Enseñar preprensa a diseñadores mediante la elaboración de una rúbrica que mejore sus competencias profesionales

Autores:
Mg. Félix Jaramillo Valle (felix.jaramillo@cu.ucsg.edu.ec)

Institución: Universidad Católica Santiago Guayaquil

Resumen

El presente proyecto trata sobre la elaboración de un rúbrica por parte de los propios estudiantes de la materia de preprensa basados en sus conocimientos previos y expectativas del mercado actual, de tal manera, que les permita adquirir competencias profesionales necesarias para desenvolverse acertadamente en la industria gráfica. El proceso de la elaboración de la rúbrica se basa en la presentación de un problema real de impresión a los estudiantes en la primera clase, y, luego por técnicas cualitativas y cuantitativas, se obtienen datos e información relevante para la elaboración de la rúbrica en conjunto con los estudiantes.

Tanto en el problema como en la rúbrica primaron la evaluación de las competencias profesionales que según el Instituto Nacional de Cualificaciones del Gobierno de España (INCUAL), son las necesarias para que un diseñador pueda desenvolverse profesionalmente.

Como resultado de la experiencia, se obtuvo una rúbrica diferente, actual con la cual se diseñó el contenido del curso y se avaluó los saberes de los estudiantes. Se recalca que al ser elaborada por los estudiantes, estos estuvieron motivados durante toda la cursada y sobre todo comprometidos con el contenido, avance y evaluación de sus conocimientos.

Palabras Clave: Preprensa, rúbrica, competencias profesionales

Abstract

The present project deals with the elaboration of a rubric on the part of the students of the subject of pre-press based on their previous knowledge and expectations of the current market, in such a way, that allows them to acquire the necessary professional competences to develop properly in the graphic industry. The process of drawing the rubric is based on the presentation of a real printing problem to the students in the first class, and then by qualitative and quantitative techniques, data and relevant information are obtained for the elaboration of the rubric as a whole with the students.

Both the problem and the rubric prevailed the evaluation of the professional competences that according to the National Institute of Qualifications of the Government of Spain (INCUAL), are necessary for a designer to develop professionally.

As a result of the experience, a different rubric was obtained, with which the content of the course was designed and the knowledge of the students was evaluated. It is

emphasized that to be elaborated by the students, they were motivated throughout the course and especially committed to the content, progress and evaluation of their knowledge.
Keywords: Preprensa, heading, professional competences

Introducción

A lo largo de los años de experiencia como docente y jefe de preprensa en dos importantes diarios de la ciudad de Guayaquil, se ha palpado los problemas en las plantas impresoras por productos gráficos mal diseñados, ocasionando pérdidas económicas y frustraciones entre los diseñadores. Lo anterior se contradice, con el *curriculum* formativo del diseñador, pues existen materias relacionadas a la preprensa digital; diseño editorial; producción editorial; entre otros, que aportan a su formación tecnológica.

Con lo cual, existe la interrogante: ¿Por qué existe desconocimiento de los procesos de la industria gráfica por parte de los diseñadores jóvenes?

Es por ello, que la finalidad de este proyecto esponer en práctica una metodología de enseñanza que mejore el aprendizaje de los estudiantes de diseño basado en competencias técnicas y en el manejo de productos gráficos finales. Esto mediante la elaboración de una rúbrica del curso realizada por los estudiantes en conjunto con el docente el primer día de clases. De esta manera, se genera un aprendizaje significativo y colaborativo con proyectos reales que comulgan con el desarrollo de competencias profesionales y sociales del estudiante.

A su vez, se emplean instrumentos cuantitativos y cualitativos que resultan más apropiados para recabar la información, documentar procesos e involucrar a los estudiantes en sus aprendizajes, en aras de que reflexionen sobre los procesos y sean conscientes de las nuevas competencias que pueden adquirir y de las ya adquiridas.

Desarrollo

Estado del Arte

Existen múltiples definiciones de competencia, como la de Shön que define a las competencias como Capacidad de resolver problemas, seleccionando, aplicando y ajustando los conocimientos para afrontar problemas (Shön, 1987). También se la define como la Aptitud para afrontar eficazmente una familia de situaciones análogas, movilizando a conciencia y de manera a la vez rápida, pertinente y creativa, múltiples recursos cognitivos; saberes, capacidades, microcompetencias, informaciones, valores, actitudes, esquemas de percepción, de evaluación y de razonamiento (Perrenoud, 2004)

La competencia es, pues, un conjunto de conocimientos, procedimientos y actitudes combinados, coordinados e integrados, que se adquieren con formación más experiencia y que permiten desarrollar una función o rol de forma eficiente en un determinado contexto. En definitiva es “saber hacer”, “saber” y “saber estar”. En este sentido la educación no debe solo brindar conocimientos útiles para insertarse en el mercado del trabajo, si no para vivir.

En lo referente a la rúbrica, se toma la definición que hace Josep Alsina como coordinador del cuaderno de docencia universitaria de la Universidad de Barcelona: “Una rúbrica es un instrumento cuya principal finalidad es compartir los criterios de realización de las tareas de aprendizaje y de evaluación con los estudiantes y entre el profesorado” (Alsina, 2017).

En tal sentido, la rúbrica consiste en una serie de criterios e indicadores ligados a los objetivos de aprendizaje y usados por los docentes a la hora de tener que evaluar la actuación de los alumnos respecto al desarrollo de sus proyectos de la material. La función principal de una rúbrica será la de hacer más simple y transparente la calificación a través de la aplicación de criterios específicos estandarizados.

El presente trabajo se realiza dentro del marco de la asignatura Preprensa digital (llamada también preimpresión; producción gráfica, medios impresos; tecnología gráfica, entre otras), que es una materia del área tecnológica que los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de cuarto nivel, la deben cursar.

La planificación de las clases se rigen por un *syllabus* establecido, y los temas son desarrollados por el docente en cada clase y las actividades planificadas de acuerdo

a los objetivos de aprendizaje. Al momento de evaluar los resultados, se tienen en cuenta los procesos pero sin ninguna rúbrica instrumentada que mida objetivamente el avance del conocimiento de los estudiantes. Con lo cual, la materia de preprensa es parte de la formación integral de competencias tecnológicas del diseñador gráfico. Enseñar estas competencias es complejo, ya que al ser una materia práctica, se aprende haciendo más que viendo o leyendo una diapositiva

Esta forma de enseñar y evaluar conocimientos de preprensa, puede que ayude a adquirir ciertos conceptos pero muy difícilmente prepare al estudiante en competencias que necesita en su profesión. Por lo tanto, Enseñar prepreprensa a diseñadores es un reto, ya que la industria gráfica se moderniza constantemente y los contenidos del programa del curso no lo hacen al mismo ritmo. El estudiante de diseño, tiene un retraso en el conocimiento de las tendencias de la industria, pero sabe o conoce, lo que de ella necesita.

Para promover el desarrollo de competencias se debe planear e implementar actividades significativas. Con lo cual, se coincide con García, diseñadora gráfica de la Universidad de Buenos Aires, que el gran desafío es poder formular objetivos explícitos en términos de competencias sin caer en la trampa, como sostiene Perrenoud (1999), de poner el contenido antiguo en un nuevo envase.

En la materia Preprensa Digital, se propone elaborar una rúbrica global de los contenidos del curso enfocada en las expectativas y necesidades actuales de los estudiantes, con el objetivo de ccumplimentar habilidades y destrezas que le conduzcan a obtener buenos resultados teóricos-prácticos.

Metodología

Esta rúbrica es elaborada por los mismos estudiantes con la guía del docente, siguiendo el siguiente proceso:

Al inicio del semestre, en la primera clase de la asignatura se realiza una introducción de la materia, explicando al estudiante lo que debe aprender, las competencias que se espera que adquiera y como estas le ayudan en su desempeño profesional. Seguidamente, se le presenta un problema de diseño e impresión real, con todas las características y solicitudes que suelen pedir en la

imprenta. Conviene destacar, que la expresión formal del problema se ha realizado mediante un lenguaje similar al empleado por las y los trabajadores y el empresariado.

Luego que el estudiante lee, analiza y bosqueja una posible estrategia de resolución del problema basado en sus conocimientos previos, se le entrega una encuesta donde se le pide que reconozca términos técnicos así como procesos que debería saber para resolver ese problema y, que ya debe al menos conocerlos.

Finalmente, se hace un grupo focal (dado que son pocos estudiantes) para que puedan compartir sus apreciaciones con los demás compañeros y analizamos el problema. Se hacen preguntas como: ¿Entendieron el problema?, ¿Qué no entendieron?, ¿Tienen idea de lo que se pide o como resolverlo? ¿Qué competencias creen que necesitan para solucionar el problema?

A todo esto, el docente toma nota en una lista diseñada previamente para ir conociéndolos paulatinamente. Esta observación formativa, es pertinente y brinda información necesaria y diferenciada como para conocer las características de cada estudiante.

Con toda la información analizada, se elabora junto a los estudiantes una rúbrica para toda la materia, la misma que contiene las tareas a desarrollar junto a los criterios y los grados de desempeño que cada estudiante debe lograr para aprobar el curso y, por ende, adquirir las competencias profesionales que se han especificado.

Para el planteamiento del problema, se realiza una investigación documental sobre las competencias que debe adquirir un diseñador para la producción gráfica. De esta manera, se han desglosado las competencias profesionales en competencias técnicas y sociales. Las competencias técnicas aparecen desglosadas en el ***saber hacer*** y en el ***saber*****;** y las sociales en el ***saber estar***. Este conjunto de **“saberes”,** constituyen las tres dimensiones más simples y clásicas de la competencia profesional.

La dimensión relacionada con el ***saber hacer****,* son actividades profesionales principales y secundarias que intervienen en el dominio de los conocimientos y las técnicas relacionadas con la planificación de la fabricación de productos gráficos que subyacen en las realizaciones profesionales y criterios de realización.

La dimensión de la competencia relacionada con el ***saber***, comprende el conjunto de conocimientos de carácter técnico sobre conceptos y procedimientos.

En cuanto a la dimensión de la competencia relacionada con el **saber estar**, se han evaluado, en forma de capacidades de tipo actitudinal.

Se recurre a las guías de evidencias del Instituto Nacional de Cualificaciones del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de España (INCUAL) para determinar las competencias que ellos evalúan en los diseñadores en las áreas de Gestión de la producción en procesos de preimpresión; Diseño de Productos Gráficos y Producción Editorial. A su vez, se toma como referencia, esta guía por estar bien estructurada y tener instrumentos de evaluación bien diseñados que han sido aprobados por los organismos internacionales de la industria gráfica.

En el saber hacer:

- Determinar las características técnicas del producto gráfico requerido por el cliente teniendo en cuenta las necesidades del mismo y los recursos técnicos necesario.

- Establecer el flujo de trabajo para la fabricación del producto gráfico, definiendo las especificaciones técnicas de producción.

- Corregir las imágenes para conseguir el efecto deseado en su edición, teniendo en cuenta sus características, la gestión del color, las condiciones del entorno y el sistema de impresión.

Ajustar y retocar el arte final para su distribución y publicación en soporte impreso o digital, teniendo en cuenta las particularidades de la salida a que se destine.

En el Saber:

- Evaluación técnica del producto gráfico.
- Captura y análisis de imágenes mediante herramientas informáticas.
- Presentar un presupuesto del producto gráfico.

En el Saber estar:

- Actuar con rapidez en situaciones problemáticas y no limitarse a esperar.

- Gestionar el tiempo de trabajo (incluye aspectos como cumplir plazos establecidos, priorización de tareas y otros).
- Responsabilizarse del trabajo que se desarrolla y del cumplimiento de los objetivos, así como en la asunción de riesgos y en los errores y fracasos.

Después de las competencias profesionales, se despliegan los indicadores para cada una de estas dimensiones, que actúan como pruebas. Tales indicadores, con el fin de convertirse en pruebas palpables y demostrables, se especifican en descriptores ordenados gradualmente.

Para cada competencia se presentan tres rúbricas, una por cada nivel de dominio. El primer nivel de dominio, establece un grado de adquisición de la competencia cercano al perfil de básico; el segundo nivel de dominio, se plantea para un perfil intermedio y, el tercer nivel de dominio, considera que se trata de un perfil avanzado o experto. Situados en el contexto del curso, el primer nivel de dominio sería para el que no cumple el perfil para aprobar el curso; el segundo nivel, el alumno que aprueba el curso con nota mínima y, el tercer nivel de dominio para un alumno que aprueba el curso con nota máxima y con la certeza que adquirió las competencias profesionales de preprensa.

Resueltos los indicadores de avaluación, en la segunda clase y, una vez analizada la información del primer día más profundamente, se presenta a la clase una serie de proyectos de diseño e impresión que se desarrollan durante el curso. De tal manera, que el estudiante vaya adquiriendo las competencias de forma jerarquizada. Todos los proyectos van en formatos y descripción como la vida real e incluso se les muestra materia prima; productos terminados; a medio terminar, productos dañados que se han recopilado de las imprentas, todos relacionados al Proyecto que van a desarrollar.

A la mitad del semestre, se programa una visita a una imprenta comercial para que puedan observar sus procesos y comparar con lo que ellos han realizado y realizaran en las siguientes semanas del curso. Asimismo, el trabajo final consiste en la planificación y ejecución hasta la obtención del molde de impresión de un proyecto gráfico real proporcionado por la imprenta que colabora con nosotros la misma que imprimirá una cantidad variada de los productos diseñados por los

estudiantes quienes serán los que planificarán, evaluarán todo el proceso analítico, productivo y creativo. Este trabajo final, debe cumplir con todos los criterios de la rúbrica elaborada el primer día de clases y que certificará el empoderamiento de las competencias técnicas y sociales de los estudiantes, es decir, haberse cumplido los objetivos del curso.

Descripción de la innovación

Se elabora una rúbrica global de todo el contenido de la asignatura junto de tal manera que se pueda medir la adquisición de las competencias profesionales y sociales para que el estudiante pueda resolver problemas de la vida real y relacionados a los contenidos de la materia a partir de los conocimientos previos y necesidades que tiene el estudiante, considerando que son estudiantes de nivel, y que han realizado trabajos de impresión y conocen los problemas que se suscitan en los mismos.

Proceso de implementación de la innovación

Con la rúbrica elaborada y socializada, se procede a elaborar el plan de estudios de la materia, centrándose específicamente en las competencias que se necesitan desarrollar durante el curso. Para esto, se contempla y planean actividades reales que permite a los estudiantes desplegar todos sus conocimientos y habilidades que son imprescindibles para que adquieran las competencias necesarias para diseñar, gestionar y producir cualquier pieza gráfica y sobre todo que puedan trabajar junto a otras personas.

En tal sentido, el aula se convierte en una agencia de diseño con servicios de preprensa, se la decora, y se le pone un nombre inclusive. La idea es simular o acercar aún más al estudiante a lo que será un ambiente laboral.

Se elaboraron los contenidos de acuerdo a las propuestas que se iban a desarrollar en el semestre, además se programó una visita a una imprenta comercial donde los estudiantes podían observar los procesos de producción que ellos habían analizado y verificar el flujo de producción por ellos propuestos en sus diseños.

Con los resultados del ejercicio y de la encuesta, se elaboró una rúbrica y se rediseñaron los contenidos, tutorías, talleres y tareas, todo encaminado a aprender lo que ellos querían. De esta manera, el estudiante que no cumpla los objetivos de aprendizaje propuestos, reprobaría el curso.

Se cambia la metodología de enseñanza, potenciando aquellas que integran y aplican conocimientos para resolver situaciones reales. Asimismo, se cambian las evaluaciones para orientarlas al currículo y a la rúbrica propuesta.

Resultados

Resulta bastante interesante e instructivo para el docente conocer acerca de los conocimientos previos de sus estudiantes, pues hay docentes mal informados que contribuyen a la desmotivación de los estudiantes.

En la primera clase, al presentarse el problema de impresión se nota sorpresa y en el rostro de los estudiantes, pues no entienden el problema, ni sus palabras. Solo entienden la parte de consigna, que tiene que ver con el diseño de la revista colores y tipografía a usar, pero sobre tipos de papeles, tipo de tintas y acabados, no saben que opinar pues desconoce lo que tienen que hacer.

De lo descrito, pueden realizar un retoque fotográfico pero no saben utilizar perfiles de color. En definitiva, a este nivel de su carrera los estudiantes solo saben diseñar productos gráficos para pantallas, conocen los elementos del diseño, teoría del color y tipografía. Así como, como el uso de programas de edición e ilustración de imágenes pero pasar estos diseños de la pantalla a un soporte físico de manera correcta no tienen ni idea.

Analizando los resultados de la encuesta, donde se les preguntó acerca de sus conocimientos previos básicos para esta materia, los resultados fueron también pobres. Se muestra las preguntas más relevantes (Ver gráficos).

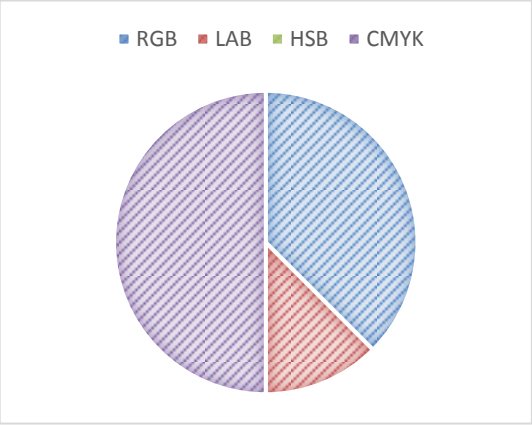


Gráfico 1. En qué modo de color se envía el producto a la imprenta. Fuente: elaboración propia

El 50%, sabe cómo debe ir el archivo digital a la imprenta

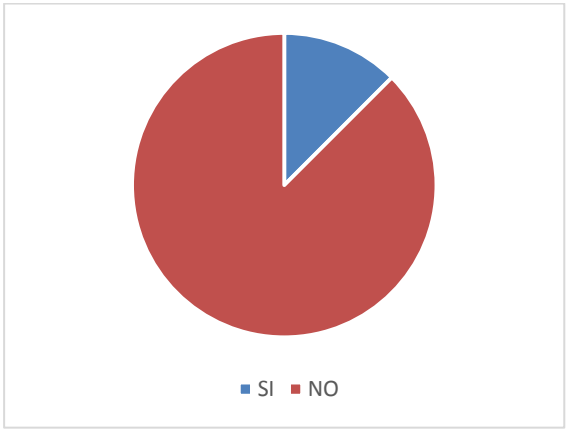


Gráfico 2. Sabe usted que es un PDF certificado Fuente: elaboración propia.

El 88%, no sabe que es un PDF certificado

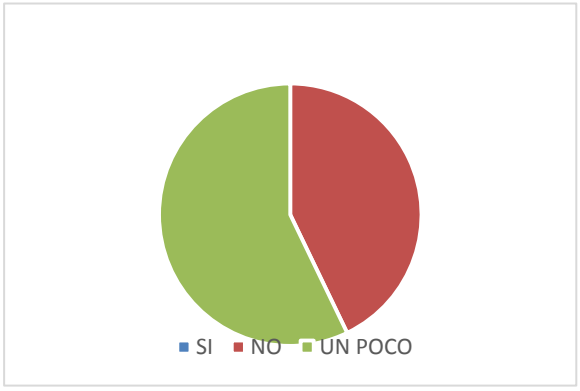


Gráfico 3. Sabe usted cómo enviar archivos a la imprenta. Fuente: elaboración propia

El 57%, conoce “un poco” y el 43% no sabe

Para el final del curso cuando s eles volvió a entregar el mismo problema y la misma encuesta, los resultados fueron muy diferentes. Todos los estudiantes entendieron el problema y contestaron correctamente la encuesta.

Conclusiones

El dar una prueba de los contenidos del curso, en los comienzos del año, puede ser altamente revelador para el docente como motivador para los estudiantes el proceso de formación de los diseñadores.

Al estar el estudiante implicado en la elaboración de la rúbrica, esta ya no es del profesor, si no la rúbrica de él. Con lo cual, puede visualizar que los resultados a

obtener dependen de su esfuerzo, del tiempo invertido en producir el proyecto descrito y no de la subjetividad del docente.

Es interesante ver la evolución de los estudiantes con cada proyecto que van desarrollando, parten el primer día sin entender nada de preprensa e impresión y terminan el curso con las competencias para crear creativamente piezas gráficas con buenos acabados.

Referencias Bibliográficas

Alsina, J.(2017). *Ub.edu*. Retrieved 17 May 2017, from http://www.ub.edu/ice/sites/default/files/docs/qdu/26cuaderno.pdf

Garcia. A. (2013). *Evaluación formativa, participativa y continua en producción gráfica*. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Bueno Aires. Argentina

Instituto Nacional de las Cualificaciones. (2017). *Educacion.gob.es*. Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. Gobierno de España. Retrieved 14 July 2017, from http://www.educacion.gob.es/educa/incual/pdf/Acreditacion/Guias/UC0202_2_GEC_ARG072_2.pdf

Perrenoud. P. (2008) *La evaluación de los alumnus. De la producción de la excelencia la regulación de los aprendizajes. Entre dos lógicas*. Buenos Aires. Colihue.

Santarsiero. H (2005). *Preimpresión, flujos de trabajo & Gestión Digital*. Buenos Aires, Argentina.