

MÉTODO PROYECTUAL

INVESTIGACIÓN

Y ALGUNAS MÁS



Universidad de El Salvador

Hacia la libertad por la cultura

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

**Diagnóstico de la investigación en asignaturas prácticas de la opción
Diseño Gráfico, Escuela de Artes**

TRABAJO DE GRADO PESENTADO POR:

BR. Elisa Jeamileth Corado Díaz	CARNET No.	CD06005
BR. Jonathan José Márquez Gutiérrez	CARNET No.	MG06025
BR. Marcos Ignacio Molina Urquilla	CARNET No.	MU06001

PARA OPTAR AL GRADO DE:
LICENCIATURA EN ARTES PLASTICAS OPCION DISEÑO GRAFICO

DOCENTE DIRECTOR: Lic. José Luis Quán

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



Este método es presentado a una muestra de las y los alumnos de la opción Diseño Gráfico de cuarto y quinto año, el método proyectual contextualizado desea ser parte de la solución al vacío que admiten los mismo estudiantes tener, en el tema de investigación científica aplicada al diseño gráfico.

Sabiendo el enorme potencial adquirido en las artes plásticas se quiere profundizar en la teorización y sistematización de las propuestas gráficas. Se quiere fortalecer las competencias desde un enfoque de una formación integral

Objetivo General

Facilitar un taller sobre una propuesta de metodología de investigación aplicada al Diseño Gráfico dirigido a estudiantes de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes.

Objetivos específicos

Motivar a las y los estudiantes a la práctica investigativa en Diseño Gráfico concibiendo las ideas de una manera proyectual adicionando la sistematización de las ideas a nivel de discurso, pasando de la creación e investigación visual a la teorica sin verlas como elementos separados.

Proporcionar una metodología sistemática pertinente a la realidad, contexto, necesidades y fortalezas académicas-laborales de las y los estudiantes de la Opción Diseño Gráfico.

¿QUÉ ES UN MODELO?

Los modelos son estructuras simplificadas o conocidas, que se emplean para investigar la naturaleza de los fenómenos que los científicos de-sean explicar. En términos generales, un modelo representa la estructura metodológica de los pasos que se plantean como opción para la elaboración del diseño que conlleve a la solución del problema en específico.

Diseño Gráfico

Se dice que el término Diseño Gráfico fue usado por primera vez por William Addison, un diseñador que se movió en el mundo de la publicidad en distintos formatos en 1922. Alcanzó una mayor aceptación después de la segunda guerra mundial.

Es una profesión donde se crea, conceptualiza, documenta, se proyecta de una manera clara y efectiva mensajes visuales ya sea de manera directa o indirecta. Se toma en cuenta la parte técnica y formal de la obra a la composición, uso de colores, dominio del ritmo y el espacio, empleo o creación de tipografías, ilustración, fotografía.

El uso de los software idóneos para el diseño gráfico, ha marcado décadas atrás una constante ayuda, y hoy en día una dependencia y obligatorio aprendizaje para quienes deciden embarcarse en la faena del Diseño Gráfico. En la escuela de artes el Diseño Gráfico está relativamente joven, al ser una opción pertinente dentro de un país donde solo existe una

Universidad pública, en el año 2003 se hace efectivo el cambio curricular, posicionando hasta el momento a la opción con más demanda de nuevo ingreso, mayor población de antiguo ingreso, número de egresados y graduados

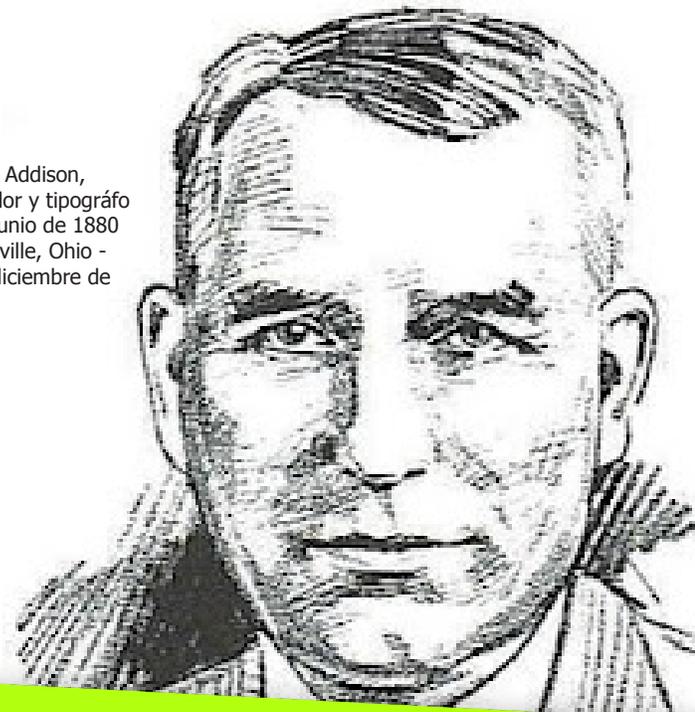
OBJETO DISEÑO GRÁFICO

La comunicación visual

PERCEPCION

El percibir, alejando el término de lo extrasensorial y lo intuitivo, en la decodificación de una imagen la Real Academia de la Lengua Española dice que la percepción es una sensación interior que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos. En un mundo donde el lenguaje visual juega un papel muy importante en las decisiones, modo de vida de las personas, a partir de necesidades objetivas o necesidades creadas, la percepción es ese objetivo que las áreas creativas junto a las y los diseñadores gráficos desean causar a los diferentes públicos metas.

William Addison,
diseñador y tipógrafo
19 de junio de 1880
Martinsville, Ohio -
25 de diciembre de
1956





Bruno Munari

TEORIA MUNARI

La resolución de problemas con el mínimo esfuerzo, sistematizando y esquematizando el proceso creativo y funcional con una visión proyectual.

Aunque los planteamientos de Munari fueron expuestos hace más de 50 años, existe una vigencia, propone en sus esquemas y discursos un lenguaje simplificado, casi narrando anécdotas personales, de cómo el Diseño va encaminado hacia diferentes rubros, como lo gráfico, lo visual, lo industrial, etc.

Método proyectual: Método abordado por Bruno Munari, El método proyectual aplicado a una metodología de investigación en Diseño Gráfico, consiste en una serie de pasos, para sistematizar el proceso creativo, operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo. Empleado o dirigido por Bruno Munari,, que al igual que Papanek , Arsher Proyectistas con creatividad, capaces de proponer en cualquier momento soluciones a problemas o necesidades. Munari (1989) Propone que la creatividad no quiere decir improvisación sin método: cada parte del método aplicado al diseño se traduce como un valor objetivo que se convertirá en una herramienta operativa para las y los proyectistas.

Valores objetivos

Son valores reconocidos por todos como tales

Munari ilustra de la siguiente forma:

“si yo afirmo que mezclando el color amarillo limón con el azul turquesa, se obtiene un verde, tanto si se emplean pinturas al temple, al óleo a acrílicas, como rotuladores, o pasteles; estoy afirmando un valor objetivo. No se puede decir: para mí el verde se consigue mezclando el rojo con el marrón. En este caso sale un rojo sucio, aunque aún así, un testarudo podrá decir que para él aquello es un verde, pero lo será sólo para él y no para todos los demás.”

El método proyectual no está escrito en piedra, es flexible y dinámico, auto-crítico. Todo dependerá del proyectista que en el proceso ira valorando que caminos son los más factibles para llegar a su objetivo, ciertamente huye del absolutismo en incita a las y los proyectistas seguir descubriendo eventualmente otros valores que serán de ayuda. por ejemplo si necesita materiales mas económicos que no alteran la función ni la estética

Una forma de proyectar muy común en nuestra escuelas es la de incitar a los alumnos a encontrar nuevas ideas, como si cada vez hubiera que inventarlo todo desde el principio. Sin darnos cuenta, empíricamente todos somos proyectistas pero hay una gran diferencia entre el proyectista con método, que investiga y defiende su trabajo con un proceso documentado, al proyectista romántico que cifra su trabajo en la belleza, la ovación y pueda que los costos de su trabajo sean tan elevados que corre riesgos de ser inalcanzable e innecesario.

DISEÑO GRÁFICO LO TÉCNICO Y LA PEDAGOGÍA

La parte fría del Diseño Gráfico, con lo cual la formación académica corresponde es a crear o potenciar las habilidades técnicas de la población estudiantil, el manejo del lenguaje visual, manejo de softwares, uso de herramientas tecnológicas para el Diseño Gráfico.

El contexto de una Escuela de Artes, en la única Universidad pública del país, expone una población que no está apropiada o tiene deficiencia en el conocimiento básico de hardwares y software, bajo presupuesto para gastos de materiales e impresiones al entrar al cuarto año en la opción Diseño Gráfico., lo cual no es excusa para justificar algunos desaciertos. Según Xenia Pérez, coordinadora de la opción Diseño Gráfico, una de las más grandes debilidades, y que hacen más profundo con el pasar de los años, el problema de la calidad técnica e investigativa de las y los jóvenes, la falta de docentes a tiempo completo; que puedan suplir y asesorar al estudiantado hacia una verdadera calidad.

Las fortalezas de las y los estudiantes de artes, en especial la opción Diseño Gráfico, es la formación técnica que antecede a la opción; las posibilidades y propuestas gráficas en el dibujo, pintura, cerámica, escultura, escenarios, atmósferas; aprendizajes de la academia, adquiridos en el tronco común, que concientizan sobre diferentes estilos en las representaciones, por ejemplo: el hiperrealismo, el naturalismo la abstracción, el dibujo y pintura al natural, la creación de soportes. Experiencias con distintos materiales que usualmente son parte de las técnicas a aprender en las artes plásticas.

Roberts (2009) comenta que en la sección "El diseño como arte", Munari discute la necesidad de los artistas a "bajarse de su pedestal y estar preparado para hacer una señal de una carnicería... él debe ser capaz de responder a la humildad y la competencia a las demandas de sus vecinos hacen de él. "Creo que este concepto ha ido evolucionando en una comunidad de diseño en el que ambos artistas y diseñadores están aprendiendo de los demás oficios, no sólo de ser más eficientes, sino también para comprender al otro lado del espectro. Los diseñadores de hoy se espera que lo sepan todo. Debemos conocer el lado del negocio del diseño, es necesario conocer el diseño de impresión, web, diseño industrial, arquitectura, arte, historia, sucesos de actualidad, política, geografía, cultura, y un sinnúmero de otras áreas que mejoren nuestro trabajo.

La relación de la producción teórica de Munari, dentro del contexto de la Escuela de Artes, ¿podría verse como una ambición de llegar a una formación integral?, Según entrevistas y sondeos con encargados de cátedras de otras universidades, quiénes en más de una ocasión han visto el trabajo realizado por estudiantes de la opción Diseño Gráfico, "No hay resultados satisfactorios", aclarando que es una apreciación muy personal y subjetiva en puntos muy precisos como, el asesoramiento de portafolios, presupuesto y trascendencia de presentaciones abiertas de los trabajos; se asume y se etiqueta, "son de una escuela de artes", la visión externa sin ahondar demasiado es que, es una escuela para formar artistas, y sabedores del tiempo que conlleva la opción, consideran desde su punto de vista que no es suficiente para formar diseñadores gráficos.

Ahora bien, como Munari y la Directora de la Escuela de Artes en su antigua función como coordinadora de la opción introdujo a las y los estudiantes al inicio de las primeras asignaturas, El diseñador debe estar al día con todo lo que le rodea, y recordando una charla con el artista Danny Zavaleta, en el Museo de Arte de El Salvador, hacía énfasis en como el diseño gráfico es la profesión que lleva el sustento a su familia, y que por motivación e iniciativa propia, posiblemente por su formación académica en la Escuela de Artes,

le llevó a incursionar en los lenguajes del arte contemporáneo y como el Diseño Gráfico ha sido su medio para llevar a cabo muchas de sus piezas, que se caracterizan por un carácter urbano antropológico.

La visión que contempla el uso de ejemplos simplificados que a medida los contenidos y exigencias crecen, se van problematizando aún más, es una propuesta de Munari. El pensar siempre en las y los estudiantes como potenciadores, sin subestimarlos, la constante auto-evaluación y sobre todo la disciplina para organizar las ideas y sistematizarlas, convirtiendo al estudiantado en proyectistas empoderados de sus habilidades técnicas y teóricas.

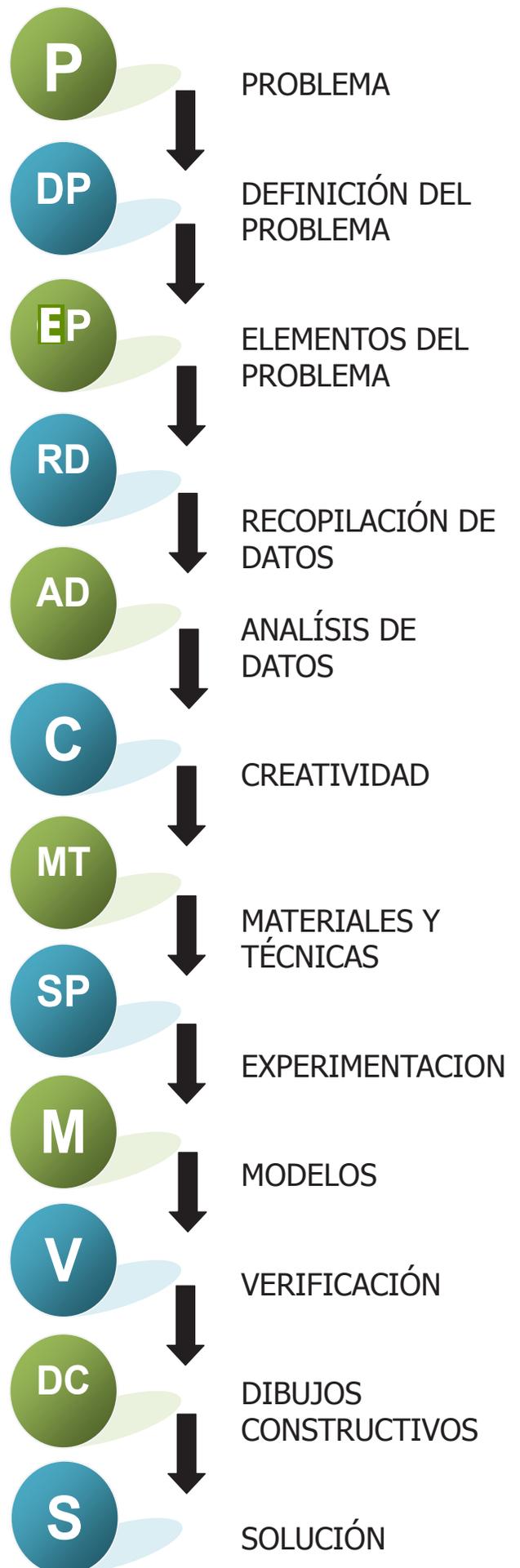
De una manera esquemática situamos diferentes elementos que constituyen el principio del método: el problema está indicado con una P, solución con una S; entre ambos situamos la operación que sirve para definir mejor el problema

Introducimos DP, que indica "definición del problema", la letra I indica "idea" y no puede ir antes de los elementos del problema, este esquema que va formándose, los elementos del problema están sintetizados en EP, después de lo cual conviene recoger todos los datos necesarios para estudiar estos elementos uno por uno.

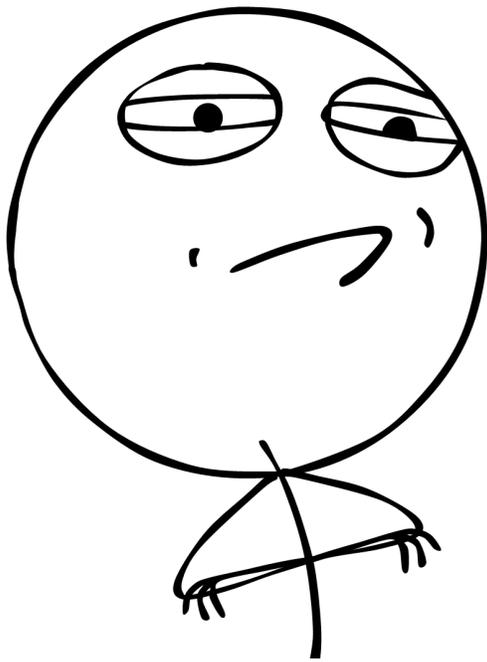
La recopilación de los datos en el esquema está indicada por RD, y está claro que tras esta operación vendrá la del análisis de los datos recopilados, si no ¿para qué sirve la recopilación? La idea tendrá que volver a desplazarse

La creatividad, indicada en el esquema con C, recoge todavía más datos sobre las posibilidades materiales y tecnológicas disponibles para el proyecto

I tras la recopilación de datos sobre los materiales y sobre las técnicas, indicada en el esquema con MT, la creatividad realiza experimentaciones con los materiales como sobre los instrumentos, para tener todavía más datos con los que establecer relaciones útiles para el proyecto

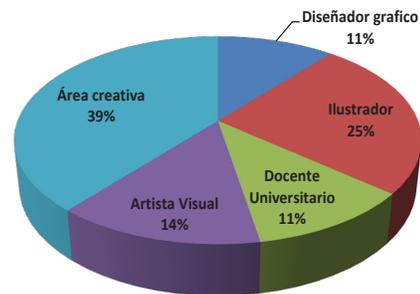


Anotaciones y retroalimentación



REDACCIÓN

¿En qué tipo de trabajo le gustaría aplicar luego de finalizar tu licenciatura?

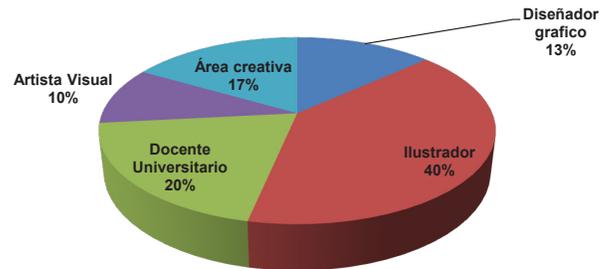


Para las y los estudiantes de la opción Diseño Gráfico les es difícil redactar, exponer sobre papel propuestas o consideraciones racionales sobre el trabajo gráfico.

Mientras que en las y los estudiantes de cuarto año de la opción Diseño Gráfico se muestra que con una mayoría del 40% quieren dedicarse a la ilustración y que con la mayoría del 41% sus fortalezas están en el área de dibujo publicitario a nivel manual.

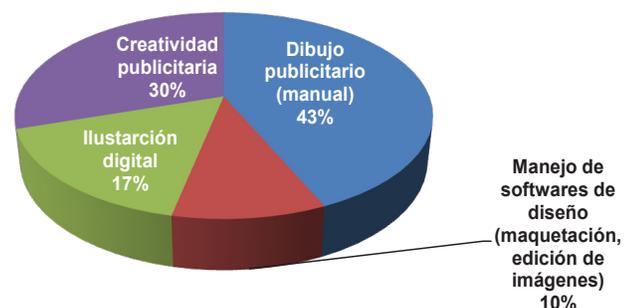
Muchas veces somos exelentes en las técnicas de ilustración y maquetación, fotomontajes, pero alguna vez te has puesto a pensar en la posibilidad de que alguien que quiere darte empleo te pida que le presentes un proyecto, que quiere que le expongas tus ideas; sin una base de como redactar nuestras ideas, será una limitante que se convertirá en un obstaculo en nuestra formación y acarreará problemas cuando apliquemos o ejerzamos nuestra profeción.

¿En qué tipo de trabajo le gustaría aplicar luego de finalizar tu licenciatura?



Según una encuesta realizada en la Escuela de Artes el 61% de quinto año piensan que su principal debilidad está en la investigación en diseño gráfico y el 39% quiere trabajar en un área creativa.

¿En dónde estan tus fortalezas como estudiantes de artes de la opción de diseño gráfico?





A continuación te presentamos algunos ideas o tips que puedes utilizar para redactar un documento desde el punto de vista proyectual contextualizando las necesidades y pertinencias de la opción Diseño Gráfico para con la formación de los estudiantes.

Algunas recomendaciones :

1. Siempre hay que investigar e indagar para quien estamos trabajando, conocer sobre la historia de la empresa o institución, en pocas palabras conocer el brief .
2. Estar al tanto de los medios de comunicación y la realidad nacional.
3. Al iniciar la planeación de un proyecto, ñas siguientes preguntas son determinantes:
¿Cuál sera mi público meta?
¿Qué necesita o qué quiero comunicar a ese público?
¿Por qué quiero comunicarme?
¿Cómo se lo voy a comunicar?
¿Cuándo es el momento para iniciar a comunicar y cuándo debo hacer una pausa?
¿Dónde voy a comunicarme o a través de que medio?
4. Siempre ten un diccionario a tu alcance, o buenos diccionarios on-line dentro de tus marcadores.

5. Nunca hables o prometas resolver problemas de los cuales no te sientes capacitado o capacitada para cumplir o se te escapen de las manos. Hay que ser realistas en todo momento.

6. Los párrafos de tus ideas no deben sobrepasar las cinco líneas.

7. Siempre asesorate y comparte con alguien que crea en la confidencialidad, si es un proyecto propio, o si es tu docente, que te de una opinión sobre la forma y el contenido.

8. Siempre busca fuentes o referencias bibliográficas que sean pertinentes con tu trabajo, y cita o mencionalas dentro de tu trabajo de investigación, esto te dará más seriedad y fundamentará todas tu ideas.

9. Lee libros, si no te es posible encontrar referencias en bibliotecas, hay libros on-line, que poseen su fecha de impresión o publicación e identificación oficial.

10. Siempre redactar en tercera persona, evitar:

“Nosotros pensamos que práctica investigativa servirá para que los de quinto saquemos mejores notas y tengamos mejores oportunidades de trabajo...”

“Nuestra investigación...”

“hicimos...”

Se debe utilizar verbos en infinitivo o conjugados en tercera personas refiriendose a el, ella, la, ellos, ellas, eso, aquello, esto...

por ejemplo:

“La práctica investigativa en los y las estudiantes de quinto año de la opción Diseño Gráfico potenciará una mejora en sus calificaciones y la oportunidad de un empleo acorde a las fortalezas identificadas en el último diagnóstico”

Listado de algunos verbos, que no debes olvidar nunca. El inicio de un objetivo siempre debe iniciar con un verbo en infinitivo.

analizar
brindar
comparar
completar
consolidar
consultar
contribuir
cuestionar
describir
determinar
diseñar
elaborar

especificar
establecer
estandarizar
evaluar
examinar
explicar
inventariar
indagar
motivar
planear
plantear
presupuestar
programar

Una ayuda muy valiosa para organizar esa lluvia de ideas que invaden muchas veces nuestra cabeza, es tener un pizarrón y post-it o recortes con papel común y corriente.

Será de gran ayuda para organizar tu forma de trabajar, para poder elaborar estrategias, para aclararte el panorama en tus propios proyectos.

A continuación se elaborarán tres ejercicios rápidos para organizarnos en este método proyectual y sacarle el mejor provecho posible, simplemente hay que tener disposición y sobre todo sentirnos motivados a investigar, investigar por obligación solo causará daño y trabajos de mala calidad, hay que apropiarse de todo lo que este involucre.





Esta área compañeros de cuarto y quinto año de la opción Diseño Gráfico, permanece en blanco debido a que se realizarán en el aula o salón del taller de método proyectual.

El material será proporcionado el día lunes al inicio del taller, favor ser puntuales, cada sección consta de un refrigerio digno de su participación.

Al terminar el tercer día se entregará un diploma de participación.



2





3

