

1.

TRANSFORMANDO EL APRENDIZAJE: ESTRATEGIAS INNOVADORAS PARA MEJORAR LA ASIGNATURA PROYECTO AVANZADO EN DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

Ángela María Sánchez-Gómez, Mg. ¹

Juliana Pino-Mesa, Mg. ²

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Resumen

Este documento tiene como objetivo analizar algunas prácticas relacionadas con la enseñanza-aprendizaje implementadas en la asignatura de Proyecto Avanzado de Diseño, del programa de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, desde la revisión y alineación con asignaturas prerrequisito hasta la definición de una metodología proyectual adaptada a las necesidades de los participantes: estudiantes, docentes y directores de proyectos. Esta iniciativa busca optimizar la calidad de los métodos y proyectos, así como garantizar la seguridad emocional de los estudiantes. Mediante un enfoque sistemático y colaborativo, se identificaron áreas de oportunidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se plantearon estrategias para abordarlas. También se hicieron declaraciones sobre el diseño del curso, las metodologías de enseñanza y las actividades de evaluación implementadas durante el proyecto de grado. Los

¹ Diseñadora Gráfica, Instituto Departamental de Bellas Artes. Magíster en Educación Ambiental y Desarrollo Sostenible, Universidad Santiago de Cali. Investigadora Grupo Poiesis. Orcid: 0009-0002-3639-8770.

Correo de correspondencia: angela.sanchez@javerianacali.edu.co

² Diseñadora Gráfica, Jorge Tadeo Lozano. Especialista en Diseño Estratégico y Marca. Magíster en Educación, Universidad Pontificia Bolivariana. Investigadora Grupo Poiesis. Orcid: 0000-0003-3876-7103.

Correo de correspondencia: juliana.pino@javerianacali.edu.co

resultados evidenciaron un impacto en el compromiso de los estudiantes, la calidad de los proyectos presentados y la satisfacción general con la experiencia educativa. Se espera que esta propuesta contribuya a la excelencia académica y al apoyo integral de los estudiantes durante el proceso de culminación de su formación universitaria.

Palabras clave. Proyecto de grado, cronograma, fases del proyecto, pruebas piloto, gestión del tiempo, gestión eficiente de procesos, seguridad emocional.

Abstract

This paper aims to analyze some practices related to teaching-learning implemented in the Advanced Design Project course of the Visual Communication Design program of the Pontificia Universidad Javeriana de Cali, from the review and alignment with prerequisite subjects to the definition of a project methodology adapted to the needs of the participants: students, teachers and project managers. This initiative seeks to optimize the quality of the methods and projects, as well as to guarantee the emotional security of the students. Through a systematic and collaborative approach, areas of opportunity in the teaching-learning process were identified and strategies were proposed to address them. Statements were also made about the course design, teaching methodologies and assessment activities implemented during the degree project. The results evidenced an impact on student engagement, the quality of the projects presented and overall satisfaction with the educational experience. It is expected that this proposal will contribute to academic excellence and to the integral support of students during the process of completing their university education.

Keywords. Degree project, timeline, project phases, pilot testing, time management, efficient process management, emotional safety.

Introducción

El proyecto de grado es un trabajo que desarrolla el estudiante sobre un problema bien delimitado y posible de abordar a partir de las competencias adquiridas durante su formación profesional y cumpliendo el tiempo predeterminado por la institución.

La asignatura Proyecto de Grado promueve el interés de los estudiantes por aportar nuevos conocimientos, así como plantear soluciones a las problemáticas que pueden surgir en su campo, a las cuales pueden llegar empleando métodos de investigación y compromiso social. El estudiante debe planificar y ejecutar un anteproyecto relacionado con el estudio, aplicando métodos científicos, con creatividad e iniciativa.

Dado que el proyecto de grado (o trabajo de grado) es un requisito para optar a un título, el estudiante requiere las herramientas que brinda la metodología de la investigación para que pueda presentar un proyecto de grado claro, organizado y eficaz.

En el ámbito académico de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, el proyecto de grado representa el punto culminante donde convergen el conocimiento teórico y la práctica aplicada. Este hito no solo cumple con un requisito curricular, sino que se erige como un espacio de profundo aprendizaje y descubrimiento tanto para los estudiantes como para sus docentes. Constituye una oportunidad invaluable para reflexionar sobre el recorrido

formativo y para poner a prueba las competencias adquiridas durante los cuatro años de estudio.

Para obtener el título de diseñadores de comunicación visual, los estudiantes deben embarcarse en el desarrollo de este proyecto de grado, que constituye el trabajo final de la carrera. Este proceso comienza con la identificación de una problemática, motivación u oportunidad específica que requiere ser abordada desde las competencias formativas cultivadas a lo largo de la carrera. De esta manera, el proyecto de grado se equipara, en importancia y complejidad, a una tesis en otras disciplinas académicas.

El desarrollo de este trabajo final se lleva a cabo durante el séptimo y octavo semestre, distribuido en dos asignaturas interconectadas. La primera de ellas, un requisito para la segunda, denominada Temas Especiales de Diseño, tiene como objetivo guiar a los estudiantes en la exploración de temáticas alineadas con sus aprendizajes. La segunda asignatura, conocida como Proyecto Avanzado, insta a los estudiantes a ampliar y profundizar en la temática seleccionada, realizando un exhaustivo análisis del contexto para resolver la situación planteada, siempre en consonancia con las competencias que definen su perfil de egreso.

Este artículo se enfoca en la evolución de la asignatura Proyecto Avanzado, la cual presenta particularidades propias. Además de ser una clase de asistencia semanal obligatoria, cada estudiante recibe la orientación individual de un docente de la carrera, quien actúa como director de su proyecto. Este orientador guía al estudiante a lo largo de todo el proceso, asegurándose de que el ejercicio de investigación y creación esté alineado con los énfasis de la carrera.

Es importante anotar, el método de trabajo de la asignatura ha sido efectivo a lo largo de la carrera, de eso da cuenta el tener 614 estudiantes graduados. Para lograr esta efectividad ha sido clave garantizar, que el diseño de la estructura metodológica se haya pensado para que se logren los objetivos y resultados de los proyectos, en un semestre académico.

Sin embargo; entendiendo este es un proceso iterativo que evoluciona con la carrera, se debe reconocer, si ha sido necesario ajustar algunos aspectos, en

función de los intereses de los estudiantes, las mejoras en los proyectos procesos y la calidad del programa que los forma.

Optimizando el tiempo: Estrategias para mejorar procesos en la asignatura Proyecto Avanzado en Diseño de Comunicación Visual (PADCV)

El trabajo de grado es una actividad curricular que se exige en algunos programas académicos de pregrado y posgrado como parte de los requisitos de graduación. En la carrera de Diseño de Comunicación Visual, la asignatura Proyecto Avanzado en Diseño de Comunicación Visual (PADCV) es equivalente al trabajo de grado mencionado en el Reglamento de Estudiantes, artículo 98, el cual es obligatorio para todos los estudiantes inscritos en el programa de Diseño de Comunicación Visual. La asignatura PADCV es un curso que equivale al proyecto de grado de los estudiantes de Diseño de Comunicación Visual, por lo cual se rige por esta normativa, adicional al contenido programático del curso.

El objetivo de este curso es que el estudiante lleve a cabo un proyecto desde dos perspectivas, lo que podría definirse como mixto, ya que combina la investigación teórica con acciones prácticas, centrándose en un ciclo de prueba y error.

1. La primera perspectiva implica la Fase de Investigación, donde se lleva a cabo una exploración en profundidad denominada Investigación para el Diseño. Este enfoque se centra exclusivamente en aspectos teóricos y literarios. Durante este ejercicio, los estudiantes deben recopilar información de diversas fuentes bibliográficas, como libros, artículos y otras publicaciones relacionadas directamente con el tema de interés. A través de un análisis crítico y reflexivo de la información recopilada, se buscan respuestas a preguntas desde la perspectiva del diseño. Estas investigaciones pueden abordar temas históricos, aspectos estéticos, percepciones y diversas teorías del diseño.
2. La segunda perspectiva, conocida como Fase de Creación, engloba la Investigación a través del Diseño. En esta metodología se busca poner a prueba las teorías a través de la práctica, para luego refinarlas y ajustarlas.

Este proceso se desarrolla desde una perspectiva general hacia una más específica, lo cual permite una evolución continua de las ideas, mediadas por metodologías proyectuales.

Según Caballero 2023, (citado en Pérez 2009), el trabajo integral entre investigación y creación, que involucra metodologías particulares del quehacer del diseño, está constituido por un conjunto de actividades sistemáticas, organizadas y racionales para permitir una transformación en beneficio del hombre y una transformación de sucesos de la realidad, al fortalecer la práctica y la indagación del aprendizaje como características de la investigación en la comunicación visual.

Desde la fundación de la carrera, la asignatura PADCV ha sido diseñada para abarcar las fases de Investigación + Creación dentro de un periodo académico correspondiente a un semestre, que comprende 16 semanas, con 2 semanas adicionales dedicadas a la finalización de entregables y el cierre del curso.

La asignatura funciona como un ente coordinador del proceso administrativo y está encargada de:

- Facilitar la comprensión de los procesos de investigación en diseño.
- Administrar la gestión del tiempo de los procesos académicos.
- Gestionar los espacios y agendas para las presentaciones de sustentación.
- Liderar la logística de la muestra expositiva.
- Consolidar las evaluaciones, el seguimiento y recepción de los entregables que dan soporte a la investigación, cargados en las plataformas institucionales.

A lo largo del semestre, los estudiantes deben cumplir con los criterios establecidos por la asignatura, que incluyen:

- Asistir de manera semanal a todas las clases, que tienen una duración de 3 horas cada una. Estas clases son coordinadas por un docente, quien guía a todo el grupo de estudiantes en la construcción del proyecto de grado. Este proceso implica la investigación documental y proyectual para abordar una

problemática específica. Las clases magistrales se complementan con talleres y dinámicas diseñadas para facilitar la comprensión paso a paso del desarrollo del proyecto.

- Programar una sesión semanal de asesoría de una hora con el director del proyecto, que es un docente de la carrera seleccionado en función de su perfil y experiencia profesional, a fin de asegurar la alineación con el tema central del estudiante.
- Hacer presentación de avances de las fases del proyecto, para sustentar frente a los directores de proyecto y así puedan recibir *feedback* para alimentar sus búsquedas documentales, referentes y otros datos relevantes que promuevan y nutran los procesos. Estos momentos de sustentación son una fase de construcción colaborativa, que permite recibir desde varias voces, cómo se percibe y evoluciona en la consistencia del proyecto.
- Participar en la muestra de resultados diseñada tipo exposición, para presentar el consolidado del proyecto, con piezas gráficas que exhiben y validan el cómo, cuándo, para quién y dónde se ha desarrollado el proyecto y con las evidencias que confirmen el cumplimiento de objetivos que se propusieron en la investigación.

Para dar cuenta de todo el proyecto, es muy importante mencionar los entregables, definidos también desde los lineamientos de la asignatura: (a) Un póster infográfico con la ruta metodológica, (b) el documento de investigación, y (c) las presentaciones para hacer la sustentación de los avances de las fases y el sistema producto diseñado con las mejores condiciones de producción.

Al mirar atrás, a medida que los semestres avanzaban, la carrera iba madurando en su camino hacia una mejora continua de su calidad académica. Se observó que los estudiantes se volvían más exigentes en la selección de sus temas de investigación, los cuales comenzaron a intervenir de manera significativa y participativa con las líneas de la interdisciplinariedad. Los estudiantes, de forma natural, empezaron a relacionarse con otras disciplinas, en las que pudieron reconocer la participación y

oportunidad del diseño de comunicación visual para resolver problemáticas desde la lectura de nuevos contextos.

En esta misma línea, y desde una perspectiva integral, Hayawi y Kamil (2015) asumen el diseño gráfico como un componente que desempeña una función interdisciplinaria para servir como vínculo entre el conocimiento y las habilidades profesionales, psicológicas y pedagógicas; también como una forma universal para comprender el entorno desde la perspectiva de la razonabilidad estética y funcional.

Ante este panorama evolutivo de la carrera y las nuevas tendencias en la selección de temas, también empezó a surgir entre los estudiantes la necesidad de disponer de más tiempo para el desarrollo de sus proyectos de grado, que hasta ese momento era de 18 semanas. Esta demanda llevó a los estudiantes a recurrir a una figura institucional conocida como "aplazamiento", que les permitía solicitar una prórroga para continuar con su proyecto durante un semestre adicional. Aunque esta opción administrativa era factible, se hizo evidente la importancia de revisar otras alternativas para abordar el creciente número de aplazamientos, ya que esta situación podría afectar la eficacia de los resultados académicos de la carrera.

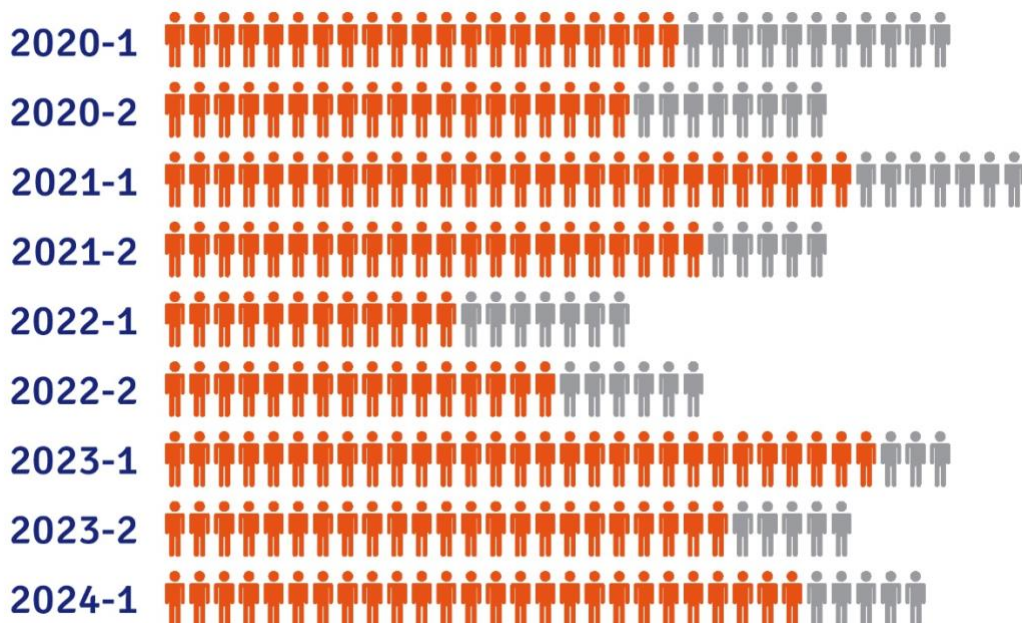
Las solicitudes de aplazamiento y los casos de pérdida de la asignatura no solo preocupaban a la dirección del programa, encargada de los procesos y la calidad académica, sino también a los directores de proyectos de grado. Durante las asesorías, a menudo, los estudiantes expresaban frustración por no lograr los objetivos establecidos.

La ventana de observación e intervención de las estrategias se hace desde el período 2019-1 hasta el 2024-1, aquí se identifica el aumento en los números de casos de aplazamientos. ¿Qué son los aplazamientos? Es una figura que le permite a los estudiantes dejar hasta cierto punto el proceso y retomarlo hasta en los 3 semestres siguientes.

En la gráfica se muestra, el número de aplazamientos y cómo en la medida que se fueron aplicando las estrategias, empieza a disminuir ese impacto.

Figura 1

Ventana de observación e intervención, estudiantes Matriculados (en naranja) vs. Estudiantes que hacen Aplazamiento (en gris).



Fuente: Elaboración propia.

En este sentido García-Marcos (2019), en su investigación sobre la autorregulación de la gestión del tiempo para el aprendizaje en línea en la formación profesional española, afirma que si un estudiante no planifica u organiza adecuadamente su tiempo de estudio, es probable que con el tiempo no pueda controlar de forma sistemática el desarrollo de las actividades de aprendizaje y, por tanto, aparecerán problemas como la apatía al estudio, desempeños deficientes e incluso podrá llegar hasta a aplazar sus estudios y, en el peor de los casos, a abandonarlos.

A partir de estos hallazgos se hizo evidente la necesidad de realizar ajustes en la asignatura y recurrir a herramientas que contribuyeran a potenciar los tiempos de ejecución de los proyectos.

A continuación, se detallan las estrategias implementadas con el fin de mejorar la comprensión, optimizar los tiempos de desarrollo de los proyectos de grado y, especialmente, aumentar la motivación de los estudiantes, con el objetivo de prevenir los aplazamientos y, en algunos casos excepcionales, la deserción.

Articulación de asignaturas

La asignatura Temas Especiales de Diseño (TED), requisito para la inscripción en PADCV, se desarrolla a lo largo de un semestre académico de 16 semanas. Está diseñada para permitir que los estudiantes elaboren su anteproyecto de investigación mediante la participación en seis talleres.

Durante el curso, los estudiantes exploran diferentes temáticas y seleccionan una para abordar en el proyecto de grado. Luego, aplican diversas herramientas de investigación, como la revisión documental, la realización de encuestas o entrevistas y el análisis comparativo, e identifican posibles expertos que podrían brindar asesoramiento en el proyecto. Además, definen un perfil demográfico para su futura audiencia objetivo.

En 2019 se llevó a cabo una revisión curricular, con el objetivo de armonizar ambas asignaturas (TED y PADCV), las cuales hasta ese momento operaban de manera independiente. Fue necesario ajustarlas para que pudieran funcionar en conjunto como cursos complementarios. En este nuevo enfoque, la asignatura TED se convirtió en el espacio destinado a configurar el anteproyecto, mientras que la asignatura PADCV se enfocó en la profundización de la temática seleccionada. Durante este proceso, la asignatura TED fue incorporando gradualmente componentes que contribuyeron cada vez más a consolidar el anteproyecto hasta llegar al punto actual en el que se define el objetivo general del proyecto.

Asimismo, se identificó la necesidad de alinear los términos utilizados en ambas asignaturas. Al revisar los modelos académicos, se encontraron diferencias en las

terminologías de los conceptos y en la estructura metodológica, lo que generaba confusión en los estudiantes al pasar de una asignatura a otra.

Es fundamental resaltar que el proceso de alineación mencionado fue gradual y requirió aproximadamente tres semestres para mostrar la eficacia de los ajustes implementados. En la actualidad, la asignatura TED ha incorporado, como uno de sus entregables, un documento que recopila los resultados de los talleres, los cuales se utilizan como base para construir el anteproyecto. Estos entregables constituyen el material inicial que reciben los directores de proyecto de cada estudiante, los cuales incluyen: (a) el documento con los resultados de los talleres, (b) una presentación oral de tres minutos, y (c) una infografía. Este enfoque ayuda a evitar la necesidad de replantear los objetivos iniciales, una situación que antes afectaba los tiempos de ejecución del proyecto.

Esta iniciativa para hacer los ajustes de las asignaturas y su articulación, fue un requerimiento que surgió como resultado del seguimiento permanente de los procesos y evolución de los proyectos de grado, revisión que se hace en equipo entre los docentes de la asignatura PADCV y la dirección del programa académico.

Tal ejercicio de revisión fue especialmente relevante para invitar a participar a los docentes de ambas asignaturas, así como a seis docentes de planta que poseen un profundo conocimiento de los procesos, dado que ejercen roles de dirección de proyectos. Además, se contó con el respaldo de la unidad de lectura y escritura, Centro Magis, de la universidad. La colaboración de todos estos actores fue fundamental para implementar ajustes que no solo abordaran aspectos académicos, sino también requisitos lingüísticos y textuales adaptados al contexto de los estudiantes.

Como resultado de este ajuste, se logró mejorar el alcance de la asignatura TED. Ahora, los estudiantes, al haber desarrollado el anteproyecto hasta llegar al objetivo general de su propuesta de investigación, disponen de tres semanas adicionales que se suman a la asignatura PADCV. Antes de estos ajustes, los estudiantes solían plantear intenciones muy amplias y poco concretas en sus anteproyectos, lo que

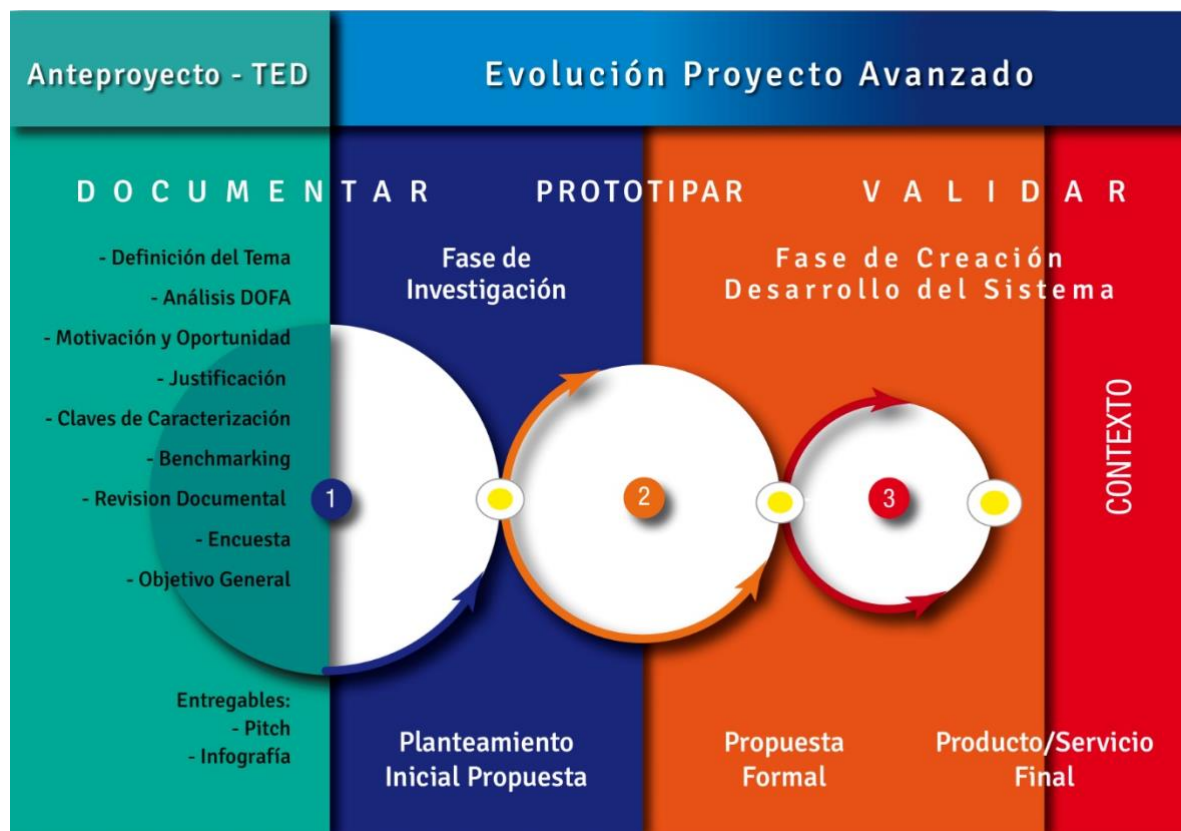
generaba grandes confusiones al identificar con claridad cuál debía ser el alcance y, por ende, la ruta del proyecto, es decir, los objetivos de este.

Este punto de proyección en la fase de investigación proporcionó estas semanas adicionales, las cuales benefician los tiempos de la fase de creación, donde deben concentrar sus habilidades en actividades de ideación, prototipado y validación con usuarios, lo que contribuye significativamente al desarrollo eficiente del proyecto.

La figura 1 muestra los alcances de ambas asignaturas, en donde la fase de investigación de la asignatura PADCV se reduce a partir de la intervención que hacen desde TED.

Figura 2

Fases Anteproyecto y Proyecto Avanzado



Fuente: Elaboración propia.

Organización de los contenidos

La asignatura PADCV se establece formalmente como la segunda fase del desarrollo del proyecto de grado. La articulación y alineación de las asignaturas TED y PADCV agregan relevancia al proceso, lo que hace que los estudiantes se sientan más seguros al tener un año completo para trabajar en sus propuestas de investigación con mayor comodidad.

Durante este segundo semestre, los estudiantes comienzan a abordar temas que requieren pensamiento crítico, investigación y soluciones estratégicas y creativas. Utilizan sistemas de diseño de comunicación visual, con un sólido fundamento conceptual y proyectual, desarrollando propuestas claras y efectivas. Además, aplican pruebas de validación con el usuario, y con ello convierten el proyecto en una prueba piloto, con buen desarrollo que demuestra rigor y el uso de metodologías, cuyo fin es arrojar resultados que se pueden emplear en entornos laborales colaborativos e independientes. Es válido aclarar que los proyectos se definen como una prueba piloto, más por el tiempo de ejecución que por su envergadura, porque, sin duda, tienen un gran potencial de alcance y desarrollo significativo.

Otra dinámica importante para mejorar los tiempos de ejecución y facilitar la comprensión de los procesos de investigación en y para el diseño fue desglosar y explicar cada etapa de manera clara y accesible, además de definir la gestión del diseño como el trabajo armónico entre las personas, los procesos, los proyectos y los procedimientos que están implícitos en la realización de productos, servicios, experiencias y entornos (Best, 2007; 2010).

Esto implica proporcionar ejemplos concretos, utilizar un lenguaje sencillo y visualizar los conceptos mediante diagramas o ejercicios prácticos. Este ha sido el objetivo principal de la asignatura PADCV desde sus inicios, buscando fomentar la participación de los estudiantes y promover la discusión y el intercambio de ideas. La combinación de estos enfoques ayuda a los estudiantes a comprender mejor cómo llevar a cabo investigaciones efectivas en el ámbito del diseño proyectual.

En esa dirección, la asignatura PADCV se concentra con mayor énfasis en sus tres objetivos específicos:

1. Facilitar la comprensión de los procesos de investigación en diseño.
2. Administrar la gestión del tiempo y los procesos académicos.
3. Consolidar las evaluaciones y los entregables que dan soporte a la investigación.

En el proceso de alineación con la asignatura TED, se optó por conservar la estructura de los talleres y su orden consecutivo en la asignatura PADCV, manteniendo la continuidad con la dinámica establecida. Mientras que en la asignatura TED se desarrollan siete talleres, en PADCV se añadieron otros dos: el Taller 8, enfocado en la fase de investigación, y el Taller 9, dedicado a la fase de creación.

Esta distribución simplificada permitió a los estudiantes relacionar directamente los contenidos con la dinámica establecida en la clase anterior. Además, al dividir los talleres en dos partes, se facilitó la comprensión tanto de las fases del proyecto como de los aspectos que aborda cada una.

De esta manera, las fases del proyecto quedaron organizadas así:

Taller 8 - Fase de Investigación:

- Tema: Descripción concreta del tema abordado en el proyecto.
- Introducción: Resumen que contiene toda la información del proyecto.
- Justificación: Los hechos y datos por los cuales se procedió a la investigación.
- Planteamiento del problema: El contexto en el cual se pretende enmarcar el proyecto.
- Objetivos general y específicos: El alcance del proyecto y sus intenciones.
- Marco de referencia: Integra la teoría con la investigación y sus relaciones mutuas.

- Experto temático: Profesional o conocedor de la situación en el contexto.
- Usuario: El destinatario a quien va dirigido y beneficia los resultados.
- Metodología proyectual: Organización por etapas del proceso de la investigación.
- *Benchmarking*: Análisis de referentes, antecedentes, tendencias y casos de éxito.
- Métodos y herramientas: Instrumentos empleados para obtener información de fuentes primarias y secundarias.
- Requerimientos de diseño: Lectura de necesidades, parámetros y su descripción.
- Conclusiones: Las que arroja toda la fase de investigación.

Taller 9 - Fase de Creación:

- Definición y descripción del sistema producto o servicio.
- Desarrollo del sistema producto.
- Conceptualización: *Moodboard*, lluvia de ideas, mapas mentales, etc.
- Prototipado: Materializar las ideas y hacer que converjan.
- Validación: Presentar al usuario y recibir información de cómo se relaciona.
- Conclusiones: Generales del todo el proyecto.

Por otro lado, la clasificación por talleres mejoró las dinámicas de la clase en la organización de los contenidos, lo que permite que el estudiante se conecte y entienda mejor la ruta que se debe seguir de manera orgánica. Además, va construyendo una guía metodológica paso a paso, con la orientación semanal del director de proyecto. Asimismo, esta estructura le brinda al estudiante la oportunidad de prepararse para las sustentaciones al finalizar cada fase.

Para la fase de investigación, se prepararon los siguientes contenidos:

- Guía para construir objetivos.

- ¿Cómo investigar y hacer el marco de referencia?
- Enfoques de investigación.
- Tipos de herramientas para conocer al usuario.
- Análisis de la metodología proyectual.
- *Benchmarking* sectorial y no sectorial.
- *Insights* para los requerimientos de diseño.
- ¿Cómo escribir conclusiones?
- Taller de manejo de emociones: Ciclo Vital.
- Prueba piloto de preparación, para presentación de avances.

En la fase de creación, disponer de más semanas permitió la realización de talleres creativos como "¿Qué tal sí?", en el que se invitó a los estudiantes a pensar de manera innovadora y a explorar diferentes enfoques para resolver los hallazgos de su investigación. Esto les brindó la oportunidad de ampliar su horizonte creativo, realizar una exploración más profunda, conectar con el usuario, desarrollar prototipos y obtener resultados de alta calidad en sus propuestas. Además, se llevó a cabo una segunda prueba piloto como preparación para la presentación de los resultados de la investigación y la fase de creación.

Es importante mencionar las presentaciones que los estudiantes deben efectuar en cada fase del proyecto. Estas presentaciones son momentos clave para compartir con un grupo de profesores el progreso de su proyecto de grado. Se cuenta con auditorios con capacidad suficiente, equipados con dispositivos de proyección y micrófono. Se organiza una agenda de presentaciones, donde a cada estudiante se le asigna un tiempo específico para su exposición: ocho minutos en la fase de investigación y doce minutos en la fase de creación. Los estudiantes deben prepararse adecuadamente para estas presentaciones y respaldar su exposición con una presentación visual que siga la estructura definida en la guía metodológica de los talleres 8 y 9.

Estas presentaciones tienen múltiples objetivos e intenciones. En primer lugar, buscan mostrar las temáticas que los estudiantes están abordando, así como la forma en que están siguiendo los lineamientos establecidos para una investigación efectiva. Además, sirven para realizar una revisión de la evolución de los proyectos, validar las habilidades de análisis, síntesis, gestión de recursos y producción, así como promover competencias argumentativas y habilidades expositivas. Por último, pero no menos importante, se evalúa la calidad del apoyo gráfico que respalda la exposición oral de los estudiantes.

Estas sesiones de presentación cuentan con la participación de diversos asistentes, incluidos todos los estudiantes que están cursando la asignatura, los directores del departamento y de carrera, los profesores que forman parte del comité de la carrera (de planta) y los profesores que actúan como directores de proyectos. Estos momentos son valorados en la carrera y han sido concebidos para fomentar la construcción colectiva del conocimiento. Tras cada presentación de los estudiantes, se reserva un tiempo de tres minutos para proporcionar retroalimentación. Durante este periodo, los profesores asistentes pueden ofrecer orientación adicional que contribuya a la consolidación de las propuestas de los estudiantes.

Gestionar el tiempo

Gestionar el tiempo ha sido un elemento crucial en el desarrollo de los procesos en la asignatura PADCV. La planificación, organización y control eficaz del tiempo disponible para alcanzar objetivos y cumplir responsabilidades académicas de manera eficiente ha sido fundamental para mejorar los procesos. Antes de iniciar con la aplicación del cronograma, gestionar el tiempo implicaba identificar las actividades que cada proyecto debía desarrollar, ésta tarea en ocasiones podía generar al estudiante y su director de proyecto, mucho tiempo en la definición de la ruta y el orden a seguir. La organización del cronograma, ajustado con la guía metodológica, los objetivos de los proyectos de investigación, alineados con las competencias formativas, convirtieron el desarrollo de los proyectos, en una

ecuación ideal para guiar a los estudiantes hacia el perfil de egreso, establecido por el currículo de la carrera de Diseño de Comunicación Visual.

Asignarles un tiempo adecuado, establecer plazos realistas y aplicar técnicas de gestión del tiempo para optimizar la productividad y minimizar la procrastinación fueron acciones clave. Además, esta gestión del tiempo permitió adaptarse a imprevistos y manejar interrupciones de manera efectiva, sin perder el enfoque en las metas establecidas, especialmente considerando que los estudiantes también tenían sesiones de asesoría con los directores de proyecto.

La coordinación y alineación entre estas actividades, la clase y las asesorías, era esencial para mantener un ritmo de trabajo adecuado. Sin embargo, es importante destacar que la gestión del tiempo también depende, en gran medida, de las habilidades, intereses y compromiso de cada estudiante, así como de otros actores involucrados, como los expertos temáticos y los usuarios. Por lo tanto, estos proyectos deben definir objetivos realistas que se ajusten al alcance y puedan ser desarrollados dentro de los plazos académicos establecidos para cada semestre.

Todo lo anterior subraya la importancia de llevar a cabo un detallado ejercicio de planificación basado en un cronograma para la asignatura PADCV. Esta clase representa el núcleo fundamental de la carrera de Diseño de Comunicación Visual, ya que busca articular las competencias adquiridas durante la formación académica y evidenciarlas en cada proyecto de los estudiantes. La magnitud y trascendencia de esta asignatura supera a todas las demás del programa, ya que requiere que los estudiantes pongan en práctica los conocimientos adquiridos y las habilidades específicas de cada uno. Esto implica abordar una investigación rigurosa que sirva de base para una fase creativa fundamentada en el análisis, la síntesis y una producción de alta calidad. El resultado final no debe limitarse a la propuesta de un simple artefacto, sino que se concibe como un sistema, sea producto o servicio, que integre elementos de comunicación, diseño, estrategia, además, con posibilidades de tener enfoques de líneas, como lo editorial, la identidad, el *packaging*, con proyección a largo plazo y relevancia en diversas disciplinas. En resumen, la

asignatura PADCV debe representar un verdadero trabajo de grado que prepare a los estudiantes para obtener el título en Diseño de Comunicación Visual.

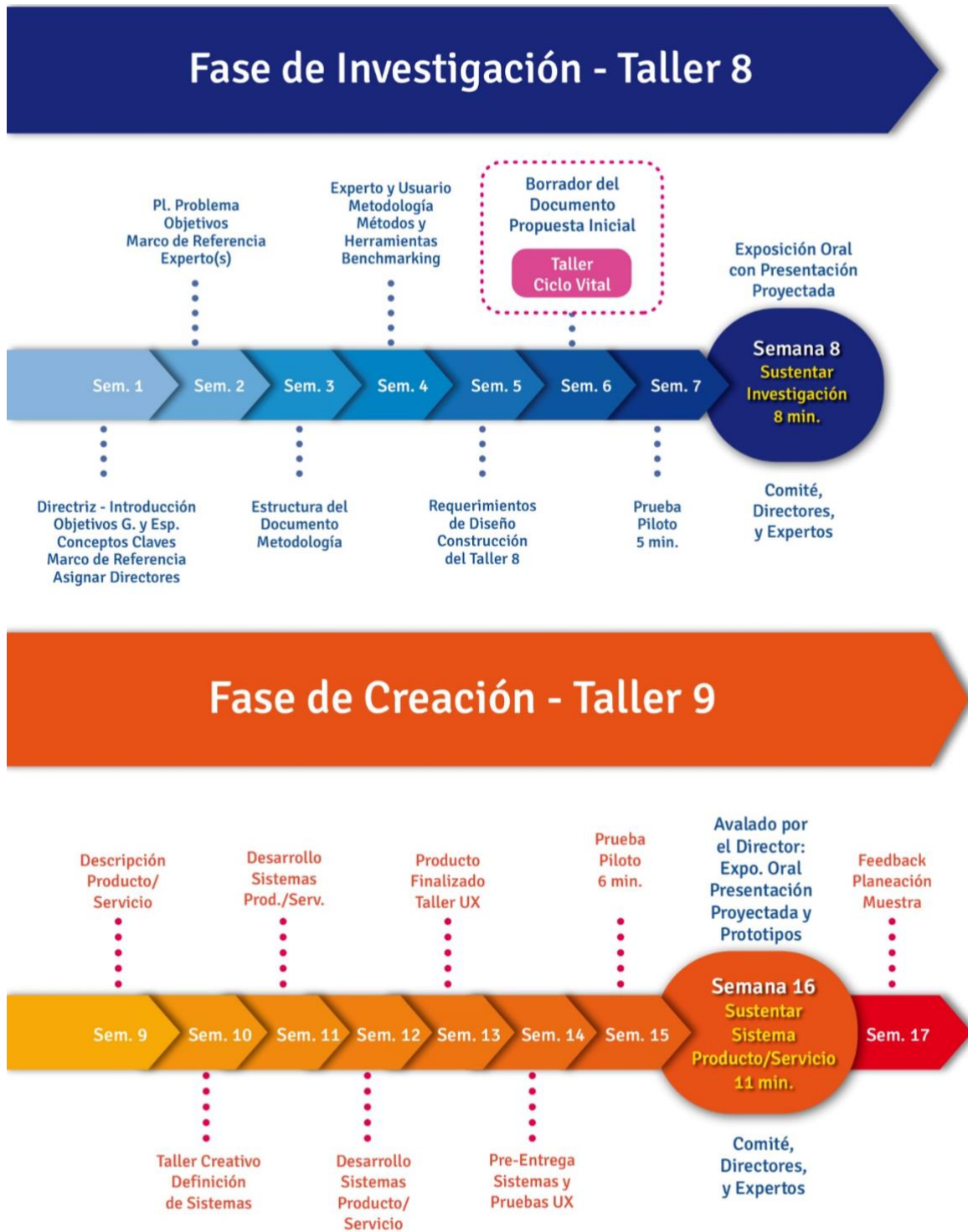
En el dinámico ámbito universitario, donde el tiempo es un recurso de gran valor, la gestión efectiva del mismo se convierte en un factor crítico para culminar con éxito proyectos de grado. En la carrera de Diseño de Comunicación Visual, esta premisa no es la excepción. Es evidente la importancia del manejo del tiempo y la elaboración de un cronograma efectivo en el contexto específico de los proyectos de grado, desde su planificación inicial hasta su ejecución y finalización. Es preciso dedicarse a realizar un trabajo estratégico y práctico, con el fin de aprovechar de manera óptima el tiempo disponible, maximizando así la productividad en cada etapa del proceso.

Desde la etapa de concepción hasta la presentación final, la gestión eficiente del tiempo y la creación de un cronograma bien estructurado son fundamentales para el éxito en los proyectos universitarios. Al implementar estrategias prácticas y aprovechar herramientas útiles, los estudiantes pueden aumentar su productividad, disminuir la ansiedad y alcanzar sus objetivos académicos de forma segura y efectiva.

Este cronograma, utilizado en la asignatura PADCV, se actualiza de manera periódica para adecuarse al calendario académico. Se basa en los elementos definidos en la guía metodológica, lo que permite una alineación entre la clase, los estudiantes y los directores de proyecto, en cuanto a los avances y el uso eficiente del tiempo disponible. Aquellos que siguen esta hoja de ruta, logran desarrollar sus proyectos de grado con eficacia y obtener buenos resultados.

Figura 3

Cronograma de la asignatura Proyecto de Grado – Talleres 8 y 9



Fuente: Elaboración propia.

Ejecución y seguimiento de los procesos

El objetivo específico 3 de la asignatura PADCV se centra en una tarea más administrativa en comparación con los anteriores, y ha requerido múltiples revisiones debido a la complejidad que implica para los estudiantes trabajar en paralelo. Por un lado, asisten a clases donde reciben una visión general de cómo desarrollar paso a paso su proyecto de grado; por otro lado, tienen sesiones de asesoría con su director de proyecto, quien les guía en la aplicación de la metodología vista en clase a su proyecto específico. Este proyecto, a su vez, cuenta con la intervención de un experto en el tema, que conoce las necesidades y problemáticas del contexto, así como un usuario que validará los resultados.

Además de esto, enfrentarse al desarrollo de un proyecto de investigación sigue siendo un desafío considerable y exigente para los universitarios. Deben aplicar todos sus aprendizajes para interpretar correctamente un contexto y obtener resultados eficientes a partir de necesidades reales. En ocasiones, la falta de confianza puede aumentar la preocupación de los estudiantes respecto a si están realizando un buen trabajo.

Figura 4

Esquema organizativo que describe cómo intervienen y acompañan los proyectos de investigación



Fuente: Elaboración propia.

Es importante destacar con satisfacción que, aunque pueda resultar abrumador tener una clase y un director de proyecto en paralelo, este modelo, característico de la carrera de Diseño de Comunicación Visual, representa una oportunidad invaluable de acompañamiento y seguimiento para el desarrollo de los proyectos de grado. Es fundamental tener en cuenta que la responsabilidad, el ritmo, los alcances y las decisiones recaen en última instancia sobre el estudiante, quien debe comprometerse con su proyecto y concluir su ciclo profesional de manera satisfactoria.

Se debe reconocer que la coexistencia de la clase y los directores de proyecto, ambos acompañando los proyectos de investigación, en ocasiones genera cierto traslape de información, situaciones contradictorias y, por supuesto, momentos de confusión para los estudiantes, cuya formación implica aprender a interpretar correctamente todo lo que les rodea.

Como parte de la responsabilidad de los directores de proyecto en la gestión eficiente de los procesos, la asignatura ha llevado a cabo una revisión exhaustiva de las líneas de alcance, los roles y los compromisos de cada uno de los actores involucrados, que tienen un vínculo directo con los estudiantes.

Este ejercicio también implicó definir con claridad los ámbitos de orientación de cada parte, con el fin de evitar dualidad en la información y optimizar los tiempos de intervención de cada uno, ya que en la clase se desarrollan actividades grupales, mientras que los directores de proyecto interactúan individualmente con cada estudiante en sus asesorías. Estas mejoras han contribuido significativamente a evitar interpretaciones cruzadas y a optimizar la eficacia del proceso en su conjunto.

Rol de la asignatura PADCV

- Brindar a los estudiantes herramientas teórico-prácticas que les permitan integrar conocimientos en el desarrollo metodológico de las fases de investigación y creación a través de los talleres.
- Establecer criterios académicos para asignar directores de proyecto que se alineen con las afinidades temáticas, las necesidades de los estudiantes y las directrices administrativas.
- Definir fechas y actividades del cronograma de la asignatura, para garantizar el cumplimiento y alcance de los entregables dentro de los plazos académicos establecidos.
- Organizar y coordinar los momentos de presentación de las fases, gestionando la disponibilidad de directores y estudiantes.
- Implementar el modelo pedagógico del Centro Magis (Ciclo Vital para la Comunicación), con el objetivo de fortalecer los procesos de apropiación y sustentación de los proyectos.
- Asistir a los estudiantes en la preparación para las presentaciones de avances y resultados ante el comité de carrera, directores de proyectos y posibles invitados.
- Encabezar el comité de proyecto para abordar situaciones particulares con los estudiantes y atender solicitudes de aplazamiento.

- Presentar ante el comité de carrera a los estudiantes que cumplen los requisitos, para definir las postulaciones a la mención de honor de cada cohorte.
- Establecer vínculos con el repositorio institucional, para visibilizar los proyectos en la plataforma de la universidad.
- Consolidar las evaluaciones derivadas del seguimiento del proceso en clase y del trabajo con el director de proyecto, y remitirlas al registro académico en el formato de corrección de notas correspondiente.
- Sistematizar los proyectos, con el fin de potenciar la investigación formativa.

Roles del director de proyecto

- Garantizar un espacio colaborativo de construcción con el estudiante, mediante reuniones semanales de al menos una hora durante el semestre académico.
- Contribuir con su experiencia en la toma de decisiones del proyecto en todas las fases, ofreciendo orientación bibliográfica y metodológica coherente con la investigación.
- Guiar al estudiante en la toma de decisiones sobre los procesos de investigación y diseño, siguiendo directrices metodológicas que apunten hacia el enfoque del proyecto, alineado con la estructura metodológica establecida.
- Revisar y ofrecer sugerencias para mejorar las presentaciones, incluidos análisis, síntesis, expresión y materialidad.
- Evaluar el proceso de acuerdo con los criterios de las rúbricas diseñadas para cada etapa, cumpliendo con los formatos y fechas establecidos.
- Asistir a las sustentaciones para obtener una apreciación directa de los resultados y proporcionar retroalimentación detallada por escrito al estudiante.

- Evaluar el documento, lo que incluye realizar correcciones específicas, así como revisar y avalar los entregables del proyecto en desarrollo.
- Brindar orientación sobre la corrección de estilo del documento.

Por supuesto, en este camino hacia la mejora, es crucial establecer con claridad y transparencia los compromisos de cada parte involucrada, y particularmente necesario definir los compromisos de los estudiantes. Este aspecto es fundamental en su formación, ya que les ayuda a comprender qué esperar de los demás, pero aún más importante, a reconocer qué esperar de sí mismos.

El futuro profesional, como lo plantea Rue (2009), debe adquirir una autonomía, compromiso y responsabilidad para dirigir su propio aprendizaje a lo largo de toda su vida, debido a que la vida se basa en un constante aprendizaje.

Las siguientes son las directrices que desde la asignatura PADCV se refuerzan; además, representan los compromisos personales que los estudiantes deben asumir en el proceso de su proyecto de grado:

- Asistir y participar activamente en la asignatura durante todo el semestre, considerando que la asistencia es obligatoria.
- Acordar y cumplir con las citas programadas de asesoría durante el semestre.
- Entregar los trabajos y talleres en los plazos definidos.
- Asistir semanalmente a las reuniones con el director de proyecto y presentar los progresos según las recomendaciones recibidas.
- Realizar las dos pruebas piloto programadas en clase.
- Asistir puntualmente a las presentaciones ante el Comité Evaluador durante toda la jornada.
- Cumplir con las dos entregas del documento diagramado, al finalizar las fases de investigación y creación.
- Presentar los avances del proyecto, en línea con el cronograma establecido.

- Garantizar la calidad y eficiencia en el desarrollo de los productos finales.
- Aplicar rigurosamente las pruebas de validación.
- Realizar presentaciones con una composición y diseño de calidad.
- Mantener un alto nivel de contenido, documentación y diagramación en el documento final, con una buena edición e interactividad.
- Demostrar un elevado nivel de creatividad e innovación en el resultado final.
- Realizar una excelente presentación de los resultados.

Conclusiones

Como resultado de la armonización de las asignaturas TED y PADCV, se logró que los estudiantes, al haber desarrollado el anteproyecto hasta llegar al objetivo general de su propuesta de investigación, ahora disponen de tres semanas adicionales que se suman a la asignatura PADCV. Sin embargo, no solo se logró tiempo adicional, sino que, con estos ajustes, los estudiantes pueden plantear intenciones concretas en sus anteproyectos, lo que genera que puedan identificar con claridad el alcance y, por ende, la ruta del proyecto, es decir, sus objetivos.

Al analizar el papel fundamental que juega el tiempo en el éxito de los proyectos de grado de la carrera de Diseño de Comunicación Visual, ha sido posible profundizar en cómo la gestión eficaz del tiempo se convierte en un pilar esencial para el desarrollo óptimo de dichos proyectos. La correcta administración del tiempo no solo se traduce en la finalización oportuna de las actividades, sino que también influye significativamente en la calidad del trabajo y en la experiencia y conexión del estudiante con su proyecto y el cierre de su ciclo académico.

Además, la gestión eficaz del tiempo también tiene un impacto directo en la satisfacción del estudiante. Cuando los estudiantes son capaces de distribuir su tiempo de manera equilibrada entre las diversas tareas del proyecto, experimentan menos estrés y ansiedad, lo que les permite trabajar de manera más enfocada y productiva. Esto les proporciona una sensación de logro y satisfacción a medida

que avanzan en el proyecto, lo que contribuye a su motivación y compromiso general.

Asimismo, quedó claro que una de las grandes responsabilidades que tienen los docentes, desde su rol profesional, es contribuir a fortalecer las competencias blandas de los estudiantes, para que puedan dar lo mejor en lo que decidan emprender.

Los resultados evidenciaron un impacto en el compromiso de los estudiantes, la calidad de los proyectos presentados y la satisfacción general con la experiencia educativa. Se espera que esta propuesta contribuya a la excelencia académica y al apoyo integral de los estudiantes durante el proceso de culminación de su formación universitaria.

Referencias

Best, K. (2007). *Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño*. Parramón.

Best, K. (2010). *Fundamentos del management del diseño*. Parramón.

García-Marcos, C. J. (2019). *La autorregulación de la gestión del tiempo para el aprendizaje en línea en la formación profesional española: Efectos de la cuantificación personal del tiempo de estudio* (Tesis doctoral), Universidad de Sevilla.

Hayawi, A. y Kamil, L. (2015). Graphic Design as Means of Student's Creativity Activity. *International Journal of Social Science and Humanity*, 5(3), 248-251. <https://doi.org/10.7763/IJSSH.2015.V5.462>

Pérez, A. (2009). *Guía metodológica para anteproyectos de investigación*. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Rué, J. (2009). *El aprendizaje autónomo en la Educación Superior*. Narcea.

