

Inclusión y estrategia, alternativas para mejorar el desempeño del diseño gráfico

Maestría en Diseño de Información y Comunicación Digital tiene convocatoria abierta para el ciclo 2022-A

Los cambios en la sociedad son una constante, y si se suma el hecho de que cada individuo es distinto, es importante generar nuevas herramientas para cada manera de trabajar, estudiar o producir conocimiento. En el caso del diseño gráfico hay propuestas para ayudar a creativos y creativas, docentes y estudiantes en el gremio. Dos ejemplos son los que proponen Erika Hadassa Arellano Chávez y Martha Susana Cortés Romero, estudiantes de la maestría en Diseño de Información y Comunicación Digital, del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño (CUAAD) de la UdeG.

La primera aborda en su tesis “Diseño de información inclusiva para débiles visuales aplicado a material didáctico enfocado a inteligencias múltiples para la enseñanza del proceso creativo de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Sámán de Jalisco”, que existe una necesidad de generar herramientas para que el docente puede facilitar el aprendizaje a sus estudiantes con debilidad visual o sin ésta. Sin embargo, no se queda ahí, pues también pueden ser usadas para estudiantes con diferentes inteligencias.

“El diseño de información es todo aquello que esté alrededor de las necesidades y percepciones que da el cliente al diseñador para tener una solución más efectiva”, explicó Arellano Chávez. Mientras que las inteligencias múltiples parten de la teoría del psicólogo Howard Gardner en la que propone que la inteligencia no es un concepto unilateral, sino que una persona puede ser buena para aprender idiomas pero no para cuestiones matemáticas, y eso no mide su inteligencia.

Esta idea surgió a partir de que ella observó a algunos docentes de la licenciatura en Diseño Gráfico con debilidades visuales como estrabismo. “Empecé tratando de cubrir el hecho de que un diseñador gráfico puede resolver cualquier problema de comunicación, aunque tenga problemas visuales. Porque los diseñadores gráficos no únicamente nos dedicamos a hacer *dibujitos*, profundizamos en un concepto, y eso lo hace el cerebro y no la vista”, puntualizó.

“En la investigación encontré que los alumnos de los primeros semestres no tenían problemas visuales, y los de últimos semestres y egresados (de la carrera de Diseño Gráfico) comienzan a tener problemas visuales por estar en contacto con dispositivos de luz azul”, subrayó.

Otro hallazgo es que la mayoría de los docentes entrevistados no habían considerado su material didáctico dirigido para estudiantes con debilidad visual, y su respuesta para atender esta situación era, “pues nada más les digo que se pasen adelante”.

De este modo la joven busca encontrar una fórmula para que el diseñador gráfico logre descifrar cómo funciona su cerebro para hacer un trabajo más eficiente. “Los diseñadores gráficos entran en un

momento del proceso creativo que le llaman *caja oscura*, es decir, el cerebro resuelve el problema de tanto estar pensando al desviar la atención. Es todo un proceso cognitivo (...) Han pasado generaciones en las que él aprende a desarrollar una metodología por intuición y hay muchos autores que afirman que el diseño gráfico es un proceso, es como una fórmula y si tú la aplicas, puedes llegar rápido a una solución”, dijo.

Paralelamente, Martha Susana Cortés Romero trabaja en su tesis “Parámetros para la creación de una estrategia de posicionamiento para ilustradores en Instagram”, en la búsqueda de maneras para hacer más eficiente el trabajo de los y las ilustradoras en redes sociales, particularmente en Instagram.

“Dentro de la investigación que hice encontré que la red social que más usan y que más trabajo o compras les llegan (a los ilustradores) es Instagram, además de que es una de las redes sociales más utilizadas en México con 73 por ciento, según Statista”, señaló.

La idea surge de la pasión de Cortés Romero por el diseño gráfico y la ilustración, y el cuestionamiento de cómo llegan a consagrarse ilustradores en redes sociales. “Voy a integrar comunicación digital, técnicas de *storytelling* y de retórica, es decir, con el mensaje discursivo va la creación del mensaje digital. Entonces, va a ser una recopilación de teorías y técnicas para hacer una forma de crear una estrategia”, puntualizó esta maestrante.

Este proyecto, dirigido a las y los ilustradores, es llevado a cabo “desde un punto de vista donde converge la ilustración, la mercadotecnia y la comunicación digital como apoyo a los ilustradores que quieren dar a conocer su trabajo por medio de Instagram”, agregó.

Hasta ahora no existe una estrategia enfocada en el posicionamiento de ilustradores en esta red. “Sí hay estrategias de marketing digital, pero es sólo eso. Yo estoy sacando de ahí lo que puede ser funcional para los ilustradores desde la retórica, que es cómo construir un mensaje que vaya de manera más efectiva al público. Por ejemplo, qué tipo, de elementos son más llamativos dentro de una publicación en redes sociales”, abundó.

La importancia de este proyecto se concentra en el perfil general del artista, con la finalidad de que los ilustradores tengan una guía propia. “En muchas ocasiones, los artistas necesitan una metodología para establecer una estrategia de forma ordenada. Muchas veces se resuelve la parte creativa, pero cuesta la parte estratégica; es aquí donde puede aportar el proyecto a los artistas gráficos, a posicionarse dentro de las redes sociales”, explicó Susana.

“Una buena estrategia puede acelerar el proceso de llegar a lugares que sin marketing digital y estrategia no podría ser tan fácil”, afirmó.

La convocatoria de la maestría en Diseño de Información y Comunicación Digital para el ciclo 2022-A puede consultarse en: <http://www.cuaad.udg.mx/?q=MDICD> [1]

El registro a este posgrado será en www.escolar.udg.mx [2], del 4 de octubre al 5 de noviembre, pero es necesario contactar antes del 9 de octubre a la coordinación de la maestría para trámites particulares. Se espera una sesión informativa el próximo 8 de octubre, a las 19:30 horas, a través de este enlace de Meet: <https://meet.google.com/rxx-kkym-cin> [3]

Para más detalles pueden escribir a mdicd@cuaad.udg.mx [4]

Atentamente

"Piensa y Trabaja"

"Año del legado de Fray Antonio Alcalde en Guadalajara"

Guadalajara, Jalisco, 24 de septiembre de 2021

Texto: Mauricio A. Mendoza Pérez | CUAAD

Fotografía: Cortesía del posgrado CUAAD

Etiquetas:

[Elika Hadassa Arellano Chávez](#) [5]

[Martha Susana Cortés Romero](#) [6]

URL Fuente:

<https://comsoc.udg.mx/noticia/inclusion-y-estrategia-alternativas-para-mejorar-el-desempeno-del-diseno-grafico>

Links

[1] <http://www.cuaad.udg.mx/?q=MDICD>

[2] <http://www.escolar.udg.mx>

[3] <https://meet.google.com/rxx-kkym-cin>

[4] <mailto:mdicd@cuaad.udg.mx>

[5] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/elika-hadassa-arellano-chavez>

[6] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/martha-susana-cortes-romero>