

DGTAL: Una herramienta para informar a la comunidad académica tomasina sobre las tendencias del Diseño Gráfico actual

Resumen

El Diseño Gráfico es una disciplina que se encarga de comunicar mensajes de una forma visual, utilizando diferentes elementos a través de los cuales se puede ayudar a resolver un sinfín de problemáticas en diversos ámbitos activos de la actualidad. Por esta razón, es crucial que se esté al tanto de los aportes, tendencias, cambios y últimas novedades del diseño al ser un medio que está expuesto a actualizaciones matutinas. Sin embargo, según una encuesta realizada a la comunidad

Autores

Miguel Ángel Arias
Álvarez, Sofía Buitrago
Olivos, Paula Alexandra
Rodríguez Flórez,
Carlos Fernando
Cifuentes Suárez, Karol
Natalia Aldana Velasco

<https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2023.4.320>

académica de la Universidad Santo Tomás, esta información no es conocida ni tampoco se sabe exactamente dónde conseguirla. Ante esta necesidad, se propone una solución digital compuesta de un portal de información en la que su centro sea un pódcast, facilitando con este a la comunidad académica tomasina el acceso a información de calidad, veraz, actualizada y en formatos dinámicos acerca de las novedades del Diseño Gráfico.

Abstract

Graphic Design is a discipline that is in charge of communicating messages in a visual way, using different elements through which it can help to solve an endless number of problems in different active areas of today's world. For this reason, it is crucial to be aware of the contributions, trends, changes and latest developments in design as a medium that is exposed to morning updates. However, according to a survey conducted among the academic community of the University of Santo Tomas, this information is not known, nor is it known exactly where to get it. Faced with this need, we propose a digital solution consisting of an information portal in which its center is a podcast, providing the academic community with access to quality information, accurate, updated and dynamic formats about the latest developments in Graphic Design.

Palabras claves

Actualidad, Diseño Gráfico, Tendencias, pódcast, lenguaje natural, contenido especializado, veracidad, realidad virtual, Sitio web

Keywords

News, Graphic Design, Trends, podcast, natural language, specialized content, truthfulness, virtual reality, Website

D

Introducción

Dentro del presente artículo de investigación se busca dar a conocer todo el proceso realizado en la ideación, diseño e implementación del proyecto DGTAL, nacido de una necesidad institucional en la facultad de Diseño Gráfico dentro de la Universidad Santo Tomás, directamente relacionado con el cuarto objetivo de desarrollo sostenible que corresponde a la educación de calidad, en la cual se busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad al promover oportunidades de aprendizaje para todas las personas del mundo. Sujeto a la gran necesidad por parte de la comunidad académica tomasina de conocer acerca de las últimas novedades dentro del Diseño Gráfico, gracias a la realización de una encuesta en donde se reconoce que la información sobre la actualidad del diseño para ellos no es conocida ni tampoco se sabe exactamente dónde consultarla. Ante esta necesidad, se busca que el diseño de una página web, funcione como una herramienta ya que según Rodríguez (2021) permite dar a conocer contenidos de manera sencilla, eficaz y visualmente atractiva.

En esta, se presentará información actual de la profesión donde su centro será un pódcast en el que se debatirá distintas visiones sobre temáticas del Diseño Gráfico en la actualidad. Debido a que hasta el momento los repositorios de la web, junto a revistas

que abarcan temáticas directamente relacionadas con este medio, se reconoce que, según Alonso & Lesbay (2017) las revistas de diseño son una herramienta en la cual mediante sus contenidos ayudan a las personas a conocer la relación entre la industria, los diseñadores y el mercado al cual se enfrentan. Sin embargo, dichas herramientas en su mayoría no poseen un acceso sencillo a la información, presentada mediante contenidos con un lenguaje netamente formal, algo que genera una predisposición por parte del público objetivo al relacionar dicho material con la academia y no con productos que podrían consumirse en la cotidianidad, ya que según Soto (2014) “El lenguaje natural expresa la cotidianidad, que no siempre está relacionada con el quehacer científico o laboral de las personas, no tiene oficio el lenguaje natural especializado fuera del entorno social al que ellos pertenecen”.

Por lo anterior, el proyecto DGTAL permitiría brindar un espacio en el que la comunidad académica tomasina pueda conocer las novedades del Diseño Gráfico a través de contenidos llamativos, como lo son debates en formato pódcast, junto a un portal de información a través de realidad virtual, en el que se tratarán diferentes temáticas propias del Diseño Gráfico actual basadas en la objetividad junto a la implementación de un lenguaje natural y periodístico.

De tal manera que, tomando como base estructural a la metodología doble diamante, se ha generado un procedimiento compuesto de cuatro fases, siendo la primera de ellas la fase de descubrir: consiste en reconocer si la necesidad planteada en el proyecto es una realidad, para lo cual, se ha realizado una primera parte de una encuesta respondida por una muestra de sujetos de estudio, que pertenecen a la comunidad académica tomasina.

Luego se encuentra la etapa de definir, en donde se preguntará mediante la segunda parte de la encuesta, junto a su respectivo análisis mixto, si dentro de las experiencias propias de la muestra seleccionada consideran pertinente generar un espacio en el cual se pueda conocer las novedades del Diseño Gráfico y qué tipo de formatos de material

informativo les es más atractivo para consumir, definiendo así los tipos de contenido que van a estar presentes en la herramienta, permitiendo a partir de estos resultados realizar un estado del arte, iniciando así la fase de desarrollo en donde se realizarán prototipos de baja de la herramienta y sus productos de conocimiento, que serán evaluados a través de pruebas de usuario. Ya en la fase final, que corresponde a la entrega, se presentará una prueba de alta de la herramienta con las correcciones dadas en la fase anterior, para ser implementados en un contexto real y cotidiano del público objetivo.

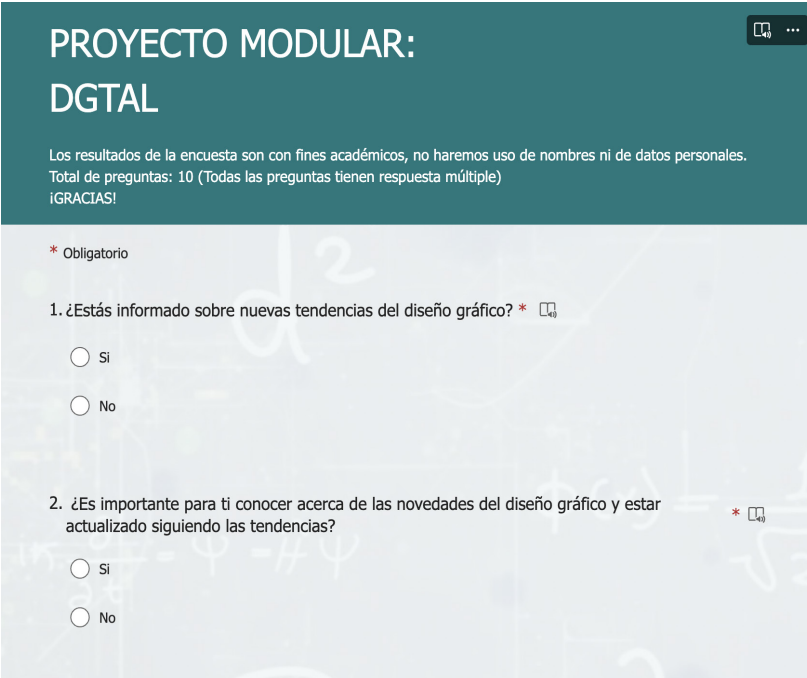
Al culminar toda la metodología, se brindará una herramienta que presente información del Diseño Gráfico actual a la comunidad académica tomasina, a través de un portal informativo de fácil acceso, donde su centro sea un pódcast en el que se debatirá con profesionales del medio, distintas visiones objetivas y en un lenguaje natural periodístico sobre, temáticas recientes de la profesión en la que se ha tomado referencia del pódcast español Diseño y diáspora (2023) que maneja una dinámica de conversatorio centrado en una temática específica del diseño por dos personas adentradas en el medio profesional, una dinámica reciente en el medio que según Cooper, Dale & Spencer (2009) tiene un gran valor cuando se presenta como un recurso complementario a materiales más tradicionales como lecturas, ya que facilita la comprensión de las temáticas y ofrece un aprendizaje más personalizado, motivando a los estudiantes a participar. No obstante, como se mencionó anteriormente, el proyecto se divide en cuatro fases dentro de las cuales se realizaron las siguientes actividades en vía de desarrollar la herramienta DGTAL:

1. Descubrir:

1.1 Para reconocer la realidad de la necesidad planteada dentro del proyecto, se ha realizado la ejecución de una primera parte de una encuesta respondida por una muestra de sujetos de estudio que pertenecen a la comunidad académica tomasina, teniendo en

52

cuenta dentro de esta la elaboración de dos preguntas cerradas o de selección múltiple, con el objetivo de que posteriormente al hacer un análisis cuantitativo, se concluya mediante cifras cuántos usuarios de los encuestados sienten que no están informados sobre la actualidad del diseño y si es importante para ellos conocer dichas tendencias del Diseño Gráfico.



**PROYECTO MODULAR:
DGTAL**

Los resultados de la encuesta son con fines académicos, no haremos uso de nombres ni de datos personales.
Total de preguntas: 10 (Todas las preguntas tienen respuesta múltiple)
¡GRACIAS!

* Obligatorio

1. ¿Estás informado sobre nuevas tendencias del diseño gráfico? *

Si

No

2. ¿Es importante para ti conocer acerca de las novedades del diseño gráfico y estar actualizado siguiendo las tendencias? *

Si

No

2. Definir:

2.1 Ya para iniciar esta fase, se ejecutó la segunda parte de la encuesta anteriormente mencionada con la formulación de nueve preguntas las cuales buscan saber si dentro de las experiencias de los sujetos de muestra y la necesidad de conocer las tendencias del diseño, si estos consideraban pertinente contar con un espacio centrado en una herramienta en la cual, se pueda conocer las novedades del Diseño Gráfico y en segundo lugar conocer dentro de esta comunidad, qué tipo de formatos de material informativo es para ellos más atractivo

consumir, teniendo en cuenta una entrevista realizada por Luxiders (2013) al principal fundador de Neo2 Magazine, en donde este menciona en su amplia experiencia que la forma de incrementar a un público objetivo a lo largo de tanto tiempo es estar al tanto de las tendencias y al mismo tiempo buscar los medios más consumidos por el público actual, algo que permitirá facilitar el interés del público objetivo a consumir cierto producto informativo en formatos que se ajusten a sus gustos y necesidades, una serie de resultados que serán analizados de una forma cuantitativa para determinar el formato ideal para dar a conocer al público objetivo los contenidos sobre la actualidad del Diseño Gráfico son los pódcast sin contar que según Drew (2017) los pódcast han sido herramientas de aprendizaje que han servido para acercar las brechas entre expertos y aprendices. Un formato perfecto para implementar dentro del proyecto, junto a demás contenidos que se caracterizan por ser en gran medida visual.

3. ¿En donde buscas información sobre el diseño gráfico para estar actualizado de las temáticas y tendencias? **(Puede marcar más de una opción)** *

- Redes sociales
- Revistas de diseño gráfico
- Páginas web enfocadas en diseño gráfico
- Otras

4. ¿Que tan frecuente es tu búsqueda en las anteriores plataformas para estar actualizado? *

- Diario
- Dos veces a la semana
- Una vez a la semana
- Una vez al mes
- Una vez cada tres meses
- Nunca

5. ¿Qué tan fácil es para usted encontrar información reciente del diseño gráfico y que sea 100% verídica? **(Siendo 1 estrella muy difícil y 5 estrellas muy fácil)** *

- ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

6. ¿Te gustaría tener un portal de información de diseño gráfico donde puedas encontrar noticias verídicas y actuales para mantenerte actualizado? *

- Sí
- No

7. ¿Cómo te gustaría que se presentara la anterior información? **(Puede marcar más de una opción)** *

- Vídeos cortos
- Canales de imágenes
- Artículos
- Infografías

8. ¿Con que tanta frecuencia ve/escucha pódcast? *

- Diario
- Una vez a la semana
- Una vez cada dos semanas
- Una vez al mes
- Nunca

9. ¿Preferes los pódcast con video? *

- Sí
- No

10. ¿Escucharía/vería usted un pódcast donde se debatieran temas actuales e importantes de diseño con distintos expertos para estar informado y actualizado en tendencias? *

- Sí
- No

11. ¿Con qué frecuencia lo escucharía/vería? *

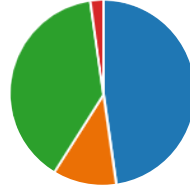
- Una vez a la semana
- Una vez cada dos semanas
- Una vez al mes

➔ Agregar nuevo

3. ¿En donde buscas información sobre el diseño gráfico para estar actualizado de las temáticas y tendencias? **(Puede marcar más de una opción)**

[Más detalles](#)

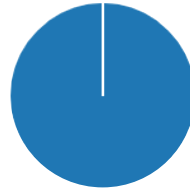
● Redes sociales	21
● Revistas de diseño gráfico	5
● Páginas web enfocadas en diseñ...	17
● Otras	1



6. ¿Te gustaría tener un portal de información de diseño gráfico donde puedas encontrar noticias verídicas y actuales para mantenerte actualizado?

[Más detalles](#)

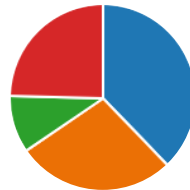
● Si	27
● No	0



7. ¿Cómo te gustaría que se presentara la anterior información? **(Puede marcar más de una opción)**

[Más detalles](#)

● Videos cortos	23
● Carruseles de imágenes	17
● Artículos	6
● Infografías	15

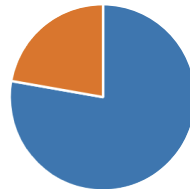


9. ¿Prefiere los podcast con video?

[Más detalles](#)

[Información](#)

● Si	21
● No	6



2.2 Al reconocer finalmente los formatos preferidos por parte del público objetivo, se procedió a realizar un profundo estado del arte con base en cinco temas directamente relacionados con el proyecto, tales como las revista de diseño actual, de donde se presentan las tendencias del Diseño Gráfico; los portales web que con base en Rodríguez (2021) es un medio que implica “promocionar el contenido de manera sencilla, eficaz y visualmente atractiva.” (pág. 15), algo que sin duda es una característica importante para el público objetivo del proyecto al momento de acceder a un espacio que contenga material informativo. El tercer tema se consultó acerca del pódcast, que fue el formato más seleccionado dentro de la encuesta anterior, por lo cual era relevante indagar sobre él y los efectos que podría generar en el público objetivo. No obstante, también se decidió en indagar acerca del RV o mejor conocido como la realidad virtual, que basándonos en el autor Pérez (2011), se posiciona como una herramienta muy útil en entornos educativos, creando experiencias que pueden mejorar las formas de aprendizaje, la comprensión y correcto procesamiento de este al poder interactuar con el mismo. Esta herramienta se está haciendo cada vez más llamativa y sumamente presente en la cotidianidad de la comunidad académica tomasina, que se conforma en gran medida por personas jóvenes adultas, por lo cual, viendo esto se vio la necesidad de indagar acerca del lenguaje natural, un recurso indispensable para dar a conocer la redacción y la comunicación presentado de la herramienta, algo tomado como referencia del autor Soto (2014) el cual hacía hincapié en la diferencia entre la connotación del lenguaje natural y el lenguaje científico, ya que el primero daba un mensaje más cotidiano y personal, mientras que el segundo se ambientaba más que todo en el aspecto laboral de las personas o en el mejor de los casos en lo académico, una situación que hace enfatizar la necesidad del proyecto y a la comunidad a la que va dirigida. Estos referentes, conceptos claves y procedimientos, serán la guía para ejecutar los contenidos y la herramienta donde estos se encontrarán alojados.

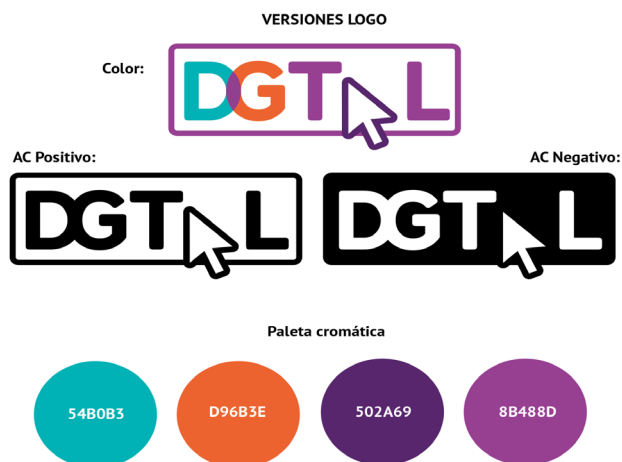
Miguel Ángel **Arias Álvarez**, Sofia **Buitrago Olivos**,
Paula Alexandra **Rodríguez Flórez**, Carlos Fernando
Cifuentes Suárez, Karol Natalia **Aldana Velasco**

56

3. Desarrollo:

3.1 Dirección de arte:

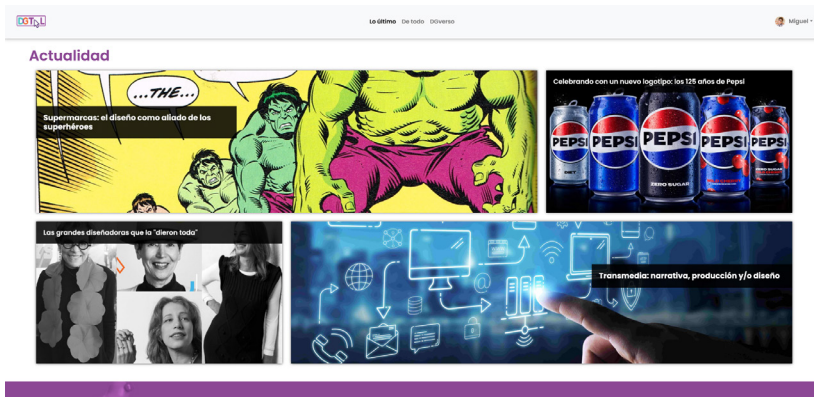
Al ser una herramienta nacida y desarrollada por la facultad de Diseño Gráfico de la USTA se solicitó los permisos necesarios para utilizar como referencia los elementos visuales propios de la identidad gráfica para la facultad de Diseño Gráfico dentro de la Universidad Santo Tomás diseñados por Buitrago & Cifuentes (2022), para generar a partir de estos, toda la dirección de arte DGTAL, la cual, es una herramienta institucional realizada para que toda la comunidad académica tomasina conozca la actualidad y las tendencias del Diseño Gráfico, buscando visualmente generar una asociación entre la herramienta y la facultad de la que hace parte, dando a conocer a través de esta modernidad, calidez, identidad institucional y creatividad.

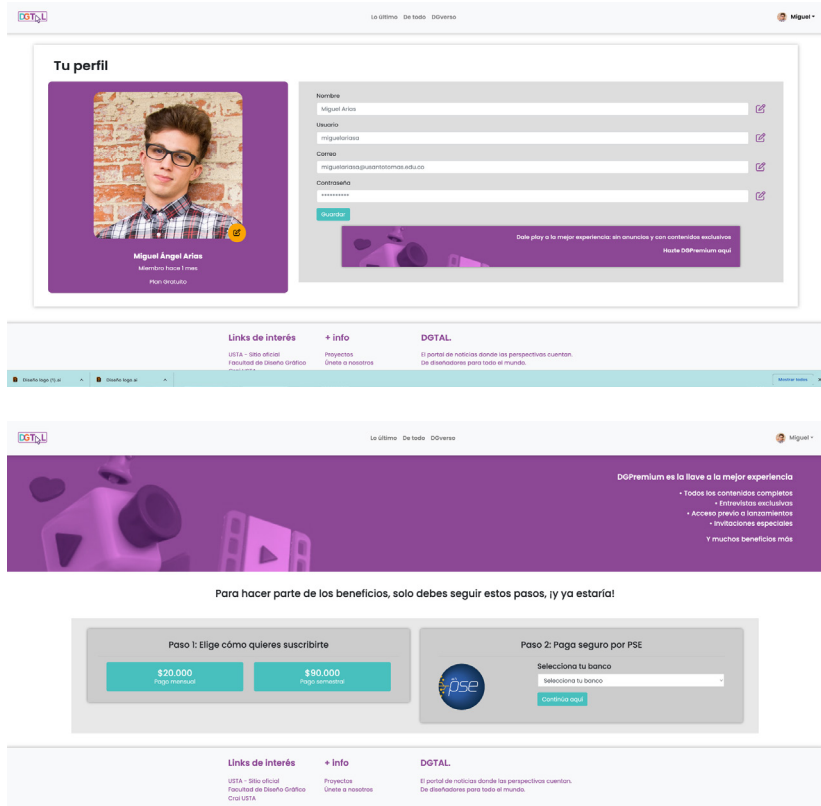


3.2 Portal web:

A partir del diseño de la identidad gráfica y visual del proyecto, se iniciará el proceso de construcción de una página web la cual se basó en las perspectivas de varios autores expertos, siendo estos Alonso (2011) el cual dentro de su texto “Realidad virtual y realidad

aumentada” menciona la relevancia de pensar en los usuarios al momento de diseñar la plataforma, para que en su navegación por los contenidos se genere una muy buena experiencia de usuario, algo que permitió tener en cuenta como requisito del sitio web diseñado, con el fin de generar una ruta de navegación sencilla y llamativa que deberá ser implementada a varias pruebas de usuario, para generar una herramienta que sea usable y permita generar una buena experiencia de usuario en el público objetivo al consumir el contenido del sitio web. Sin embargo, dentro del mismo documento, el autor también habla acerca de la importancia de ver los formatos de material que se van a ser implementados, ya que a partir de estos, se simplifica o, por el contrario, se complica la interacción del usuario con el sitio web, basándonos también en lo dicho por el autor Vidal (2015) quien da a conocer que las páginas web que ofrecen información de no autoría propia recopilada de distintos sitios, deben dejar a disposición de los usuarios las fuentes utilizadas, para ser mediadores de conocimiento y dar la opción de visitar el sitio de origen. Fuentes que apoyan el desarrollo de una página web para hacer de esta un prototipo de baja, construida e intervenida por una multidisciplinariedad en distintos énfasis del diseño, como la multimedia, animación, educación y editorial, generando unidad creativa en el desarrollo de un solo producto.





3.3 Contenido de artículos textuales

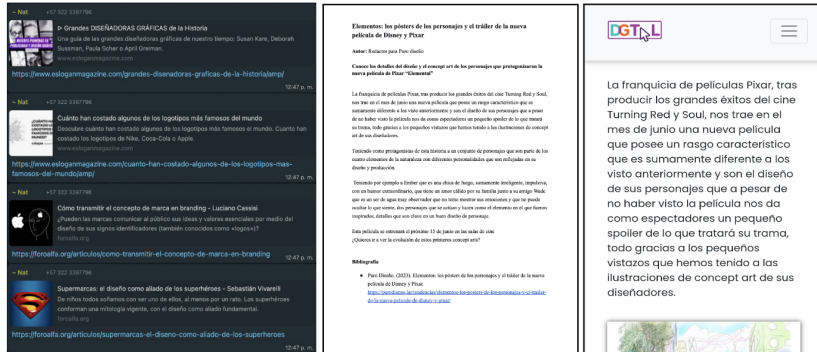
Para el desarrollo del componente textual y comunicativo de la herramienta, se tuvo como referencia a Alonso & Lesbay (2017) que dentro de su experiencia en la revista Experimenta, dan a conocer la relevancia de las revistas como un espacio o una un instrumento para ayudar a las personas a conocer la relación entre la industria, los diseñadores y el mercado al cual al que se enfrentan; una postura en la que se basa el proyecto para ser un mediador de textos académicos. Posteriormente se encuentra Neo2 magazine (2023), que dentro de sus formatos de contenido presenta artículos caracterizados por presentar el material informativo por medio de un flujo textual reducido con una gran cantidad de imágenes que

dan una perspectiva visual del tema que se está mostrando, sin contar con la necesidad de tener en cuenta el uso de un lenguaje determinado, siendo este uno natural y periodismo, ya que según Lema (2001) el lenguaje natural es como “algo automático y omnipresente, algo que no requiere para su ejecución una planeación o toma de decisión consciente por parte del sujeto, algo que nos acompaña cotidianamente en todas nuestras actividades y reflexiones” junto a que según Bolós (2001) al ser necesario utilizar un lenguaje natural, entre más cotidiano sea el mensaje, mayores posibilidades de diálogo ofrece el medio, facilitando al oyente el acceso a la comprensión de la realidad y le ofrece la oportunidad de manifestar su opinión ante los hechos”, un aspecto que hace sencilla su lectura y al mismo tiempo sumamente cómoda para los usuarios.

También se debe tener en cuenta la veracidad de la información y las fuentes donde estás son rescatas, recalando con este aspecto a Edo (2007), la cual enuncia que la responsabilidad del profesional de la información está directamente relacionada con dos cuestiones: 1) la actualidad y utilidad de lo que comunica, y 2) la verificación completa de los datos, un referente claro para generar material informativo conciso, funcionales y especialmente veraces, teniendo en cuenta en este último aspecto como referencia a Mosaic (2023) que dentro de sus contenidos trae consigo la exposición de la bibliografía usada como base teórica de sus productos publicados, una dinámica frecuente en las revistas especializadas para dar a conocer que toda la información presente está fundamentada por bases teóricas oficiales, recalado al mismo tiempo por la profesora de periodismo, Concha Edo, sobre el lenguaje periodístico donde explica que “su capacidad para transmitir cierta sensación de veracidad y dar un testimonio directo de las noticias hacen de ella un instrumento especialmente válido para la información”, adicionalmente, “el medio se convierte en acompañante de lo cotidiano”.

Miguel Ángel Arias Álvarez, Sofia Buitrago Olivos,
Paula Alexandra Rodríguez Flórez, Carlos Fernando
Cifuentes Suárez, Karol Natalia Aldana Velasco

60



Selección de noticias

Redacción y ajustes

Diagramación texto final

3.4 Diseño y diagramación de contenido en portal de información

Para comenzar a elaborar los productos de información que estarán dentro del sitio web se tuvieron en cuenta como referentes algunas revistas reconocidas dedicadas al diseño, en aspectos como la diagramación, cantidad de material audiovisual y elementos editoriales digitales, teniendo en primer lugar como referente en primer lugar a Neo2 magazine (2023) la cual dentro de sus formatos presenta información textual de algunas noticias de extensión corta, que son superadas en cantidad por un gran porcentaje de elementos visuales como lo pueden ser imágenes las cuales se

Lo anterior, se relaciona directamente con el tema central de la noticia, un elemento primordial para gestionar contenidos, debido a que dentro del público objetivo propuesto, que está formado principalmente por personas jóvenes adultas, que pertenecen a una generación en donde se ha formado una cultura visual al consumir información, ya que como menciona Cordón & Jarvio (2014), la lectura digital incluye elementos audiovisuales hipermedia que implican un nuevo grado de estimulación sensorial y audiovisual, autores que permitirán generar una diagramación centrada en brindar relevancia a la presencia de imágenes como elemento visual indispensable y llamativo para los usuarios, todo con base a un contexto claro.

The screenshot shows a web page from DGTAL with the following content:

- Header:** "La última De toda Dóverso Miguel"
- Title:** "Supermarcas: el diseño como aliado de los superhéroes"
- Text:** "Ven y conoce estos 5 elementos infaltables a la hora de buscar un referente para diseñar tus piezas en este año. Autor: Sebastián Vivarelli en Forofoto"
- Text:** "Desde pequeños hemos estado rodeados de superhéroes y villanos, con trajes llamativos y acordes a su personalidad. Así la identidad de marca de algunos de ellos, como ningún sustituto quiere pasar de moda, se han ido renovando con el tiempo, pero así también encontramos algunas evoluciones y el verdadero significado de sus súper trajes."
- Section: La marca de la justicia**
 - Text: "Aquí te mostramos algunos logos de superhéroes, probablemente los reconoces, ya funcionan además de comunicar características del héroe, es resaltar su esencia en un símbolo. Menos es más. Son sencillos, concretos, sin mucho detalle, pero así mismo se recuerdan y distinguen fácilmente."
 - Image: A grid of logos for Superman, Batman, Flash, Iron Man, Wonder Woman, Star Wars, Green Lantern, and Spider-Man.
- Section: El color**
 - Text: "Es uno de las características más importantes y distintivas de los héroes, porque además de identificarnos, reflejan cuando hay un cambio de personalidad o un desarrollo de una función especial, por ejemplo, si se algo que pensamos en un héroe que se transforma en color verde, probablemente pensamos en Hulk. De hecho, Capitán América lleva el color de su bandera en su traje y escudo, y por esto es llamado el «embogador» de la propaganda bélica. En algunas historias, Superman también viste de negro (un traje denominado The Recovery Suit), pero solo cuando su poder se desahita. Mientras le otorga protección, este atuendo especial absorbe energía solar para acelerar su regeneración."
 - Image: A comic book panel showing Superman and a character in a green suit.
- Section: Evolución gráfica del logo de Superman a través del tiempo.**
 - Text: "El logo de Superman es un símbolo icónico que representa al superhéroe de DC Comics. Consiste en un escudo en forma de diamante dividido en dos secciones principales: una superior de color amarillo y una inferior de color rojo. En el centro del escudo se encuentra una letra 'S' estilizada, que significa 'superman'. La letra 'S' está rodeada por una forma de escudo en color negro. El diseño general es simple pero muy reconocible y se ha convertido en un símbolo de la cultura pop y la identidad del personaje. Cambian los modos, evolucionan la tecnología, pasan las generaciones, pero algo se mantiene intacto: el mundo aún los necesita y los superhéroes tienen mucho por contar. Y siempre con el diseño como aliado."
 - Image: A timeline of various Superman logos from the 1940s to the 2010s.
- Footer:** "Noticia anterior | Noticia siguiente"

3.5 Producción del DGPODCAST

Para la elaboración del pódcast que corresponde al contenido central del proyecto DGTAL, se tuvieron en cuenta varios autores contemporáneos que la han abarcado como una nueva herramienta que es sumamente efectiva para las nuevas generaciones al consumir información de valor, ya que como enuncia Saborío (2018) el Podcasting es una herramienta que permite publicar una serie de contenidos del mismo tema en un formato de episodios y es utilizable en distintos escenarios como la grabación de ponencias, un contenido multimedia que se ajusta a muchos espacios y temáticas de contenido. También está Drew (2017), el cual asegura que los pódcast han sido herramientas de aprendizaje que han servido para acercar las brechas entre expertos y aprendices, permitiendo a través de un contenido dinámico con un lenguaje adecuado, generar una comunicación entre lo académico y lo cotidiano, creando espacios de conocimientos compartidos que al estar disponibles en la web como lo menciona Joan Frígola, Mariona Grané y Antonio Bartolomé, donde gracias al internet estos productos de información tienen un inmenso grado de difusión, llegando a los dispositivos de una gran cantidad de personas, conocimiento de manera eficaz,

Miguel Ángel **Arias Álvarez**, Sofia **Buitrago Olivos**,
Paula Alexandra **Rodríguez Flórez**, Carlos Fernando
Cifuentes Suárez, Karol Natalia **Aldana Velasco**

62

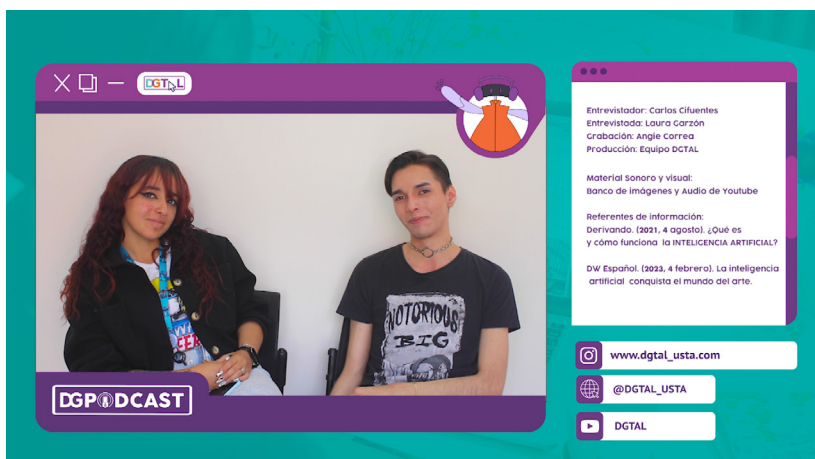
conocimientos que según Gonzáles, facilitan el proceso de dar a conocer información y proyectos independientes de profesionales que son expertos en diferentes áreas, para compartir sus saberes con un público digital que no es necesariamente parte del gremio o de la académica al cual pertenece, sino a un público cotidiano que podría estar interesado en ciertos temas.

Los pódcast a lo largo del tiempo han estado construyendo en su narrativa un aspecto educativo y de aprendizaje, que con base en Guertin (2010) las universidades en Estados Unidos se han percatado que este formato de contenido digital provee posibilidades de aprendizaje constante sin la limitación de los horarios académicos, algo que ayuda a construir conocimiento sin necesidad de estar en medio de un ambiente o contexto académico, encontrando también gracias a Cooper, Dale & Spencer (2009), un gran valor cuando se presenta como un recurso complementario a materiales más tradicionales como lecturas, ya que facilita la comprensión de las temáticas y ofrece un aprendizaje más personalizado, algo que sin duda es una herramienta que rompe el paradigma clásico de la educación que Lozano & Dávila (2010- 2013) en medio de una investigación concluyeron: “estrategias de enseñanza como el uso de pódcast consigue una mayor comprensión del conocimiento en los estudiantes de diseño”.



DGTAL: Una herramienta para informar a la comunidad académica tomasina sobre las tendencias del Diseño Gráfico actual

63



Primer episodio

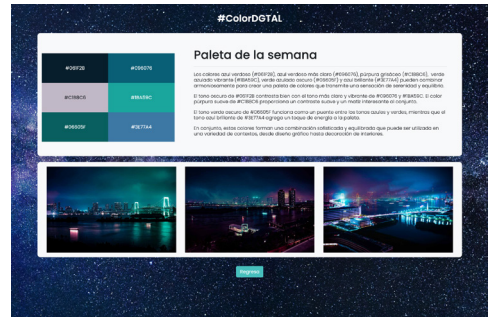
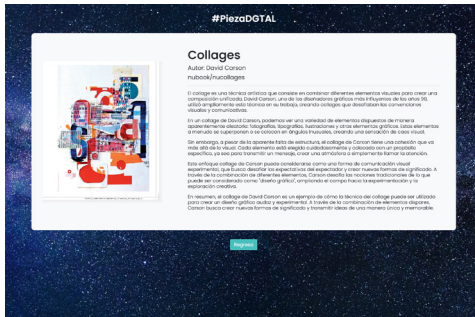
https://www.youtube.com/watch?v=8LfdmiqIWmo&t=7s&ab_channel=DGTAL

3.6 Diseño de experiencia de realidad virtual (DGVERSO)

En vía de desarrollar un espacio dentro de la herramienta que permita a los usuarios consumir los productos informativos a través de la realidad virtual, se tuvieron en cuenta a dos autores: Levis (2006) el cual concibe a la RV o realidad virtual como una herramienta capaz de generar digitalmente un entorno tridimensional donde el usuario, se sienta presente al tener una interacción. Este entorno se puede determinar por medio de algunos factores como la resolución y fidelidad de las imágenes y Abásolo (2011) que define a la RV como “Un conjunto de experiencias sensoriales sintéticas, es decir generadas por computador, comunicadas a un operador o participante”, términos que al ser aclarados permitirán reconocer las interacciones que se pueden llegar a tener con los usuarios que accedan a él y cómo se pueden hacer que los contenidos puedan ser consumidos dentro de este formato.



DGTAL: Una herramienta para informar a la comunidad académica tomasina sobre las tendencias del Diseño Gráfico actual



3.7 Ejecución de contenidos en redes sociales

Perfil de Instagram → https://www.instagram.com/dgtal_/

Para gestionar el aspecto de reconocimiento y promoción de la herramienta dentro de la comunidad académica tomasina, se decidió implementar una estrategia de lanzamiento de marketing, directamente relacionada con la creación de redes sociales, referenciados por Fuchs (2008), el cual menciona que una de las cosas que caracterizan a las redes sociales, son la interacción que se presenta por parte de los usuarios con la existencia de convenciones formales e informales, permitiendo generar relaciones a gran velocidad y al mismo tiempo se tuvo en cuenta a Harris y Rae (2009) que dentro de un ámbito laboral consideran el uso de las redes sociales como un elemento indispensable dentro de las estrategias de marketing, debido a que son un medio que genera un muy bajo costo de uso y entre los usuarios es muy popularidad, siendo utilizadas usualmente para muchos fines, entre los cuales, se encuentra la construcción de marca; fuentes de referencia en la cuales se recomienda utilizar a las redes sociales como una herramienta efectiva para posicionar una marca e informar los beneficios que estas traen para los usuarios finales.

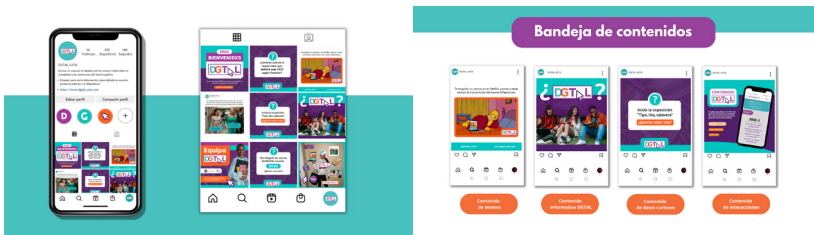
Adicionalmente, se creó un calendario de publicaciones para tener control de contenido que se va a subir, debido a que nuestra estrategia se basa en atraer el público objetivo, hemos creado

Miguel Ángel Arias Álvarez, Sofia Buitrago Olivos,
Paula Alexandra Rodríguez Flórez, Carlos Fernando
Cifuentes Suárez, Karol Natalia Aldana Velasco

66

publicaciones que los involucran, como por ejemplo encuestas y cajas de preguntas abiertas. Así mismo, se suministrará información de interés para que, desde la plataforma de Instagram, sean invitados a ser parte de la comunidad en la página web.

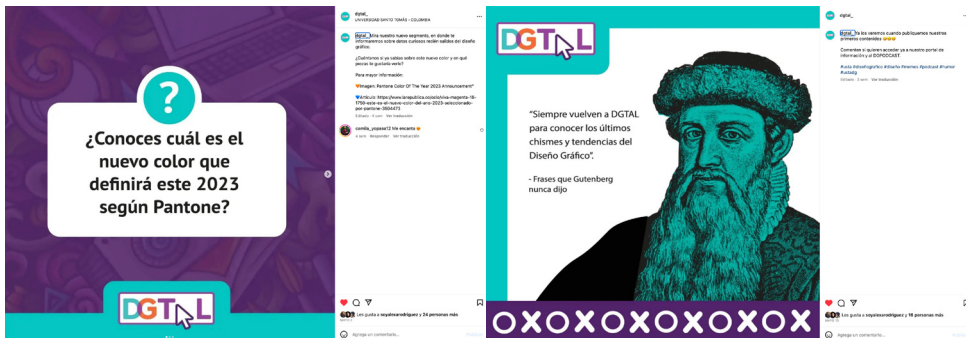
Planeación y muestra de contenidos



Cronograma de publicaciones

		2023							EN PROCESO	CREA
MAYO	Día de la semana	Fecha	Tema	Formato	Objetivo	Copy - Pie de foto	Hashtags			
Semana 1	Lunes	01/05/2023	Bienvenida	Imagen Feed	Dar a conocer el proyecto	Bienvenidos a este increíble proyecto, quédate y conoce sobre nosotros.	#dgtal #diseñografico #noticiasdiseño #diseñomemes			
			Tendencias DGTAL	Historia - encuesta	Conseguir seguidores e interacción	¿De qué crees que se trata DGTAL?	No			
	Martes	02/05/2023	Quiénes somos	Carousel Feed	Dar a conocer el proyecto	Te traemos este nuevo portal web de noticias para que estés siempre actualizado y en tendencia.	#noticiasdiseñografico #tendenciasdiseño #dgtal			
			Pódcast	Historias - encuesta	Elegir temática pódcast	¿Sobre qué tema te gustaría escuchar en nuestro primer pódcast?	No			
	Miércoles	03/05/2023	Memes	Imagen Feed	Conseguir seguidores e interacción	Miércoles con M de Memes	#dgtal #memes #diseñografico #podcastdiseño #podcast #dgtal			
			Preguntas diseño gráfico (RETO SEMANAL)	Historias - Reto semana	Conseguir seguidores e interacción	¿Cuál es el logo correcto?	No			
	Jueves	04/05/2023	Sobre el pódcast	Carousel	Dar a conocer el pódcast	Sabías qué?, el 10% de la generación Z piensa que los formatos de pódcast son una de las mejores vías para	#dgtal #diseñografico #noticiasdiseño #diseñomemes			
			Portal Web	Historias	Como usar portal web	Conoce nuestra página web	No			
	Viernes	05/05/2023	No se publica	No se publica	No se publica	No se publica	No			
			Nueva noticia	Historias	Conseguir seguidores e interacción	Las tendencias de diseño gráfico más interesantes para 2023. Click aquí para ver más	No			
Sábado	06/05/2023	Conoce el portal web	Video	Conseguir seguidores e interacción en página web	En DGTAL, encontrarás las noticias más recientes sobre diseño gráfico y las tendencias de la semana, combínate con nosotros y actualízate! Todo al alcance de tu mano	#noticiasdiseñografico #tendenciasdiseño #dgtal				
		Dato curioso	Historias	Conseguir seguidores e interacción	Sabías que Adobe Photoshop es el programa de diseño gráfico más vendido de toda la historia y traducido a más lenguas (100 en total).	No				

Publicaciones recientes



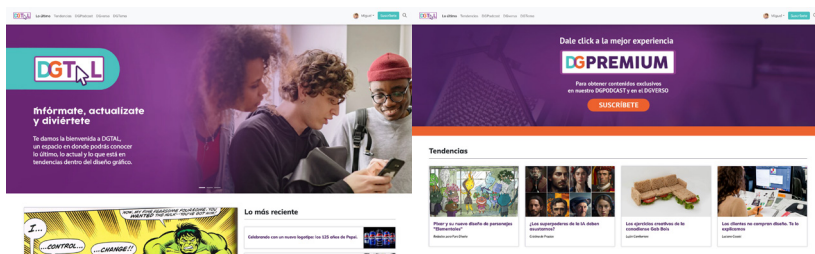
3.8 Prototipo de alta de la herramienta y sus contenidos

Finalmente, al completar todos los elementos que componían las tres fases anteriores, se generarán prototipos de alta, tanto de las herramientas como de sus productos textuales y multimedia, los cuales serán puestos a revisión mediante pruebas de usuario para poder realizar mejoras en su estructura para brindar una muy buena experiencia de usuario al público objetivo que la consumirá posteriormente en su cotidianidad.

Prototipo de alta portal web → <https://miguelon1506.github.io/DGTAL2.0/noticias.html>

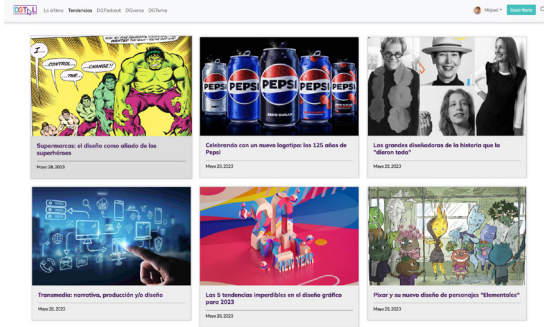
4. Entrega:

Ya dentro de la etapa final de esta metodología se dará a conocer una prueba de alta de la herramienta en perfecto funcionamiento, junto al fácil acceso a sus respectivos contenidos, tanto pagos como gratuitos, gracias a las mejoras gestionadas en la fase anterior, para permitir que la herramienta DGTAL sea implementada por el público objetivo en un contexto real, informándose sobre las novedades y la actualidad del diseño por medio de debates presentados en formato pódcast, junto a un portal de información en el que se tratarán diferentes temáticas propias del Diseño Gráfico actual, basadas en la objetividad junto a la implementación de un lenguaje natural y periodístico.

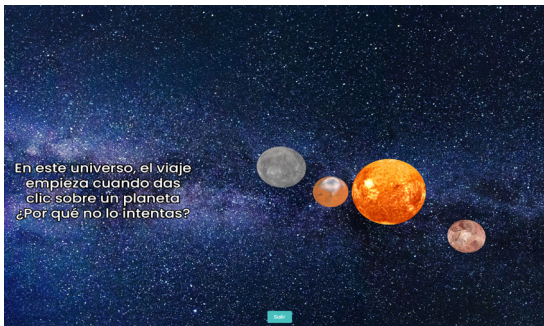
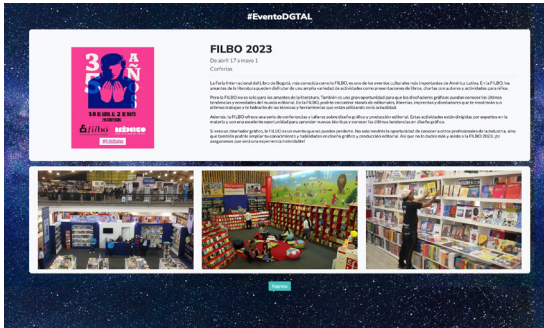
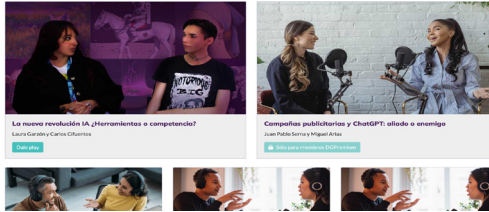


Miguel Ángel **Arias Álvarez**, Sofia **Buitrago Olivos**,
 Paula Alexandra **Rodríguez Flórez**, Carlos Fernando
Cifuentes Suárez, Karol Natalia **Aldana Velasco**

68



Bienvenido nuestro podcast, donde tenemos para ti dos veces al mes los mejores debates sobre los temas más interesantes, controversiales y actuales del diseño gráfico.



- Por medio de la elaboración de la herramienta situada en una página, se brindó un espacio a la comunidad académica tomasina, para conocer las novedades del diseño gráfico a través de contenidos dinámicos, como un pódcast donde se debatirán diferentes perspectivas objetivas con un lenguaje natural y periodístico.
- Finalmente, al completar este proceso de investigación ligado a una metodología doble diamante compuesta por cuatro fases, se publicó en la web un prototipo de alta de la herramienta DGTAL en perfecto funcionamiento, para que la comunidad tomasina, como primera muestra de usuarios, pueda conocer acerca de las tendencias y actualizaciones del Diseño Gráfico en un profesional.
- Dentro de la elaboración de los contenidos finales para el prototipo de alta de la herramienta DGTAL se implementó el uso del lenguaje cotidiano, ya que con base en lo mencionado por Lema (2001) “Es algo automático y omnipresente, algo que no requiere para su ejecución una planeación o toma de decisión consciente por parte del sujeto, algo que nos acompaña cotidianamente en todas nuestras actividades y reflexiones, da lugar a una actitud relativamente generalizada sin mayor cuestionamiento”. Una herramienta que permite brindar a los usuarios, en su mayoría corresponden a jóvenes adultos, material con información especializada que sientan pertinente adquirir en cualquier momento, no solo dentro de la academia, sino también en la cotidianidad. Esto genera un gran impacto en el pensamiento de los usuarios, ya que el lenguaje natural utilizado crea una mayor conexión y cercanía con la herramienta. Todo esto se plantea especialmente para actualizar a la comunidad académica tomasina sobre la actualidad del Diseño Gráfico.

- Al generar los contenidos de la herramienta DGTAL, se utilizaron como referencia textos teóricos especializados de autores y revistas propias del campo del Diseño Gráfico. El objetivo era crear un nuevo producto con menor flujo de texto, una gran cantidad de material visual, un lenguaje natural y periodístico, dejando dentro de cada contenido, el sitio de donde fue rescatada la información de valor, permitiendo así que la herramienta tenga un nuevo papel. No solo brinda información sobre la actualidad del Diseño Gráfico a la comunidad académica tomasina, sino también actúa como un mediador de conocimiento para visibilizar revistas o portales que no son de fácil acceso. Según Alonso & Lesbay (2017) las revistas dentro del campo del Diseño Gráfico tienen una gran relevancia al ser un instrumento que ayuda a las personas a conocer la relación entre la industria, los diseñadores y el mercado.