiación que tiene que tener al abordar el proyecto como una generalidad y pienso que esto es algo complejo si no se tiene el tacto para hacer comentarios, sugerencias, para direccionar a los diseñadores, y más en un campo donde el ego y las posiciones tienden a jerarquizarse, a su vez medir las cualidades de cada miembro es un ejercicio complejo, que requiere contemplarse desde la forma de asumir el problema, y como se piensa en estrategias para desarrollar el proyecto, de esto aprendí que uno puede mirar las fortalezas de cada miembro del equipo para sacar el mejor provecho de ellas y llevar el proyecto a un fin satisfactorio.

Durante este proceso hay rupturas, muchas de ellas vienen por factores como el tiempo y el abordaje que cada miembro del equipo tiene del proyecto, Uno de los aspectos que más me sorprendió fue darme cuenta que las personas que creí no aportarían mucho resultaron siendo las que más trabajaron y se esmeraron mientras de las que yo espere simplemente se dedicaron a cumplir sin ir más allá de lo que podían ofrecer. En el espacio de la Universidad el trabajo fluyo bastante; se definieron muchas cosas y se revitalizaba el proyecto, destaco mucho ese trabajo en clase como paso importante para ir adelantando cosas, por otro lado el trabajo individual debe ser llevado de una forma rigurosa y en este punto muchos fallan, tanto el editor como sus dirigidos, esta tal vez es la falencia más grande que tuve, el poder liderar el proyecto con más rigurosidad sin tener que ir al extremo de la presión.

Al mismo tiempo otra de las cosas que sirvieron mucho a la hora de abordar el proyecto es el darse cuenta de la planificación y lo milimétrico que se debe ser a la hora de abordar los costos, creo que es una parte importante y que en muchas ocasiones el diseñador mientras esta en esta etapa de aprendizaje no mide, pero al entrar a la vida real del trabajo entra a ser vital a la hora de ganar o perder con un proyecto editorial, pienso que esta parte debe ser incentivada no solo en lo editorial sino en el resto de aspectos de la carrera.

En cuanto a las fortalezas descubiertas destaco mucho la fuerza con la que presente el proyecto grupal, la expresividad a la hora de sustentarlo y defenderlo pero también me di cuenta que muchas cosas del brief pasaron desapercibidas y fue un choque fuerte con mi propio aprendizaje y concepción, seguido de la falta de ser más estricto con mi grupo tal vez viene de algo más allá del diseño y entra con mi propia personalidad, es algo que tengo que trabajar a la hora de liderar alguna causa, tal vez esto se articula bastante con la vida cotidiana, la fuerza de defender las ideas y el enfrentarse al choque con otras personas.

Finalmente lo que más me gusto de esta experiencia editorial en grupo fue descubrir cómo se puede aprovechar las competencias para fortalecer y encontrar debilidades, descubrirse como sujeto profesional, autocrítico y reflexivo ante lo que es la vida como diseñador. Tal vez lo que menos destaco es lo tedioso que puede llegar a ser la evaluación de otros compañeros, no por el hecho de cualificarlos sino por el hecho de medir cada una de estas capacidades y expresarlas en una nota y que esta sea el único fin para muchos. Para mí la nota es algo que no expresa en la vida real lo que verdaderamente sucede y durante la vida académica la nota es más importante que lo que se puede quedar para la vida eso siempre fue una ruptura de mí hacia mis compañeros.

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?				X
¿Los resolvimos?		X		

¿Se superaron completamente los disgustos?			X	
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?			X	
¿Alcanzaron los objetivos?			X	
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?		X		
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?		X		
¿Pregunté antes de reaccionar?	X			
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?			X	
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?			X	
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?		X		
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?		X		

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 13</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   Laura Cristina Camargo Tovar</b>
<b>Edad   24 años</b>
<b>Nivel educativo   Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano</b>
<b>Fecha   18/03/16</b>
<p style="text-align: center;"><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>
<p><i>*/ Yo realmente tengo que resaltar antes que nada que la labor de los docentes es en gran medida la determinante del gusto, la dedicación (y de ahí de muchas deficiencias o habilidades), la curiosidad y el enamoramiento de uno por cualquier área del conocimiento y la docente de medios editoriales fue para mí uno de esos excelentes profesores que hicieron muy bien su trabajo, porque entre muchas otras cosas supo cómo trabajar casi personalmente en un grupo grande, así como utilizar nuestros gustos, habilidades y trasfondo cultural dentro de los proyectos.</i></p> <p>Durante la clase hubo trabajos individuales y grupales de diferentes composiciones y en estos últimos principalmente es donde más se comprende la importancia del uso de las herramientas de planeación y de selección del equipo; las dinámicas de trabajo y sobre todo de la importancia de generar criterios por los cuales aceptar o rechazar propuestas, o preferir el trabajo de uno u otro para determinados elementos de la publicación.</p>

	<p>A nivel personal mi mayor descubrimiento fue probablemente descubrir lo mucho que me gustaba y comprender todos los elementos, criterios de revisión y hasta “trucos” de manejo de software para lograr desarrollar las publicaciones así como también me di cuenta de la importancia de desarrollar una sensibilidad a los valores expresivos de las tipografías y a todas las pruebas previas que se deben hacer para seleccionar los pesos y dimensiones adecuados.</p> <p>Lo que más me gusto fue el proceso de creación de los proyectos, ese “pensar” como va a funcionar todo y si comunica o no lo que uno desea la solución que uno elige; creo que una de las cosas más favorables fue el que todos los proyectos fuera de elección propia porque elegí un libro que me encantaba, propuse una revista de un tema que conocía y finalmente realizamos un álbum-ilustrado que yo misma escribí, este último proyecto fue el que más me gustó justamente porque sentía que todo era mío y la exigencia en que todo estuviera acorde con lo que yo me había imaginado desde un principio era mucho mayor, además fue apasionante toda la experimentación que se hizo para lograr que funcionaran los mecanismos pop up.</p> <p>Lo que menos me gusto fue lo mucho que nos demoramos en comprender que nada estaba “bien” o “mal” y cómo elegir de toda esa lluvia de ideas increíbles, porque no resulto nada fácil en un principio comprender por qué algo funcionaba o no si a nosotros nos gustaba y perdíamos mucho tiempo haciendo propuestas totalmente diferentes y llegábamos con miedo de que nos dijeran de nuevo que no funcionaba hasta que comprendimos que los criterios debíamos construirlos con respecto a ciertas necesidades de la obra, de los costos, de la impresión, que determinaban la viabilidad de nuestras ideas y esa era como nuestra carta de navegación.</p>
--	--

<b>Según su experiencia grupal seleccione una opción.</b>				
<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?		X		
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?	X			
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?	X			
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<p><b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 14</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016</p>
<p><b>Nombre   Cindy Guativa</b></p>
<p><b>Edad   20 años</b></p>
<p><b>Nivel educativo   Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano</b></p>
<p><b>Fecha   21/03/16</b></p>
<p><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><i>*/ A pesar de los antecedentes y formas de trabajo dentro de la familia, siempre hui del trabajo en equipo dentro de la universidad, pensando sobre todo en los problemas que podía tener a la hora de acordar con alguien decisiones sumamente importantes durante un proyecto editorial. El taller, y la clase en general me sirvieron para ver que el trabajo en equipo no sólo tiene aspectos en contra, sino que tener la visión de otras personas enriquece la visión propia y de igual forma el proyecto como tal.</i></p> <p><i>Me sirvió también para darme cuenta de que nadie puede sólo con todo, por muy dedicado que sea, además entendí que dentro de la discusión y bajo presión (aunque con planeación y orden) pueden surgir ideas novedosas, soluciones inesperadas a problemas que se presentan durante el proceso.</i></p> <p><i>En cuanto a fortalezas y debilidades descubrí que el desorden o la desatención de uno puede afectar a todos, de forma que debe haber una conexión y compromiso entre todos los participantes del grupo, con el proyecto, con el contenido y con la realización. “Si falla uno, fallan todos” pensaba antes de comenzar, pero a lo largo del trabajo entendí también que debe haber al menos uno o dos que estén completamente conectados y comprometidos, para sacar adelante el proyecto, con cabeza fría y empujando a los demás, no como líderes egocéntricos y “mandones”, sino con paciencia y escuchando a los demás, pero con la suficiente firmeza, agudeza y humildad para reconocer y entender que se trata de un proyecto colectivo. Siempre haciéndose preguntas, pero también manteniendo el equilibrio, entre cuestionar todo y materializar las ideas, graficar, trabajar, diseñar.</i></p> <p><i>Hallé debilidades en mi forma de comunicarme o no comunicarme con los demás, debido a que cuando se presentaron problemas me cargué con todos los problemas pero nunca mencioné mi inconformidad al grupo, lo que no sólo me afecta a mí, sino también a los demás, porque no contribuyo al crecimiento de los procesos en los demás participantes del grupo y por lo tanto tampoco al mío.</i></p> <p><i>Lo que más me gustó del taller fue la no elección de los temas, es decir que tuvimos que involucrarnos y trabajar con temas que no necesariamente eran de nuestro gusto, pero que enriquecen nuestros procesos y formas de pensar haciéndolos más versátiles a medida que nos distanciamos un poco de los contenidos emocionalmente. Nos vemos obligados a investigar más.</i></p> </div>

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?		X		
¿Los resolvimos?			X	
¿Se superaron completamente los disgustos?			X	
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?		X		
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?			X	
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?			X	
¿Tomé en consideración las ideas de otros?		X		
¿Pregunté antes de reaccionar?		X		
INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?			X	
CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?		X		
¿Había motivación para continuar?		X		
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?			X	

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 15</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   Liliana Melissa Murcia Andrade</b>
<b>Edad   25 años</b>
<b>Nivel educativo   Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano</b>
<b>Fecha   28/03/16</b>
<p><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>
<p><b>*/</b> El trabajo en equipo es una tarea divertida y hasta compleja. En mi experiencia, tuve suerte de conocer a mi compañera de trabajo, y saber que podíamos llegar a acuerdos que nos beneficiara a ambas en cuanto a la elección de estéticas, modos de trabajo, horarios y ejecución técnica del proyecto. No niego que en ocasiones hubo confusión y tuvimos que replantear o volver a hacer algo que ya estaba hecho y pudo haber generado conflicto, pero aprendimos de ello y supimos cómo solucionarlo, quizás perdimos algo de tiempo pero en vista que se acercaba una entrega la concentración y ganas de cumplir satisfactoriamente se aceleraron y fluyeron cosas muy buenas al final. Ambas descubrimos que podíamos dar más, ejercitamos nuestras habilidades y nos fortalecimos de las pruebas para ser mejores al final. Lo que más me gustó de trabajar en grupo fue ver la confianza de parte y parte cuando nos delegábamos tareas y de esa manera quedaba o quedaba.</p>

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?		X		
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?	X			
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?		X		
INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?	X			
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?	X			
CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<p><b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 16</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016</p>
<p><b>Nombre   Angélica María Villate Uribe</b></p>
<p><b>Edad   21 años</b></p>
<p><b>Nivel educativo   Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano</b></p>
<p><b>Fecha   20/04/16</b></p>
<p><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p>
<p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>
<p><b>*/</b> Me atrevería a decir que Medios editoriales junto a composición gráfica han sido las dos materias más importantes para mí a lo largo de la carrera. Medios Editoriales hicieron que me probará en el ámbito editorial y tuve que enfrentarme a diferentes retos como diseñadora lo cual hizo que aprendiera a llevar mis proyectos a planos más profesionales y cercanos a lo que me quiero dedicar. Por una parte el trabajo en grupo fue fundamental, tuve la ventaja de trabajar con una compañera igual de dedicada e interesada en cada proyecto esto facilito que nos supiéramos organizar y trabajar de manera efectiva aportándonos constantemente ideas y apoyo una a la otra.</p> <p>Incluso para el proyecto final que fue individual seguimos dándonos la mano y aportándonos ideas que podían ayudar a mejorar los proyectos de cada una. Por otra parte siento que una de las cosas más</p>

valiosas que aprendí fue el manejo del tiempo, lograr programar mis tareas y así hacer un trabajo más efectivo en donde cada proceso tiene su tiempo correspondiente.

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUEMENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?				X
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUEMENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?		X		
¿Alcanzaron los objetivos?		X		
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUEMENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?	X			
¿Tomé en consideración las ideas de otros?		X		
¿Pregunté antes de reaccionar?		X		
INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUEMENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?	X			
CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO	SIEMPRE	FRECUEMENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			
<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 17</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016				
<b>Nombre   JUAN Manuel Serrato Gómez</b>				
<b>Edad   21 años</b>				
<b>Nivel educativo   Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano</b>				
<b>Fecha   28/04/16</b>				
<i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i>				
El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.				
<b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>				
<p><b>*/</b> El trabajo en equipo siempre ha sido una parte difícil en la carrera, no siempre podemos trabajar con las demás personas, y cuando lo hacemos debemos escogerlas muy bien para que el trabajo salga lo mejor posible, a decir verdad el ejercicio me ayudo a entender que no siempre tengo la razón, y que siempre la opinión de los demás (con buenos argumentos y justificaciones) pueden hacer que un proyecto pase de ser una revista a ser una experiencia de lectura. Con el ejercicio aprendí que puedo trabajar muy bien bajo presión pero que no es lo que debería hacer (Siempre termino las cosas sobre el tiempo) ya que con más tiempo podría arreglar pequeños detalles del diseño o de la diagramación.</p>				

Lo que más me gustó del taller fue que pude descubrir cuáles son mis fortalezas a la hora del diseño editorial y como aprovecharlas para poder lograr esa experiencia de lectura que mencioné anteriormente.

**Según su experiencia grupal seleccione una opción.**

<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?				X
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?		X		
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?	X			
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?	X			
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?	X			
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

**Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 18**  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016

**Nombre | Sofía López Silva**

**Edad | 21 años**

**Nivel educativo | Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano**

**Fecha | 28/04/16**

*“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter*

El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.

**2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.**

- ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?
- ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?
- ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?

**\*/** Mi experiencia eran el Taller de Diseño de medios editoriales fue bastante provechosa, llena de aprendizaje, autodescubrimiento, y avance. La profesora Sandra nos asesoró de tal manera que fuéramos comprendiendo la manera correcta de plasmar el estilo de cada uno en las páginas que queríamos tratar de nuestros proyectos.

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?				X
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?			X	
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?				
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?	X			
¿Tomé en consideración las ideas de otros?		X		
¿Pregunté antes de reaccionar?		X		
INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?	X			
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?	X			
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?		X		
CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			
<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 19</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016				
<b>Nombre   Dairis Becerra</b>				
<b>Edad   25 años</b>				
<b>Nivel educativo   Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano</b>				
<b>Fecha   13/05/16</b>				
<i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i>				
El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.				
<b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul>				
<p>* / El trabajo en grupo siempre me ha parecido complicado dado que es difícil en muchas ocasiones definir roles que vayan de acuerdo con nuestras habilidades y actitudes en lo personal y durante el desarrollo de la clase me medios odie trabajar en grupo no pude tener una conexión real con mi compañero de grupo por lo cual el trabajo no fue como lo esperaba, sin embargo he trabajado en grupo para el desarrollo de otros proyectos editoriales y pienso que he conseguido mejores resultados puesto que en el diferencia se encuentra una riqueza particular que le aporta al producto final.</p> <p>El ejercicio grupal realizado durante la clase de medios evidencio un problema de comunicación y unificación de estilos entre mi compañero y yo.</p>				

Pero potencio habilidades como el tratamiento fotográfico, posibilidades de diagramación para un proyecto entre otras.

Para ser sincera disfrute la temática en la que trabaje disfrute del proceso de investigación para el desarrollo del proyecto pero no disfrute el trabajo en grupo no porque sea algo malo simplemente porque no supe elegir un buen compañero para el desarrollo del proyecto y sentía una desconexión muy grande entre los modos de trabajo de mi compañero y los míos.

**Según su experiencia grupal seleccione una opción.**

<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?				X
¿Los resolvimos?			X	
¿Se superaron completamente los disgustos?				X
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?				X
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?				X
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?			X	
¿Tomé en consideración las ideas de otros?			X	
¿Pregunté antes de reaccionar?			X	
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?			X	
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?			X	
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?			XX	
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUEMENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?		X		
¿Había motivación para continuar?			X	
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 20</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   Álvaro Argüello</b>
<b>Edad   20 años</b>
<b>Nivel educativo   Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano</b>
<b>Fecha   15/05/16</b>
<i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i>
El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.

**2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.**

- ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?
- ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?
- ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?

\*/ Es un choque necesario para poder ser diseñador. El proceso de una publicación editorial involucra la corresponsabilidad de distintos campos que aún diferentes, necesitan estar conectados entre sí para lograr desarrollarlo favorablemente. El reconocimiento de mis fortalezas y debilidades me hizo ser eficiente en mi uso del tiempo y la manera de juzgar mi propio trabajo y el de los otros. En un trabajo colaborativo la humildad es vital. Normalmente ejerzo el liderazgo y precisamente en esta materia aprendí a ser un líder eficiente: Definir las responsabilidades, aportar y controlar los tiempos y no cargar con todas las responsabilidades cuando las cosas no fluyen.

**Según su experiencia grupal seleccione una opción.**

<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?		X		
¿Se superaron completamente los disgustos?			X	
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?		X		
¿Alcanzaron los objetivos?			X	
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?		X		
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?			X	
¿Pregunté antes de reaccionar?		X		
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?		X		
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?	X			
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?		X		

**Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 21**  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016

**Nombre | Katherine Villegas Camacho**

**Edad | 21 años**

**Nivel educativo | Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano**

**Fecha | 15/05/16**

*“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter*

El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.

**2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.**

- ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?
- ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?
- ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?

**\*/ Desde mi segunda experiencia como proyecto editorial puedo decir que fue menos estresante y de más gozo pues tuve la oportunidad de haber pasado por una profesora un poco más meticulosa y perfeccionista en la primera experiencia. Ya con conocimientos adquiridos formales para mí fue más fácil abrir mis campos y mi imaginación hacía nuevas fronteras con Sandra, pues ya no estaba atendida a ciertos condicionantes formales sino que se trataba de mí, de lo que soy y lo que podía llegar a ser como diseñadora, mostrar mis facultades y mi rendimiento editorial, a su vez explotar mis habilidades como ilustradora a pequeña escala y lo más importante la vinculación de mis experiencias personales.**

En cuanto al trabajo en equipo fue más fructífero y de liderazgo, tal vez por mis capacidades, experiencia o carácter pero suelo ser una persona que toma las riendas de un proyecto e intenta siempre sacarlo adelante, afortunadamente no caí en la dualidad de jefe a líder pero pude comprender la importancia del trabajo continuo, el esfuerzo y lo más importante la organización de los tiempos para un proyecto. Lo que más me gustó fue la ayuda en clase y extra clase, el acompañamiento de Sandra para la elaboración de los proyectos y la confianza entre alumnos y profesores que se puede llegar a dar para una relación más amena en el trabajo, creo que eso es de las cosas que siempre tienen que rescatarse y en las que hay que trabajar para aprender de los profesores y que ellos mismos puedan aprender de nosotros como estudiantes.

<b>Según su experiencia grupal seleccione una opción.</b>				
<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?		X		
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?		X		
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?	X			
¿Tomé en consideración las ideas de otros?		X		
¿Pregunté antes de reaccionar?			X	
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?	X			
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?		X		
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?		X		
¿Había motivación para continuar?		X		
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?		X		

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 22</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   Sebastián López del Busto</b>
<b>Edad   21 años</b>
<b>Nivel educativo   Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano</b>
<b>Fecha   16/05/16</b>
<p style="text-align: center;"><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>*/ El taller editorial grupal fue un poco complicado, empezó siendo todo muy agradable pues ya había trabajado con las personas del grupo desde muchos semestres antes, son mis amigos más allegados de la universidad y mi vida en la actualidad, pero como en todo hubo problemas opiniones encontradas, desde el principio lo bueno fue que tuvimos un orden al menos para distribuirnos los roles para el trabajo y cada uno trabajo en su fuerte para tener un buen producto final, lo que no fuimos ordenados fue decidiendo y escuchando las opiniones de todos en cuanto la decisión del nombre de la revista, cosa en la que yo no estuve de acuerdo y mi opinión no fue tomada en cuenta debido a que ellos eran mayoría, nuestra revista tenía como nombre Notable, a lo cual me opuse porque no tenía el poder, la sonoridad, ni la facilidad de recordar, cosa que en un final cuando el producto fue entregado se criticó, “un nombre mal seleccionado”, en cuanto al concepto que queríamos trabajar se decidió en un principio pero no se maduró hasta mucho después porque el seleccionado era muy abierto y al momento de trabajar cada uno hacia algo muy diferente porque el concepto les llevaba a cada uno a un lugar diferente, tomo tiempo después de trabajar el cerrar y enfocar más el concepto lo cual nos llevó a poder desarrollar y llegar a lo que queríamos.</b></p> <p>Lo que encontré importante en el trabajo grupal fue como el mostrar y avanzar con alguien que te critique para mejorar es bueno, porque hace sacar tu máximo potencial, hay un punto obvio en el que se va a sentir la impotencia de que nada gusta, de que tu trabajo es malo, de que nada funciona, pero si se sigue trabajando y con las opiniones y escuchando a mucha gente se puede llegar a algo muy bueno.</p> </div>

<b>Según su experiencia grupal seleccione una opción.</b>				
<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?		X		
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECUENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			

¿Pregunté antes de reaccionar?		X		
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?		X		
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?		X		
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?		X		
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?		X		
¿Había motivación para continuar?		X		
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 23</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   Alejandra Moreno Pereira</b>
<b>Edad   20 años</b>
<b>Nivel educativo   Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano</b>
<b>Fecha   16/05/16</b>
<p style="text-align: center;"><i>“Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo”. Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p>
<p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporciono descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>* / Trabajar en grupo siempre es difícil, pero es completamente necesario, la vida está hecha para ayudarnos y apoyarnos en los demás de forma que todos podamos crecer. En este trabajo en grupo, hubo una cosa que se me dificultó bastante y es que desde el principio, cada uno mencionó sus fortalezas y dificultades, es lógico que no todos somos buenos para todo, y que no a todos se nos facilita o gusta lo mismo, eso parecía un buen plan.</p> <p>Pero con el paso del tiempo, nos dimos cuenta el trabajo duro no era suficiente, y que algunos no éramos buenos para lo que dijimos y fue entonces que durante la marcha se, tuvo que cambiar el plan de juego, pero eso nos atrasó y el trabajo de todos pasó a dividirse en el trabajo de algunos y eso dificultó todo.</p> <p>Pero no es el trabajo en grupo lo que hizo que las cosas se dificultarán, es el problema de no saber con quién se tiene afinidad profesional, y peor aún, no saber decir a ciencia cierta cuales son las fortalezas y debilidades de cada uno. Admito que a pesar de los problemas, siempre se aprende algo nuevo en el trabajo en grupo, para mí, lo más importante de lo que aprendí, es que las diferentes formas de trabajar de las personas, y las diferentes perspectivas de ver lo mismo, pues eso enriquece el trabajo, seria aburrido si todos pensáramos igual, pero son las diferencias lo que nos hace desarrollar un producto diferente a lo que haríamos individualmente.</p> </div>

Según su experiencia grupal seleccione una opción.				
FACILIDAD DE RELACIONARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?			X	
¿Se superaron completamente los disgustos?				X
TRABAJO EN EQUIPO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Hubo debates sobre temas específicos?	X			
¿Alcanzaron los objetivos?		X		
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?		X		
DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?	X			
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?	X			
INFLUENCIA EN LOS DEMÁS	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?	X			
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?	X			
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?			X	
CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?			X	
¿Había motivación para continuar?	X			
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

<b>Idea, destreza, miedo. Trabajo en equipo N° 24</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Nombre   María Camila Gómez Alfonso</b>
<b>Edad   20 años</b>
<b>Nivel educativo   Estudiante Pregrado en Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano</b>
<b>Fecha   16/05/16</b>
<p><i>"Querer ser comprendidos es una necesidad humana básica, una forma de afirmación de la humanidad que compartimos con los demás [...] Crear estrategias para que el individualismo del estudiante logre ocupar un lugar entre sus compañeros y docentes, facilitando así el trabajo en equipo". Luis Porter</i></p> <p>El objetivo de este documento es conocer tu experiencia, expresado por escrito, en el proceso de un producto editorial en el aula de clase por equipos de trabajo.</p> <p><b>2. Narra tu experiencia en el taller editorial grupal. Apóyate en las siguientes preguntas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo te pareció el trabajo en equipo? ¿Te sirvió? ¿Para qué?</li> <li>• ¿Este ejercicio aplicativo te proporcionó descubrir nuevas fortalezas o debilidades? ¿Cuáles?</li> <li>• ¿Qué fue lo que más te gusto o no te gusto de este taller grupal?</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>*/</b> Cuando empezó el semestre yo estaba nerviosa porque todo el mundo decía que medios era muy difícil, pero en el primer corte me di cuenta que no, que en realidad se me facilitaba mucho y por eso esta ha sido de mis materias favoritas en la carrera. Además que en este taller descubrí una afinidad por la ilustración, que pues tenía antes pero aquí me arriesgué a ilustrar más y pues no soy el mejor pero me gusta la manera en que he mejorado, entonces esa sería mi mayor fortaleza.</p> <p>Mi debilidad está en arreglar micro tipografía y tal vez que me cuesta mucho trabajo el montaje del libro, errores más técnicos sobre todo, son los que se me dificultan. Por ejemplo en el segundo corte tuvimos muchas dificultades con la parte técnica de los archivos abiertos, pero al final la mayoría los pudimos solucionar. El trabajo en grupo también siempre es difícil cuadrar horarios y que la gente se tome en serio el trabajo siempre resulta algo cansón, yo diría que el trabajo de la revista si bien tuvimos buenos</p> </div>

resultados fue complicado trabajar así hubiera trabajado con mis amigos, es siempre complicado cuadrar opiniones, estilos e ideas.

**Según su experiencia grupal seleccione una opción.**

<b>FACILIDAD DE RELACIONARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo disgustos?			X	
¿Los resolvimos?	X			
¿Se superaron completamente los disgustos?	X			
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Hubo debates sobre temas específicos?		X		
¿Alcanzaron los objetivos?	X			
¿Se solucionaron colectivamente los inconvenientes?	X			
<b>DISPOSICIÓN PARA COMUNICARSE</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Comuniqué mis ideas de manera clara?		X		
¿Tomé en consideración las ideas de otros?	X			
¿Pregunté antes de reaccionar?		X		
<b>INFLUENCIA EN LOS DEMÁS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Una de mis propuestas fue adoptada y avanzada?	X			
¿La propuesta de otros fue aceptada y desarrollada?	X			
¿Logré fomentar la reflexión y autoestima?				
<b>CAPACIDAD PARA COMPRENDER AÚN SIN ESTAR DE ACUERDO</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>FRECIENTEMENTE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>
¿Existió ideas con las cuales no estuve de acuerdo?	X			
¿Había motivación para continuar?			X	
¿Conseguí actuar respetuosamente aunque con distancia frente a ella?	X			

## C. Anexo. Compartiendo el poder en la enseñanza-aprendizaje

<b>Entrevistas N° 01</b>	
Compartiendo el poder en la enseñanza-aprendizaje UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016	
<b>Universidad Jorge Tadeo Lozano</b>	
<b>Nivel educativo</b>   Magíster en Estética e Historia del arte en la Jorge Tadeo Lozano	
<b>Profesión</b>   Diseñadora gráfica de la Universidad Nacional de Colombia	
<b>Experiencia docente</b>   8 años	
<b>Experiencia profesional</b>   18 años	
<b>Profesor a cargo de</b>   Profesora e Investigadora en Diseño Gráfico.	
<b>Fecha</b>   11/11/15	
<p>Para explicar y entender la estética se tiene que empezar por sus orígenes en diseño y no son dentro de lo artístico, está asociado más a la experiencia y cotidianidad y eso es la formación estética.</p> <p>Imagino que te llama la atención el tema de las rubricas y el diseño de rubricas que desarrolla la universidad que va por esa línea; recientemente en las conferencias de dos expertas cognitivas apuntan a eso, a cambios que demandan los contextos. Por supuesto la Tadeo, y demás universidades en general esta situación es latente, diría que sobre todo sucede en las universidades privadas, ya sea por una razón económica que puede ser la mayor razón, estos cambios implican reflexiones diferentes en cuanto a la pedagogía y en el caso de la pedagogía del diseño es mucho más complejo, porque no podemos evaluar a los estudiantes todo el tiempo con rubricas, por ejemplo, apuntarle a una rúbrica aparentemente mostraría o daría cuenta de unas competencias básicas en una área específica, como observamos en los talleres, pero ¿Por qué no funciona en un área teórica como la mía?, ¿Cómo medir objetivamente la estética? es muy difícil por ser subjetiva y dependerá de la visión del evaluador, el profesor, el tema de la evaluación.</p> <p>Me parece gravísimo que un profesor diga “no tiene algo, es que no me convence, no me gusta eso” es demasiado subjetivo, es molesto el uso de la palabra estético como si fuera sinónimo de bonito, pero no es eso, puede ser lo contrario como cuando se habla de género, lo femenino no está alejado de lo masculino, de hecho lo femenino se construye desde lo masculino, entonces, ¿Cómo tener unas invariantes que determinen la estética?</p> <p>Por otro lado, si es importante saber quién está delante de ti, asociado a la formación estética desde la expresión, ética y cultura, estas se junta para poder medirlo no por una rúbrica, considero no se puede, pero el instrumento puede existir y mirar aspectos generales, de hecho hay otros que caen en la subjetividad, lo importante es darse un valor de lo que sabe para salir de la zona de confort.</p> <p>Yo creo que para hablar de estética en general en cualquier caso incluso dentro de la maestría y formulando el proyecto para la maestría y luego con los proyectos de investigación veía que aunque</p>	

no existan un método o modelo que desde ese campo que se pueda utilizar si proviene de otras áreas.

Dependerá a lo que uno está buscando, si lo que yo quería era por ejemplo, centrándome en la representación sobre lo femenino, tendría que entrar en el análisis de la imágenes pero ese recurso viene de otras áreas, como por ejemplo: la semiología, identificar códigos, identificar lenguajes, etc., considero que en ese ámbito desde lo pedagógico sucede lo mismo y habría que contextualizar el tema del diseño no desde una perspectiva macro que es el diseño, ni de lo que se aprende de todos esos diseño. Me pregunto ¿Qué significa culturalmente el diseño en nuestro contexto colombiano, porque hay una apropiación de esa noción así suena subjetivo? ¿Pero que es el diseño en este contexto colombiano? y esto asociado a como se vive el diseño, estaríamos hablando de la experiencia estética, que siente la gente en relación al diseño.

Porque puede ser y siempre sucede que el diseñador piensa una cosa sobre lo que produce pero la gente lo interpreta de otra manera así se controlen variable formales de comunicación pero esa parte oscura entre lo que produce el diseñador tras una serie de cosas que el diseñador ha seleccionado con un contenido específico y así este controlado incluso el grupo al cual lo va a dirigir.

Hay una espectro que queda por fuera y que puede ser ese ámbito de lo estético de la experiencia estética en relación al objeto de diseño, la experiencia que tengo con el objeto, los materiales le dan valor estético es importante porque está ahí finalmente esa experiencia. Yo creo también que se construye a partir de la percepción en relación al objeto, el objeto no aislado en contexto específico, un contexto que no solo se refiere solamente a su relación formal con otros elementos sino a su contexto histórico, al valor cultural por eso digo que sería importante entender o tratar definir el diseño.

Cuando yo veo algo así con esta forma, con estos bordes me produce una sensación armónica que me lleva a un concepto eso me parece interesante y si tú lo abor das en mi caso para el análisis desde la semiología y en tu caso si lo abor das desde lo cognitivo pues de ahí le das un marco metodológico concreto y le estas dando un valor concreto a la estética se empieza a caer en cuenta ahí que se logra que el estudiante se valore en sí mismo y que sabe que puede retarse en cosas que si es importante el diseño como disciplina desde la investigación para abrirle otros parámetros eso es lo que realmente dice aquí la cosa funciona desde la metodología proyectual y no es fruto de azar y está sujeto a hechos históricos.

El discurso del diseño hacia la estética el tema de inspiración en diseño está en el mismo problema de diseño no es inspiración hay está definida las variables otra cosa es que un diseñador se alimente de otras áreas por ejemplo de literatura, cine música etc. en un problema de diseño la inspiración están en el mismo problema en las variables en aplicar una la metodología completa y acertada además las metodologías no están preestablecidas se adaptan al problema que se está planteando.

Yo creo que un diseñador tiene que tener referentes y como tú lo decías en la memoria vamos almacenando información desde que nacemos y desde ahí es donde vamos a adquirimos perfiles y gusto pero también está el tema de la memoria visual que en el caso del diseñador creo que es vital.

Tuve de maestra a Marta Granados, recuerdo que ella nos decía en esa época no había Internet, entonces miren libros de fotografía álbumes cada vez que pueden para almacenar imágenes para tener referentes visuales, no sé si desde el punto de vista psicoanalítico de como funcionara o mecanismo de otra índole se va a proyectar en algún momento en una búsqueda de automática de imágenes que traten de resolver o dar cuenta de un problema de comunicación en algún momento

creo es así entonces la memoria visual de un diseñador gráfico esta entrenada o de cualquier comunicador visual esta entrenada para identificar un problema y sacar de esa información algo que pueda ayudar en ese problema. Por ello considero que es importante.

Sin embargo, obviamente toda la gente independiente si es o no diseñador debería asistir a exposiciones, a los concierto, etc., todo esto no es exclusivo del diseñador es un plus que vamos alimento de imágenes y vamos grabando esas imágenes y luego las podemos proyectar pero cualquier persona lo puede hacer, ser selectivo es importante, y la memoria se vuelve cada vez más selectiva y tal vez más especializada, entonces como es la mirada del diseñador en relación a una persona que no sea diseñador o productor de mensajes visuales uno se fija en las texturas puede ser que intuitivamente está analizando una composición la relación de los elementos en el espacio mentalmente los puedo ubicar y generar geometrías abstractas se ha desarrollado creo que es un ejercicio que se va trabajando con el tiempo entonces la mirada del diseñador de lo que produce, el diseño, los mensajes visuales va ser muy diferentes a la mirada del usuarios, del cliente o quien sea por eso creo en que si debe haber un punto intermedio que conecte esos dos elementos para que el usuario finalmente sienta algo de esa experiencia que tiene el diseñador cuando produce las imágenes porque a veces hay desfases.

Eso es bastante complejo yo estoy en el área de historia y siempre me enfrento a la brecha generacional histórica cultural es más grande en relación a esos conocimientos porque los estudiantes desconocen su propia historia general no saben que es ser colombiano, qué significado tiene la historia de Colombia y como puede reflejarse en el trabajo de ellos.

Al preguntarles sobre algo por ejemplo lo precolombino no saben nada, saben algo de San Agustín, saben algo de Tierra Adentro, no saben nada más. La historia no es solamente una serie de acontecimientos sino se construye en el presente hay un desconocimiento total y hay un desinterés sobre ese contexto pero en eso obviamente son responsables no los estudiantes porque son el resultado de esa cultura y son el reflejo sino los medios en general a los cuales acceden el tema de la globalización, el pensamiento global, la idea global todo eso hace que en nuestro caso seamos susceptibles a perder esa tradición esa historia.

Por ejemplo desde mi área trato que reconozcan las visiones de origen europea, norteamericana pero también lo latinoamericano, específicamente lo colombiano y al plantearles en paralelos los temas no solo van a entender el problema de lo local desde lo global sino que también van entender el sentido de la historia que no es solo lo lineal, sino que sucedía en 1492 en Europa, que sucedería aquí, porque esos desfases y con una ventaja adicional que es lo que me encanta de la investigación en historia del diseño y es que el objeto de diseño da cuenta de esos cambios, esa transversalidad, el lenguaje, los códigos, es una fuente de investigación primaria bien interesante que antes se había desechado y que ahora adquieren mucho valor para las ciencias sociales es desde la historia del diseño eso me parece muy interesante.

Aprender a entender el sentido del diseño el sentido de la producción material de cualquier cultura y lo veo ubicado como un objeto que refleja las condiciones de una época de unos sujetos históricos que dan cuenta de unas demandas de comunicación, del contexto si uno mira históricamente cuando empiezan a surgir los antecedentes el libro en la edad media se da cuenta que está atravesado por la ideología teocentrista y que eso se manifiesta en lo formal en la decisión sobre unos materiales unos colores, sobre unos formatos. El libro no es solamente un objeto aislado es el reflejo como decía antes es una fuente clara primaria de investigación histórica porque muestra las condiciones de la época libro desde los pergaminos ilustrados en la edad media hasta el libro digital como lo conocemos en la

actualidad podemos hacer una lectura transversal a partir del objeto de diseño que es el libro y todos sus elementos porque contiene además de forma bastante completa cada uno de los elementos que se trabajan en diseño gráfico desde las formas tipográficas, los formatos, el tema de la composición, todo, pasa por allí, habla del contexto histórico de la época.

Cuando nosotros vemos por ejemplo imprenta entonces en el ámbito de la historia del diseño es importante una innovación que da cuenta de una demanda necesaria un contexto específico pero más allá de eso miren el impacto que tuvo a nivel ideológico y cultural tanto así que se divide la historia de la humanidad en dos y desde allí se considera que comienza la modernidad, y es un objeto de diseño. Miren el impacto que tienen este objeto o esta innovación técnica o tecnológica asociada con la producción de un objeto en ese momento cuando vemos edad media, renacimiento nos vamos a lo colombiano cuando estamos listos vamos y hacemos un ejercicio en la Biblioteca Nacional allí miraron un tema la historia del libro en Colombia por solicitud mía y precisamente por esas inquietudes que han salido entonces nos muestran en físico colecciones cosas y tesoros que ellos tienen y para ellos es impactante tener, ver un libro viejo, lo desgastado eso es estética como ha pasado el tiempo, como los códigos del libro han entrado de pronto en desuso o se han transformado y se convierte en objetos de la poética más allá de ser un objeto de uso en una época para algo específico, para distribuir una información o para difundirla, en este momento desde nuestra mirada también tiene esa lectura.

Tu primer libro la cartilla coquito me gusto lo primero que me llamo la atención las imágenes el color la relación con las letras, todo es bien interesante porque se está construyendo la persona en relación a su rol y su género y sobre eso me imagino que también las miradas como la producción de imágenes que no es fruto de lazar van producidas a su vez unas ideas sobre ser hombre ser mujer ser niño.

En mis clases, realmente llevo mucho tiempo en esta área entonces voy sumando, voy variando la metodología cada vez es más complicado atraer la atención de un estudiante mantenerlos por más tiempo y más en esos contextos teóricos entonces además de los contenidos que deben darse desde el fundamento teórico y conceptual que deben tener hay que buscar estrategias que estén asociadas con lo que ellos experimentan en la actualidad para que se aproximen a los problemas a la realidad.

El ejercicio de la Biblioteca Nacional es muy interesante porque no es solamente mostrarle la imagen en la pantalla sobre esta, es la historia del libro en Colombia ¿Cuándo puedo acceder a archivos vivos? Cada vez más estoy trabajando con el tema de los archivos, ellos desarrollan proyectos transversales de investigación, hacen cuaderno de campo tienen temas específicos de diseñadores en la lista hay de todo ósea diseñadores colombianos enfocados de temas como tipografía como Cesar Puertas, pero también temas de Aldo Amnuso es interesante luego cuando se escucha al estudiante que presenta sobre el tipógrafo renacentista que sucede en ese contexto con la tipografía y luego Cesar Puertas, que sucede en la actualidad y ellos van generando los contraste muy interesantes se busca que ellos lleguen a esos niveles aunque a veces es complicado porque algo sucede con la forma del pensamiento de los estudiantes como analizan los datos que les estoy dando.

En este contexto hay elementos que no enlazan, es otra cosa es un problema que no puedo entender, para mí es generar redes pero cuando les pregunto en la primera clase cuál creen ustedes es la importancia de la historia del diseño en la formación de un diseñador, algunos no responden.

Entonces la mayoría lo tiene muy claro entiende que tener referentes, alimentarse visualmente y otros dicen sirve para imitarlo en esta época y pocos entienden que lo que se busca es ubicar un caso de diseño que no es fruto del azar sino que es fruto del contexto y que es fruto de las variables de ese

contexto de la época y dentro de eso está de forma transversal las innovaciones técnicas y tecnológica y que eso genera un sistema de que funcionó en ese contexto y que si el contexto es similar en una época actual ese modelo puede repetirse, de otro modo no tiene sentido repetir, diseño y cultura van juntos todo el tiempo, entonces el ejercicio del cuaderno apunta a que ubiquen un diseñador y en el primer corte plantean el proyecto tienen que ser conscientes de lo que están planteando un objetivo con esas características la estructura de ese objetivo además de eso si es importante porque lo están planteando con ciertas variantes luego empiezan a hablar del contexto y armar un contexto histórico empezamos a hacer ejercicios para desarrollar líneas de tiempo con referentes como icono clasistas, líneas de tiempo y empiezan a traer los insumos que ya han escrito desde el contexto y los traducen en línea de tiempo obviamente los resultados no son tan buenos.

Estos son trabajos que se hacen en clase tratan de organizar y visualizar, luego con estos insumos y las correcciones que tengan, no todos los actos de contexto son pertinentes a los datos para el objetivo del proyecto, luego de hacer una limpieza muy bien al diseñador van a tratar de hacer una línea de tiempo o cronografía con el código visual del diseñador utiliza amarillo azul y rojo utiliza planos de color tratan de identificar, de descifrar un lenguaje y traducirla en una línea ya diseñada son de primer semestre, y están haciendo muchos esfuerzos para hacer unas traducciones, después empiezan a investigar sobre las influencias para entender y construir.

Las influencias de escuelas de diseño, artísticas, otros diseñadores y artistas, políticas, religiosas, etc., son lenguajes para construir, desde ahí seleccionan 10 trabajos desde un análisis dado; en primer corte se aproximan ya el objeto de diseño y empiezan a analizar identifican códigos, códigos cromáticos para hacer una relación entre aspectos de forma y contenido, los estudiantes tratan de indagar sobre los soportes, la materialidad del objeto y luego producen un ensayo, desde allí se articula a manera de conclusión. Todas esas relaciones entre el contexto las influencias y la construcción de un lenguaje visual es lo que me parece interesante porque reflexionan al finalizar logrando lo que se ha planteado, al principio es un proyecto transversal, trabajan en grupos es muy importante que trabajen en grupos porque para ellos es más fácil trabajar solos sufren mucho al tomar decisiones, al tener cuestiones transversales pueden tomar decisiones de grupo y distribuir el trabajo pero al mismo tiempo todos necesitan tener la información, definir un líder que se encargue de articular cada etapa, ellos tienen que presentar resultados en un tiempo límite, un informe oral. Este informe es importante porque tiene que concretar verbalmente las ideas, es mentira que un diseñador solamente tiene que vender, tiene que sustentar por eso es que les dan dos o tres cachetadas y les cambian las ideas.

En diseño industrial vender la experiencia sobre su objeto de diseño ellos lo tienen muy claro nosotros hay una brecha un espacio donde tengo claro que debe experimentar lo que hago es codificar argumentar es fundamental en la formación de los muchachos especialmente en estos. En un evento de teoría en Villa de Leyva estaba presentando el trabajo y hablaba sobre estética un muchacho me pregunto de luego la estética no es lo bello, primero que es estética porque estética no es lo bello, no es un problema del estudiante es un error del profesor que le haya dicho porque ello repiten todo.

Tiene que ver más con el proceso lo que sucede en ese proceso no solamente de creación de producción sino que se pone en circulación del mensaje visual a través de un objeto de diseño y luego la apropiación de esos mensajes a través de un objeto que puede ser cualquier objeto de diseño gráfico pues que obviamente esta mediado por decisiones de acuerdo al contexto en el que va incidir, me refiero al contexto de ubicación o circulación de la información tiene que ver con la construcción de esa experiencia pero uno no puede negar que implícitamente cuando pone en circulación unos

códigos visuales que hace parte de esa experiencia también está generando una educación alrededor del gusto ahí es cuando viene esa idea del gusto eso me pareció lindo o eso me pareció feo entonces nosotros estamos construyendo esa idea del gusto y quienes observan en quienes utilizan el objeto, etc.

A veces me preocupa cuando los estudiante o diseñadores no tienen una capacidad de argumentación alta, ni en su objeto de diseño ni en la forma verbal, deberían preocuparse porque no tiene ninguna deferencia con otro tipo de personas que solo se dedican a operar, entonces para mí la estética y el diseño tiene que ver con la experiencia etimológicamente es eso también, creo incluso que si va más allá porque incide en la construcción de la cultura y de los sujetos, yo lo miro desde lo que he hecho que es la estética asociada a la construcción del cuerpo, de la subjetividad y eso hace el diseño construye sujeto.

La empatía hay que cuantificarlo, racionalizarlo, es cierto en general si uno hace una lista de las materias que más le gustaban en el colegio esas materias están asociadas con los maestros con las que tu sentías empatía y las áreas que no te gustaban con los que no sentías nada de empatía o que te caía mal o te presionaba entonces habría que cuantificar el factor empatía desde el punto de vista pedagógico lo cual es complejo porque si tu trabajas con 100 estudiantes como lograr empatía con esas 100 personas, en lo virtual como es esa empatía, si se quita ese factor como sería ese proceso de aprendizaje, se puede medir objetivamente, si se tiene empatía con alguien es porque está compartiendo algo que ya trae en su formación en su contexto, tiene que ver con tu educación logras empatía con quien tengas una educación similar y chocas con quien no tenga esos códigos es el dialogo de saberes la imposición de códigos no es fruto del azar.

## Entrevistas N° 02

Compartiendo el poder en la enseñanza-aprendizaje  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016

**Fundación Universitaria Los Libertadores**

**Nivel educativo** | Especialización en Comunicación Visual

**Profesión** | Diseñador gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano

**Experiencia docente** | 4 años. Fundación Universitaria Los Libertadores

**Experiencia profesional** | 8 años

**Profesor a cargo de** | Profesor tiempo completo del Programa de Diseño Gráfico en las asignaturas de Concepto diseño, Comunicación visual I y II y Fundamentos disciplinares

**Fecha** | 12/11/15

Frente a eso pues es una pregunta quién soy es bastante socrática, las preguntas sencillas son la más complejas desde el punto de vista personal y desde este contexto pues obviamente está implícita la manera que la que se asume su vida desde su profesión desde lo que hace como profesional adaptado al campo académico y eso digamos que dentro de mi experiencia que ya son 5 años.

Siempre me ha surgido una constate en cuestionamientos, cuestionamientos como docente, cuestionamientos como profesional y cuestionamientos desde la ética que puede abarcar varias

perspectivas por un lado el en como yo asumo la profesión y que revierto en los estudiantes. Ética en saber si realmente en lo que yo estoy enseñando es importante para ellos o si mi manera de enseñanza ellos lo interpretan como algo importante o relevante para sus vidas, como profesionales en cuanto son en el momento estudiantes y en esencia creo que hay siempre se está midiendo como persona en tanto uno tenga esa pregunta de por medio si uno no la tiene pues digamos que no va a tener una repercusión, es decir un auto cuestionamiento, uno dice realmente por ejemplo como experiencia relevante en lo que yo enseñó eso puede ser un aspecto, el otro aspecto es hasta qué punto lo que yo enseñó tiene una relación directa con la realidad de afuera y con la realidad de como se está asumiendo el diseño en los distintos campos.

Personalmente me cuestiona como persona y profesional, y como docente específicamente hasta donde lo que yo he tratado de enseñar tiene una vigencia, tiene una relevancia tiene una importancia en ese campo real del diseño digamos que entre mi experiencia específicamente en los últimos cuatro años pues ha sido con esa formación conceptual y esa formación teórica alrededor del diseño teniendo en cuenta que mis cuestionamientos son el de tratar de aterrizar mucho los discursos a un entorno más de nosotros, más de ser colombianos, de ser diseñadores acá en Bogotá, ser diseñadores acá en Latinoamérica porque igual yo lo he discutido no con todos pero si algunos docentes que muchos de las formulaciones teóricas digamos si bien a un nivel global puede ser entendido pero algunos aspectos deben ser traducidos.

Es decir, como yo pueda explicar una comunicación visual entendida desde un contexto local, como yo puedo explicar las teorías de pronto de la semiótica o teorías de los elementos básicos de la comunicación adaptadas a un contexto nacional o local, entonces digamos que hay ese tipo de preguntas lo que le genera forzosamente desde el sentido mismo de la planeación poder crear algunas metodologías, encontrar algún tipo de análisis que realmente se interprete esos discursos hacia algo que se acerque a la realidad.

Hay un antecedente clave y es que todos los proyectos de aula que yo he realizado trato de abordar como proyecto de entrada, entonces que es lo que implica abordar un proyecto, primero analizar un contexto, de ese contexto determinar un tema, de ese tema establecer unas características o unas caracterizaciones de comportamiento social, de ese comportamiento social se tratan de extraer o interpretar digamos unos códigos de comportamiento, unos códigos culturales y a esos códigos culturales pues se le va a dar una digamos una interpretación desde como ellos asumen esa problemática como diseñadores.

Ellos estudiantes, yo docente y hay pues digamos que se ha establecido una serie de retos y de cuestionamientos puesto que en algunos momentos a veces uno muchas veces no se tienen las respuestas, porque esas respuestas no te la va a decir un libro y si te las intenta dar son unos planteamientos muy genéricos, planteamientos que se han construido en contextos totalmente distintos, a veces elitistas. De cómo nosotros también nos enseñaron como diseñadores y de una u otra manera también se está abordando eso, digamos que ese sería como el trasegar del asunto ya luego pues se establece lo que yo les dio a ellos, una frase y no solamente en la parte de comunicación, de concepto, de historia, y ahora con este concepto transdisciplinar de trabajo, para decir de que o de quien hablo, que es lo que implica eso, hacia quien le voy a contar ese discurso o ese cuento y de qué manera se lo voy a contar, es el como yo trato de traducir esas preguntas complejas muy académicas en una jerga más entendible, más cotidiana como para que ellos puedan por lo menos dimensionar, se trata esto de decir de que hablo eso implica una serie de cuestionamiento que vienen de un contexto hacia quien le voy a contar ese cuento.

Estamos hablando que de una u otra manera siempre en ese acto de análisis, en ese acto propositivo, en ese acto de creación debe estar pensado desde unos parámetros de quien va a recibir esa propuesta de diseño, cierto, lo otro es como lo planteo pues hay viene una serie de discursos no solamente técnicos sino también digamos de relación, de interpretación y de propuesta ya consecuente con lo que se ha venido indagando entonces pues como lo voy a contar teniendo en cuenta esos parámetros culturales entonces vienen unas relaciones entre esas tres preguntas que muchas veces no se dan.

Digamos de pronto por la misma dinámica de los tiempos o de la saturación a veces uno quisiera como dedicarle más tiempo y ser mucho más específico, obviamente no es una manera de excusa pero si es dentro de ese proceso por relevante la manera que el estudiante hace un compromiso y de qué manera comienza a interpretar digamos así como ha habido resultados muy malos y siempre que uno ve esos no tan buenos resultados pues obviamente la reacción misma que tiene uno como docente es un auto cuestionamiento que hice mal, donde erre en que de pronto no hubiese podido interpretar o abordar o adaptar esos conceptos, de una u otra manera se evalúa y me parece clave y que digamos que en estos momento considero un punto importante en el discurso del diseño es por un lado evaluar y determinar una valoración muy importante en cuanto al concepto del proceso y otra en cuanto a la facturación misma del resultado final.

Genéricamente se le conoce como producto, bueno dependiendo del contexto, me parece clave que dentro de estas formaciones se aclare cuál es la relevancia e importancia de asumir esto como un proceso pues fundamental que se entienda esto como el principio mismo del proyecto, el proyecto mismo me obliga a generar un proceso, una metodología, un análisis y por otro lado eso debe ser consecuente con una producción final, ahí digamos que a veces por llevarlo casi al límite no he dado tanto tiempo a la producción final misma de esa propuesta de producto quedan las cosas a medio camino, que dentro de la evaluación incluso que no lo digo tanto por mí, sino por los pares externos si es importante entrar a dimensionar cuales son los parámetros de análisis de valoración que se deben hacer de este tipo de proyectos entendidos como que hay un proceso de por medio y que sobre todo en esa construcción de análisis que debe tener el estudiante.

Para mí lo más complejo es que ellos logren establecer una argumentación de lo que están haciendo para mí tal vez es el punto más relevante y más complejo de enseñar como yo hago para que ellos tengan unas bases sólidas en cuanto a la argumentación que perse le vas a derivar en un concepto y que luego pues ya ellos entrarían sustentar porque hicieron las cosas de una manera o la otra. Dentro de esta experiencia que he tenido digamos que es lo más complejo establecer es la argumentación y obviamente dentro de ese proceso de enseñanza. Desde mi experiencia y por la misma presión frente al grupo tener planteamientos estratégicos de talleres, guías, planteamientos estratégicos que los ayude a encausar todo este gran concepto llamado proyecto es de vital importancia.

Este tipo de análisis de las tres preguntas que yo te acaba de decir o sea, de quien hablo, como voy a decir esto, porque hablo de eso, de ahí se van generando como preguntas asociados a todos los proyectos de aula que se deben fundamentar de esa formulación de preguntas de cómo resolver, desde que método y ahí cada docente tendrá su manera de hacerlo yo tengo la mía, no voy a decir que todo lo que he hecho es genio porque no lo es pero si he tratado de generar que esos talleres estén sustentados en preguntas y digamos en algún tipo de análisis, de alguna matriz, a través de categorías que de una de otra manera traten de hacerlos entender que eso siempre debe tener una argumentación del asunto y la parte del diseño esta obviamente muy arraigada con el tipo de cultura

que ellos logren establecer como personas.

Que comprenda que están en un proceso de formación porque así como tú puedes encontrar un estudiante que tenga un conocimiento básico o que ese rija a lo que el docente meramente le dé en la clase hay otros que si asumen otra postura y en el momento en que se enfrente a un texto, lo leen, lo discuten, lo argumentan pero hay otros que no, hay viene otra racionamiento, es decir que estoy haciendo, que estoy haciendo mal, como reencauso esto lo uno o lo otro y pues obviamente pues ahí yo creo como una parte complementario es en tanto como nosotros nos enfrentemos como sociedad a interpretar unos textos en el acto mismo no solamente comprender que es lo que se está leyendo que hay en otra parte.

Es parece muy complejo porque nos conlleva a otras series de competencias, escribir una argumentación, luego de manera oral y que de una de otra manera es algo que se ha discutido en muchos niveles académicos pero que al llevar eso a la realidad del aula tendríamos que replantear unos planes curriculares, donde digan como aprender a redactar desde la propia disciplina del diseño, como aprender argumentar oralmente desde la propia disciplina del diseño, incluso me atrevería a decir que en algún momento de una u otra manera eso está implícita en la comunicación, podría establecerse dejar un poco de lado el desarrollo del proyecto y concentrarse en unos procesos de mejoramiento de ese tipo de competencias entonces para mi podría ser más relevante que ellos al final me pudieran escribir una bitácora con cada uno de esos procesos sin necesidad que entren a formular un desarrollo visual que es donde comúnmente la misma disciplina lo llevar a uno a eso, es importante el desarrollo de un producto final pero digamos que a estas alturas del partido uno siempre tiende a reevaluar y devolverse, es clave devolverse y ver para establecer una teoría muy básica y enfrentarnos a escribir y a argumentar para que el producto final sea en sí mismo la argumentación sólida de lo que ellos están analizando desde el discurso.

Generar criterios para mi es lo más complicado porque de todas maneras en estos momentos te diría hagamos una evaluación que yo he tratado de construir en cada una de esas experiencias, un auto cuestionamiento que probablemente no se llegue a un nivel medio, en tanto que hay un límite en que uno establece una serie de seguimientos, pero esos seguimientos necesitan de la otra parte y esa otra parte pues es como el estudiante asume su responsabilidad con esa formación, no quiero entrar digamos en estos momentos como en abordar otros tipos de contextualizaciones porque de pronto ellos le prestan más atención más a lo uno o a lo otro, porque no quiero entrar ahí como esa interpretación de cómo es que por lo uno o lo otro, creería que las soluciones son el poder replantear muchas cosas, tal vez comenzar de ceros en algunos aspectos y reenfocar eso hacia lo netamente argumentativo, no lo vería desde otro punto de vista en estos momentos.

Cual sería las decisiones tomarían los estudiantes desde una propuesta contextual para definir un contexto, que tema considerarían ustedes importante o relevante, porque ahí es un punto de partida. Usted estudiante, le interesa esto métale la ficha, voy a asumir que ustedes va a enfrentar una serie de análisis para poder contrastar una serie de información que nos trate de identificar algún parámetro que realmente sea relevante hacia un propósito de diseño y de comunicación, tal vez si se hiciera con mayor profundidad el asunto tal vez se llegaría un desarrollo de aula de 16 semanas,

Hay otro tipo de dinámicas un desarrollo hacia un planteamiento o una consecución visual, es cuestionarme frente a como se vende diseño, como lo muestra y eso también está en la actitud individual, está en el modo en que se evalúa, se hace énfasis, por ejemplo generado dinámicas, a partir de talleres de guías, es decir cómo puedo interpretar tanta teoría y pasarlo a un taller que va a

formular una serie de preguntas para que el estudiantes se en rute, es decir porque la cosas son así y no de otra manera, todo depende de los resultados que cada uno establezca en esos desarrollos.

Hay construcción de ejercicios grupales y ejercicios individuales, en tanto bueno en la parte, digamos en lo grupal el concepto diseño se inicia con una identificación individual, lo que se hace luego es cruzar algunas características que vayan a estar proyectadas a una sola resolución como grupo, es decir, Sandra esta con Oscar y Sandra hace un análisis y Oscar hace otro análisis, de un mismo tema o de un mismo aspecto, pero tú aboradas una perspectiva a un subtema de eso mismo y yo de otra y cuando digamos, establezcamos unas primeras entregas un diagnóstico del primer mes y medio cuando se tenga claro esas categorías de análisis, ahí entonces hacemos el cruce de eso y podemos establecer unas metodologías, como es, proponer partir de eso para un nuevo producto, es decir, como una especie de hibridación conceptual que resulte o que busque o que pretenda generar algo diferente.

No estoy diciendo algo nuevo, porque es casi imposible decir algo nuevo, pero sí por lo menos que se proponga un análisis, una propuesta de diseño diferente a lo que en esta primera fase se identificó, el pretexto es como funciona esto, cómo se comporta lo otro, porque fue diseñado de esta manera y a partir de eso entonces entraría un concepto de conceptualización creativa, de análisis creativo, que bajo esas circunstancias pues digamos que por el contexto en el que estamos y pues obviamente se debe aclararse que no es la resolución de algún tipo de prototipo pero si es el planteamiento de como ellos deslumbran esa propuesta de diseño que caracterizaciones tendría ese objeto de diseño, que funciones tendría, que relación tendría con el contexto, que relación tendría con el usuario pero a partir de esa propuesta eso si debe estar consignado en esa formulación más allá de cómo se podría realizar bajo unos parámetros técnicos y ya estaríamos entrando en otro tipo de fase del diseño un poco más complejas pero que si quede la propuesta es decir el planteamiento de lo que ellos harían de algo diferente.

La estética en diseño, digamos que hay dentro de lo que yo me he dado cuenta en ellos obviamente, ellos ya llegan con unos parámetros de estética, incluso en el primer semestre y esas estéticas, de una u otra manera o bien han sido acentuadas en algunos espacios, algunos han virado a otro tipo de estéticas y otros, muy pocos están en un constante cambio, no es lo mismo lo que entraron en primer semestre, a lo que ya pueda ser un concepto de estética cuando ya van en sexto o séptimo semestre, el problema es, que ellos están parametrizados a partir de unos estándares de representación de identificación cultural a través de esas estéticas y que en algunos casos les cuesta salir de ahí.

Es decir, lo complejo es cuando se les planteen proponer algo nuevo cuesta zafarse de esas prefiguraciones que uno tiene como estética y enfrentarse a lo otro hay yo consideraría que más, que como un proceso de creatividad y taller seria plantear una parte de experimentación, pero una experimentación a partir de algo previamente sólido en concepto y planteamiento comunicativo por decirlo de alguna manera, porque si experimentar, cómo sería experimentar técnicas, experimentar un lenguaje que permita encontrar otro tipo de resoluciones, que eso ya es otro discurso.

Pero sí creo que ahí como yo lo veo la estética en ellos, porque ellos vienen con unos parámetros culturales, ellos son unos chico que crecieron son nativos digitales son consumidores de video juegos son consumidores, de nacieron con los Cartoons, MTV otros se desprenden de representaciones del comic del Manga otros son más hacia las expresiones urbanas venidas del grafiti y cada uno de ellos tiene un imaginario que le permite interpretar ese concepto de la estética, el gran problema que es algo que a mí me ha costado, es como desprender eso para que ellos entienda a quien se le va a

plantear una comunicación porque si les digo si nosotros pensamos unos niños de un colegio distrital en Kennedy cual sería ese tipo de resolución estética después de tanto discurso, entonces, hay digamos que faltaría más acentuación y que ellos se empapen más, de qué manera ellos expresan a esos niños para plantear una resolución visual que se asemeja a esos comportamientos y que no se parezca a mi estilo, comportamiento de diseño, eso digamos que es otro punto álgido, clave cuando se presenta un producto, se confunde con lo bonito con unos parámetros estéticos está planteando este discurso no sé a mujeres cabeza de familia que están realizando tal proyecto, ellas si tienen esa cultura para entender ese color, esa tipografía, esa construcción de copys, esa construcción de slogan cantidad de soluciones, entonces es como una desculturización a veces que uno tendría que hacer, el reaprender, el reaprendizaje y que uno debería hacer pero es monumental poder deslumbrar en 16 semanas, en cuanto debe cumplir con unos conceptos básicos, abordar autores, es complicado.

Cultura visual estética por ejemplo algo que me cuestiona y algo que se ha hecho dentro de esa fase de aprendizaje, que es otra pregunta, qué tipo de comunicación le van a plantear a ese sector social y porque puede ser más relevante la construcción de una cartilla, que de una valla, entonces, es ahí cuando uno trata de decirle, mire ubíquenos donde estamos parados, cual es el espacio para activar esa comunicación, porque voy hacer una valla, ¿por qué es lo común? es relevante eso a lo que se está analizando? No, un planteamiento y un análisis debe generar al final, qué tipo de resoluciones o que tipos de productos debe ser más pertinentes mas no generar una faceta de planteamiento de piezas graficas porque si,

Les hablo a mujeres cabeza de familia, aquí no entra Twitter, aquí no entra Facebook, no entra redes sociales porque eso es un discurso y se torna esnobista para otros sectores de la sociedad que tienen otro tipo de formación, lo que les puede interesar es unas necesidades básicas, urgencias y hay bien lo más complicado de esto y es bueno, que se plantearía como producto para que medianamente ellas se sientan reconocidas, entiendan lo que se les está diciendo, y cual sería una tentativa de digamos de impacto o de cambio que le podría generar esa pieza de diseño de comunicación a esas señoras cabeza de familia, realmente viene otra sería de cuestionamientos, otra serie de preguntas y uno se va dando en la cabeza y bueno, realmente esa propuesta si va a tener una consecución medianamente consiente y con cierta lógica de acuerdo a las problemáticas, entonces, eso otro karma, otro tipo de lágrimas que uno hace en el proceso.

La experiencia y conocimiento que tenga cada uno si influye ya que cambia igual de todas maneras dentro de esa formación ética personal, uno irradia lo que es en el fondo, es decir, que consume uno, que cultura consume que cuestionamientos uno consume y que lo va irradiar cierto, que experiencias uno ha logrado realizar que visión tiene uno de las cosas, entonces pues obviamente es una sumatoria de vivencias, personales, profesionales, que obviamente uno va irradiar, mira yo te digo, puede sonar algo muy básico, pero el que uno logre de pronto identificar un elemento complementario alrededor de la teoría que uno esté trabajando, me encontré un video que me hable de esto, me encontré un texto, me encontré una apropiación de análisis, me encontré un libro que difícil encontrarlo que será un pequeño plus que yo voy a generar a esa experiencia, ya ahí marcar una pequeñas diferenciaciones que puede ser mínimo que puede ser el resultado de una vida cultural dentro de la academia y fuera de la academia, la exposición de x artista, la exposición que se yo, entonces eso también son como, uno tiene una bolsita y uno va agregando nuevos elementos que ayudan a uno a enriquecer el proceso.

Un libro para mí, es el libro como objeto, el libro como experiencia, el libro como todo, creo que el libro para mí el concepto de libro en esencia, de entrada pues es un parámetro del mundo, es un

parámetro de la vida, que está pues cargado de una serie de conceptos y de perspectivas de un autor y en qué tanto que uno logre conversar con ese autor a través de ese libro y pueda quedarle a uno, más allá de nuevos conocimientos pero si nuevas perspectivas, yo creo que más allá de adquirir información es generar con esa información nuevas perspectivas del asunto, para mi puede ser una caja de pandora, algo así, porque a la larga uno muchas veces adquiere los libros porque tiene referencias, o porque lee el prólogo, o tiene referencia del autor.

Siendo sincero rara vez voy a comprar este libro porque ya me leí el 100% a menos que lo quiera comprar para uno, pero a mí me gusta que a veces es una invitación de descubrir algo, que no se conoce, una novela por ejemplo, un autor que de pronto ha escuchado en los medios de comunicación y que le genera a uno curiosidad para saber de qué carajos está hablando, como escribe, no voy a decir que voy a comprar ese libro porque ya tenía referencia de él, ya lo había leído, por referente de amigos, compañeros, un blog, un artículo, decir que se conoce todo no, yo lo miro como una seducción, una especie de caja de pandora que muchas veces llega a él por accidente, a veces porque uno está en una librería y le pareció algo interesante, no sabía de ese autor y los descubrí y creo que yo lo veo como una relación natural del asunto, como cuando uno se enamora de algo no lo estaba buscando, me lo encontré y venga, si es como eso y no sé qué me voy a encontrar en él, es como eso, como la vida misma, entonces a mí personalmente me ha pasado con muchos autores con muchos temas, estos momentos se tiene nociones de muchas cosas pero ni siquiera uno llegaría una información medianamente profunda en todas las cosas, así uno trate de especializarse en una noción o varias de muchas cosas, pero no conocimiento.

Mi primer libro, bueno en mi edad, yo tengo una metáfora en mi vida y es que si a mí me preguntaran, con qué imagen usted resumiría su vida, yo diría que cuando tenía más o menos unos 12 años, un tío, hace más o menos 25 años él estaba haciendo el pregrado en artes, cuando yo iba de vacaciones donde mi abuela y no tenía mucho por hacer que por lo general a veces uno no tiene mucho por hacer, en esos momentos de ocio me puse a escudriñar esos libros, apareció la famosa colección que saco la Parramon de arte en técnicas de acuarela, óleo, de todo eso, fotografía, caligrafía y eso fue como mi primer contacto con los libros.

Mi primer contacto con un libro que indirectamente me hablara de diseño o muy directamente de diseño dependiendo de cómo se vea el asunto, ese fue mi primer contacto y de una u otra manera gracias a esas experiencias, es que yo decidí inconscientemente estudiar diseño, porque yo no puedo decir que yo estudie diseño porque yo sabía que era un proyecto de aula, no eso es basura, mi vida ha sido de una u otra manera accidental, ahora, no quiere decir inconsciente en algunos momentos, pero digamos que fue una experiencia, un preámbulo de adoptar esos libros y ya después me tuve mi época de biografías, que eso también me comenzó a dar otra perspectiva, entonces pase de los libros técnicos a las biografías de los artistas Van Gogh, Miguel Ángel, Jackson Pollock, bueno en fin, eso fue y pues es todavía los tengo y eso me llevo a otras cosas, a descubrir otras cosas.

En estos momentos al valorar un libro por forma, color o enfocado por el tema en como veo los libros hace 20 años a como los veo ahora, pues la perspectiva es totalmente distinta pero también creo que depende del interés, si yo voy en busca de un libro de una novela literaria para mí, la portada si es importante pero hay va hacer mucho más relevante el contenido, si yo estoy buscando un libro de diseño, lo que yo busco es que no solo el contenido, sino también la manera en que se presenta esos contenido, entonces digamos que depende el tipo de libro que uno esté buscando, el tipo de información o contenido que uno esté buscando, dependerá de mi imaginario, por ejemplo también depende de los momentos en que se deja seducir, hay libros por ejemplo que en su presentación o

ediciones especiales le gustaría pagar un cajonal de plata, por tener ese libro nos solamente como contenido sino como objeto de colección.

<b>Entrevistas N° 03</b>	
<b>Compartiendo el poder en la enseñanza-aprendizaje</b> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016	
<b>Fundación Universitaria Los Libertadores</b>	
<b>Nivel educativo</b>   Maestría en E-Learning en Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla UPAEP.	
<b>Profesión</b>   Diseñadora gráfica de la Universidad Nacional de Colombia	
<b>Experiencia docente</b>   15 años	
<b>Experiencia profesional</b>   18 años	
<b>Profesor a cargo de</b>   Profesora e investigadora tiempo completo en asignaturas como Tipografía (Fundación Universitaria Los Libertadores). Medios Editoriales (UJTL).	
<b>Fecha</b>   23/01/16	
<p>Soy una mujer venida de un pueblo que ha creído en mis capacidades en lo que puedo hacer he confiado en mí en que puedo conseguir lo que me proponga y pues nada soy eso una mujer que ha estudiado, que soy mama y que hago dos cosas que me gustan mucho que es ser profesora y ser diseñadora eso soy yo.</p> <p>Profesora soy desde, oye hace como 10 años desde el 2006, pero yo soy profesora desde mucho antes, porque si no me queda grande la palabra yo hice bachillerato pedagógico, desde no sé, tenía como 12 o 13 años estaba en noveno tocaba hacer prácticas pedagógicas, sin embargo yo no le atribuyo a eso nada diferente a que yo no quería ser profesora, muy chistoso, hice, tocaba hacer prácticas de un día completo en primaria, ser profesora de primaria, lo iban rotando por diferentes cursos y tocaba hacer todo, guías, planeación, metodología, evaluación, todo todo y a mí me cargaba la mano que hiciera material didáctico, decían ahh, esto es en gacheta, yo estudiaba normal y donde se hacía prácticas en las escuelas de primaria y las tres directoras de las escuelas, ahhh eso que Raquelita nos haga los mapas, los no sé qué...igual yo nunca me sentí la más carismática ni la que mejor dominaba los grupos ni nada de eso por mi parte me gustaba lo que no me gustaba es que era muy arbitrario todo, uno es chiquito y se está formando pero las profesoras que eran las guías el modelo a seguir no lo eran y mi mama es profesora en ese momento no ejercía, ella trabajaba en la oficina como de dirección en la parte administrativa del pueblo entonces no era profe, pero entonces, obviamente de ella también le aprendí como a ver críticamente eso lo que hacía como profesora, yo le decía a mi mama, mira, me toca hacer esto y ella que fue Hitler de la casa, decía ¿Pero eso que es, eso no está bien, porque está haciendo eso así?</p> <p>Porque así dijeron las profesoras, esto es absurdo, ¿que van hacer los niños con esto, que van a aprender con esto?, entonces igual yo lo hacía porque así me tocaba, y más de una vez tuve enfrentamientos en hacerlo como mi mamá me decía y con lo cual yo estaba de acuerdo, y llegaba las profes me calificaban mal y como un pueblo todo es chiquito y todo se sabe pues mi madre trabaja en la oficina de dirección escolar, decía, a bueno me van a oír y discutía porque están sugiriendo esta metodología porque lo que ella está planteando mal, si esto sirve para esto y esto.</p>	

Otra cosa fue con la ortografía, alguna vez una profesora me hizo correcciones y habían errores de ortografía, en casa siempre han molestan mucho por eso, entonces le dije a mi mamá, mira mami la profe tal me dijo y señalo estos errores, y en los pueblos se da muchos enfrentamientos de celos y envidia sobretodo en el gremio de las profesoras, es una cosa cotidiana, entonces, mi mama con letra de ella escribió, eso se escribe así, si usted es una profesora guía para mi hija tenga buena ortografía, porque a mis compañeras no se la rebajaban yo si fui muy cuidadosa por la exigencia de mi mama pero entonces claro la profesora se quejó, se enfrentaron ese fue, el caso es que yo salí diciendo yo no quiero ser profe en la vida, todo menos eso.

Me presente cuando me gradué en la pedagógica, a una licenciatura en matemáticas y en la Nacional a una ingeniería, no sé porque, en mi caso mi papa y toda la familia de mi papa han sido muy buenos matemáticos, todos en mi casa hay varios ingenieros, mi papa no pero él trabajaba en banco toda la vida, me gustaba pero pues, no era mi mayor vocación y pase, que es lo más chistoso en la Nacional no pude alcanzar a llegar al examen, yo venía de Gacheta, en la Pedagógica si pase, pero el lio era que tenía que vivir en Bogotá, donde los tíos y todo eso y no se podía en ese momento yo no quería, entonces me salió un reemplazo rural, tenía 15 años y me fui a hacer eso en un campo, como 4 meses a reemplazar una profe que la habían operado de los ojos y fue muy curioso que los niños y en campo se ve de todo, tenían un niño de 16 años que cursaba primero y otros chiquitos de 7, de 8, de 10, esa experiencia fue muy dura para mí porque se ven muchas cosas absurdas en el campo, desde en esa época no había comedores o restaurantes escolares rural, en el pueblo si pero en el campo no, niños que aguantaban hambre, como no te imaginas, niños que llegaban y le contaban sin problema, profe en mi casa vivimos en un solo cuarto todos juntos, en una sola cama y adivina, pasaba de todo y ellos contaban eso, es fue terrible para mí.

Después yo trabaje en otras cosas pero cuando me fui de mi casa que llegue a trabajar en Palmira otra vez trabaje como profesora con chiquitos de Kínder y primero y otra vez dije, no vuelvo a ser profesora, luego vine y estudie diseño y aquí estoy.

En la época en que yo era recién egresada de bachillerato y de todo, la orientación vocacional era enfocada a las ciencias duras y sobre todo si uno no estudiaba eso pues era mal visto, yo creo que tengo mucha influencia de lo que son las costumbres de un pueblo, la familia de mi papa todos son ingenieros o de banco la mayoría ha trabajado en eso y por el lado de mi mamá hay una mayor sensibilidad de cosas artísticas, la plástica, la música, todo eso, siempre en mi casa la vocación artística sí, pero entonces, me acuerdo mucho en el colegio en orientación vocacional la orientadora era un fiasco total de mediocre, nada menos nos decía, o tienen que ser ingeniero o médico o arquitecto, nunca le creí porque no veía en esas, pero de pronto por el lado de la arquitectura, por el dibujo pero también por un componente más racional que tiene la arquitectura que no era solo dibujar por dibujar, que yo tampoco no quería hacer.

Estaba trabajando de secretaria en una estación de servicio y el señor dueño, que era un pensionado de la policía, tenía 7 hijos, todos profesionales, todos con dinero, yo fui y compre los formularios para Nacional y para el Sena no recuerdo que era una cosa rara algo relacionado con lo técnico, dibujo técnico y para el Colegio Mayor de Cundinamarca que era como dibujo arquitectónico, cuando yo lo estaba llenando el de la Nacional yo iba llenar arquitectura al lado de él, y él me dijo hay china porque va a estudiar eso en la Nacional, la Nacional es para estudiar otras cosas, de todos mis hijos el único vaciado es el arquitecto, los otros eran más exitosos en carreras como ingeniería y otras cosas, y yo será Don José, si china no meta arquitectura eso está plagado de arquitectos, empecé a mirar y vi diseño gráfico, confieso que no tenía ni idea de que era eso, pero era lo más cercano porque arte yo

si tenía clarísimo que yo no quería estudiar, entonces yo dije hagámosle a esto, luego vi que tenía examen específico solo ese y música tenían examen específico y Don José dijo hágale pues preséntelo eso golpear no es entrar y yo dije pues sí, yo te confieso que yo iba con la convicción de que iba a pasar, porque no voy a pasar yo puedo, yo siempre fui la ñoña del colegio, la juiciosa, imposible que me quede grande esto y en efecto, cuando entre si me gustó mucho, desde siempre me gustó mucho, a pesar de que ahora veo con mucha crítica como se manejó la cosa mientras yo estaba, pero si me gusto, sin embargo tengo mis crisis y en cuarto yo dije que quería pasarme a arquitectura, hice la carta, la presente en dirección de programa y me dijeron, usted en arquitectura ay no vaya tómesese un descanso y me rompieron la carta, no hable bobadas usted es buena en esto.

Para el ejercicio del diseño en lo relativo al lenguaje visual no influyo mi vida en el pueblo, pero si para ver contexto de cosas y sensibilizar más con lo que pasa si, yo fui niña consentida, también uno en un pueblo está en una burbuja, sobre todo hace 30 años, igual yo también he sido un poco nómada, porque de Gacheta me fui a Palmira, luego a Bogotá, de acá pues como tenía que vivir prestada en casas porque mis papa no tienen casa acá, viví primero en una casa donde un tío en Alquería, otro en Soacha, luego Zipaquirá y luego otra vez en Bogotá, por el centro, como que me he movido mucho y de estar de un lado a otro y reconocer una ciudad y yo que en ubicación cero, me cuesta tanto pero todo esas cosas me ayudan para ver realidades, conectar el diseño con eso, es algo que en la universidad nunca jamás, ni se nos pasó por la cabeza, jamás eso yo lo empiezo hacer cuando entro a la agencia y empiezo a ver que unos clientes, unos usuarios que tienen necesidades específicas y analizar eso con eso con mi jefe, pero en la universidad no, en la universidad fue un momento de escuela en que la gran obra es lo que tu terminas y pegas ahí y fin, jamás de los jamases yo no tengo una sola experiencia presente de que alguien me haya dicho como lo van a leer, interpretar, el última palabra el profesor y punto, era eso, siempre me pareció tan absurdo, contrastando con un poquito de todo pues la idea es salgan todos del salón que se les van a evaluar, yo pensaba pero esto es en la Nacional, aquí como hay que meterle uno terror y miedo, uno espera una retroalimentación, que se bien que no hice bien, yo si te confieso que estaba convencida que eso era en la Nacional, porque era la Nacional, porque siempre son los referentes de la Nacional, es hay Dios mío, después que empecé a trabajar me di cuenta que la gente tiene esas costumbres pero eso que es.

Mi cultura ha sido adquirida en la universidad y trabajo, en la Nacional aprendí del oficio, como la atención al detalle, al cuidado en la composición, al oficio literal y cosas como gestión, como ver que hay un público fue muy por encima, sobretodo, fotografía, técnicas, siempre era el hacer, de pronto un hacer razonado sobre otras nociones que nos son las que trabajamos ahora no han razonado sobre las escuelas viejas y del arte más que todo ni siquiera tanto del diseño o sobre las influencias de los profesores, cuando yo entre a trabajar a la agencia lo primero que empiezo hacer es revistas y porque estaba haciendo una revista freelance y por eso me fui conociendo y a pedido del cliente quiero esto, trataba de que quedara bien, era juiciosa aplicaba las retículas y cuando me contactan con la agencia con la que trabaje me dijeron va hacer una prueba, iban a participar en un concurso de diseño de la armada, haga su propuesta, no sabía de la gráfica de las fuerzas militares, mire que hacían unos montajes que se notaban muy ficticios y bueno empecé a mirar si había Internet pero era lento, entonces eres un poco más ágil buscando cosas porque no había, no era tan fácil como ahora, se digita tal cual como se quieres y aparece.

No estaba vinculada pero presentaron esa propuesta al concurso y ganaron y me vincularon, era la única niña en esa agencia entonces por haber ganado con eso vinieron muchas cosas de la armada para la agencia y fui volvió la consentida del jefe, él es publicista de la Tadeo, le gusto hacer equipo conmigo, había sinergia, se notaba el aporte de parte y parte y allá también trabajaban muchas

campañas para laboratorios farmacéuticos entonces con él aprendí a conceptualizar eso si fue allá no fue en la universidad hay entendí que era un concepto en un trabajo y mis compañeritos diseñadores siempre eran rebeldes con eso porque Alex mi jefe decía lo importante era el concepto, mis compañeros decían, claro como él es publicista entonces lo importante es el concepto, pero no lo importante para el diseñador es el diseño, yo estaba como en ese... será y me di cuenta que efectivamente si era importante el concepto allá empiezo a ver muchas cosas, suscripciones a páginas de publicidad de Argentina y Chile, se animó a comprar libros de publicidad y veíamos cosas, videos digamos que cosas publicitarias se abrió mi mundo, de editorial hacia lo que tenía que hacer hasta cuando aparecieron campañas con necesidades muy específicas, por ejemplo para los soldados que se suicidan, los que están en esas selvas te estoy hablando entre el 2000 y 2010, que fue una época fuerte en Colombia y había como que toda la nación giraba en torno a las Fuerzas Militares y lo que hicieron 2008 más o menos y los soldados que se suicidan, los soldados que meten droga, violaciones, del desespero tomaban las armas disparaban, una cantidad de cosas presión psicológica que tenían esos muchachos y cualquier armada o ejercito hacían campañas internas para hablarles a ellos.

En ese momento pensaba con Alex, se puede pensar y hacer cosas bonitas mis compañeros diseñadores por obvia razones lo discutían. Ya había Internet se podían hacer más cosas se hacían piezas chéveres, muy de la tendencia, pero si le decía a Alex y esto un soldado campesino, que además yo más o menos tenía noción de cómo es un muchacho en el campo, son esto, para mí los soldados quien sabe quién pero cuando entre y empiezo a conocerlos el perfil son muchachos campesinos de los pueblos y lo mismo los guerrilleros, yo les oía tanta narración que desfile los odiaba por lo cerrados y trabados por dentro pero contaban muchas anécdotas y todas le van quedando, estas están llenas de efectos y de cosas yo le decía a ¿Alex y esto qué? y él es muy dado a lo que es, a lo que le va a quedar al soldado, que le va aparecer atractivo y él decía que es lo que los deslumbraba a ellos, los deslumbraba los helicópteros pero que era entonces tocaba voltear la cosa e ir por el lado de lo emocional, su familia, sus hijos, su mamá así que todo eso del efecto me volví una dura en efectos yo hacía esos poster cinematográficos con ejército y eso, pero para ese tipo de cosas no ha funcionado, para ellos era tan artificial como para recordarles que esa era la causa de su presión, con Alex empezamos a ver todo eso y se discutía con mis compañeros diseñadores, pero habían cosas que privilegiaba el efecto y la forma, le decía a Alex pero es que no, que hay ahí muchas cosas las sacábamos en grupo, los conceptos todo ya cada cual hacía, controla eso dirige tú la línea gráfica entonces chocábamos mucho por esas cosas y ahí entiendo que uno trabaja para un alguien pero mira cuanto tiempo paso después de la universidad, de pronto mis compañeros argumentan y me tocaba fortalecer mis conocimientos y tumbarles su trabajo, no por tumbárselos, yo tenía los míos y ellos los suyos hay se cruzaba una cosa quien aprobaba, los capitanes de grado más alticos, ellos no estaban pensando en sus soldados, les da igual lo único que estaban pendientes era que les diera comisión de resto nada, la apariencia y por debajito bueno cuanto me dan por producción, cuanto me dan de no sé qué, etc.,.

Con Alex me la lleve muy muy bien una sinergia bastante fuerte, siempre nos gustó trabajar juntos porque un publicista y un diseñador sin que haya esa reacción de superioridad y jerarquía, funciona cuando hay conciencia de trabajo bien y eso paso pero igual los otros diseñadores ya estar en ese punto medio es lo que me ha formado un poco de con que ojos miro el trabajo de mis estudiantes, influye muchísimo, en ese sentido teórico nada, allá en la agencia todo era mucho de mirar y mirar y pensar en cómo esto va a llegar que van a decir.

Los otros clientes eran los médicos, para los médicos era otro mundo, son gente que viaja en que si

tiene más cultura de toda, entonces era ver la necesidad del diseñador de saber un poco de todo o investigarlo como fuera, no era entonces quedarse haciendo las mismas dos bobadas de siempre, cuando estaba trabajando para un público exigente entonces, todo eso si me abrió el mundo, mis compañeritos diseñadores no, muchos quizás no influya pero si de donde se formaron con los contrataban mucho porque trabajan juiciosos y hacen caso y no cobran mucho porque son técnicos esa es la noción en las agencias pero esas lucha con ellos de sacarles del oficio y hacerlos entender cosas no.

Una niña publicista de la Tadeo trabajando ahí, el ego, la terquedad, la moda y cero de ponerle, ni siquiera concepto que es lo que se supone lo hacen, mi jefe chocaba con ella todo el tiempo, ella llorando de todo él era terrible, en el fondo sabia decía no es así, entonces ese estar ahí en medio yo creo que si es donde de verdad me forme como diseñadora, luego iba a la agencia un muchacho amigo publicista si le aprendí cosas pero más le aprendí fue como vender lo que hacía pero él lo hacía ver como guauu lo último de lo último, otra mirada también para que estoy trabajando, trabajo para el soldado que esta allá en el campo que hago no, y súmale otra cosa, mi jefe siempre me llevaba a las reuniones y a mí me ponía a hablar, y no soy la más elocuente me tocaba de alguna manera decir como fuera, y encontraba muchas veces que por ser mujer no había la credibilidad suficiente una vez me lo dijeron, estaba esperando presentando una marca y todo el comité eran todos hombres, Gerente Nacional, llegamos con toda la propuesta la presentación bien hecha todos los argumentos todo y dicen dónde está el otro diseñador, el jefe le dice ella lo presentara, ella ha liderado esto, pero una mujer trabajando en eso y yo con mi pancita, muy curioso ver todo eso.

Todo se da en ese contexto el caso es que, mi compañero trabajaba en Universitec para él la noción la vocación de profesor era, "soy el ídolo" él es de muy pocos muchachos y el muy parlanchín elocuente vendedor encantador de serpientes lo hacía bien en ese sentido enseñaba Photoshop y yo veía que él hablaba mucho, muy fantoche, aquí a mí me pagan muy poquito en la agencia, yo dije, aquí yo puedo cuadrarme unos pesitos más, voy a aprender, lo puedo hacer, si esta esté que ya lo conocía yo puedo. Un profe empezó a llevar trabajos a la agencia, nos caímos bien, presente la hoja de vida de una vez en Universitec, allí era cero filtro igual en el momento que entre los dos primeros semestre fueron bien, muchos chinitos, de hecho muchos de ellos como era tecnología y vinieron acá a profesionalizar, todavía hay unos que están en Libertadores y entre allá con el miedo que tú no te imaginas porque yo será consiente en mis debilidades teóricas.

En la universidad aprende teoría por un lado y el oficio por otro lado, pero nunca hay la conexión de nada que sustente la otra, por ejemplo: todas las comunicaciones visuales las pase por comprensión de lectura, pero yo decía cuando el cliente pida esto qué, o una mirada muy de filósofo y la semiótica de Birds y no sé qué, pero explicada en abstracto, pero no en la acción, entonces eh yo dije Dios mío me van a corchar estos chinos y entre con una materia de software o de pre prensa, pues obvio en eso por la experiencia lo manejaba divinamente muy bien, miraba teoría para que no pareciera que era pura práctica y hay que darle un sustento, pero también me di cuenta que la moda era ya hacerlo y salir del paso. Luego de eso, quede embarazada, ese semestre me dijeron que no podía trabajar, no me dieron carga por estar embarazada y cuando volví no sé pero todo había cambiado, los chinos de los 2 primeros semestre que tuve bien, juiciositos, muy buenas cosas, di campañas, empecé con pre prensa y termine dando con mil cosas más en el mismo semestre.

Allí luego conocí a Humberto Ruiz y sabía que trabaja en Los Libertadores y este era un buen referente de diseño, junto con la Tadeo y le dije Humberto quiero trabajar en Libertadores, igual vivía en Galerías, en la 54 o 55, me dije queda cerquita, y quiero allá. Él me dijo, listo lleve la hoja de vida a

Delia Monsalve, luego me entrevisto el Decano Barrero y me vine con las piecitas que hacia allá en la agencia, mis revistas de la Armada y Ejército, yo era la que lideraba esto y otras cositas, calendarios, lo mejorcito, llegue con mis revistas pase a entrevista con el Decano y me dijo y pase le digo yo trabajo en una agencia, y saque mis revistas y se las puse en el escritorio, el señor era el asesor de prensa del comandante del Ejército, las ve, las cuales eran radicalmente distintas y entonces y él quedo encantado, así que me dijo "bienvenida". Confieso que me temblaba todo de venir acá porque me dije una cosa es esa mediocridad esto es otra cosa además veo profesores como Wilson Borja de ilustración, estaban profes que sean vuelto famosos pero que uno sabe que son buenos y que yo cero en la academia, no conocía a nadie más de la Nacional, entonces Rodes y eso pero de nombre y bueno pues nada, entre a dictar grabado lo que había. Mi hoja de vida era muy diseñadita y bonita, muy descrestaste en la forma y Samuel era el coordinador del área de expresión y dice tú tienes que estas en mi área. En los talleres estaban los profes divos y divas eso era intocables no podías ni mirar y pues nada así entre. Y con el día te van creyendo.

Con el día a día aprendí a pesar que los profes eran muy herméticos los de tiempo completo. Hice un curso de verano en España, me interesa buscar otras cosas, ver, viajar, es un momento de mi vida que quería parar y cambiar y me fui y como que todo se me dio fácil, tenía una amiga para quedarme, todo salió tan fácil, mi hijo tenía dos años y medio mi mama se quedó con el niño que tenía 2 añitos y medio. Cuando volví ya empezaba el siguiente semestre por alguna razón me veían con otros ojos y ya empezaron a postularme para eso de tiempo completo. Llego un momento de choque en la agencia y de hacer lo mismo me canse, mi jefe con el cual trabaja muy bien empezaron los conflictos familiar así que todo no funcionó bien en la agencia. Los trabajos cambiaron, hagan eso, cambio la actitud conmigo el jefe. Entonces cuando me dijeron preséntese a tiempo completo aquí lo hice, a la Antonio Nariño también me presente pero no me guste. Hasta que salió aquí y listo.

Aquí con mis compañeros aprendí sobre teoría y articule con la práctica, empecé a articular cosas del diseño con lo que pasaba en ese momento, vi referentes, empecé a ver la importancia de la teoría más allá de yo sé de teoría y la importancia de articularla, la veo como parte de la argumentación del diseñador, esto no fue porque se me ocurrió sino porque esto ha pasado a esto y esto lleva a esto y por eso llevo a esto, y con el profesor veo esto pero también hay contrapartes, fue complicada esa primera etapa. Luego entran otros profesores con otras miradas y que saben de muchos sobre referentes históricos, del arte, del cine y eso me hace ver la importancia de todo eso en diseño.

Luego entro a la especialización, entro en contradicción lo estaré haciendo bien o no o qué, con muchas cosas y coinciden muchas cosas, la experiencia sobre todo de otras carreras como el diseño industrial, por ejemplo el aporte de los industriales y los profes de la especialización, esa astucia, el ser tan brillantes de conectar todo con todo, los ejemplos y yo decía increíble que uno se sienta así con un profesos, cuando mis alumnos sentirán eso por mí, yo soy más emocional que racional, a mi muy fácil alguna cosa me derrumba o me fortalece. Siendo consciente de eso los chino me tumban en cualquier momento, siempre le he sentido miedo a eso, pero ya no, pero hace dos años a tras sí.

Como diseñadora me veo que estoy más grave que si yo creo que siempre he tenido un interés porque las cosas queden bien desde el fondo eso si yo lo tengo claro desde la universidad, obvio que uno quiere bonito, deslumbrar, es obvio y depende para donde va también, por ejemplo me gusta el diseño de información porque quito toda la capa grafica como es que organizo la información de fondo, lo otro viene encima, es el pro es el plus, entonces en ese sentido siento que me he fortalecido quizás no haciendo y no tengo ni cinco de miedo lo hago sin miedo pero si tuviera que hacerlo no me da miedo, me digamos que como diseñadora me ubico como en el momento de pensar que más en el

hacer, de pensar en eso, para qué, por qué, para qué sirve esto, que voy hacer, cual es la razón de hacer esto, el estar más consiente de toda la cultura visual que hay que tener para llegar tener una propuesta así sea la más boba y como no estoy haciendo diseño, hago una que otro freelance, pero tener a mi cargo proyectos no, más ese momento crítico de encaminarme más a mí misma, de saber para donde es que quiero que vaya, pero eso si teniendo muy claro que todos los que pasamos por algún momento de las modas, de los efectos y de todo eso, yo sé que en este momento cuando si, cuando no, cuando se puede, hasta donde se puede, es eso, que me está gustando mucho, como esa mezcla del diseño con el diseño instruccional. porque es eso, como hago, que estrategia tengo para que estos chinos descubran y avancen en nuestras cosas y yo creo que es siempre lo que he querido hacer en las clase, entonces tu podrás ver que yo pierdo mucho tiempo echándole cabeza a eso, haciendo materiales, haciéndole guías, etc. A veces me doy cuenta que no servía, o que nadie más lo hace, seré una boba si hago eso pero me siento tranquila de que lo hago con la convicción de lo que quiero sacarles, que me salga bien o que no me salga bien no sé, pero lo intento por eso, a mí me desestabilizan cosas el ver como otros van por el camino más fácil y todo luce perfecto.

La pienso hasta cierto punto pero también me he descubierto que se me ocurren cosas que los mismos muchachos las van dando a veces no alcanzo tengo el camino pero cuando no alcanzo a prepararla modo improvisar y sé que saldrá bien y de la especialización con eso de los diarios, cuando se me ocurre algo chévere lo apunto en algún lado para que no se me pierda y de ahí voy como enriqueciendo la cosa, en parte le atribuyo que yo siento que algunas clases las tengo más consolidadas como la de tipografía, cosas que yo quiero, desde mi experiencia del hacer, digamos un poco equilibrando con lo que le aprendido aquí a los compañeros, pienso que es por algo, además viendo programas de Argentina, de España, de muchas partes, chismoseo cosas y comparo y luego miro acá y que pasa, que hago acá, que hacen estos niños de acá, que van a poder hacer con eso, es como todo eso y ahí siento que he consolidado cositas, quien lo ve, no sé nadie, por lo menos los cuestiono a los estudiantes de hacer ver la necesidad, de ahí en adelante les toca a ellos, por lo menos sacándolos, yo creo que una de las cosas yo no soy la más carismática o más querida, pero de entrada no les valoro nada de lo que a ellos les deslumbra, entonces es echarles para atrás todo y les da rabia, se molestan se tocan y en algún momento entienden el asunto, cuando ya se va acabando el semestre a entender, la semillita sí se crea, yo creo que sí, que teoría me sustenta esto y eso me ha gustado, hace falta tiempo y cuando no alcanzo me cuestiono y a veces me frustró. Soy alguien que lo piensa y está empezando a entenderlo yo creo que es más fácil que aprender es desaprender todas las experiencias que pasan todo lo va configurando a uno, pero también lo va cargando de cosas que no son. La definición es dada por cada quien de la experiencia de cada quién, no hay un límite preciso pues cada uno se puede ir con lo que quiera.

La estética ha sido una transformación, porque la palabra estética o la noción de estética es como un sofismo, cuando tú no sabes qué decir del porque te gusta algo, es estética, cuando no es eso estética, eso no es estético eso no solo es del diseño eso es de todo, uno se devuelve en el tiempo todo es una palabra tan de parecer intelectual pero también tan trivializado, tan prostituida, entonces en algún momento y esto si es de la Nacional, por lo menos el frenarse para usar la palabra estética cuando uno no sabe de lo que está hablando, eso sí yo creo que viene de allá, porque me da miedo usarla y con quien además, pero entendiendo que tiene una connotación de tantos factores que la cruzan algunos de ellos que desconozco filosóficos, mejor no la digo y me obligo a pensar en otras cosas para argumentar lo que vaya a decir, mi formación de diseñadora es totalmente influenciada de la escuela de arte, llevo acá a esta Universidad y aquí igual completamente la base yo no sé si epistemológica pero si por lo menos de costumbres que era la escuela de arte, el maestro, el oficio, la imitación, obra, todo eso y en ese contexto la palabra estética tiene un significado, en el diseño es

distinto porque, hay cosas que, definitivamente no es lo bonito, no es lo atractivo lo que más deslumbra o lo que tiene más efecto, es cuando hay como ese perfecto balance de todo, ni siquiera es solo la función, es todas las cosas, mira que hoy hablamos con los chicos de tipografía, casi que solo dos eran de forma y otros de haber pensado el asunto, unos de contenido, otros de que destacar y claro eso va para la forma pero eso tiene la esencia de la lingüística, del cómo comunico una idea, mientras yo no tenga un retorno eso no es comunicar, estoy como transmitiendo casi, entonces esa palabra es que otra que yo manejo como con cierta prudencia, entonces como jerarquizar, esto ha sido desde siempre, me enerva la manera como la gente parte mal las ideas, un diseñador que hace una cosa que va a publicar y va a leer o a entender otra persona, signos de puntuación parte de que todo eso que analizábamos hoy, los que llegaron con frases flamantes y quedaron ¡plop!, otros son sencillo y cumplen con el objetivo planteado, por otro lado les decía y esto ¿Para dónde va?, es así como se analiza y es así como lo entiendo estética los factores que se cruzan para validar un lenguaje visual y cuando hay un equilibrio entre todos y la cosa funciona, pues hay estética, si es deslumbrante o no, rimbombante o no, de moda o no, lo que sea es el resultado.

Miro que proponen y valido con teoría me interesa que de allí los estudiantes saquen sus argumentos igual que es lo que aprende hoy, solo lo que le interese no aprende nada más, el reto de uno es tratar de que les interese, si le voto información tiene que ser de a poquito que vaya descubriendo como un buen postre que le halle el gusto o sino no funciona de eso me he ido desmontando eso de no darle mamotreto de fotocopias.

Un libro tiene mil definiciones, es una historia, es una forma de contar algo, para mi Raquel sigue siendo el físico, un libro digital, ebook, es otra cosa para mí el libro si es físico, es eso, que recursos uso yo como sea esa historia se me adapta a unos formatos, a unos lenguajes, a colores, a sustrato, a lo que sea pues la misma historia es la que lo da, un libro no está creo yo, no es tan específico para un perfil, para un segmento, es lo contrario es el que no es el público que busca el libro, a lo mejor es el libro que busca a sus lectores, entonces puede ser como quiere ser, o lo que tenga que ser coherente con la historia, con lo que hay al lado, pero no necesariamente le rinde tributo para capturar está abierto para quien quiere llegar, desde ahí podríamos sentarnos de cada cosa, pero es eso.

Los valores del diseño editorial desde la docencia y gusto por la compra cuando los veo como usuario pero no me he puesto a pensar en eso lo pensare en voz alto cuando los veo como usuaria yo creo que soy sensible a cosas, a detalles, yo veo como esta contado, veo eso y me fijo como en la sorpresa, como en la riqueza de los personajes, más que todo miro los infantiles los que más cercanos a la sensibilidad, pero cuando no son de esos te digo de otros casos que me enamorado de libros, siento como en conjunto la delicadeza de como cuidaron cada detalle de todo, desde cómo funciona al tacto, el peso, como lo uso, el papel empiezo a ver y veo cosas, los libros de tragaluz me gusta mucho y son tan sencillos eso a mí me toca mucho un libro sencillo pero bien hecho que yo sienta que hay una súper inteligencia de cada detalle que quede guau, los libros rimbombantes no me deslumbran, solo sirve para decir que gente tan pila pero no me tocan emocionalmente, al contrario son más los que se parecen a mí, si me tocan, austeros, cómo soy yo. Como profesora la estructura busca que lo piensen por debajo, es ver como cada detalle que no queden cosas sueltas, que no tengan cabeza, origen o destino para mi es una cuestión de casi cíclica todo debe conectar con todo, no puede haber nada al azar que no pega y cuando encuentro cosas así son las que me llenan el alma. Para que se centra uno tanto en que ese tipo de ilustración, que ese color, cuando todo es tan cambiante y hoy están en eso, cuando están en portafolio será otra cosa, así que es pasajero a la larga, lo único que debe quedar es con qué criterio elige según la necesidad específica de lo que están haciendo, podemos estar de moda como verde menta o vitage, vectores, ornamentos, detalles

exagerados que no tienen nada que ver para un público que no lo entiende, el diseñador no es consciente de eso solo le parece lindo.

Recuerdo de mi primer libro en la universidad, se vale? Cuando yo estaba como Joan Manuel, que día le conté esta historia. yo le dije a mi mamá “quiero ser escritora” le dije que me comprara una agendita porque yo iba a escribir una historia, entonces bueno había una papelería, en mi casa no había cosas de fiar del mercado pero si de la papelería, entonces yo iba y pedía lo que quisiera de materiales, colores, papel, lo que quisiera y mi mama pagaba a fin de mes, entonces yo compre la agenda más bonita que vi, con unos renglones muy sutiles, azules e hice la ilustración de la portada, y todo eso, ese no es mi primer libro pero es la primera vez que dije hacer un libro tiene portada y que hago aquí cuando entro, yo empecé a escribir, pero no quería dañarlo me quedo tan bonito que dije no lo uso, iba hacer una historia de amor, yo la niña siempre que me he creído la más feita, que nadie me mira, iba hacer una historia de amor eso no va conmigo así que dije no y nunca escribí tal vez dos páginas y después lo leía y dije no esto es muy bobo y nunca seguí, después de ese en la universidad en segundo semestre que era diseño precolombino, al final había que hacer lo que uno quisiera yo hice un librito que lo quiero no sé dónde está, tanto creo que lo tengo pero si debo rescatar algo rescato eso, era de contar una historia precolombina, de color tenia papel había cortado cada detalle, había encontrado un papel dorado sutil, delicado, mezcle papeles, otro papel como el capuchino de hoy, lo encuaderne, le agregaba cosas, porque se me ocurrían, para mi ese brillaba entre lo que había allí en la entrega, porque partió de algo que a mí me gustaba mucho, en ese momento que era el mito, lo escribí fue muy artesanal y por eso me gusto en diseño, en diseño de producción seriado quizá alguno de esos de la Armada, un libro de esos de los 100 años de no sé, quién cualquiera de esos y me gustan pero no son impresionantes.

Un libro comprado, me gustaban una enciclopedia que mi mama tenía, en mi casa habían muchos libros sobre todo enciclopedias en literatura no tanto y al verla un sé todo de Latinoamérica ilustrada historias de Uruguay, de Venezuela, de la Pampa, en fin y era muy ilustrado una historia con una técnica muy realista entre realista y expresionista, toda esa colección yo podía bajar eso y verla una y diez mil veces y no me cansaba, las historias me gustaban los libros eran grandes y estorbosos, pero me gustaban. Esos recuerdos son pertinentes para diseñar creo que sí, no lo había pensado eso está ahí y uno lo usa, en mi casa siempre mi mama teniendo afiliación como por ejemplo Círculo de Lectores, en un pueblo un correo tarda dos meses en llegar y llegaban los libros, entonces para mí era un gusto que llegara ese catálogo, era chiquita y veía esos libros en el catálogo y los pedían y ver los que llegaban eso era emocionante para mí, las enciclopedias me gustaban tanto de hecho tenia de chiquita con mucha memoria se me quedaban muchas cosas, era el disfrutarlo, no sé ahora cual niño tiene esos pasatiempos, a mí no me dejaban jugar y debía cuidarlos como un tesoro y crecí con eso.

#### Entrevistas N° 04

Compartiendo el poder en la enseñanza-aprendizaje  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016

**Universidad Jorge Tadeo Lozano**

**Nivel educativo** | Magister in University of the Arts London.

**Profesión** | Artista Plástica de la de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá

**Experiencia docente** | 1 año

**Experiencia profesional** | 8 años

<b>Profesor a cargo de</b>   Profesora y Coordinadora de la asignatura de Medios Editoriales
<b>Fecha</b>   20/05/16
<p>Soy profe de la Tadeo, de diseño de medios editoriales y artista de la Javeriana, tengo una maestría en Publishing, con sé cómo traducirlo en español, pero es todo el ámbito de lo editorial, entonces como lo traduces es muy difícil, siempre pongo en el CV, procesos editoriales, pero no es exactamente la palabra, me parece raro que no exista una traducción, tengo otro diplomado en literatura infantil y ahora estoy en el Diplomado del Libro y la Lectura llamado Hojas y Ojos y he trabajado mucho tiempo haciendo diseño. Soy docente hace un año desde junio del año pasado en la Javeriana, una experiencia súper interesante, porque primero hay estudie entonces para mí fue muy fácil llegar a esa clase porque yo tuve esa clase sabía lo que necesitaba, cuando estudiaba en la Javeriana llegue a esa clase con muchas expectativas y la profe era rémala, nos ponía hacer planas de caligrafía en la clase, yo no sé, para qué, por qué, entonces pues yo sabía con qué expectativas los estudiantes llegan a esa clase que se llama procesos editoriales, entonces fue súper fácil como entrar y saber también con que venían ya que sabía el proceso que tenían ellos y en qué nivel están, que ha sido una cosa compleja entrando en la Tadeo porque primero no sabía dónde ir la Tadeo y tenía referentes muy malos de los estudiantes de la Tadeo.</p> <p>Entonces, al principio al entrar a la Tadeo lo que hice fue como dejarlos que ellos presentaran lo que quisieran que fueran mis conejillos de indias para ver realmente el nivel que ellos tenían porque ni idea, aquí estoy en la clase de diseño de medios editoriales, pero ni idea que habían visto antes, que contenidos traían, que material tienen en diseño básico, yo no sé qué nivel tenían, entonces era tratar de entender sus estructuras de saber que tenían en sus mentecitas fue difícil al entrar aquí, lo que no tuve en la Javeriana, allí fue una experiencia chévere llegue totalmente apropiada del espacio, fue muy fácil adaptarme.</p> <p>También pues es otra perspectiva no es una carrera de diseño es una carrera de artes donde el concepto es súper importante entonces trabajar con eso para los chicos eso es más interesante para mi si tuviera que escoger me quedaría en la Javeriana, por eso mismo se me hace mucho más interesante el concepto, a cómo llegan a desarrollar una idea con sentido a que si seleccionan una tipografía apropiada, un papel apropiado, como pensar el contenido es el pensar realmente el contenido que yo puedo poner en mi libro que diga algo, a mis estudiantes los molesto cuando les digo que se deben volver personas interesantes, de que dejen de ser personas vulgares, entonces si preferiría quedarme allí, el nivel de la Javeriana y creo que es por una sensibilidad individual y especial, pues la carrera siempre resalta el sentir, es una carrera de artes entonces es algo que tú tienes, es siempre algo que decir, entonces no es solo necesito hacer el catalogo para x producto, sino yo tengo que decir algo y encuentro el medio por donde decir, sea animación, libro, etc.</p> <p>La sensibilidad de un artista plástico es algo que en mi visión de la carrera no estuvo muy clara, cuando yo estudiaba artes nadie me lo dijo eso es algo que yo he descubierto en los últimos años, es algo que se ha dado por mi recorrido. estoy hablando desde los últimos 3 años para acá como que entendí esto que antes no lo tenía presente, saber esto de que uno tiene que tener que decir, antes no existía, no lo entendía, mi formación como artista no lo tenía.</p> <p>Pero las experiencias de viajes han ayudado a descubrir esa sensibilidad, todo esto sucede después de Londres, yo voy a Londres y vuelvo a Colombia por 8 meses y me vuelvo a ir, entonces no sabría decirte en el punto exacto. Yo he viajado muchísimo y eso me ha abierto el mundo, me ha abierto el</p>

cerebro de una manera especial, tanto es que yo digo es eso lo que yo quiero que haga mis hijos, cuando los quiera tener, porque por ahora no.

Lo que uno aprende viajando es impresionante, y a eso yo le tengo nombre, todo eso es mi burbuja, mi explicación teórica de la burbuja, es yo soy una burbuja yo tengo una concepción de la realidad que está marcada por cómo me criaron donde nací, de ser de la periferia, de tener padres de otra región, de donde yo viví, dé si eres o tu familia es católica o atea, del país en que naciste, en donde estudiaste, de donde estudio, en la Nacional o Javeriana o de una que estudio en los Andes, todas esas cosas aportan una concepción de la realidad, una realidad que es tu burbuja yo tengo una burbuja, tú tienes una burbuja que es totalmente diferente, por tu familia, por donde estudiaste, por tu experiencia y esa experiencia como docente y esa es otra burbuja.

Entonces, cuando nos unimos nosotras dos y nos sentamos a hablar por horas y horas y yo te cuento mis cosas y tu tus cosas nuestra percepción de las cosas crecen porque estamos construyendo conocimiento, entonces cuando yo salgo a Londres y empiezo a conocer otras burbujas, por ejemplo: voy a tienda indiano y empiezo hablar con él y hablamos de su cultura, de sus dioses, de la reencarnación y mi percepción de la realidad aumenta y voy luego a un bar y conozco a un italiano y él me empieza hablar de pastas, de su queso parmesano, de como lo hacen, entonces la percepción de la realidad cambia, otro ejemplo: si una chica que está allí y ha vivido toda la vida en Colombia, de padres católicos y toda la vida a estado escuchando el nombre de Jesús pero jamás el nombre de Ganesha para ella en su realidad es Jesús, pero pues la verdad es que existe otros dioses, entonces porque además quien tiene la razón, los que creen en Jesús o los que creen en Ala? no hay una verdad como tal sino que diferentes burbujas que es la realidad esta es mi realidad están encerradas otras realidades más abiertas entonces eso es como mi objetivo de vida es lo mi poner mi burbuja.

Esto es una cosa de un ¿Qué es la vida? ¿Para qué estoy aquí? Entonces es eso lo que hace que mi burbuja sea inmensa y que no se nada tampoco, es muy chévere sentir como yo viví, 18 años en un pueblito, en la periferia donde no había cine, biblioteca, nada y entonces pues uno vive en una burbujita así de chiquita, entonces verla crecer y crecer y que va a seguir creciendo porque quiero hacer crecer esta realidad y lograr entender que es lo que es, es un concepto de tratar de visualizarlo como una burbuja. Sucedió el año pasado como que un día iba a bajando las escaleras y pensé en la palabra burbuja y dije es una palabra muy chévere, trata de decir burbuja cuando estés brava, porque tú no puedes decir la palabra burbuja brava. No se puede entonces como que pensé y algo hizo click en mí, es una palabra más las conexiones de los viajes, esa realidad que a mi manera de pensar es lo que busco en la vida, me parece súper chévere ver la vida así y eso quiero que le pase a los chicos, les digo cada vez que tengo oportunidad, ¿A ustedes qué les interesa?

Yo siempre he sido la niña diferente, por ejemplo: en mi colegio cuando dije que estudiaría arte, porque todos decidían ser ingenieros, entonces el hecho de siempre mi punto de vista era muy claro, pienso diferente a los demás, siempre he tenido una manera pensar diferente, por eso cuando hablo con los chicos les digo que siempre tienen que decir algo, en algo en lo que creen o serán personas vulgares, comunes, siempre les digo "di algo interesante". También es importante conocer mucha gente, de muchos lados, entonces uno ya sabe quién es quién y fácilmente me digo si me interesas no, es saber quién es quién, porque por eso mismo en mi búsqueda, necesito siempre encontrarme con gente interesante, que le aporte cosas a mi vida y que construyamos y no puede ser cualquier persona, el no decir nada es ser una persona vulgar, hablar de los mismos temas no aporta nada y si no les analizo e investigo que podría enseñarles y sí tengo mucho que darles y es más que saber seleccionar una tipografía, en eso estoy reflexionando y sé que para el próximo semestre voy a

reforzar muchas cosas. Los chicos me cambiaron el cómo era ser docente. Siempre he creído en la labor pedagógica es algo noble de cualquier persona tratar de ayudar a las otras personas a ser mejores y además aquí monetariamente no es bien remunerado pero lo veo muy súper chévere.

Preparar una clase implica una serie de indagaciones sobre lo que necesitan los chicos, y cómo deben aprenderlo, así que investigo mucho sobre cada tema, para seleccionar lo más significativo, no tengo problema en ir a la biblioteca sacar los libros necesarios y revisar muchos referentes que les ayuden a entender que es lo que se quiere enseñar y aprender, para mí es importante que los chicos relacionen la teoría básicas con ejemplos actuales de aplicaciones en diseño, que no sean lo mismo por el contrario que sean ejemplos que les ayuden a abrir los ojos a tener otras miradas, a no ser chicos vulgares, con una cultura amplia que los fortalezca no solo en su contexto de universidad sino también en su vida profesional.

Mi experiencia en Londres me ha ayudado a entender que observar y el estar investigando, leyendo, indagando, haciendo, te exige más de ti para conocer y resolver con mayor facilidad proyectos de diseño, en mi caso me ha ayudado a solucionar los encargos de portadas a lo cual me dedico, relaciono el arte con el diseño para dar soluciones acertadas, por eso es importante para mí que los chicos relacionen lo que han aprendido, con sus vivencias y que se esfuercen por investigar, indagarse y ver otras realidades, que les ayude a mejorar sus propuestas de diseño. Recuerdo muchos libros y muchos son muy buenos recuerdos, considero que los libros de cuentos infantiles siempre me han interesado por esa expresividad, en los detalles, las imágenes y lo que puede significar cada una de esas páginas en un niño, recuerdo el primero fue Juanito y los frijoles mágicos, de hecho aún lo tengo, pero el más significativo fue en mi adolescencia el túnel de Ernesto Sábato, en el colegio lo pidieron pero fue una feliz coincidencia, aún lo adoro, la historia es súperplaneada, una historia de amor sufrida y loca pero donde los detalles mínimos son lo más importante, los protagonistas se enamoran sólo porque descubren una escena en una pintura que nadie más puede ver y me identifique mucho porque en esa época me consideraba muy observadora y aún lo soy.

Me encanta los libros de Penguin pues publica libros para lectores de todas las edades y en todos los formatos, son historias que te emocionan es como el mejor amigo para despertar la imaginación, siempre disfruto la lectura como una aventura y de hecho mi vida ha sido eso una aventura llena de anécdotas, alegrías, el conocer a muchas personas, situaciones por ello siempre quiero que cada libro que se desarrolle en la clase deben contar historias desde las propias experiencias cotidianas de los chicos y su interés por dar parte de sí mismos a otras personas que no los conocen, que comuniquen realidades que muchos no se han dado cuenta, al hacer un libro la imaginación hace parte para encontrar esa magia en cada libro en cada una de las personas que les llamo la atención.

<b>Entrevistas N° 05</b>
Compartiendo el poder en la enseñanza-aprendizaje UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016
<b>Fundación Universitaria Los Libertadores</b>
<b>Nivel educativo</b>   Magister en Comunicación Culturas y narrativas mediáticas, teorías y metodologías de comunicación y cultura en la Pontificia Universidad Javeriana,
<b>Profesión</b>   Diseñador gráfico de la Universidad Nacional de Colombia
<b>Experiencia docente</b>   10 años
<b>Experiencia profesional</b>   12 años

<b>Profesor a cargo de  </b> Gestión del diseño, Historia del diseño. Docente – Investigador de la Fundación Universitaria Los Libertadores
<b>Fecha  </b> 16/02/16
<p>Yo soy diseñador a típico porque básicamente pues por supuesto, soy diseñador gráfico Universidad Nacional de Colombia, tuve la oportunidad de acercarme al mundo de la comunicación en mi maestría en la Javeriana y tuve la oportunidad de acercarme a la maestría en Estudios Culturales en los Andes, eso me permitió tener un acercamiento al diseño gráfico desde una parte muy diferente desde la comunicación y cultura y los estudios visuales, soy una persona que le gusta a prender y eso digamos que me ha llevado a generar diferentes líneas de acción y de inquietudes básicamente las preguntas que nacieron desde el pregrado y quedaron ahí porque no fueron resueltas y que gradualmente por la experiencia profesional y académica los autores, las charlas con los colegas ha venido tenido una serie de claridades no digo que totalmente resuelta estas respuestas, por ejemplo preguntas como ¿Qué es el diseño? ¿Qué es el diseño gráfico? Preguntas desde lo epistemológico, ontológico, preguntas sobre metodología, preguntas sobre el que a ser teoría, practica el diseño, sobre el tipo de conocimiento del diseñador, sobre la historia de diseño en Colombia, sobre la relación entre la imagen y la palabra, en el que hacer en el diseño sobre diferentes temas que de alguna manera pues son inquietudes personales que de alguna manera se han vuelto elementos de trabajo en términos de investigación y en términos de docencia.</p> <p>En el salón de clase por supuesto, en este momento del programa de diseño gráfico estoy dando dos materia particulares, que son historia del diseño que ya le he venido dando unos semestres atrás, la otra es gestión del diseño pues he apoyado espacios académicos de otras materias, como enfoques de la comunicación y otras materias, sin embargo son las experiencias de este semestre las que te contaré, es un poco también parte de las competencias generar de los estudiantes parten de ese pensamiento crítico, de ese pensamiento reflexivo de alguna manera si es importante la articulación de ese conocimiento teórico dentro de la formación del diseño así como la formación del conocimiento tácito.</p> <p>Para mí el diseñador tiene dos tipos de conocimientos que están articulados, el conocimiento teórico y conocimiento tácito se genera a través de la práctica y a partir de los procesos obviamente poéticos y de creación desde lo aristotélico de la poises y conocimiento teórico te da una estructura mental que te permite ayudar a resolver los problemas que te acerquen a los proyectos de diseño de los proyectos de los problemas por eso el énfasis en los diseñadores para partir de ahí problemas estructurados o no estructurados dirían algunos autores, y básicamente llevo esa reflexión por ejemplo a la historia del diseño la llevo de esa manera desde una perspectiva un poco prismática, es decir desde varias aristas, yo no puedo mirar al diseño o sujetos de diseño o los contextos o procesos sino miro una lista económica, entonces para hacer esta reflexión yo no puedo mirar porque Inglaterra, EEUU y Alemania han sido potencia en diseño y yo descubro que son potencias económica, es decir tienen una relación muy fuerte de que el diseño genera un valor económico, un valor competitivo en los países pero no puedo dejar de mirar la parte cultural porque el diseño es un producto de la cultura, digamos porque Italia, ciertos países tienen una cultura de diseño Argentina incluso pero Colombia.</p> <p>Digamos que no puedo mirar el diseño desde un solo enfoque sino tengo que nutrirme de la economía, la parte social, política, cultural y digamos que hay otras artísticas que aparecen para poder hacer un análisis de los problemas contemporáneos del diseño y lo que atañe a la práctica profesional del</p>

diseño, eso en historia del diseño y en gestión pues entenderás eso de plantarme esas problemáticas por lo menos desde lo metodológico desde el abordaje de los problemas obviamente más conceptual y mucho más centrado en la manera que se puedan resolver y gestionar los diferentes proyectos que obviamente son esfuerzos temporales que tiene unos resultados de artefactos de productos que pueden ser de diferente naturaleza, digamos que esas reflexiones que me hago de manera interna y con los compañeros redundan en alguna manera y termina contaminando a los estudiante de eso.

El proceso para organizar las clases desde el punto de vista claro, digamos que hay una pregunta implícita y es la gran pregunta que cuando desde el punto de vista pedagógico y de enseñanza en los años 20 y 30 y es como enseñar diseño como tu enseñas, como asumes la práctica pedagógica del diseño, para mí uno la resuelvo de como uno asume o entiende el diseño desde el punto de vista conceptual, si yo lo asume que el diseño es un oficio lo enseño como oficio, con reajo, con tabla y haciendo, si yo entiendo que el diseño es una práctica proyectual entonces lo enseño a partir de proyectos, si yo entiendo el diseño básicamente como una técnica de aprender un software y tutoriales lo enseño así y si yo entiendo el diseño desde lo teórico lo enseño así, para mí como te decía siendo coherente para mí el diseñador y enseñar diseño asume un reto porque tú debes alimentar el pensamiento crítico y la generación de conocimiento teórico pero también por supuesto debes equilibrar en un pensamiento operativo que te genere conocimiento tácito, experiencial porque hay cosas que no puedes obviamente enseñar y entender a partir de la teoría, si es por ejemplo vectorizar una imagen por mas teorías que tú puedas poner sobre la mesa si no lo haces con el estudiante es un ejercicio tácito, practico y empírico no se logra.

Para mí la enseñanza del diseño es una articulación de lo teórico y lo conceptual pero también lo práctico y lo empírico, porque de alguna manera la teoría da luz para entender desde el punto de vista para entender el problema y el sentido del porque y de la practica pero la práctica actualiza la teoría, cual es el problema que tenemos en diseño gráfico que la teoría que se ha construido del diseño, por lo menos del diseño en términos amplios es básicamente está basado en unas práctica profesionales de hace 30 años, cuando tu miras hoy el diseño gráfico, hacer video juegos, hacer transmídia u otros tipos de productos como la teoría estaba centrada en los impresos, entendiendo que el diseño gráfico hace varios años giraba alrededor de una tecnología de impresión hoy tú vas a mirar esas teorías y no cubren lo práctico es porque no se han actualizado poco los discursos teóricos del diseño.

Teniendo en cuenta que es muy diferente hacer una teoría para el diseño gráfico y una teoría desde el diseño gráfico, una cosa es teorizar con estructuras, conceptos, categorías de otros campos para pensar algo como el diseño gráfico es decir pensarlo desde la antropología, la sociología, la historia, la filosofía y pensar algo llamado diseño gráfico desde la comunicación, retorica, semiótica, lo que quieras y otra cosa es generar la reflexión endógena desde el mismo campo del conocimiento del diseño gráfico, son dos tipos de teorías diferentes por supuesto dominado en la academia, en las universidades y en las escuelas de diseño ha sido unas series de corrientes de pensamientos que fomentan la teoría para el diseño gráfico mas no la teoría desde el diseño gráfico y como frente a como yo asumo las clases.

Por supuesto mis clases contienen los dos componentes, una parte muy fuerte desde lo epistemológico, lo teórico, las categorías, la reflexión, un análisis crítico tiene que ver con el diseño pero por supuesto hay una dimensión de un hacer, hay que hacer como esa ida y vuelta, había que hacer pero cuando estuvieras haciendo el volver a pensar no se puede desarticular esas dos dimensiones, el pecado que está en los colegas y en nosotros los profesores de diseño es un poco dicotómizar y separar totalmente la teoría y decir estos son cursos teóricos, entonces por ende son aburridos porque

es la idea que vendemos y los chicos la asumen así, entonces son cursos teóricos centrados en lo verbal, la palabra, aquí no producimos sino ensayos y los cursos prácticos donde se experimenta y hace, entonces creo que esa división dicotómica de partir el cerebro en dos, no es tan cierto tú piensas con el hemisferio izquierdo y derecho por tanto yo intento articular eso bajo la figura de proyecto de aula bajo la figura del sentido proyectual en el sentido de que el proyecto implica una conceptualización y también implica una ejecución bajo esa perspectiva fomentar la enseñanza del diseño para mí tiene un aliento proyectual para lograr concretar esos dos tipos de pensamiento y conocimiento.

La estética es una categoría bastante problemática desde la perspectiva del diseño y es porque no encontrado una reflexión muy profunda más que el préstamo del discurso de las artes, es decir hay una deuda del diseño básicamente las pocas referencias de diseño que se han generado se han cobijado bajo los paradigmas de lo que las artes en general han construido sobre todo las artes que tiene que ver con la plástica, la pintura son bastante hegemónicas dentro de la construcción de la modernidad, para mí la estética sigue en ese sentido sigue pregonándose de una perspectiva egocéntrica de una perspectiva de modernidad y aún no hemos superado a Kant, digamos que todavía esos libros de la Crítica del Juicio y una serie de referentes que son importantes uno no va a desconocer la elaboración discursiva de estos personajes, son básicamente discursos muy débiles desde el diseño para mí personalmente, la estética en el diseño tiene adentrarse con el mundo de lo sensible, en el mundo de los sentidos, el tema de la sinestesias entender que el diseño tiene que ver con la estética porque finalmente el diseño responde a un usuario o está centrado en las personas, de seres humanos y las personas tienen dimensión estética, sensitiva, siente, ve, habla, gusta, etc.

Y digamos para mí el diseño se acerca a la estética en el sentido que explora el mundo de lo sensible, es decir esa concepción de estética no te hablo desde la construcción estética desde la filosofía, o discurso filosófico sino desde la dimensión sensible del ser humano, ten en cuenta que para mí yo entiendo la cultura como el hacer del hombre y si la cultura es hacer del hombre pues obviamente moldea las estructuras sociales de una obviamente, de una sociedad, en qué sentido, la cultura tiene que ver con los modos de ser, estar actual, y claro va a modelar las instituciones, los colegios, las universidades, las empresas y todo está impregnado de esas estructuras suena un poco estructuralista y antropológico el asunto pero esta permeado de estructuras, es decir, diría Bordini, Lévi-Strauss sobre la cultura y la sociedad que son estructuras estructurantes, la cultura modela un montón de cosas, en ese sentido obviamente dentro de esa estructuración que genera pues genera una serie de construcciones sensibles que obviamente en la lógica del diseño pues van a entrar a jugar un papel determinante.

Te pongo un caso específico en cuándo a la estética y cultura y es cuando tu miras por ejemplo la referencia del Staline de los productos si el embellecer la apariencia y volver como a maquillar y poner de manera cosmética un proyecto bonito básicamente eso responde a una cultura de consumo, cuando tú ves eso aparece obviamente de manera muy fuerte en el Siglo XX y es porque finalmente se instaura definitivamente la sociedad de consumo es una sociedad basada en consumo cultural de medios masivos, de marketing, publicidad agresiva y en ese sentido el diseño se convierte en un aliado más de los consumos culturales a partir de los productos entonces uno se vuelve un embellecedor si, a partir de imágenes, de lo que sea, gráfico de moda o industrial te vuelve un embellecedor de productos o de bienes simbólicos, se ve en el momento de para que se contrata a un diseñador en una empresa para que ponga las cosas bonitas, en el sentido un poco si se quiere una estética del consumo, es decir, básicamente se pone bonito, que se agradable, que se vea bien, en el tema de lo sensible que se vea bien, pero la finalidad es un tema económico por supuesto, digamos que bajo esa perspectiva entra a jugar por una parte esa relación entre, compleja muy compleja, entre la estética, la cultura y el diseño,

por lo menos desde mi punto de vista.

La experiencia sensible, me acuerdo que esa experiencia sensible obviamente, de alguna manera trasciende todas las diferentes especialidades y disciplinas del diseño porque cuando tú hablas de un objeto de moda o de diseño textil, que yo me sienta a gusto con esta camisa por la tela, porque no es gruesa, porque no me acalora, es una experiencia sensible es una experiencia estética, no solamente es el tema de las cirugías estéticas y de operación de reinado y ya eso es, fiablemente es un poco la reducción de la noción de estética, un comentario de margen, me da mucha risa cuando uno ve que dice salón de belleza y estética, digamos que es la pobre cultura reflexiva frente a algo que es bien importante, como se asume sensibilidad estética en un salón, es muy difícil comentarlo porque se requiere tener de cierta sensibilidad y digamos que esa sensibilidad por lo menos en las instituciones donde he estado los chicos no vienen de una cultura que tenga o que fomente ese tipo de sensibilidades.

Tu sabes la cultura se aprende, la cultura se adquiere y básicamente tu adquieres la cultura desde el entorno que este en relación con las oportunidades que tengas y cuando tú ves hay una baja cultura visual, muy pobre cultura política, digamos que llegan los chicos ¿Conocen esto? ¿Han visto esto? ¿Ya vieron esta película? y nada, una pobre cultura política, nociones como democracia, responsabilidad, derechos, deberes, es nula pues obviamente en ese contexto de América Latina en general, por supuesto es muy difícil tratar de apelar de esos recursos de sensibilidad del mundo de la experiencia sensible, digamos que uno también se vuelve un poco dinamizador de tratar de tocar corazones pero es bastante complejo porque uno se sabe que los 20 o 30 almas que están con uno, se enchufaran 2, 3, 4 o 5, pero no logras transformar más, porque finalmente la gente, pues digamos que está muy orientada y muy sesgada a un discurso de consumo, digamos de otro tipo de prioridades en su vida, mas no de hacer esos tipos de cuestionamientos frente a lo sensible lo que implica.

Por ejemplo diseñar, se reduce la actividad de diseño al manejo de un software, y aunque el software es importante y el aprender la herramienta es importante porque con eso tu resuelves o logras el asunto, esa pregunta por la experiencia del usuario o de la experiencia del consumidor final, casi nunca es tenida en cuenta en los procesos o los proyectos de diseño gráfico hablo específicamente porque conozco y segundo porque he visto otro tipo de diseño donde efectivamente, por ejemplo, el diseño visual, el diseño industrial han sido mucho más rápidos en adquirir por ejemplo este tipo de corrientes nuevas como positive design, hibrida, herramientas del comportamiento en psicología y la práctica diseñística.

Un ejemplo, el tema de Design Thinking, el diseño centrado en las personas, el diseño centrado en el usuario, o el diseño de experiencias, el diseño de servicios, pero tú ves que el diseño gráfico sigue pensando un poco en lo gráfico en el sentido etimológico de lo impreso, la tecnología de la impresión, software y digamos que se está perdiendo un poco esa perspectiva humanística que podría ser interesante desde el punto de vista estético en el sentido que tu diseñas para la gente, si diseñas para la gente, la gente tiene una cierta medida una dimensión estética, entendiendo que también existen otro tipo de estéticas, MTV en los 90s nos enseñó la estética de lo feo, el culto a lo feo, las estéticas para contexto de cadáveres, que se llama la era neobarroca y el habla de otro tipo de estéticas, la versión que nos vendieron es la estética de lo bello de los cánones de lo bien hecho, de lo bien logrado o por lo menos desde unas proporciones muy viejas que de hecho marcan las culturas en muchos sentidos, entonces esta los conceptos de belleza, por ejemplo en los seres humanos, me aparta un poco del diseño y me aparto un poco del tema pero es importante y es la cultura la narco estética es que tú ves una serie de niñas tipo Yayita, tipo Barbie de ahí que tal vez todas son parecidas, se visten igual, todas

son operadas, todas tienen un mismo atuendo, el mismo bolso, las mismas botas de Santorini y las ves y parece como si fueran de una marquita en serie, de una producción en serie, son unas estéticas de consumo pero por supuesto existen otros tipos de estética que están ahí y no son mejores o peores pero que de alguna manera el diseño no las ha aprovechado, no ha pasado absolutamente ignorante y desapercibido frente a ese tipo de discursos, porque no hay soporte teórico, una reflexión, hay una apropiación de tendencias desde la práctica pero no se ha sido consciente de eso.

Mi primer libro si recuerdo varios, lo digo pues que soy una persona, mi mamá es bibliotecaria, mis familiares más cercanos tengo 5 tíos de los cuales 4 son profesores, digamos que la cercanía con el tema de la docencia y los libros han sido siempre algo muy cercano a mí, si por supuesto el primer recuerdo que tengo es un regalo que me hizo mi mamá a los tres años, me marco mucho y marco mucho mi vida en el sentido de las decisiones que tome desde el punto de vista profesional, y es una colección de cuentos de la Editorial Salvat, es una edición española de llama "Los Cuentos" que es una colección de revistas muy bien organizadas, de cuentos infantiles donde tu abres cada cuadernillo que esta enumerado del 1 al 31.

Todavía lo recuerdo donde básicamente encuentras cuentos como "El Traje del Emperador" o los "Tres Cabritos", pero lo interesante de esos cuentos de Salvat de esa época era que venían en unas cajitas muy particulares con cassette de audio de los cuentos y era que tenían varias cosas, uno tenían en la mitad de la doble página, unas páginas para colorear, si ya estaban las ilustraciones en línea, había posibilidad de colorear, porque los libros eran ilustrados, ahora cada cuento era ilustrado por un ilustrador diferente, y eso hacía que el cuento fuera interesante, en qué sentido, el traje del emperador era ilustrado, obviamente por un montón de ilustradores extranjeros, no españoles y otro cuento era lo ilustrado por otro personaje, entonces digamos que había estilos y expresiones diferentes. Las páginas del medio habían unos arremedos de esas ilustraciones para colorear.

Lo otro que también era interesante y que toca mi vida desde el punto sensible es la música, hago música digamos que los cassettes de audio tenían voces de narradores diferentes de acuerdo al cuento, esa experiencia marco mucho mi vida desde el punto de vista de la música, porque él cuenta cuentos tenía una canción por cuento digamos que eso marca mi vida desde el punto de vista de mis decisiones profesionales, por supuesto después el amor por los libros sigue vigente para mí, mi vida y que tomara la decisión de estudiar diseño gráfico, estudiar en la Nacional estaba entre estudiar música o diseño gráfico y las dos tenían examen general y las dos tenían examen específico y obviamente yo averigüé cual era el examen específico o por lo menos que alguien me diera luces, obviamente me dijeran es un examen de ilustración, de análisis corporativa y es digamos que digamos un examen estructurado, el examen de música era preparar ciertas obras dependiendo del instrumento, en este caso piano te dan unas horas, pero me entere que básicamente para poder hacer el ingreso al conservatorio casi siempre los que son seleccionados habían hecho un curso previo, es decir por más que fueras talentoso en la preparación de las obras le daban prioridad a los que habían hecho el curso preparatorio, digamos pues la verdad me gusta la música es una pasión interesante, es un hobby interesante para mi vida pero en términos de ser un poco estratégico y perspicaces pues tenía un poco más de oportunidad en el diseño gráfico, en los dos soy muy talentoso pero tenía que escoger algo, tendría alrededor de 18 años, digamos que tuve que escoger pero digamos que si es una experiencia anecdótica de la elección de mi carrera profesional es que está marcado por ese regalo que recuerdo.

Ahora yo sé que suena obviamente un poco raro y digo raro porque soy una generación de los años 80's y de muchos colegas que aun defienden el olor del libro y comprar el libro y tener una biblioteca, pues tengo una biblioteca física, la mande hacer algún tiempo, es un cuarto un estante lleno de muchas

cosas es un cuarto completo y por supuesto en algunos momentos de mi vida invertí mucho en libros, pero últimamente ha sido casi 4 años realmente emigre hacer compras por internet entre al tema de Convers, casi todos los últimos que tengo, me la paso leyendo en la Tablet.

Tengo una Tablet y casi todos los libros están allí, casi no son físicos, casi todos son libros digitales, obviamente entra un poco a jugar al principio apuesta las editoriales españoles, argentina y mexicanas hablo en términos de lo que es diseño, por supuesto, ten en cuenta que los grandes en centros de pensamiento en América, en Iberoamérica hablo de centros de pensamiento en términos de diseño en que son países que van un poco adelante en lo que es diseño, por ejemplo Argentina con la Editorial Infinito, ha sido Brasil con la Editorial Bruguier, México y España con la Editorial Gustavo Gili, Taschen, Editorial Paidós, Editorial Parramón, al principio no salía de esas editoriales, de esos autores, por supuesto sabemos que esas editoriales publican a ciertos autores, traducen ciertos textos que por supuesto que uno se van de para atrás cuando son escritos de hace 40 o 60 años o más, y uno también mira la brecha tan fuerte que hay entre el centro y la periferia en los conocimiento de diseño que tenemos en América Latina pero después me encontré con una cosa mucho más interesante, básicamente una serie de editoriales académicas cuando ya hace 4 o 5 años asumí el mundo de la investigación más formalmente, pues me di cuenta que había unas fuentes primaria más fuertes, digamos que estos textos son chéveres para la enseñanza, para los chicos, muy visuales, mucha imagen, le botan corriente a eso materiales, tipo de papel, son libros de diseño, por todo el derroche que hay pero me di cuenta que habían textos mucho más interesantes en su contenido más allá de la tendencia de imágenes, o de tipos de imágenes y son los textos de las editoriales de alto nivel editoriales como Springer, Routledge, Oxford, Cambridge digamos los grandes centros de pensamiento.

Últimamente los textos que adquiero son de ahí y básicamente también me ha palancada en la afiliación y conexión como por ejemplo sociedades básicamente organizaciones que se dedican a fomentar la investigación en diseño en diferentes campos del diseño que tienen a su vez revistas o Journal, también soy un asiduo consumidor revistas científicas y de diseño, te pongo casos específicos, hago parte de, por ejemplo una cosa que se llama en Barcelona, Fundación Historia del Diseño, es jalonado por Anna Calvera, Isabel Campi, Raquel Pelta una serie de mujeres y autoras muy interesantes, tienen un vínculo con un journal que publica Oxford, que publica 4 veces al año que se llama Journal of Design History, está publicando desde el año 82, 84, es decir, más de 30 años de investigación en historia del diseño que aquí en América Latina no ha llegado, no conozco el primer libro de historia del diseño gráfico en Colombia, y esta gente ya tiene 30 años de inventariales de historia del diseño en India, Australia, en África, en diferentes partes del mundo, es otra brecha y por supuesto hay otro tipo de sociedades que conozco y pertenezco como Insight Reach Society que es una sociedad de investigación en diseño que maneja Gran Bretaña, particularmente la jalona los ingleses, que ellos también tienen un Journal of Design, te hablo en términos de Europa, en termino de EEUU, el journal que más leo, la revista científica que más leo es la MIT Press Journals que lo edita Víctor Margoli y Richard Buchanan.

Tuve la oportunidad de conocer a Víctor Margoli y hablar con él en Cuba el año pasado con montón de gente he tenido la oportunidad de charlar y cuando uno habla con ellos su consumo literario es ese tipo de fuentes, un discurso medianamente actualizado en teoría del diseño metodología del diseño, he sido un poco migrante de la tradición y lo digo con todo respeto a la tradición de textos latinoamericanos, he migrado a la herencia anglosajona, obviamente exige competencias en otro idioma, que es leer, estudiar, hablar inglés, ha sido más interesante por el doble conocimiento aprender inglés y aprender de diseño, y se da uno cuenta que nos llevan más de 50 años adelante, entonces cuando tu miras en un caso específico, los textos de Insight Reach tienen 31 años, la misma edad que yo tengo salí en

1984, en los años 90's, cuando tu miras los tópicos, los cuestionamientos, la estética, la pedagogía del diseño, para ellos esos debates están saldados hace 30 años, hace 20 años y cuando uno mira y va a eventos de diseño o congresos o seudo congresos de diseño en Colombia, pues uno ve la pobreza en términos de rigor investigativo, ni una investigación o cualificación de diseño o seguimos abordando el diseño de manera muy tangencial y no de frente, digamos frente a eso la pregunta para cerrar la respuesta, que estoy leyendo ahora y como hago la selección ha sido por ese lado.

El libro como objeto estético, por supuesto a pesar que yo hoy pregone un poco la cultura lectora digital y diferentes soportes y pantalla quedando ciego o no que es también un tema óptico, digamos que las valoraciones son varias, digamos que por supuesto hay libros que uno tiene que son textos bellamente en el sentido de la elección de los materiales, el papel, calidad del papel, un poco desde la vista técnica, sin más que el contenido mismo hay textos que yo tengo que son unos catálogos que no sirven para nada, en el sentido académico solo sirven para trancar la puerta del baño, los catálogos de logotipos o marca muy bien impresos en Corea, Singapur impresos allá a no ser que sean gringos o lo que sea, pero están impresos en esos países porque tienen alto nivel de calidad en impreso y producen masivamente y tienen una industria manufactura fuerte, pero por supuesto para mí ha marcado más allá del objeto bello del texto, es el contenido si, por ejemplo tengo textos, aparte de vivir en el mundo de pensar que pueda hacer por el diseño, hay libro El Señor de los Anillos, una edición que tengo no recuerdo la editorial que es Tolkien, es muy bello en el sentido que tiene ilustraciones de Alan Lee tiene cosas muchas cosas bellas, parece una Biblia Guadalupana, es inmenso, el lomo es bello y costo un montón de plata.

Algo que también marco mi infancia los libros de Tintín, digamos que ese tipo de cosas lo compra por gusto, porque finalmente siente que el objeto de diseño es atractivo, esta cuidado, tiene ilustraciones bien logradas, la tipografía bien seleccionadas, la parte técnica de impresión está bien hecha, pero mis decisiones últimamente son más de contenido, tu miras más el libro como los Journal o revistas científicas que te menciono, me llega físico a la casa, es un modelo dual puedes Journal digital pero te llega el físico desde Londres, muy cumplidamente, tú lo recibes y claro la caratula es obviamente te va a parecer curioso y es la caratula policromía pero el Jourma es duotono, es muy austero, muy limpio, nada, digamos que bajo esa perspectiva es simple.

Es importante otra perspectiva de la cultura inglesa, he optado por eso, si compro un libro sobre infografías desde el punto de vista de la gráfica en la Tablet, no hay papel no hay nada solo se ve las gráficas y punto, no en ese sentido emigrado un poco del sustrato, el papel se deteriora, la polilla les gana y obviamente como son hongos que van adquiriendo, se dañan en serie, no está exentó a ese tipo de cosas, digamos por eso un poco la puesta ha sido en la selección de textos más por el contenido, formato digital, es respetable y yo respeto a mis amigos y tengo gente más contemporánea, yo prefiero el texto está bien aunque hay que ser consciente y es que el mundo editorial es muy claro comprar un libro en Colombia es costoso frente a países como Argentina, México España, aquí un libro y más de diseño así sea a una tinta vale alrededor mínimo 150 mil pesos, es un robo y cuando uno mira lo consigue en 10 dólares en digital, entonces, también como se vuelve un tema económico y también pues un tema también de espacio y de movilidad, en este mundo contemporáneo donde uno se mueve, se casa, se descasa, vive con alguien, luego no, cargar la biblioteca es un poco complicado a pesar de que la tengo, lo digital ayuda, tu tienen un Dropbox subes archivos, los cargas ahí, guarda un backup, en Apple tienes una cuenta, algo pasa lo restauras, en ese sentido de la gestión del conocimiento o textos es más fácil la bibliógrafo un buscador en los libros físicos hay que ir al estante, empezar el índice, ha rayado y se vuelve en términos prácticos de la investigación el formato digital.

Hay algo que me marco mucho en el primer semestre en la Nacional, hay una persona que deba agradecerle algo es un ilustrador llamado Enrique Lara, tiene una editorial el Gato Malo, valoro de él fue primer semestre y me marco mucho era profesor de cátedra en el taller de ilustración 1, él lo que hizo fue cultura visual cada clase llegaba con una maletica y en ese bolsito traía mínimo unos o tres o cuatro libros de su biblioteca y debe tener una biblioteca enorme, de las 16 semanas nunca repitió libros que él había comprado son de mi biblioteca, lo decía humildemente pero a mis compañeros les parecía pedante pero yo valore mucho porque nos podía a ver cosas, antes de cualquier ejercicio, o cualquier cosa a resolver con ecolines o acuarelas, nos dejaba ver los libros, eran libros de Rembrandt, colección de pintores de la Tachen, de los pintores, textos bonitos de ilustradores que había comprado en diferentes experiencias y partes del mundo, es el tipo de experiencias estéticas y sensitivas pueden en algo aportar a los ejercicios pedagógicos, a mi marco y a otro y no más, pero si en ese sentido algo pasa, uno miraba el tipo de ilustrador, el papel, los libros, había una sensibilidad y acercamiento, mira que hemos entrada a la discusión de las estéticas de los objetos materiales, de la cultura material los libros físicos.

Ten en cuenta que el diseño tiene todo tipo de productos y artefactos que son de cultura material físico, por ejemplo cuando yo llego por ejemplo a las clases les llevo ejemplos en historia de diseño, Mario Broos 1982 y los engancho más fácil, porque ellos son una cultura Gamer, cultura Manga, si cuando llego con ese tipo de ejemplos es más efectivo, cuando llevo ejemplos de MTV, animaciones o realites de MTV, por más basura que suene para algunos existe una alta cultura, una alta estética, básicamente digamos que hay otro tipo de estéticas que no concilié con eso, la estética de reggaeton pero esta y los chicos la consumen y en ese sentido el docente debe ser más tolerante con ese tipo de expresiones sensibles, puede gustarme las cuatro estaciones de Vivaldi, pero eso me gusta a mí y a otros 10 piscos, a quien más le interés a mis estudiantes no, ese tipo de otras posibles estéticas son las que el diseñador debe explorar, porque finalmente hay tres factores constitutivos del diseño gráfico, y es primero la reproductibilidad, segundo la accesibilidad a un público y tercero la combinación de construcción de mensajes a través de imagen y palabra, y si busca eso debes pegarle a las estéticas masivas, estéticas populares, a la cultura popular, a la cultura masiva, hay creo que hay un nicho de elementos para explorar que el diseñador no ha querido asumir de una manera un poco más formal y estructurado tiene pálpitos y gustos, sensibilidades y selecciona de manera caprichosa en su selección de fuentes, pero no lo hace de una manera consciente.

Tuve la oportunidad te contaba que mi familia es una familia de profes, una tía le gustaba mucho ir a la Luis Ángel, ella estudio una licenciatura en español-inglés ella era muy afín conmigo en muchos sentidos ella me llevaba de 5 años a la Biblioteca Luis Ángel, le rogaba a los vigilantes me dejaran entrar, te hablo de casi 30 años, básicamente entrar a esas salas de estudio los niños no entraban, digamos que esa oportunidad de estar muy pequeño en la Luis Ángel Arango de conocer sus salas y leer y conocer sus libros, lo que yo hacía para entender un poco lo del diseño cogía y miraba libros, me gustaban los animales quería ser biólogo marino era mi sueño con 5 años, porque Cousteau estaba de moda básicamente cogía estos libros de animales y mientras mi tía hacia sus trabajos de investigación con sus compañeros y hacia sus trabajos allí porque era el único lugar donde se encontraba los textos y hablo también de una gestión de conocimientos, antes del boom digital y todo eso, básicamente yo me ponía a dibujar animales, eran tardes enteras allá y llevaba una libreta.

Las compañeras de mi tía le decían que tenía mucho talento que los animalitos quedaban muy bien hechos, ese tipo de sensibilidad y experiencias y también se amarran porque la biblioteca tiene una sala de conciertos eso también me marco mucho para tomar decisiones y de ser un diseñador atípico, un comportamiento de tipo sensible en eso concuerdo con Norberto Chaves cuando hable con él en

Buenos Aires, él dice un diseñador debe ser una persona profundamente sensible un hombre de mundo, una persona que le guste la cultura, que vaya a teatro, que mire artes vivas, que se sienta a hablar con la gente de arte, en ese sentido nos hace falta mucho culturalmente como colombianos, como profesores de diseño, la generación no digo que están perdidas pero si hay otro tipo de estéticas y sensibilidades que hay que entender, que hay que dinamizar que hay que dejar un legado porque hay cosas que se han construido mal o bien pero creo hay un gran camino que se debe construir en manos de nosotros y de los chicos que están en la siguiente generación es la invitación de la construcción particularmente del diseño y si el diseño no construye sus propio discurso está condenado a morir en una sociedad del conocimiento, y segundo si no hay tampoco una retención se queda en un hacer sin sentido en la producción de objetos materiales y no más.

Hay cosas interesantes por algunos estudiantes que he tenido semilleristas uno ve el crecimiento de los chicos, de su estructura mental de diseñadores, personas perspicaces que les gusta aprender, que curiosean eso es lo que hace un diseñador tener esa disposición a curiosidad, Moholy Nagy decía "el diseño no era una profesión sino ante todo una actitud" es tener una actitud frente a y desafiarse si lo he visto en clase, tuve la oportunidad muy bonita, ayer un exalumnos hace 4 años en otra institución cuando lo vi, ya colega grande hay cosas que uno siempre depende de mucho de los contextos, los espacios, depende mucho de las decisiones de vida de la gente y obviamente depende de pues lo que tu asumes como valioso para ti esa gente que no te para bolas y ya, no tiene ningún eco pero sí hay gente que quedan cosas por ahí, debates que alguno momento deben asumir y entender para ellos les hago mucha conciencia de eso y es que hay un montón de debates como relación diseño-cultura, diseño-comunicación que diablos tiene que ver la comunicación con diseño pero son debates que han quedado ahí porque de alguna manera nuestra responsabilidad de construir algo y no lo hemos hecho y dos ellos lo ven tangencial pero cada vez el resguardo de los diseñadores está en la academia, hay un montonón de colegas que estudiaron conmigo casi todos son profesores y no tema de vocación sino de tema laboral, por tener un contrato a término indefinido, un contrato a término fijo eso ha obligado a muchos diseñadores a entrar a universidades y escuelas.

En una ocasión pedagógica de enseñanza sino como necesidad económica de sobrevivir eso marca una diferencia en la actividad y en esa dinámica de enseñanza-aprendizaje y esas dinámicas de interacción en el aula o jaulas independientes, como yo lo digo, marca mucho la interacción y digamos que lograr esa conexión con los estudiantes es más compleja y más en un contexto que son tan dispersos básicamente son multi pero realmente de profundidad muy poca hacen todo de manera superficial su vida es superficial incluso uno también se convierte en un sujeto superficial sociedad, una sociedad vaporosa y liquida pero no hay profundidad, cuando tu miras y venido descubriendo leyendo de Bonsier autores de la escuela de ULM alemana solamente tu encuentras un peso reflexivo porque su cultura alemana es filosófica, humanística pero lograban ser diseñadores con un armazón teórico y eran muy buenos diseñadores, muy buenos tipógrafos, muy buenos en la forma con un pensamiento brutal, pero esto no se está logrando ahora se logra buenos hacedores de formas.

No se logra tener ese modelo dual donde tú eres bueno en la plástica, en lo gráfico, en la expresión y tampoco en lo sensible, en lo conceptual tampoco lo eres, ahí está fallado en la formación en diseño y es que no se está logrando el equilibrio, cuando vas a eventos de ilustración donde hay un montón de diseñadores, ilustradores y diseñadores visuales divos, y ellos solo hablan de sus hacer de forma, su mundo en el que viven pero de fondo no hay una percepción, ni ontológico ni filosófica, ni conceptual, ni mucho menos estética en un sentido de sentir finalmente se queda en un hacedor de cosas de formas un operativo técnico, en resolución de temas muy particulares no se ha logrado eso, se requiere en el aula impulsar eso, es complejo, es un reto habría que pensar en cuáles serían las estrategias, las

didácticas pero eso es otro mundo por entender que básicamente el diseño no lo ha explorado mucho en un sentido local, lo digo cuando uno mira un montón de gente que ha reflexionado sobre eso de la práctica de enseñanza en diseño por lo menos no en Colombia hasta que no se logre por lo menos jalonar ese tipo de cosas creo que las escuelas de diseño serán las escuelas de diseño forever a never será un oficio técnico perpetuado, un oficio subvalorada, muy mal pago absolutamente muy pobre de vida útil, un diseñador que oscila alrededor de los 30 años se refugia en la academia, yo pase en la primera parte de la entrevista de un momento duro epistemológico a unas reflexiones profundas que me hago pero obviamente voy a la realidad de sobrevivir y hay esta ese vacío y es un diseño sin alma.

Los trabajos grupales es algo que debo decir y es que aprendí de los industriales cuando estuve en la Nacional y lo digo con mucha sinceridad y respeto hacia los maestros y profesores digamos que yo de mi carrera donde más obtuve aportes significativos para mi vida fue fuera de la escuela de diseño gráfico y es por la reforma Mockus que tiene la Universidad hace casi 20 años se da la oportunidad que se vea contexto y vea electivas no solo la facultad de artes, sino en otros centros de conocimiento, institutos o facultades y yo absolutamente decidí prepararme, fui con mi mochila a buscar otras facultades y encontré otro tipo de cosas, otro tipo de electivas y aprendí muchísimo más, incluso de la vida y del diseño y demás que en la propia escuela de diseño gráfico, con respeto lo digo, sin embargo algo que aprendí porque tome electivas en diseño industrial era que ellos desde el primer semestre sus trabajos eran en equipo, no en manada, ni en grupos, sino en equipo, el concepto muy interesante de trabajo en equipo, le asignaban roles, responsabilidades no es que cada cual hace un pedacito y armamos no, es trabajo en equipo eso lo vi en diseño industrial cuando yo salí con mi mochilita a buscar electivas y contextos lo hice en quito semestre que es cuando se acaba el núcleo básico claro yo ya venía de 5 semestres casi 3 años en la universidad.

Toda la vida los trabajos fueron individuales porque es un poco la idea y es un poco el mito de que la creatividad es algo personal algo obviamente es el filtro del arte moderno de las vanguardias de que tú eres un genio creativo y tú eres un Picasso entonces no sales de tu taller y haces todo pero obviamente ese chip de la creatividad ha sido revalorado por una serie de estudios y postulados muy fuertes de la psicología, la publicidad incluso la creatividad es una actividad grupal, la innovación es algo horizontal y es algo colectivo y no es algo individual y algo que me marco mucho y es que me di cuenta que era absolutamente egoísta hay una serie de antivalores que se generan cuando tu trabajas solo, piensas que lo puedes solucionar todo, te vuelves torero, te vuelves un poco multi tareas, el hombre orquesta y resulta que cuando viene a industrial ellos trabajan en equipo y lo hacían muy bien, algo que aprendí de ellos es que el diseño es de equipos de trabajo multidisciplinarios, proyectos como Acunar que lo hacia el profe que admiro mucho Naranjo este personaje no era nada este tipo logro mucho, trabaje y les monte sitio web ese momento ocurrían cosas con Naranjo y sus pollitos lo admiran pero básicamente ahí es donde empecé a entender que debía implementar esa estrategia de trabajo en equipo está orientado a equipo uno encuentra resistencias hay gente que no se relaciona con otros, es un tema de empatía, afinidades, amores y desamores les he inculcado a los chicos es que la persona que se sienta al lado mañana puede ser tu jefe, es el que te da chance de trabajar contigo, en ese sentido a tomado cierta conciencia es necesario hacer relaciones públicas, contactos y básicamente yo les digo miren el día de mañana si tiene un proyecto editorial y usted es muy bueno diagramando y necesita un ilustrador y el chico que se sentaba al lado que no hablaba, usted se gradúa y jamás tuvo contacto y jamás lo encuentra perdió la oportunidad.

Digamos que les contaba la experiencia de rosqueros en javeriana en comunidades son fuertes la comunidad javeriana, la comunidad Uniandina y entre ellos si hay un trabajo ellos se cubren y hace falta en armar gremio, somos muy frágiles en eso, el trabajo en equipo como somos genios solitarios

creadores una vocación de artista moderno que ya murió lastimosamente no tenemos ese espíritu de trabajo en equipo y lastimosamente esto a aporreado fuertemente la práctica profesional en todos los niveles entonces no conocen, son muy escasos los gerentes que son diseñadores gráficos o los decanos o los rectores en el sector educativo son industriales porque son más estructurados porque tienen más metodología y porque trabajan en equipo algo que deba cambiar al diseñador gráfico hoy no hoy de siempre es básicamente esa postura y lo otro es entender que un buen diseñador gráfico debe ser un buen comunicador desde lo oral, lo visual es clave en la gestión de diseño, un buen gestor de diseño debe tener habilidades comunicativas bajo esa perspectivas, insisto soy un diseñador atípico porque los diseñadores son muy tímidos, muy retraídos, poco hablan los chicos cuando se encuentran conmigo en los cursos piensan que soy un comunicador y no diseñador gráfico y son por las habilidades comunicativas que he adquirido y yo les insisto mucho si no tienen habilidades comunicativas el mundo laboral se los va a comer vivos, en marketing se los comen vivos, para mí el marketing o la comunicación son habilidades transversales en cualquier puesto de trabajo sea estratégico, táctico u operativo sea una organización privada o pública, sea un sector económico grande o pequeño algo que les he heredado es básicamente eso algo que aprendí en experiencia no tuve tantos directivos cuando era obrero raso, aprendí todos esos niveles que son importantes en la comunicación, no solo una comunicación en términos de productos gráficos sino de empatía con el cliente, de escritura de correos, y digamos que eso está palanqueado por una escala de valores que creo que hace falta mucho digamos que dentro del ejercicio pedagógico y la interacción con los estudiantes en poder logra complementar eso.

Otra es experiencia en los Libertadores la facultad tiene diseño gráfico comunicación social y publicidad y mercadeo en los espacios transversales como lenguajes digitales y otros y digamos que en esos espacios ha sido muy curioso porque al principio la reminiscencia es en mucha, muy alta uno siente muy marcado el grupo de publicidad, el grupo de diseño, el grupo de comunicadores y algo muy bonito que ve al final es que ahora yo les digo cuando hacemos los equipos es una buena oportunidad para obligarlos a crear un grupo de , WhatsApp Facebook oculto, lo hacen a regañadientes pero resulta que al final cuando ya están a punto de entregar el resultado del proyecto lo que se ve es como son los súper amigos me ha marcado mucho, a veces me los encuentro ya en manada los 4 o son pareja o novios, me da un poco de risa al principio no quería salir de su isla y modelo sobre todo los gráficos de aislarnos, callarnos y esperar que otros intervengan y luego nosotros, la experiencia ha sido interesante sobre todo para los diseñadores, para los publicistas son más extrovertidos comunicadores se les facilita son más abiertos pero los gráficos ha permitido obtener habilidades comunicativas por su misma personalidad el trabajo colaborativo de gremio tema de colegaje.

He tenido experiencias un poco malas particularmente en lenguajes digitales es una materia que la mayoría la ven en primeros semestres, pero algo muy triste es que yo reparto temas para lograr dinamizarlo para una exposición pequeña un muy tema puntual hay chicos que dicen no voy a exponer y llega el momento y no exponen, oiga le voy a poner cero, profe le envío la presentación pero no voy hablar particularmente de esta institución es muy alto más del 50 % es resistente a tener que hablar en público frente a sus compañeros es absolutamente reminiscente tener que hablar e interactuar frente a su compañero y no imagino a comunicarse con otro tipo de personas me he encontrado con gente que dice no expongo la tiene sí, nadie se lo va a comer vivo, son respetuosos pero no pasa son cosas que de todas maneras me las he guardado en el corazón que pasa, como logra transformar eso pues claro yo no voy a crucificarlos por no exponer pero el cero toca ponerlo es un tema que no se puede negociar ahí ellos dicen profe un trabajo escrito y les digo porque debo evaluar sus habilidades comunicativas es algo que estado pensado ya he llevado esa experiencia tres veces, año y medio y son diferentes grupos, diferentes gentes y pasa lo mismo y he venido pensando y que pasa yo sé que el formato de

exposiciones es absolutamente hartos para todos pero de alguna manera como logramos potenciar esa interacción porque en algún momento le toca pararse frente a 5 o 10 personas 2 o 3 una persona hay gente que no mira a los ojos, que mira al piso, que prefiere tener el celular abajo la generación pulgarcita, todo el tiempo cabeza abajo pero hay gente que no logra tener unos mínimos en términos de ser en términos de la persona no en términos profesionalmente, en el hacer práctico, seleccionan que de una manera que pues lastimosamente no les será utilidad son reflexiones que tengo todavía porque no las he resuelto en ese curso en otros no más adelante no, particularmente en ese primer semestre y con los chicos que he tenido que casi todos son menores de 20 años es preocupante que prefieren un audífonos y estar en modo autista eso está bien esa es la imagen de diseñador que no han vendido, la sociedad colombiana pero no es posible lograr tener un mejor ingreso salarial, un mejor perfil, un mejor ciclo de vida laboral sino se cambia ese chip.

Hay unas lecturas obligatorias un poco torcida y perversa los 15 primeros minutos hacemos control de lectura, eso hace que los chicos asistan todo el tiempo que llegue temprano y que lean, básicamente los primeros 15 minutos como les fue con el texto, son unas hojitas un capítulo pero básicamente es mi pretexto para arrancar la historia de diseño y claro los que no leen se van dando cuenta que efectivamente si a uno no le graban y empiezo hacer actividades verbales sino también de mapas mentales, diagramas, hacer unas matrices o les pongo sobre las mesas una cartelera que hay que rayar pues claro cuando ellos no lo leen los 15 minutos no le dan para bajar del celular, yo les digo usted leyó no profe pero aquí estoy mirando los 15 minutos no le dan para hacer y ni leer, moraleja hay que leer, esa práctica lectora si ha mejorado porque la gente si lee, lee, chat, WhatsApp yo no digo que no lean la mayoría de los docentes decimos que no leen, pero leen otros contenidos, digamos que si desearía que lean contenidos académicos pero no lo que sea el caso es que esta experiencia en historia de diseño vertical y poco irracional y ortodoxa, antipedagógica pero me ha funcionado para un poco motivar la revisión de los textos y para una capacidad de análisis de los textos a veces les hago ejercicio donde hay que abstraer ideas digamos que no es citar y volver a poner o la pregunta en que año o quien fue sino que ahí les ha constado hacer análisis, cuando los pongo a hablar esos 15 minutos mientras organizo videobeam organizo el televisor ganamos tiempo, al principio no lee, y luego empieza a aumentar y luego las últimas lecturas ya hay un peso mejor y hay una conciencia mejor y se vuelve un hábito.

La cultura a partir de costumbres y prácticas de comportamiento, digamos que si tu logras poner esa semillita posiblemente se dará, me paso ayer en una charla el invitado era conocido lleve a mi grupo de gestión de diseño y cuando hubo las preguntas nadie quería preguntar pero uno de mis estudiantes se atrevió a preguntar, lo tengo en los dos espacios nos molestamos el chico es juicioso en gestión de diseño leímos un texto Andrés Oppenheimer un periodista argentino y un texto que se llama "crear o morir" es un texto bien escrito porque es un periodista no es un texto académico y un poco explica porque América Latina está en donde está en términos de creatividad e innovación, y surge a partir de la pregunta, porque Steve fue gringo y no latinoamericano, porque en América Latina triunfa James y Messi y triunfa una serie de jugadores pero no triunfa un innovador y un creativo y digamos que cuando Oscar pregunto a Daniel el conferencista dijo "yo estaba leyendo un texto donde habla que no hay mucha cultura ni innovación ni innovadores en Colombia y en América Latina porque hay mucha burocracia y tramitología usted que opina" digamos porque logro formular la pregunta, le dije lo vi muy Oppenheimer haciendo la pregunta, sonrió porque sabía que no era una pregunta propia sino que él la había leído y aquí aplica y algo paso de un texto que leímos hace 8 clases pero algo quedo en él, digamos que a eso voy cuando un poco aparece esa reflexión de la propia discusión, intervenir y perder el miedo y Oscar no quería le pasaron el micrófono y se paró, eso es dar un gran paso por supuesto de gente uno posiblemente aumentara un poco ojala.

Te voy a regalar algo porque sé que tienes una formación especialista en pedagogía y es que básicamente la pedagogía en las escuelas de diseño pues obviamente si uno la mira sobre todo el pensamiento técnico en talleres en el hacer y básicamente si tú lo miras es una pedagogía que yo he llamado la pedagogía del maltrato, digamos que es una consecuencia en muchas líneas no digo que siempre pero eso de estar dando reja al estudiante en la entrega sacándolo del salón para evaluar, yo soy el maestro ustedes son los aprendices es un modelo medieval los talleres civiles y los talleres monásticos se hacían los libros, el orfebre, el herrero, el zapatero, machistas es interesante a los chico para entender eso como eso ha migrado a la práctica del diseño en el taller yo soy el maestro usted es el aprendiz, no sabe debe aprender como yo lo hago hay tabla se convierte en la pedagogía del maltrato, entonces eso obviamente lesiona la capacidad argumentativa y comunicativa, después de 5 o 4 años de maltrato y cálese y haga porque a usted lo tengo para que haga estamos en ilustración y haga y estamos en clase de lenguaje digital y haga con el software no pregunte haga, no cuestione haga, son consecuencia que se da en le profesional totalmente muy retraído, muy tímido poco intervienen y el mundo laboral se lo come vivo, algo que también es importante en este modelo perverso de la educación superior en Colombia es que es una estrategia una buena práctica en muchos sentido y aprenderse los nombres de los estudiantes, no es algo de nemotecnia es por respeto y digamos que yo en la segunda clase me sé los nombre eso se convierte un mecanismo de doble sentido en que es bueno porque el estudiante se siente bien me saluda yo me los encuentro y quiubo Jaime, Andrés, Jorge cómo vamos cuando me los encuentro al salir de mi clase o años después y se sienten importante el profe se aprendió mi nombre, bien chévere, ahora cuando el control de lectura nadie habla yo digo quiubo Lina, Pablo, José, Nicolás, Pedro, Paola, entonces cuando sienten su nombre propio no hay escapatoria es la espada y la pared y bajo esa perspectiva tienen que asumir su responsabilidad algo que en Colombia no se hace.

Cuando dicen no leí ok no leyó entonces ya sabe que yo no regalo asume su pecado y su responsabilidad, otro dijo si leí, pero leí la mitad entonces cuente que leyó y efectivamente las siguientes clases el hecho bochornoso, de decir yo no leí por supuesto transforma, hay algo que les castigo entre comillas es que no se sepan los nombres de los compañeros, yo normalmente digo somos 20 yo molesto y digo mi rebaño le falta ovejas y le digo donde esta Nicolás alguien sabe que paso con Nicolás, todos se miran el que se sienta de gorra, el que trae tabla y nadie responde y les digo no conocen a sus compañeros viene la reflexión sobre conocer a la gente que en algún momento es importante y ellos han venido ajustando eso, porque en algunos momento yo pregunto qué paso con José, no profe parece que José no puede seguir estudiando, también entonces uno se entera de problemáticas que pasa a ser un tema no académico y un poco de permanencia y deserción y un mecanismo de y no soy el mejor profesor pero por lo menos garantizo que de mis cursos de 20 terminan 19 o 29 la deserción es mínima como hay cohesión de grupo se siente que se identifican que sabe mi nombre cada clase debo ir lo digo porque otras experiencias donde no terminan 19, terminan 10 pero otros 10 se perdieron en el camino, es un poco de estrategia que es importante algunos dicen profe es que no puedo volver a su clase, busquemos opciones yo estoy dando la misma clase en la noche, verdad y finalmente cambiamos de grupo pero no se perdió al estudiante, en caso de Libertadores no es un pobresito pero si es un perfil que tiene muchas necesidades sobretodo de reconocimiento, económicas y básicamente perder una oportunidad como estas la vida lo castiga con retomar a los 30 años, entonces bajo esa perspectiva de que él se vaya yo sé que se queda en el trabajo no vuelve y se queda hasta los 30 digamos que esa estrategia de aprenderse los nombres empieza en el aula lo demás son mecanismos si logras tener una buena empatía en el aula un buen motivador y respetos con ellos el cambio se puede lograr con una acciones que tendrán como unos frutos a futuro.

<b>Entrevistas N° 06</b>	
Compartiendo el poder en la enseñanza-aprendizaje UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA/2016	
<b>Universidad Jorge Tadeo Lozano</b>	
<b>Nivel educativo</b>   Magister en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia	
<b>Profesión</b>   Diseñadora Gráfica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano	
<b>Experiencia docente</b>   14 años	
<b>Experiencia profesional</b>   18 años	
<b>Profesor a cargo de</b>   Profesora Composición, portafolio y tipografía en diseño gráfico.	
<b>Fecha</b>   18/02/16	
<p>Yo llevo 14 años enseñando a diseñadores gráficos, en la Tadeo, en la Salle también digamos que he estado en la Javeriana en algún momento curso pues digamos que mi base ha sido la Tadeo. 14 años es toda una vida. Digamos he estado enseñando 8 años teoría e historia de diseño gráfico aquí en la Tadeo y diseño básico luego Rosario me llamo para ver si trabajábamos en composición gráfica y empecé a trabajar con ella en el 2011 a trabajar en composición grafica llevo con ella 5 años trabajando más o menos en el tema y como estructurando la asignatura hasta el sol de hoy. He dictado varias materias estuvo en mucho tiempo en historia de diseño, dibujo diagramación digital, en teoría e historia de diseño en Colombia, ahora estoy en composición, y en diseño tipográfico y coordino en el área de portafolio como de peso y trae todos los conocimientos de composición y de medios editoriales. Yo soy diseñadora gráfico de la Tadeo, estudio en una maestría en UN en artes plásticas y visuales me ha interesa el campo visual, como maestra digamos que he tenido un gran aprendizaje en estos 14 años creo que de las últimas experiencias de los últimos 5 años he crecido mucho, me he pregunto muchas cosas, de la manera en como uno enseño, la pedagogía que usa o metodologías que uso, en la investigación para el libro nos dimos cuenta que de alguna manera tenemos unos modos particulares pero parecidos en donde tratamos de mover al estudiante mucho a que trabaje desde el auto reconocimiento y autovaloración y digamos que estamos un poco en contra de ser conductistas, es decir, trabajar con el conductismo académico no tanto como instructivo sino en la capacidad crítica, en la capacidad de preguntarse sobre lo que hacen trabajamos mucho en grupo, no haciendo proyectos en grupo si no hablando en grupo, hacemos sesiones de colegiadas, siempre generalmente nuestras clases son siempre entregas en donde hay discusión, discusiones digamos cualitativa donde se ven como lo que está funcionando, lo que no está funcionando con razones o argumentos desde el diseño, entonces digamos que ha sido un trayecto chévere como muy interesante para mí, en donde he crecido mucho también como individuo y me enseñan mucho los estudiantes también, como con mucha pasión por ser docente también, me gusta ser docente, eso sí.</p> <p>Uno si se pone la lupa también no solo a los estudiantes muchos cuestionamientos sobre lo que uno hace. Somos o nos parecemos en el modo que enseñamos, nosotras o particularmente a mí me interesa mucha hacer preguntas en el aula todo un movimiento se empieza a generar por medio de preguntas, preguntas que yo hago pero que los estudiantes se hacen sobre su trabajo y también a otros, unos con otros, todo el tiempo también digamos que llegamos a un lugar donde nos damos cuenta que las preguntas movilizan el conocimiento dentro del aula y también el uso del pensamiento metafórico, el pensamiento poético nos ayuda a como robustecer y catapultar lo creativo estamos en un área donde también innovar, ser creativo tiene que ver con de que se nutre, como está pensando, que quiere decir, como lo dice, entonces digamos que hablamos mucho del</p>	

ser diseñador y el coautor, el intérprete, el traductor el que traduce la información que tiene pero entonces como la traduce si uno se va a la metáfora hay unos buenos traductores y buenos intérpretes, el traductor, el que traduce la información si nos vamos a la metáfora del traductor hay unos que distorsiona y no te conectan me parece importante poder darle a los estudiantes herramientas de construcción de sentido que no sean literales que están bien para ciertos casos o encargos pero que también tengan la capacidad y que se den cuenta de que todo el tiempo están o pueden estar creando o imaginando todo el tiempo cierto entonces digamos que esas dos cosas son muy claves dentro de nuestra investigación sobre los talleres de composición gráfica, el uso de metáforas y el uso de preguntas en el aula para movilizar el aprendizaje y también por ejemplo hay una particularidad y es que nos gusta trabajar en mesa, me gusta dar la clase digamos frontalmente digamos paradas en la clase a mí me gusta hacer una mesa sentarme con ellos, tener como una mirada horizontal donde no haya como o donde se pueda bajar el tema de poder de profesor, el contrapicado y todo eso digamos entonces digamos nos sentamos en mesa, nos miramos a los ojos podemos vemos todos, colgamos generalmente todo lo ponemos en superficie donde todo está en simultaneo y todos vemos lo de todos las sesiones de corrección se hacen entre todos con ciertos lineamiento o digamos pautas de valoración o de evaluación pero generalmente eso se hace que haya un sentido crítico que se forme un sentido crítico y no estar solo viéndose el ombligo para que empiecen a entender porque funciona aquí porque aquí, no que podría pasar.

La cultura también de las pruebas es que en la medida que uno se nutre que les digo mucho a los estudiantes que no es comer, es alimentarse de la vida lo que lo mueve y lo que también no lo mueve tendrá una capacidad de decir cosas una frase de Costa que no me gusta mucho pero hay una frase bonita que dice "cada uno es lo que sabe" se lo digo mucho a los estudiantes en la medida que uno sabe el puede ver cosas entonces se incentiva mucho a nutrirse de lo que sea desde el cine, la literatura pero también cosas como la culinaria, entender que somos seres que trabajamos con discursos que son de otros y para hablar de otros discursos tenemos que involucrarnos, se ve mucho en el diseño que algún estudiante no tiene una buena formación del colegio o que tiene sesgo cultural muy fuerte pues porque no tuvo el ambiente o contexto pues claramente tiene una mirada un poco estrecha entonces no puede robustecer y agrandar las posibilidades, digamos los viajes les hablo de afinar la mirada que es el instrumento que no es el mouse que el instrumento es el ojo que en realidad cuando uno camina tiene que estar viendo que pasa cuando uno va a un centro comercial, hay que estar muy muy atenta a lo que ve, un paisaje también en los colores, en la composición, si va a cine también pero se pregunta como hicieron esto en fin ósea como que si les insisto mucho en que el diseño o el diseñador debe tener la capacidad ver de cosas que otros no ven entonces para hacerlas sentir ser visibles entonces sí creo que es un temaso y se relaciona mucho como agarramos lo cultural y el diseño cierto totalmente.

La experiencia hace el diseño digamos parto de los proceso proyectuales incentivamos mucho los procesos proyectuales en composición y es preguntarse ¿qué estamos haciendo? ¿Para qué lo estamos haciendo? ¿Por qué lo estamos haciendo? hay un tema de la indagación y en la indagación también por ejemplo ahorita vamos a empezar en diseño tipográfico un menú de restaurante que tiene unas condiciones hacer ver competencias, tipografía, texto, para leer jerarquías, variable y todo lo demás pero digamos que ellos tienen que encontrar un lugar y ese lugar deben conocerlo, es apropiar, hay que ir al sitio, hay que entender de qué se trata ósea la parte de la indagación es involucrase, dejarse tocar entender de qué voy a hablar si yo voy hacer un libro sobre yates pues no tengo que ir a Cartagena pero toca empezar a involucrar digamos en los temas puntuales de los proyectos si hay una fase de indagación fuerte para poder entrar fuerte y una exploración y luego si llegar a unas líneas graficas posibilidades de líneas graficas pero incentivo mucho a mis estudiantes

a consumir cultura, es decir hablamos de cine, hablamos de exposiciones, si fueron a una exposición abrir un poco más la mente y también hay otra cosa la idiosincrasia cada uno de los participantes de los grupos es el aporte desde su experiencia es chévere entender que no es lo que a uno le gusta solamente porque a veces hay encargos que se yo Festival de Luna Verde en San Andrés que me parece lo máximo, entonces me toca hablar del bambuco y el Festival del bambuco hasta donde puede yo creo que por eso el diseñador debe ser un buen traductor y para ser un buen traductor hay que conocer mucho y dejarse impactar yo sí creo que pues si hay una movilización que intento pues hacer si también traigo mucho referente a veces eso hace que se les habrá la mente depende el encargo pero tampoco hablo desde los referentes no me interesa tanto sino por ejemplo puedo traer referentes como Irma Boom en el medio editorial, que es lo que Irma Boom se pregunta cuando resuelve piezas de diseño, a diferencia por ejemplo de otros como Isidro Ferrer o Pep Carrio que son otras preguntas pero cómo lo llevan a cabo.

Digamos que yo tengo un Syllabus ese está marcado en semana a semana tengo como un mapa de ruta cierto dentro del Syllabus siempre tengo unas preguntas que articulan digamos el aprendizaje por cada módulo, digamos que parto de eso digamos eso se entrega el primer día de clase y lo vamos navegando y los estudiantes deben tenerlo a la mano es como nuestro marcador pero de acuerdo a los procesos y a la química del grupo y lo que suceda en cada clase eso tiende a desplazarse o no a veces se retrasan los tiempos etc, digamos que en una clase particularmente estamos haciendo una revista, un encargo una revista que se llama Razón Crítica entonces los estudiantes de diseño tipográfico están haciendo el cabezote, digamos que partimos de que todos montan todo el mundo llega todo el mundo monta en una gran mesa somos 20 personas y cada persona trajo 5 propuestas entonces esto es una gran mesa de propuestas entonces empezamos la pregunta es que estamos haciendo, lanzar preguntas como para no empezar por el logo no se puso bien, la línea esta torcida sino que estamos haciendo, cual que es un cabezote, que es una revista, para que lo hacemos. cuál es el tema que estamos trabajando, quien no lo pidió, cual es la esencia de la revista, traigo otra vez eso pero se habla interiormente el contexto y luego digamos entre todos empezamos hacer una selección o vamos mirando las propuestas y tiendo hacer preguntas, cuando ve, que ve aquí, que está funcionando y porque, aquí no hay interrelación de los elementos composición visual y sobre todo hoy en particular si tenían ideas o no para hacer el cabezote hay una diagramación, un resultado formal que es lindo, que es estético pero que no resuelve un problema conceptual Razón Crítica aparecieron una tapas interesantes por las ideas que tenían allí, por ejemplo había un gesto, un guiño que hacia un estudiante con la palabra critica reemplazo la i por un símbolo de admiración y tiene un sentido de cambio que digamos nos lleva más allá de la forma es lo que indagábamos en la clase, como las ideas nos llevan y nos conduce a unas formas y no unas formas nos conducen luego a unas ideas innecesarias, primero tengamos una idea que quiero hablar porque dos palabras de que hablan las dos palabras si se van a unir aparecen ideas muy interesantes de los estudiantes y trato que haya debate entre ellos diferenciando y vamos clasificando diferentes y que asuman condiciones de diseño entre todos y para ver cuál está solucionando desde la idea y luego paso a la forma, a los elementos de diseño y luego generalmente que se está preguntando, si tienen preguntas que no quedo claro, cuál son las preguntas que ahora aparecen que antes no habían aparecido, eso podría ser una clase depende de que estamos hablando. Todo ponemos todos vemos todos entre todos tenemos un criterio para seleccionar para ver todo. Tienden a olvidar muy fácil traigo a colación muchos textos a lo largo de la carrera en composición ciertos texto y se traen y se leen ciertos textos y hagamos o hablamos del texto en función de lo que hicieron y trato de traer referentes teóricos para que nos se queda solo en la opinadera y práctica.

La estética en diseño digamos que es un tema fuerte en la medida que se tiende a pensar en el gusto que tiene que ver aquí en lo estético sin duda el gusto tiene que ver con la estética pero aquí tratamos de hacer criterios tienen que ver más con la armonía yo hablo más de armonía si funciona o no funciona y para qué digamos si yo entro por el gusto a ver 20 propuestas me puede gustar una pero la función digamos la interrelación de los elementos el dialogo entre ellos las relaciones que se establecen pueden generar cosas muy armónicas sin que a mí me gusten particularmente mi manera de ver el mundo, es un tema muy fuerte es cheverísimo trato de hablar mucho de armonía en términos de color si el pensamiento digamos la gama cromática no es echar color sino empezar a pensar cual es la razón del color, la construcción visual desde que horizonte argumentativo se realizó y si la forma hace ver eso o sentir eso porque puedo estar muy caprichosa en una idea pero en realidad no la hago ver comunicándola tiene que ver con lecturabilidad, legibilidad hay como muchos factores que tiende hacer como elementos de diseño que se pueden en juego en una propuesta grafica se pone en juego y entonces se ve las diferentes variables que hay para poder decir esta está funcionando porque selecciono bien el formato, el color está bien pensado, la paleta cromática está funcionando es armónica porque la interrelación de los elementos sugiere o remiten a la esencia de la cosa del tema pero es una pregunta fuerte hay diseñadores para todos los gustos.

El libro es el objeto cultural es como lo que yo podría decir que te trae una experiencia ineludible sin clasificación ni buena ni mala sino es un apertura a otro mundo, una apertura sin apellido me encantan los libros realmente desde su hecho estético hasta su contenido o desde su contenido hasta su hecho estético creo que es un gran reto para un diseñador generar o hacer diseño editorial digamos que unas de las cosas mucho en los estudiantes de portafolio que les interesa la línea editorial es si se puede reducir a hablar sobre el libro si el medio editorial son solo libros porque tienden a poner como sus líneas de profundización en un pregrado bueno soy editorial los tres libros que hice en mi carrera si se han preguntado si el medio editorial se resume en libro, o en qué tipo de libro o cómo pensó el libro para mí una diseñadora que se está preguntando sobre el hecho del objeto editorial digamos que en este momento del mundo también es chévere hacerse la pregunta el libro donde está, que materialidad tiene, como se construye que lectura tiene, cuáles son sus capas, es una metáfora bonita de la vida.

Mi primer libro se llama la historia del libro todavía lo tengo lo hice aquí en la Tadeo cuando estudiaba un manuscrito hasta que era en ese momento era como en los 90's si chévere una experiencia bonita. Se hacía cortando y pegando ciertas cosas en composición no se tenía el software. Cuando tenía siete años me fascinaba las imágenes la historia no entendía lo surrealista pero si me marco mucho ese libro, no lo leía era una bonita edición las ilustraciones hermosas bastante texto bastante texto doble página de texto puntaje de 14 era un libro no muy pequeño mediano en formato. Tiene que ver la historia no el hecho gráfico, mi papa era muy buen lector entonces también leía mucho, tenía muchos libros recuerdo el de Samuel Becker lo revise muy chiquita era rarísimo creo que tiene que ver la influencia hubo con quien estar rodeado y pues tengo una familia en la que todos son artistas, entonces digamos que me toco eso, entonces el teatro la música, el arte, la literatura si me influencio mucho el entorno en una época total en que son los 70's desde mis papas donde no había mucho orden la influencia del tratar de ordenar por eso el de ordenar cosas, mucha libertad eso hizo que yo escogiera el diseño y luego estudiar arte luego me pregunte porque estudie diseño si me encantaba el arte pero también me gusta el diseño luego entendí que las dos cosas estaban asociadas.

Dentro del arte es lo más organizado. Hay un modo, yo tengo fama de ser rigurosa, estricta digamos que sí creo que hay cosas yo tuve en realidad muy chévere que era un profesor chévere que

aprendí en el colegio profe de geografía fuerte que me hacía pensar mucho me movía mucho yo creo que soy docente por él fue uno de los profesores que me cuestiono y me enseñó tanto me formo hay veces me veo un poco con sus maneras, pregunto, soy directa y estrategias interpeleo pregunto no tengo pelos en la lengua, directa trato de decir que lo pienso sin ningún tipo de tapujos y digamos que eso cae bien y a veces cae mal digamos que tengo muy buenas experiencias después ellos dicen contigo se sufre pero se aprende mucho, no sé entonces también yo sí creo en la exigencia yo no subestimo a los estudiantes y creo son capaces tengo una buena relaciones con los estudiantes después, también tengo exalumnos buenos amigos o gente que salió del país y se acuerda de cosas y son experiencias de trabajo que las relacionan con mis clases tengo una manera particular si yo lo sé no hay otra forma vengo de una familia y contexto en la cual es una familia muy grande donde todos son artistas donde las discusiones son permanentes, un almuerzo donde la abuela son 30 personas discutiendo, hablando, no es una cosa personal soy así es como un modo que también me ha enseñado donde hay veces hay que bajarle, hay veces que hay que entender cosas pero también me he dado cuenta que entre más uno si se afloja se la toman muy a la ligera lo veo mucho en portafolio llegan todos relax, sin preguntarse mucho digamos que si también me cuestiono no creas son preguntas que yo me hago como docente si habría otra manera, y yo creo con este ejercicio de docente todos estos años se ha ido transformando digamos que ya no me cargo tanto, antes me cargaba más a los estudiantes salía brava pero ya no he aprendido a tomar distancia ya no tanto pero ya no en realidad he aprendido distanciar los asuntos.

## D. Anexo. Observaciones participativas en el aula de la asignatura de diseño editorial.

### El diálogo permitido entre iguales.



En el taller de diseño editorial la variedad de niveles en conocimientos entre los estudiantes se convierte en un reto. No siempre el aprendizaje de los estudiantes en un trabajo grupal ha sido satisfactorio, de ahí que, al proponerles un encargo por equipo en un tiempo establecido en la clase de diseño editorial los estudiantes en un comienzo lo asocian a sus malas experiencias, pero a medida que se avanza cada integrante del equipo asume su rol, en esta oportunidad no hubo temor a equivocarse o debatir, por el contrario estuvieron con disposición para escuchar y hablar sobre comentarios, sugerencias y correcciones. Tanto el proceso y los resultados son significativos para cada estudiante y como equipo de trabajo, todos sabían que debían hacer y cómo hacerlo. Resulta, fundamental en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje descubrir que el estar en continua indagación e investigación, conlleva a la autorrealización y formación tanto en estudiantes como en docentes, de ahí que, en cátedras como proyecto editorial encuentro como valor importante promover espacios de socialización de experiencias individuales y colectivas con relación a los procesos de desarrollo de una publicación editorial.

## Participación estratégica.



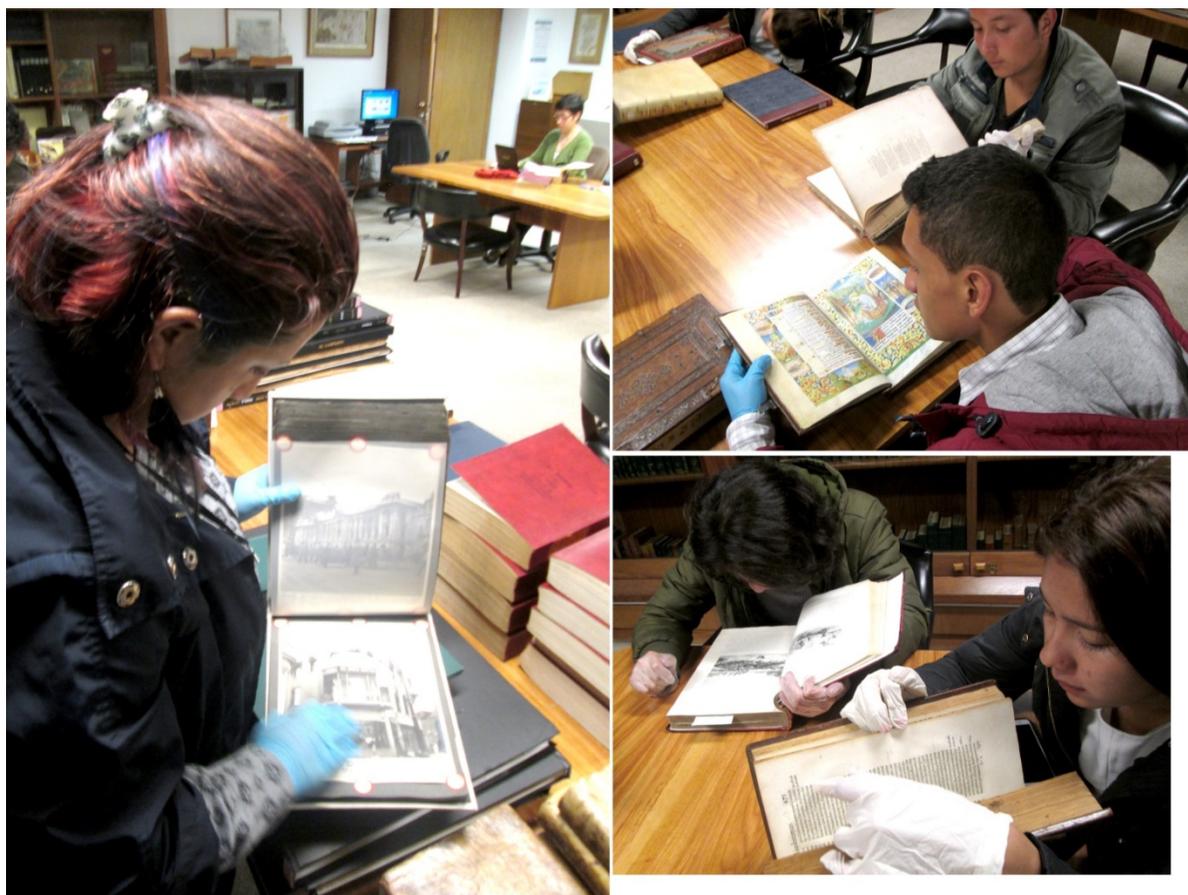
Los estudiantes hacen parte de una editorial, cada estudiante escogió un rol específico para el desarrollo y producción de una publicación editorial, desde un editor, pasando por ilustradores, coloristas y fotógrafo, sin olvidar cargos tan importantes y esenciales como diagramadores y corrector de estilo; un manual de funciones ayudara a conocer las características del cargo, el taller grupal tiene como objetivo que el estudiante asuma responsabilidades, criterios, actitudes y aptitudes frente a los posibles problemas que se generan cuando se realiza un proyecto grupal con personas que no conocen, que trabajan y piensan diferente; los debates, la toma decisiones, el saber delegar y dar soluciones será su mayor aprendizaje.

## E. Anexo. El taller: enseñar, conocer, producir



En relación con las vivencias de los estudiantes en el taller de diseño editorial se realiza una investigación de estudio de casos en la que se observa, registra y analiza desde lo individual y colectivo los procesos de diseño editorial. Se destacan las habilidades sociales y de comunicación como elementos articulados en la enseñanza-aprendizaje.

**Acercamiento sensible al objeto...desde lo individual.** Visita Biblioteca Luis Ángel Arango, con las colecciones de libros raros y manuscritos.



En el taller de diseño editorial se tiene la certeza de descubrir nuevas experiencias. Cada individuo posee cualidades y habilidades para hacer, pero para componer objetos expresivos debe también asistirse de elementos importantes como la actitud para percibir, la pasión por lo que construye y la conexión en la acción y consecuencia, el diseñador editorial debe entender que su capacidad de conducir su pensamiento es más importante que aprender solo por adiestramiento, teorías, técnicas, destrezas y soluciones, ser un individuo pasivo que solo espera correcciones de sus docentes es un diseñador que no puede relacionar sus pensamientos y saberes.

## F. Anexo. Estudio de caso. Proyectos editoriales individuales.

Proyectos Individuales, estudiantes de La Fundación Universitaria Los Libertadores y Universidad Jorge Tadeo Lozano.



Diseñar es ya una actividad creativa de nivel cognitivo, diseñador parte de representaciones imprecisas, abstractas, ambiguas e indeterminadas, para luego, conectar, organizar, combinar, sintetizar ideas y conceptos de manera útil con un propósito deseado y un contexto adecuado. La propia experiencia, interés, actitudes, pensamientos y reflexiones lo hace ser más consciente de sus puntos débiles y fuertes, además sabe cómo regular su conducta para alcanzar el objetivo deseado. El individuo consigue elegir la técnica que mejor se adapte a su propio estilo de aprendizaje, es decir el autoaprendizaje como elemento formativo, el individuo entonces es un estratega en la toma de decisiones en diseño editorial.

**Estudio de caso N° 1. Aprender a dibujar una manera de ver las cosas. Estudiante William Pineda. Fundación Universitaria Los Libertadores.**



*“William siempre ha sido una persona de retos y de grandes andanzas en su vida, desde que tomó la decisión de dejar las hojas y dibujar en las paredes, se ha arriesgado en sus decisiones, se ha involucrado aún más en los estudios visuales desde la parte de la moda hasta la ilustración, le encanta desarrollar contenidos visuales para brindar conocimiento e imaginación”.*

*William*

**Estudio de caso N°2. ¿Qué cosas te hacen los libros? Estudiante Lady Mireya Sánchez. Fundación Universitaria Los Libertadores.**



*“Cuando empiezo a elaborar una publicación lo primero que se me viene a la cabeza es que eso va a ser leído por alguien, una persona y necesita ver algo lo más interesante, lecturable, claro y dinámico posible; es fácil ver el diario a diario “diseñadores con estilo gráfico”, pero ve tú a mirar su “estilo” lo encuentras idéntico en páginas como Behance, Issu y no se más cuántas tantas hay y si les parece tan fácil copiar IDENTICO toda su dinámica que no entrar en desgastes de cambios de color; ¿investigación? ¿Motivación? No sé dónde lo encuentran, hay que pensar que lo que se está diseñando, diagramando y elaborando debe ser simplemente funcional y todo tiene un porque una razón de ser para estar ahí plasmado”.*

Lady

**Estudio de caso N° 3. Los libros son una manera semigratuita de construirse a uno mismo. Estudiante Efrén Giovanni Rojas Mesa. Fundación Universitaria Los Libertadores.**



*“Pienso que al final la opinión es positiva aunque se debe aclarar al comienzo que no vinimos a esta clase a aprender Indesign o a suplir las falencias de otras asignaturas, personalmente yo creía que iba aprender nuevos conocimientos del software o procesos de finalización de archivos, pero a medida que avanzamos me di cuenta que el objetivo de la clase es aterrizar el concepto que se tiene sobre los procesos editoriales a la realidad, en ese sentido pienso que la clase es satisfactoria y que aprendí mucho sobre ese mundo. Fui afortunado al tener los conocimientos previos necesarios para llevar a cabo los productos de la clase a buen término”.*

*Efrén*

**Estudio de caso N° 4. Los libros en sí cuentan una historia, quien lo esté leyendo debe viajar por el mundo en el cual las historias se están desarrollando. Estudiante Juan Manuel Serrato Gómez. Universidad Jorge Tadeo Lozano.**



*“Es bueno saber cómo se lleva a cabo un proyecto editorial y finalizarlo como una pieza única. Al conversar, opinar, criticar de forma positiva, aportar, hablar sobre cada trabajo, libro o tema que se tratara en clase, me parece que aporta mucho profesionalmente y te da criterios, cada opinión que se aporte es importante. También me parece que aporta mucho todo el material que se llevó a clase y además el material enviado por correo”.*

*Juan Manuel*

**Estudio de caso N° 5.** La lectura se volvió algo agradable, se convirtió en la manera de conocer universos y ampliar todo mi conocimiento. Estudiante Angélica María Villate Uribe. Universidad Jorge Tadeo Lozano.



*“Mi opinión personal de la clase de diseño editorial es de agradecimiento total, a una persona que más que dictar una clase quiso enseñar el arte de hacer libros. La clase fue bien planteada, dándonos en primera medida la responsabilidad del diseñador gráfico en estas tareas, también aprendimos los cargos que se generan al realizar un libro o un proyecto editorial en una agencia o casa editora, los parámetros que se deben seguir al realizar los proyectos editoriales, los ejercicios en grupo y finalmente el proyecto individual fueron acertados y concretos. Lo positivo de la profesora fue que siempre nos llevó modelos a seguir, bellísimos ejemplares para inspirarnos y que la clase era muy participativa”.*

Angélica



# Bibliografía

## Cultura | El diseño: estrategia y objeto de la cultura

- **Barthes, Roland. (1999).** *Mitologías*. Madrid: Siglo Veintiuno de España Editores.
- **Bell, Daniel. (1977).** *Las contradicciones culturales del capitalismo*. México. Consejo Nacional para la cultura y las artes.
- **Boas, Franz. 1964 [1911].** *Cuestiones fundamentales de antropología cultural [The mind of primitive man]*. Buenos Aires: Solar/Hachette.
- **Bürdek, Bernhard. (1994).** *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- **Carpentier, Alejo. (1985).** En coloquio sobre Alejo C. Ediciones Unión, La Habana.
- **Eco, Umberto [1968] (2004).** *Apocalípticos e integrados*. México: Lumen/Tusquets.
- **García Canclini, Néstor. (2005).** *Todos tienen cultura: ¿quiénes pueden desarrollarla?*. Seminario sobre Cultura y Desarrollo. Banco Interamericano de Desarrollo Oficina de Relaciones Externas. Washington, DC.
- **Chaves, Norberto. (2015).** *Formación cultural del diseñador*. <http://foroalfa.org/articulos/formacion-cultural-del-disenador>
- **Flusser. Vilém. (2002).** *Filosofía del diseño. La forma de las cosas*. Madrid: Editorial Síntesis.
- **Freire, Paulo. (1975).** *Acción Cultural para la Libertad*. Buenos Aires: Editorial Tierra Nueva.
- **Horta Mesa, Aurelio, (2007).** *Epistemología y Diseño. Notas críticas para una aproximación a la ciencia del diseño*. Actas de Diseño N°2. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

- **Horta Mesa, Aurelio. (2004).** *Pensar el diseño. Una profesión del siglo XXI.* San José: Editorial Veritas.
- ————— (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría.* Universidad Nacional de Colombia y Universidad de Caldas.
- **Julier, Guy. (2008).** *La cultura del diseño.* Barcelona: Gustavo Gili.
- **Lash, Scott. (2002).** *Crítica de la información.* Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- **Press, Mike y Cooper Rachel. (2009).** *El diseño como experiencia.* Barcelona: Gustavo Gili.
- **Papanek, Víctor. (2014).** *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social.* Madrid: H. Blume Ediciones.
- **Rodríguez, David. (2006).** *¿Cómo mueren los objetos? Ideas sobre la estética en el objeto de uso.* Universidad Nacional de Colombia. Bogotá: Colección "Punto Aparte".
- **Sanín Santamaría Juan Diego. (2006).** *Estéticas del consumo. Configuraciones de la cultura material.* Tesis de maestría. Universidad Nacional de Colombia Medellín.
- **Sparke, Penny. (2010).** *Diseño y cultura una introducción.* Barcelona: Gustavo Gili.
- **UNESCO. (1982).** *Declaración de México sobre las políticas culturales. Conferencia mundial sobre las políticas culturales.* México D.F., 26 de julio - 6 de agosto.
- **Veblen, Thorstein. (2010).** *Teoría de la clase ociosa.* Madrid: Alianza Editorial.
- **Zaid, Gabriel. (2007).** *Tres conceptos de cultura,* <http://www.letraslibres.com/revista/convivio/tres-conceptos-de-cultura>
- **Zúñiga Tinizaray, Vanessa. (2006).** *Aproximación a un vocabulario visual andino.* Tesis de Maestría. Universidad de Palermo.

## Estética | Aproximaciones al valor estético

- **Adorno, Theodor. (1983).** *Teoría Estética*. Barcelona: Ediciones Orbis.
- **André Ricard. (2012).** *Casos de diseño*. Barcelona: Editorial Ariel.
- **Baudrillard, Jean. (2010).** *El sistema de los objetos*. México D.F.: Editorial: SIGLO XXI de España Editores.
- **Boom, Irma. (2016).** *El diseño gráfico de Irma Boom*. Conferencia en la Filbo 2016.
- **Calvera, Anna. (ed) (2003).** *Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos. Arte ¿?Diseño* (p. 7-30). Barcelona: Gustavo Gili.
- ————— **(2007).** *Materiales para una estética del diseño. De lo bello de las cosas* (p. 7-30). Barcelona: Gustavo Gili.
- ————— **(2007).** *El cosear de las cosas. Consideraciones rezagadas a partir de Martin Heidegger. De lo bello de las cosas* (p. 101-123). Barcelona: Gustavo Gili.
- **Dewey, John. (2008).** *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- **Fontana, Rubén. (2003).** *Reflexiones sobre la compleja relación entre arte y el diseño. Arte ¿? Diseño* (p. 75-86). Barcelona: Gustavo Gili.
- **Hernandez-Castro, Franklin. (1998).** *Estética Artificial*. San José: MithOz Ediciones.
- **Lipps, Theodor. (1924).** *Los Fundamentos de la estética: la contemplación estética y las artes plásticas; Traducción Eduardo Ovejero y Maury*. Madrid. Daniel Jorro. Biblioteca científico-filosófica.
- **Maña, Jordi. (2007).** *Del goce en la acción, De lo bello de las cosas* (p. 55-70). Barcelona: Gustavo Gili.
- **Meygide Roxana. (2003).** *Diseño y arte: materia de reconocimiento. Arte ¿? Diseño* (p. 161-172). Barcelona: Gustavo Gili.
- **Molano, Mario. (2009).** *Replanteando el concepto de mimesis: La experiencia estética y sus potencialidades. VII Congreso Internacional*

*Orbis Tertius de Teoría y Crítica Literaria.*

[http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.3574/ev.3574.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3574/ev.3574.pdf)

- **Morawski, Stefan. (1999).** *Fundamentos de estética.* Barcelona: Península.
- **Munari, Bruno. (2003).** *Artista y Designer. Arte¿?Diseño* (p. 31-56). Barcelona: Gustavo Gili.
- **Norman, Donald. (2005).** *El diseño emocional: por qué nos gustan o no los objetos cotidianos.* Barcelona: Paidós Iberica
- **Pombo, Fátima. (2007).** *El deseo de las mañanas Merleau-Ponty y el Diseño. De lo bello de las cosas* (p. 83-100). Barcelona: Gustavo Gili.
- **Prada, Martha. (2014).** *Diseño Sensorial y Emocional.* Monografía y Tesis. Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
- **Ricard, André. (2003).** *Diseño: ¿el arte de hoy? Arte ¿? Diseño* (p. 87-100). Barcelona: Gustavo Gili.
- **Tatarkiewicz, Wladislaw. (2001).** *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética.* Madrid: Editorial TECNOS (Grupo Anaya).
- **Vanni, Maurizio. (2014).** *Ver con las manos y pensar con los ojos.* Conferencia Universidad Nacional, Sede Bogotá.
- **Zimmermann, Yves. (2003).** *El arte es arte, el diseño es diseño. Arte¿?Diseño* (p. 57-74). Barcelona: Gustavo Gili.
- ————— (2007). *De lo adecuado y bello. Dialogando con un diálogo de Plantón, De lo bello de las cosas* (p. 31-41). Barcelona: Gustavo Gili.

### **Cognición | Proceso editorial: enseñanza-aprendizaje**

- **Álvarez, Fernando y Martínez, Édgar. (2011).** *La solución creativa de problemas en el campo del diseño: una revisión de la investigación.* Revista temas. Universidad Santo Tomás Bucaramanga (p.113-132)  
[https://www.academia.edu/8955623/la\\_soluci%c3%93n\\_creativa\\_de\\_prob](https://www.academia.edu/8955623/la_soluci%c3%93n_creativa_de_prob)

emas\_en\_el\_campo\_del\_diseño\_una\_revisión\_de\_la\_investigación\_2011\_

- **Frascara, Jorge. (2011).** *La necesidad del diseño de información.* <http://foroalfa.org/articulos/la-necesidad-del-diseno-de-informacion>
- **Goel, Vinod. (2014).** *Cerebros creativos: el diseño en el mundo real.* <http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fnhum.2014.00241/full>
- **Mayer, Richard. (1986).** *Pensamiento, Resolución de problemas y cognición.* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- **Sánchez, María Eugenia. (2007).** *Una reflexión crítica a la pedagogía de diseño tradicional y moderno.* II Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas. (p. 206-208, en Actas de Diseño N°4). [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=396&id\\_articulo=8499](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=396&id_articulo=8499)

### El taller: enseñar, conocer, producir

- **Acero Álvaro. (2011).** *La responsabilidad con la formación en diseño industrial – una oportunidad para repensar el proyecto pedagógico como proyecto social y político.* Foro Des – concentrar el Diseño. Colombia.
- **Dewey, John. (2008).** *El arte como experiencia.* Barcelona: Paidós.
- **Ezequiel Ander-Egg. (2003).** *El taller, una alternativa para la renovación pedagógica.* Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata
- ————— (1994). *Interdisciplinariedad en educación.* Buenos Aires: Magisterio del Río de La Plata.
- **Fröbel, Friedrich. (1826),** citado por Ander-Egg, 1994, p. 11.
- **Castaño Lora, Alice. (2014).** *Prácticas de escritura en el aula: orientaciones didácticas para docentes.* Bogotá: Ministerio de Educación Nacional: Cerlalc-Unesco.

- **Martin Juez, Fernando. (2002).** *Contribuciones para una antropología del diseño.* Barcelona: Gedisa Editorial.
- **Porter, Luis. (2008).** *Imaginación y Educación. Complejidad y lentitud en el aprendizaje del diseño.* Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad de Juárez, Colección Dinnova.
- **Sescovich, Sonia. (2014.)** *El proceso de enseñanza-aprendizaje.* <http://www.conductahumana.com/articulos/gestion-de-recursos-humanos/el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-el-taller-como-modalidad-tecnico-pedagogica/>
- **Vázquez-Reina, Marta. (2008).** *Las competencias básicas en educación.* <http://www.consumer.es/web/es/educacion/escolar/2008/03/19/175574.php>
- **Wick, Rainer. (1982).** *La pedagogía de la Bauhaus.* Madrid. España: Alianza Editorial.