

EIE 2015-2020 (Estudio de Caso) un proyecto trasversal de innovación pedagógica para transformar los modelos de enseñanza-aprendizaje

EIE 2015-2020 (Case Study) a cross-cutting pedagogical innovation project to transform teaching-learning models

DOI: 10.46932/sfjdv3n2-054

Received in: February 15th, 2022

Accepted in: March 1st, 2022

David López Rubiño

Doctor en Bellas Artes

Institución: Departamento de Dibujo de la Universidad de Granada

Dirección: C. Periodista Eugenio Selles, s/n, 18014. Granada

Correo electrónico: davidlopez@ugr.es

Juan Aguilar Jiménez

Doctor en Bellas Artes

Institución: Departamento de Arte y Arquitectura de la Universidad de Málaga

Dirección: Pl. de El Ejido, 1, 29013 Málaga

Correo electrónico: jaguilar@uma.es

RESUMEN

La publicación impresa de la revista El Intercambiador Express (EIE) es la punta del iceberg de un proyecto de innovación pedagógica que reúne un conjunto de actividades en torno a este proyecto editorial. Podría definirse como un "proyecto de proyectos" que recoge los resultados de diversos talleres, clases magistrales y conferencias (sobre recursos creativos, gráficos, maquetación, tratamiento de imágenes, contenidos...) en torno a esta edición periódica. Un modelo educativo basado en retos concretos que incluye un amplio abanico de competencias transversales y una gestión real con entidades y profesionales del sector. El siguiente artículo es una reflexión crítica sobre las particularidades de este proyecto de innovación educativa, desarrollado en el marco de las enseñanzas artísticas superiores de diseño e iniciado en 2015 en el ámbito de las enseñanzas artísticas superiores, como complemento no reglado al aprendizaje del alumnado y con el objetivo de servir de marco de experimentación permanente sobre un proyecto real en torno al análisis y la difusión del diseño. El Intercambiador Express es una herramienta pedagógica extracurricular que permite a los estudiantes de diferentes disciplinas reunirse en un proyecto transversal, trabajar de forma colaborativa, demostrar roles para poner en práctica procesos de trabajo y metodologías de diseño, asumiendo así el compromiso y la corresponsabilidad que ello conlleva. la ejecución de un proyecto real.

Palabras clave: diseño, cultura, metodología, pedagogía, competencias, proyectos, edición, magazine, divulgación.

ABSTRACT

The printed publication of the magazine El Intercambiador Express (EIE) is the tip of the iceberg of a pedagogical innovation project that brings together a set of activities around this publishing project. It could be defined as a "project of projects" that collects the results of various workshops, master classes and conferences (on creative resources, graphics, layout, image treatment, content...) around this periodical edition. An educational model based on specific challenges that include a wide range of transversal skills and real management with entities and professionals in the sector. The following article

is a critical reflection on the particularities of this educational innovation project, developed within the framework of higher artistic education in design and initiated in 2015 within the field of higher artistic education teaching, as an unregulated complement to the student learning and with the aim of serving as a framework for permanent experimentation on a real project around the analysis and dissemination of design. El Intercambiador Express is an extracurricular pedagogical tool that allows students from different disciplines to gather in a transversal project, work collaboratively, demonstrate roles to put work processes and design methodologies into practice, thus assuming the commitment and co-responsibility that this entails. the execution of a real project.

Keywords: design, culture, methodology, pedagogy, skills, projects, edition, magazine, dissemination.

1 IDEA

El Intercambiador Express tiene su raíz en el curso académico 2014/15. Un grupo de estudiantes –de diversos cursos y disciplinas del diseño– y docentes, coordinados por David López y Juan Aguilar, aceptan el reto de iniciar esta aventura editorial en formato impreso. Un proyecto que toma como referencia una iniciativa en soporte digital (blog temático) y gestionado por la dirección de la escuela tres años antes –“El Intercambiador”–, para convertirse en una herramienta pedagógica que explora nuevos modelos de enseñanza/aprendizaje extracurriculares.

El reto principal que caracteriza este proyecto es, en síntesis, articular un entorno de enseñanza-aprendizaje donde la motivación y el compromiso de los participantes complementa y supera los umbrales habituales de los itinerarios curriculares de la formación reglada, mediante la producción real de un producto editorial periódico que requiere del desempeño de competencias transversales y profesionales específicas. Éstas últimas adelantan –incorporadas así dentro del marco educativo– nuevos conocimientos, destrezas y capacidades.

1.1 DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Le Boterf (2001) define la noción de competencia como un:

Saber combinatorio (...) cada competencia es el producto de una combinación de recursos. Para construir sus competencias, el profesional utiliza un doble equipamiento; el equipamiento incorporado a su persona (saberes, saber hacer, cualidades, experiencias,...) y el equipamiento de sus experiencias (medios, red relacional, red de información). Las competencias producidas con sus recursos se encarnan en actividades y conductas profesionales adaptadas a contextos similares. (2001, p.48)

Poner el foco en el desarrollo de competencias permite reconocer cuáles son las destrezas y conocimientos adquiridos por los estudiantes en los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como las actitudes desarrolladas y los valores conseguidos. Todas ellas construyen su perfil profesional con el objetivo de favorecer sus posibilidades de inserción laboral. A su vez, estas competencias ayudan a

mejorar la conducta de los estudiantes con la sociedad en la que viven y su compromiso con la misma. El informe presentado por el proyecto DeSeC¹ (OECD, 2001) se propone una perspectiva holística de las competencias clave, agrupando éstas en tres categorías: actuar de forma autónoma, utilizar herramientas o recursos de manera interactiva y funcionar en grupos socialmente heterogéneos. Estas tres categorías agrupan todos los desafíos a los que se enfrentan los estudiantes en este proyecto.

A continuación, enumeraremos las competencias desarrolladas por los estudiantes en este reto, agrupadas en las siguientes tipologías: competencias generales, específicas y transversales –tal y como esta definidas en el currículum académico de las Titulaciones Superiores de Diseño²–, competencias instrumentales y sistémicas.

1.1.1 Competencias instrumentales y sistémicas

Rodríguez (2007) analizando las especificaciones competenciales genéricas y específicas recogidas en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) reconoce, siguiendo a Área (2004), que las competencias genéricas pueden organizarse según tres criterios o modalidades: competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas.

Las competencias instrumentales se corresponden con “capacidades de carácter cognitivo, metodológico, tecnológico y lingüístico” (Rodríguez, 2007, p. 146). Permiten desarrollar habilidades cognitivas: capacidad de comprender y utilizar ideas y pensamientos; metodológicas: organización del tiempo, toma de decisiones o resolución de problemas; lingüísticas: recursos de comunicación oral y escrita. Las competencias interpersonales están “relacionadas con capacidad de utilizar las habilidades comunicativas y críticas, en definitiva, aquellas capacidades que hacen que las personas logren una buena interacción con los demás” (:147). Las competencias sistémicas “permiten planificar los cambios de manera que se puedan hacer mejoras en los sistemas” (:147). Éstas van asociadas a la propia naturaleza de *El Intercambiador Express*, un proyecto educativo que, en su trayectoria, va incorporando nuevos recursos y herramientas a través de las reflexiones compartidas por todo el equipo de trabajo en el marco de un proyecto profesional real e interdisciplinar.

¹. La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) en su resumen anual determina el valor de las competencias: “La globalización y la modernización están creando un mundo cada vez más diverso e interconectado. Para comprender y funcionar bien en este mundo, los individuos necesitan, por ejemplo, dominar las tecnologías cambiantes y comprender enormes cantidades de información disponible. También enfrentan desafíos colectivos como sociedades, –tales como el balance entre el crecimiento económico y la sostenibilidad ambiental, y la prosperidad con la equidad social. En estos contextos, las competencias que los individuos necesitan satisfacer para alcanzar sus metas se han ido haciendo más complejas, requiriendo de un mayor dominio de ciertas destrezas definidas estrechamente”. (2001: p. 86)

². Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. (BOJA nº 150 de 2014)

1.1.2 Competencias Transversales

Como indicábamos más arriba, la adquisición de nuevas competencias y saberes –sumadas a las incluidas en el currículo académico– es uno de los aspectos principales de este proyecto. De las competencias transversales incluidas en el plan de estudios de las Titulaciones Superiores de Diseño, según el Decreto 11/2014, podemos destacar las siguientes:

- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Las competencias laborales, definidas por Bunk (1994), que entendemos se desarrollan en el proyecto son las siguientes:

- Competencias técnicas: Relacionadas directamente con la organización y la ocupación.
- Competencia metodológica: Referente a la aplicación del procedimiento adecuado a las tareas encomendadas, así como a las irregularidades a las que se enfrenta el individuo.
- Competencia social: Incluye distintas formas de comportamiento especialmente relacionadas con la colaboración interpersonal comunicativa y constructiva orientada a los objetivos del grupo y/o equipo de trabajo.
- Competencia participativa.: Participación responsable y dinámica en la organización del puesto de trabajo, así como con el entorno de trabajo en el que se ubica el desempeño profesional del sujeto.

Competencias que, igualmente, han de gestionar los docentes, profesionales y coordinadores en el desempeño del proyecto, abordando y asumiendo las controversias derivadas de su resolución. Ésta última es una cuestión clave en esta transferencia de conocimiento. Los estudiantes comparten las vicisitudes del proceso, descubren cómo abordarlas con sus docentes y participan en su abordaje y resolución. Sumamos a éstas, como no puede ser de otra forma, el conjunto de competencias generales y específicas de la formación en diseño gráfico, incluidas en el plan de estudios de las Titulaciones Superiores de Diseño, según el Decreto 11/2014 antes referenciado. Competencias también adquiridas en otras asignaturas y que pretendemos implementar aquí de igual forma. Enumeramos a continuación aquellas competencias, tanto generales como específicas, que consideramos claves.

Destacamos las siguientes competencias generales:

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Dominar la metodología de investigación.

Destacamos las siguientes competencias específicas:

- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

1.2 TRANSVERSALIDAD DISCIPLINAR

La configuración del equipo de trabajo es compleja, transversal y rotatoria. Componen el staff de este proyecto estudiantes de diversas disciplinas –en un modelo horizontal de perfiles profesionales–, así como de diversos cursos académicos –en una combinación de conocimientos y habilidades diversas. Como señalan Torres, Salavarría Mera, (2021, p. 3907): *Las estrategias didácticas tienen la finalidad de*

facilitar el aprendizaje, acelerarlo, hacerlo más ameno, que esté orientado hacia los objetivos académicos de los estudiantes, de tal manera que este aprendizaje pueda ser transferible hacia otras situaciones y contextos.

Este equipo diverso y fluctuante –con implicaciones de distinto nivel– ha de abordar tareas bien distintas. Las primeras vinculadas directamente con la edición de un nuevo número: coordinación, redacción, revisión, traducción, ilustración, fotografía, diseño y maquetación, comunicación, producción gráfica, preimpresión y distribución. La segunda relacionada con las actividades pedagógicas conducentes a la edición de este producto: talleres abiertos para la exploración gráfica de cada uno de los números, la ideación y desarrollo de cada una de las portadas o la elaboración del sumario correspondiente. Estos talleres, coordinados por los estudiantes, cuentan con la participación de profesionales y estudios de diseño. Una relación que les permite compartir experiencias y procesos de trabajo distintos. Mateo García (Narita Estudio), Javier Casado (Baby Dog) y Héctor Velázquez (Director Creativo) forman parte del equipo de profesionales implicados en esta última edición.

El IntercambiadorExpress se inserta en el marco de toda una serie de experiencias e iniciativas transversales específicas y singulares del proyecto global de centro formativo de Estación Diseño. Se alinea, por tanto, con otros proyectos extra-curriculares propuestos al alumnado. Como puede ser, por ejemplo:

(1º) *Thinking Makers* un proyecto compartido entre los estudiantes de Estación Diseño y la empresa Estampable s.l., un proveedor de productos y servicios de impresión digital. Una colaboración entre profesionales y estudiantes para la creación y desarrollo de un proyecto expositivo que muestra las múltiples posibilidades de impresión digital, sobre materiales y productos que Estampable s.l. podía ofrecer a los estudiantes para la aplicación de sus diseños. Muestra la transformación de productos y espacios, convirtiendo los objetos y elementos de mobiliario en piezas única personalizadas. Lo interesante de esta iniciativa es que catálogo de posibilidades técnicas se aplican a través de una selección de proyectos y trabajos desarrollados por estudiantes de diversas disciplinas.

(2º) *Manolo Prieto Hoy*. Una interpretación gráfica desarrollada por siete escuelas de diseño en la que han participado estudiantes de Escuelas Superiores de Diseño de nuestro país en colaboración con el Museo Nacional de Artes Decorativas³. El proyecto ha consistido en la elaboración de un conjunto de ilustraciones gráficas, basadas en la clase magistral elaborada por el diseñador Manolo Prieto para su oposición a plaza en la Escuela Superior de Bellas Artes de San Fernando, en 1959. La Fundación Manolo Prieto conserva la metodología de esta clase magistral en un documento titulado: *Dibujo de Ilustración*.

³. *Manolo Prieto Hoy: Reinterpretado por siete Escuelas de Diseño* (Madrid: Museo Nacional de Artes Decorativas. Abril 2017)

Pedagogía y metodología de la asignatura para la Escuela Superior de Bellas Artes de San Fernando de Madrid, 1959.

Estación Diseño ha desarrollado otros proyectos en colaboración con la fundación El Legado Andaluzí, Amnistía Internacional, Fundación Federico García Lorca o el Ayuntamiento de Granada, en un modelo de asignatura transversal (“taller trasversal”) para el desarrollo de proyectos compartidos entre estudiantes de diversas disciplinas y cursos, profesionales e instituciones.

Más allá de estas otras propuestas, la singularidad de *El Intercambiador Express* se fundamenta en su carácter periódico y su alcance competencial. Convirtiéndose en una herramienta pedagógica que tiene—en su compleja estructura de competencias— la edición de un número anual de este magazine sobre cultura del diseño.

1.3 ABP²: (APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMA) X (APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS)

El aprendizaje basado en problemas como técnica didáctica (ABP⁴), desarrollado por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (Martín, 2002), sitúa a los alumnos/as ante un problema convertido en reto. Un proceso de trabajo que invierte el proceso tradicional de la enseñanza, que antepone la transferencia de conocimiento a la definición del problema. Como indica García Garrido (2019, p. 250): *Cada proyecto debe, por tanto, diseñar previamente su propia metodología.*

Este sistema de aprendizaje ayuda a entender la importancia de la adquisición de conocimientos, destrezas y competencias para poder enfrentarnos al reto planteado. La definición de este problema, a su vez, ayuda a definir una estrategia, un plan, un proyecto que anticipe posibles soluciones para su prototipado y posterior producción, siguiendo las fases de la metodología proyectual del diseño.

Este procedimiento provoca la confluencia de estas dos aproximaciones didácticas: la definición de “problema” y la configuración de un “proyecto”. Detectando, en primer lugar, el problema identificamos las necesidades de aprendizaje, los conocimientos y destrezas requeridas. Localizamos así cuáles son las competencias necesarias para su abordaje y consecución. En segundo lugar, el aprendizaje basado en proyecto se presenta como un modelo didáctico de aplicación práctica, sintético e integrador.

El enfoque de este modelo es el de la obtención de resultados, es decir, al final del proceso habrá que presentar productos concretos. Este planteamiento puede desarrollarse a través de una metodología basada en el aprendizaje por descubrimiento. Los problemas que se presenten, tanto durante el proceso, como en la configuración final del objeto, podrán encontrar solución mediante la investigación del alumnado, contando con el profesorado como apoyo y orientación. (Maeso, 1998, p. 33)

⁴. "Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se reconoce como la traducción en español del “*Problem Based Learning (PBL)*”.

El trabajo colaborativo y la mentorización del docente son factores determinantes en este modelo de configuración de proyectos para la resolución de problemas. Este proceso de análisis compartido y de pensamiento crítico contribuye, por otra parte, al desarrollo de individuos con habilidades y capacidades de carácter transformador, necesarias en los contextos sociales en los que desarrollarán su actividad profesional los estudiantes egresados.

Como señala Escribano y Del Valle (2008, p. 11) la escuela de medicina en la Universidad de Case Western Reserve, en los Estados Unidos, y la Universidad de McMaster, en Canadá, fueron las primeras en aplicar El método del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en la década de los 60's. El objetivo de esta incorporación era mejorar la calidad de la educación médica, procurando invertir la formación de los estudiantes cambiando las clases magistrales por problemáticas específicas derivadas de situaciones reales. Describiremos, a continuación, algunas características del ABP:

- a) Se trata de un proceso de aprendizaje donde los estudiantes toman una posición activa.
- b) El aprendizaje se centra en el alumno/a, en su aprendizaje y experiencia.
- c) Fomenta el trabajo colaborativo en diferentes disciplinas.
- d) El docente asume el rol de facilitador y orientador.

De igual forma, este modelo permite mejorar la motivación de los estudiantes, involucrándose en los procesos de forma activa y habilidades directivas, desarrollan el pensamiento crítico, controlan –de forma holística– el proceso de desarrollo de un problema: su definición, investigación, prototipado, desarrollo y presentación. Mejoran las relaciones interpersonales, las dinámicas y el trabajo colaborativo.

Lo aprendido –a través de la experiencia directa– supone la adquisición de conocimientos, competencias y habilidades permanentes en el tiempo, necesarias para la actividad profesional. Los alumnos/as que se incorporan al proyecto y permanecen los siguientes años, adquieren responsabilidades y compromisos profesionales. Del mismo modo, son los responsables de coordinar y organizar el trabajo con el resto del equipo, ayudando a nuevos estudiantes y marcando directrices.

2 METODOLOGÍA

La evolución de este proyecto ha invertido el objetivo inicial en un recurso metodológico. La edición periódica de *El Intercambiador Express*, como producto editorial es, en esta nueva fase del proyecto, una herramienta generadora de competencias generales, transversales, laborales y sistémicas.

El *magazine* de cultura del diseño es el epicentro –en el proceso que iniciamos ahora– de la programación de un conjunto de acciones formativas. Talleres de desarrollo de conceptos gráficos,

generación de portadas, desarrollo de sumarios, estilos de redacción, etc. Aprendizajes necesarios para llevar a cabo el proyecto. Actividades orientadas a generar conocimientos y competencias diversas, fomentando el trabajo en equipo con asunción de responsabilidades de gestión y coordinación.

Este proyecto, por tanto, establece dos ámbitos de aprendizaje: el primero vinculado a la propia naturaleza del producto editorial: coordinación, redacción, maquetación, comunicación, distribución, etc.; el segundo vinculado directamente a la generación y gestión de actividades que fomenten el aprendizaje de todos los participantes, a través de sesiones formativas, compartidas con profesores y profesionales.

3 RESULTADOS

En este apartado daremos cuenta de la evolución de los resultados en el desarrollo de este proyecto a lo largo de los cinco años en los que este viene desarrollándose e implementándose. Tomando como referencia la fecha de puesta en marcha del proyecto, i.e. mayo de dos mil catorce, y tomando perspectiva sobre la propia evolución de la iniciativa, es factible identificar y diferenciar al menos tres etapas, que analizaremos en este apartado.

Durante el periodo aludido han sido producidos cuatro números del *magazine El Intercambiador Express*⁵. El primer número⁶ se publicó en abril de 2015, el segundo número⁷ en abril de 2016, el tercero⁸ en el mes de febrero de 2017 y último número⁹ ha visto la luz en abril de este año. Las tres etapas que entendemos debemos diferenciar se asocian con transformaciones significativas en los planteamientos y estrategias didácticas seguidas para asumir los diferentes retos y problemáticas que se han ido sucediendo en estos años. La primera etapa se corresponde con el proceso de desarrollo y producción de los dos primeros números del *magazine*, la segunda con la producción del tercer número y la tercera etapa expone los cambios acontecidos que sitúan el proyecto de *El Intercambiador Express* en una nueva dimensión en tanto estructura formativa transversal en el contexto educativo del centro Estación Diseño (Escuela Superior de Diseño y Artes Visuales).

⁵ Para saber más sobre el proyecto: www.elintercambiadorexpress.es

⁶ <https://www.behance.net/gallery/55069595/EL-INTERCAMBIADOR-EXPRESS-N1>

⁷ <https://www.behance.net/gallery/55085017/EL-INTERCAMBIADOR-EXPRESS-N2>

⁸ <https://www.behance.net/gallery/55086269/EL-INTERCAMBIADOR-EXPRESS-N3>

⁹ <https://www.behance.net/gallery/70798911/El-Intercambiador-Express-N4>

3.1 ASENTAMIENTO DEL PROYECTO Y DEL PRODUCTO EDITORIAL (1ª ETAPA)

3.1.1 Concepción de la fórmula editorial.

El proyecto de intercambiador comienza por articular el perfil editorial de una publicación periódica, que nos permitiera crear un grupo de trabajo que pudiera afrontar el reto de dar forma a un proyecto editorial. Desde el equipo de dirección nos planteamos que, probablemente, un magazine sobre diseño y de ámbito andaluz podría tener potencial por distintos motivos. Por ejemplo, en ese momento, no existía ninguna publicación similar en nuestro ámbito¹⁰, pero sobre todo porque permitiría, entre otras cosas, dar visibilidad al trabajo desarrollado por estudiantes de diseño, a la par que podría ofrecer un espacio divulgativo donde los estudiantes conozcan mejor el ámbito del diseño en Andalucía. El proyecto asume en este sentido dos objetivos generales: (1) Promoción y difusión del diseño hecho en Andalucía, y (2) favorecer la puesta en valor del diseño como agente en la cultura –transmisor de Cultura del Diseño–

Sobre esta base se analizan y concretan los perfiles de público objetivo destinatarios de la publicación, concluyendo, que nos dirigimos fundamentalmente a estudiantes de diseño de diferentes disciplinas y a la comunidad de profesionales del diseño. Así que uno de los primeros resultados del trabajo del equipo ha sido definir el perfil editorial de la publicación. La solución propuesta pasó por plantear tres bloques temáticos y cinco secciones que permitieran organizar adecuadamente la selección, distribución y edición de contenidos:

(1º) Un primer bloque en el que conocer, a través del formato de entrevistas, a profesionales del diseño que formen parte del ámbito andaluz. Este objetivo se concreta en dos secciones diferenciadas y complementarias: “Diseñador Novel” y “Referente Andaluz”.

La sección “Referente Andaluz” estaba llamada a ser la sección principal de la publicación, nos ofrecía la oportunidad de conocer y de tratar figuras claves de la escena andaluza –y que han de ser reconocidos como referentes a nuestro colectivo de estudiantes–. Hemos tenido la oportunidad de entrevistar a dos referentes del diseño andaluz como son diseñador Luis Jarillo¹¹ en el primer número y Fernando Infante¹² en el número dos.

¹⁰. Como docentes también éramos conscientes de falta referencias bibliográficas sobre diseño que tomaran como base las producciones de profesionales y estudios andaluces. En el seguimiento de los referentes mencionados en las fundamentaciones de los proyectos desarrollados por nuestros estudiantes recurrente, y sintomático, la referencia y la identificación de diseñadores de ámbito nacional –tomados de referencias bibliográficas sobre el diseño gráfico en España al uso (Satué, 1997) o que hayan podido tener una mayor visibilidad en los medios especializados del campo como ha sido revistas *Visual* o *Experimenta*–, se manifiesta un desconocimiento significativo de profesionales asentados en nuestra comunidad. Excepcionalmente podemos considerar las siguientes referencias: Gil, E. (2007) Jiménez, E. (2000), López, E. (2007) y la revista *I+Diseño*, como una muestra de las escasas fuentes disponibles para radiografiar el campo profesional del diseño en Andalucía.

¹¹. Premio AAD a la trayectoria profesional en los 2ª edición de los premios de la Asociación Andaluza de Diseñadores –2014–, y responsable del emblemático estudio granadino *Manigua*.

¹². Responsable del estudio sevillano *El Golpe – Cultura del Entorno*, una referencia con más de 25 años de trayectoria.

Entendíamos, de igual forma, que sería un interesante contrapunto a la entrevista del referente poder presentar un modelo más próximo al perfil de nuestros estudiantes, entendiendo que conocer la experiencia de un diseñador o diseñadora novel¹³ sería un contenido destacable. Para la sección “Diseñador Novel”, hemos podido contactar y entrevistar a los diseñadores Raúl Gómez (Narita - Málaga) y Salvador García (Salvartes - Jerez de la Frontera).

(2º) Un segundo bloque de contenidos centrados en la presentación y análisis de proyectos de diseño. En este caso nos marcamos como objetivo, en el tratamiento de los artículos, poner el acento, no en los resultados, sino en los procesos de trabajo. Ya que entendemos que, en la mayoría de los casos, observar los resultados finales de los diseños no rebela la complejidad e interés del proceso creativo, y este aspecto es, a nuestro juicio, el más interesante para los procesos de aprendizaje en este campo. Este interés por los proyectos y sus procesos se van a reflejar de nuevo en dos secciones: “El Intercambiador” y “Proyectos”

En la primera sección, “El Intercambiador”, pretendemos abrir la publicación al análisis de diferentes proyectos, la singularidad de esta sección ha sido la de invitar a una firma reconocible y destacable del panorama nacional que colabore con el *magazine*, y que analice en primera persona alguno de sus proyectos. Para estos dos primeros números logramos la colaboración de dos premios nacionales de Diseño: Isidro Ferrer (nº1) y Emilio Gil (nº2). Entendiendo que este tipo de colaboración dotaba de un valor significativo y posicional a los contenidos ofrecidos.

La segunda sección de este bloque, “Proyectos”, es el espacio destinado a ofrecer una galería que dote visibilidad a proyectos de calidad desarrollados por estudiantes en diferentes disciplinas y que son el resultado del trabajo de alumnos/as que se comprometen con la búsqueda de la excelencia durante su proceso formativo. En esta primera etapa entendimos que no se podían mostrar exclusivamente trabajos de alumnos/as de nuestro centro, así que decidimos abrir un espacio de colaboración con otras escuelas superiores de diseño andaluzas, incorporando en cada número un proyecto de una escuela invitada (p.e. la Escuela de Arte de San Telmo de Málaga (nº1) y la Escuela de Arte de Almería (nº2))

(3º) Un tercer bloque temático que pudiera ofrecer contenidos sobre diseño y cultura visual desde una óptica más abierta, flexible, crítica y reflexiva; que se concreta en la sección de “Andén Cultural” que cierra el *magazine*. Un espacio en el que pueden recibir contenidos de colaboradores diversos, como puede ser el ilustrador Joaquín López Cruces, un homenaje al arquitecto A.J. Torrecilla, colaboraciones de la Asociación Andaluza de Diseñadores (AAD) o de la Red Estatal de Asociaciones de Diseño (READ), etc.

¹³. Entiéndase en este caso, el perfil de diseñador/a novel como aquellos profesionales con una trayectoria inferior a cinco años.

3.1.2 Claves y singularidades del proyecto editorial

En la primera etapa se establecen y validan las claves que enmarcan el problema creativo y de diseño del proyecto. Que puede sintetizarse en las siguientes premisas o claves:

El proyecto, ante todo, se presenta como un espacio de experimentación gráfica, en el que el equipo pueda experimentar con las posibilidades del diseño editorial, desarrollando herramientas y recursos creativos adecuados. Es por esto, que se asume como condición que cada número sea único y diferente al anterior desde el punto de vista estilístico. Este va a ser uno de los principales retos que asume el proyecto, ya que se trata de una premisa que, a priori, contradice la lógica del diseño de publicaciones periódicas. Lógica, que como bien sabemos, una vez que se establece un sistema de diseño –tanto como desde un punto de vista estructural y como estilístico– éste se mantiene en cada número, lo cual aporta consistencia, unidad y coherencia en la identidad del producto. Pero, es precisamente el reto de la configuración de ese sistema de diseño donde se condensa la problemática clave y esencial del diseño de productos editoriales periódicos, y este es precisamente el tipo de problemática y reto al que pretendemos enfrentar a los estudiantes que participan en el proyecto en cada número. Esta es sin duda la condición que determina sustancialmente el desarrollo y proceso creativo al que se enfrenta el equipo en cada número.

Para ser coherente con esta premisa en estos números (y en los siguientes) partimos de la necesidad de reelaborar completamente el libro de estilos, es decir, esta reelaboración implica que cada número se caracteriza y distingue por construirse sobre retícula diferente, con set tipográfico característico, con una nueva paleta cromática y con conjunto de recursos plásticos renovados.

De tal forma que en el primer número planteamos una estructura compositiva sobre nueve columnas y el segundo trabajamos sobre doce columnas. Las paletas cromáticas elegidas se articulan sobre la base de parejas complementarias (naranja-azul y rojo-verde) con el que poder alternar la función tónica y dominante de ambas coordenadas a lo largo de la publicación, y así diferenciar entre secciones y jerarquizar grafismos en la composición.

Respecto del set tipográfico elegido para el trabajo se ha adoptado otra decisión con valor didáctico y estratégico. En los productos editoriales una de las piezas claves de su diseño descansa sobre la calidad y eficacia del material tipográfico elegido para componer. Pero paradójicamente, el diseño tipográfico y el diseño de tipos es un campo relativamente desconocido, y en muchos sentidos desprotegido y relativamente olvidado en cualquier debate sobre buenas prácticas profesionales –es habitual debatir sobre el respeto de los derechos de autor del trabajo de fotógrafos, ilustradores y diseñadores en los procesos de diseño, pero parece que el respeto del trabajo del tipógrafo queda en

segundo plano o directamente es obviado—. Es por esto por lo que nos propusimos poner un foco sobre la cuestión y utilizar el magazine para dar visibilidad al diseño tipográfico desarrollado en Andalucía.

La decisión implicaría invitar en cada número a un tipógrafo que trabaje en Andalucía para que nos ceda alguno de sus trabajos para dotar de singularidad al estilo gráfico de cada número. Comenzamos con la invitación al tipógrafo Francis Requena (Granadina de Tipos©) que nos ofreció la familia tipográfica *Nofis Gothic* para dar forma al primer número; y para el número dos contamos con *Screen*, un set tipográfico diseñado por Lole Román (*Fontown*©).

A nuestro entender esta decisión ofrecía una interesante red de implicaciones: (1) Poner en valor el trabajo de tipógrafos en activo y en nuestro entorno, (2) facilita un debate sobre ética profesional en la gestión tipográfica de los proyectos de diseño y, evidentemente, (3) favorece el objetivo de que el diseño de cada número presente un lenguaje gráfico distinto.

Respecto de las dinámicas de trabajo, en esta primera etapa, se plantean basada en sesiones horizontales semanales. En éstas se repartían tareas concretas sobre un plan semanal de trabajo, la horizontalidad del trabajo obligaba a una participación colaborativa entre todos los miembros del equipo (profesores, colaboradores y alumnos/as) donde todas/os participan en las decisiones.

El equipo de trabajo¹⁴ estaba compuesto principalmente por estudiantes de primer y segundo curso del Título Superior en Diseño Gráfico (Enseñanzas Artísticas Superiores), alumnos/as de los cursos de especialización en Diseño editorial, Diseño de Comunicación, Ilustración y Comic. Al que se sumaba un grupo de profesores y colaboradores de diferentes especialidades. Un aspecto destacable como resultado de las dinámicas de trabajo de esta primera etapa, ha sido la manera mediante la cual el equipo fue asumiendo los roles y las tareas necesarias, tanto de gestión, coordinación, edición y redacción como en las diferentes etapas del proceso de diseño y producción.

Pese a que una de la mayores dificultades del proyecto era, y sigue siendo, el hecho de que ninguno de los alumnos/as implicados habían desarrollado un proyecto de este tipo con anterioridad – este es el marco del aprendizaje basado en problema (ABP) que nos motiva–, por lo que irremediabilmente los responsables de la iniciativa íbamos convirtiendo los balances sobre las

¹⁴. DIRECCIÓN: Juan Aguilar y David López. / COORDINACIÓN: Francisco Raja, Sara Navarro, Vanesa Cortacero / EQUIPO N°1: Félix Maldonado, Ramón Bujalance, Javier Zamora y M^a Adela Tejero / EQUIPO N°2: Carmen Ramos, Javier Zamora, Raúl Gómez, Lucía Carballo, Ángel Suanes y Roberto Rodríguez / EQUIPO N°3: Carmen Ramos, Lucía Carballo, Sara Camposo, Vanesa García, Jairo López, Paula Serrano, Esperanza González, Daniel Martínez, Natalia Bustos, Ángel Suanes, Marian Garrido, Lucrecia Sánchez. / EQUIPO N°4: Carmen Ramos, Lucía Carballo, Esperanza López, Ángel Guzmán, Álvaro Rodríguez, Sergio Talavera, Victoria Gallegos, Beatriz Marchal, Alicia Romero, Silvia Varcárcel, Javier Vivar, Leticia Ruiz, Alba Molina, Yanira Navarro, Lidia Costas, María Jesús Borrallo, Antonio Espuch, Yasmina García. / COLABORADORES HABITUALES: AAD (Asociación de Diseñadores de Andalucía), READ (Red Española de Asociaciones de Diseño), Link by UMA, Fundación Berrocal, Narita Estudio, Granadina de Tipos, Francis Requena, Juan Fajardo, Carlos Sánchez de Medina, Ignacio Sánchez, Daniel López y Héctor Velázquez

correcciones en todo un conjunto de lecciones básicas de diseño editorial para un grupo reducido y sobre todo con una inmejorable predisposición para entender lo que se les plantea en cada sesión.

Otro aspecto singular ha sido diseñar sobre la base del formato de tabloide para ser impreso en rotativa. Este planteamiento técnico obligaba a que el proceso de pre-impresión, tratamiento de imágenes y gestión de archivos se adaptase a las singularidades de estos sistemas de impresión, lo cual convertía el proceso de aprendizaje dentro del proyecto, en toda una experiencia profesional bastante singular e instructiva. Con relación a este aspecto, entendimos que la propia producción periódico podría ser otra experiencia instructiva. De tal forma que nos organizamos para asistir y estar presentes mientras se produce el proceso de impresión. Para el estudiante se trata de una oportunidad única de poder acompañar y comprender el proceso de impresión en una rotativa. Dicha visita nos permitía entrar en contacto con el equipo de profesionales que imprimen cada noche la cabecera El Ideal¹⁵, y ver en directo un proceso industrial capaz de imprimir más de cinco mil ejemplares –al todo color– en hora y media escasa.

Como contrapartida, cuando conseguimos terminar de imprimir el primer número de El Intercambiador Express© (abril de 2015), nos enfrentamos a cuestiones que no habíamos tomado en consideración, y que necesariamente teníamos que repensar. Por ejemplo, no habíamos considerado el problema de la distribución del periódico y, aunque satisfechos con el resultado, nos encontrábamos con cinco mil ejemplares en hall de nuestro centro –“*Y ahora ¿qué hacemos con esto?*”–. Si algo caracteriza este primer periodo fue como entre el primer número y el segundo comenzamos a plantear la necesidad de afrontar con mayor rigor y dedicación aspectos relacionados con la posproducción de un proyecto, en este caso concluimos trabajar en las siguientes áreas: Comunicación, Difusión, Distribución y Financiación.

Establecemos una estrategia de comunicación basada en redes sociales (Facebook-Instagram) donde intentamos diseñar un plan recurrente de inputs que tengan que ver con el número impreso, actividades relacionadas con el periódico y sobre todo un seguimiento del desarrollo del siguiente número. Para esto se consensua que haya un responsable que coordine esta actividad.

Configuración de un equipo responsable de la difusión, consideramos que una forma de poner en valor el trabajo realizado dependía de establecer un plan de difusión que incluyese hacer presentaciones del proyecto, participar en exposiciones, ofrecer un espacio on-line donde referenciar el trabajo y presentar el trabajo a convocatorias del concurso de diseño en la categoría de estudiantes. (El proyecto en galardonado con un premio *Laus de Bronce* en 2015, el proyecto es expuesto en las exposiciones *Diseñofilias III* (2015) y en *Diseñofilias IV* (2016), el proyecto se presenta en unas mesas redondas ligada

¹⁵. Corporación de Medios de Andalucía s.l. (Granada)

a la Itinerancia de la muestra del *Type Director Club* (TDC) en Granada 2016 y en la 6ª BID de estudiantes en Madrid.

Una noción clave para el proyecto, que está asociado a la difusión y visibilidad, ha sido descubrir en los dos primeros números como se establecen y articulan las primeras redes de colaboración del proyecto con otras organizaciones e instituciones (como la Asociación Andaluza de Diseñadores, La Casa García de Viedma, la Fundación Berrocal o el Link by UMA-tech), con otros centros de formación Andaluces (Escuela de Arte de San Telmo de Málaga, Escuela de Arte de Algeciras, Escuela de Arte de Almería) y sobre todo con reconocidos profesionales del campo del diseño, la ilustración o la fotografía (Tau Design, Emilio Gil, Isidro Ferrer, Narita, Squembri, Manigua, El Golpe, Granadina de Tipos, Fontown, Paco y Manolo, Joaquín López Cruces, etc...).

Un primer imprevisto: el problema de la distribución. Nos encontramos con la dificultad logística y económica que conlleva un producción editorial de este tipo, entonces, para el segundo número se diseña un plan de distribución caracterizado por seguir distribuyendo el periódico por Escuelas Superiores de Arte Andaluzas, Facultades de Bellas Artes, Arquitectura e Ingeniería, eventos sobre diseño en Andalucía a los que pudiéramos tener acceso, pero sobre todo nos planteamos ofrecer una red de puntos de distribución que garantizara que por lo menos en todas las capitales andaluzas haya un lugar donde poder disponer de un ejemplar (gratis).

Reto de la financiación: Tras la impresión del primer número nos planteamos que un proyecto como éste debería estudiar formas de financiación que, no solo garantizaran la viabilidad del mismo, sino que permitiesen abrir posibilidades de crecimiento. Es entonces cuando creamos un grupo de trabajo sobre esta cuestión, y acordamos, primero el estudio y segundo la puesta en marcha de un sistema de *crowdfunding*. Nadie en el equipo tenía experiencia previa en este campo, así que este aspecto se convirtió en nuevo reto especialmente interesante. Contactamos con la plataforma *Verkami* y gracias a su asesoramiento, preparamos una campaña para la edición del nº2 y otra para la edición del nº3¹⁶. Ninguna de las dos alcanzó los objetivos. Reconocemos la importancia y el valor de esta experiencia, que asumimos efectivamente como un doble fracaso, y cuyo análisis nos está llevando a una mejor conceptualización de las debilidades y fortalezas del proyecto.

3.1.3 Segunda etapa: nº3 – Sinergias con otros proyectos

Al final de este primer periodo tuvimos que redimensionar y analizar críticamente la naturaleza del proyecto que estábamos acometiendo. Para caracterizar los transformaciones y cambios que tuvieron

¹⁶. Véase el proyecto de crowdfunding del nº3 en la plataforma Verkami: <https://tinyurl.com/y99thhaw>

lugar durante el desarrollo del tercer número, es necesario valorar los resultados de los cambios afrontados en cada una de las facetas que caracterizan el proyecto.

Respectos de la selección de contenidos de la edición no estimamos necesario realizar ningún cambio sustancial en el planteamiento ni en la estructura, la idea era seguir asentando el modelo de colaboraciones y la línea editorial. Para este número tuvimos la oportunidad de contar con la firma de otro premio nacional de diseño como Pepe Gimeno, entrevistamos a Lorenzo Bennassar como referente del panorama Andaluz, en la sección novel hablamos con la diseñadora almeriense Paula García, a los que se suman otras firmas invitadas como los diseñadores Héctor Velázquez y Ángel Squembri o el especialista en tipografía Chus Marcano (www.unostiposduros.com)

Respecto de los aspectos gráficos y creativos asociados a la configuración de un nuevo libro de estilos, en este tercer número por primera vez empezamos a ver la dificultad de volver a encontrar un nuevo lenguaje gráfico cuyo único requisito era no tener nada que ver con los dos números anterior. Al margen de cambiar la estructura de la retícula a dieciséis columnas, han sido sin duda los cambios cromáticos (proponemos buscar una paleta basada en una triada armónica y no en una pareja antagonista como en los dos anteriores) y las formas tipográficas elegidas las que determinaron el camino plástico hacia un libro de estilos específico. Las familias Garo© y Lara© de Francis Requena se alejaban notablemente de las tipografías lineales que utilizamos en 1º y 2º número, se trataba de formas orgánicas y con remates que, p.e. ofrecían unas posibilidades muy interesantes en las construcciones tipográficas de titulares. Otro aspecto característico de este ejemplar fue tener la oportunidad de experimentar con un papel nuevo de mayor volumen y textura especial y poco habitual en impresión en rotativa.

Lo más destacable del proceso de este tercer número, al margen de aquellos frentes abiertos en los dos números anteriores, tiene que ver básicamente con las siguientes cuestiones y preocupaciones:

(1) Una de nuestras preocupaciones estaba relacionada con la organización de los grupos de trabajos y la tipología de las dinámicas de grupo. Descubrimos que el proyecto de *El Intercambiador Express* tenía que estar preparado para adaptarse y estar en permanente reorganización, ya que, salvando un pequeño grupo de estudiantes más o menos estable, el resto de participantes entran y salen de la iniciativa de una forma que, en un momento determinado, dificultaba el control de la evolución de los procesos de trabajo; y en ocasiones éstos no sabían exactamente cuál era su aporte al proyecto y cuáles eran las obligaciones con las que podría comprometerse. Por ello decidimos que debíamos empezar las dinámicas intentando definir y configurar el staff del número y que el equipo pueda desde el inicio saber, sin incertidumbres, donde estará su lugar aproximadamente. Trabajamos también para optimizar el tiempo de las sesiones de trabajo y buscando un modelo más jerarquizado, diferenciando entre sesiones

(casi asamblearias) con todo el equipo, sesiones solo con los coordinadores de áreas y reuniones específicas con grupos trabajo.

(2) Para aumentar el tiempo de dedicación al proyecto decidimos incorporar el trabajo a una asignatura optativa denominada “taller transversal” en la que se desarrollaban otras iniciativas de aprendizaje colaborativo con todos los estudiantes del título superior, unificando cursos y especialidades entorno a diferentes propuestas de proyectos reales, p.e. preparar y comisariar una exposición de proyectos de alumnos/as, el desarrollo de vestuario para el montaje de una obra de teatro, colaborar en la ideación de una campaña de apoyo a los refugiados en colaboración con Amnistía Internacional, etc.). Esta decisión suponía poder incorporar cuatro horas lectivas semanales que el grupo de alumnos/as de grado que estaban en el staff del periódico podían dedicar esas horas al proyecto de *El Intercambiador Express*, en vez de comprometerse con otros proyectos transversales que se estaban llevando a cabo en el marco de ese espacio. La idea de incorporar parte del trabajo al horario lectivo/reglado al margen de lo positivo de ampliar la dedicación de los estudiantes implicado, como contrapartida se abrió la posibilidad de que se incorporasen al grupo alumnos/as cuya implicación con el proyecto no iba más allá de la obligación propia de una asignatura, por lo cual, en algunos casos, el efecto resultaba poco beneficioso que minaba un tanto la motivación del resto del equipo.

(3) En cambio, el encuentro del proyecto del Intercambiador con otros proyectos en desarrollo dentro del taller transversal nos descubrió una nueva perspectiva que va a marcar definitivamente la futura transformación de la naturaleza de El Intercambiadorexpress, i.e. la posible sinergia colaborativa con otros proyectos. En este caso el equipo de El Intercambiadorexpress se dispuso a trabajar de manera colaborativa con el equipo responsable del proyecto expositivo de *Diseñofilias*. Un grupo de estudiantes habían asumido el reto de organizar la 5ª edición de *Diseñofilias*¹⁷, una muestra anual en la que se muestran los mejores trabajos desarrollados en todas las disciplinas de la escuela. Para esta edición, además, se estableció un convenio con el área de juventud del Ayuntamiento de Granada para exponer en la Sala El Rey Chico.

La respuesta a la cuestión de qué forma podríamos colaborar ambos equipos, surgió la propuesta de incorporar una separata de dieciséis páginas –a modo de encarte– como catálogo de la muestra. Esta iniciativa ofrecía la oportunidad de disponer, por primera vez, de un catálogo para la exposición tras cinco ediciones de la misma; y el periódico tenía la oportunidad de ayudar a difundir y dar visibilidad a

¹⁷. El grupo de estudiantes responsables del proyecto de *Diseñofilias-V* estaba compuesto por: Sara Camposo (coordinación) // Coordinación del montaje expositivo: Daniel Pérez, Vanesa García y Francisco Raja. // Diseño Catálogo: Lucrecia López y Francisco Raja. // Portada catálogo: Natalia Bustos y Esperanza Caro y Daniel Pérez. // Equipo de comunicación: Esperanza Caro, Natalia Bustos y Lucrecia López. // Proceso de preselección: Guillermo Cerrato, Daniel Pérez, Antonio Nieto, Sara Camposo, Esperanza Caro y Leandro Carini. // Montaje expositivo: Julia López, Sergio Talavera, Francisco de Paula, Kiko Sánchez, Ángel Guzmán, Juanfran Suárez, Juan Prohibido, Manu Morales y Raquel González.

un número mayor de trabajos y proyectos realizados por estudiantes de Estación Diseño. Para ello se crea y organiza un nuevo equipo independiente encargado de materializar dicho catálogo. Como contrapartida, esta sinergia marcaría los tiempos de producción del n°3 del periódico, ya que era razonable tener el proyecto concluido para la inauguración de la exposición *Diseñofilias V* en abril de 2017.

Es el proceso de desarrollo de este número cuando recibimos los reconocimientos más importantes, al ganar la convocatoria de los Premios Agripina (ámbito nacional) y ser finalista en los 3° Premios de AAD ambos en categoría de estudiante, sino sobre todo porque logramos el reconocimiento del premio Anuarial a mejor “Diseño de publicación periódica” (ámbito nacional) y recibir un CLAP Platino en la categoría “Diseño de diario o revista” un premio de ámbito internacional, ambos en categoría profesional. Estos reconocimientos facilitaron el proceso de difusión y el asentamiento de las relaciones que el proyecto estaba vehiculando.

3.1.3 Tercera etapa: n°4 – sinergia con otros proyectos y organizaciones

La última etapa que queremos caracterizar en el proceso de este proyecto es la que se corresponde con el desarrollo del cuarto número. En esta etapa culmina una transformación radical de los mecanismos y de las dinámicas de trabajo, en paralelo a una transformación del proyecto en sí mismo. Podemos sintetizar los problemas que se plantearon al inicio de esta etapa:

- a) ¿Cómo nos organizamos? ¿Cómo podemos organizarnos para que el proyecto tenga la estructura para que permita que estudiantes con diferentes niveles de implicación puedan encontrar su sitio?
- b) ¿Como mantener el nivel de experimentación gráfica y creativa para proponer un nuevo libro de estilos?
- c) ¿Podríamos vincular el proyecto con una organización y evento relevante del campo del diseño y encontrar una forma de establecer una sinergia colaborativa?

1) El cuarto número se ha caracterizado por un número bastante elevado de estudiantes interesados en participar (comparados con los números anteriores) y con una consecuente y necesaria reorganización de las dinámicas de grupo, apostando por el sistema basado en las reuniones específicas y estructuradas por grupos de trabajo, en detrimento de las interminables sesiones horizontales que hasta cierto punto para algunas tareas no son lo suficientemente productivas. Por tanto, se intenta coordinar el ritmo de estas sesiones (horizontales y verticales o por grupo de trabajo). Pero, probablemente la fórmula más interesante que introducimos en este proceso ha sido la idea de los talleres abiertos específicos.

2) La idea de proponer una serie de talleres específicos abiertos a todo el que quisiera participar, independientemente de si formaba o no parte del equipo, era una fórmula que nos permitió romper con la recurrencia y reabrir el nivel de experimentación gráfica del periódico. Los talleres facilitaron y agilizaron la propuesta de nuevas soluciones gráficas para el libro de estilos. Como contrapartida, nos vimos inmersos en un proceso totalmente inédito, el reto de diseñar y organizar estas actividades, y sobre todo, el problema de cómo podríamos absorber e incorporar los resultados de tales dinámicas.

En esta etapa, en el periodo que va de octubre a enero, planteamos tres talleres abiertos: El primero, y quizás el más singular por sus objetivos y dinámicas, fue el “Taller de exploración gráfica con Narita” (20/11/2017) cuyo objetivo era encontrar claves estilísticas para nuevo número. Se trata de invitar a profesionales del diseño en activo, que al margen de contar su experiencias y metodologías de trabajo, dirigirían la dinámica del taller. Para esta sesión contamos con Mateo García, Raúl Gómez y Fabián Suarez miembros del estudio malagueño Narita. Así en una sesión intensiva de fin de semana, partiendo de una serie de conceptos claves y una estrategia de *Design Thinking*, los cuatro grupos de trabajo propusieron diferentes enfoques y estrategias plásticas. El segundo taller abierto que organizamos fue un taller específico para definir la estrategia de portadas (16/02/2018), para ello contamos con Javier Casado –responsable del estudio BabyDog–. Lo interesante de estos talleres es que pueden participar estudiantes que en principio no forman parte del equipo habitual del *magazine* o de otros centros, de hecho, la idea de portada que elegimos desarrollar de la que se generaron en el taller fue una propuesta de una estudiante que no formaba parte del equipo (Alicia Romero). Y cerramos con taller específico orientado a dar forma al sumario del proyecto y para ello tuvimos la oportunidad de contar con la dirección del diseñador Héctor Velázquez.

3) El otro reto al que nos enfrentamos en este número, tuvo que ver, con pensar en las posibilidades que nos ofrecía la incorporación de una separata en el periódico tal y como hicimos con el número tres. Para el número cuarto llegamos a un acuerdo con la organización de la Bienal Iberoamericana de Diseño para, en calidad de *Media Partner*, desarrollar una cobertura del “7º Encuentro BID enseñanza y diseño: Territorio y Diseño” (octubre 2017). La sinergia colaborativa que esperábamos articular pretendía impulsar la visibilidad del proyecto en un foro internacional, a la par que producíamos un encarte de dieciséis páginas sobre el encuentro que la organización podría distribuir.

Las dificultades aumentan de manera proporcional y exponencial con las implicaciones de este reto. Teníamos que crear un equipo de redacción dispuesto a preparar más de doce entrevistas a profesionales e invitados más significativos del encuentro (p.e. Manuel Estrada (Premio Nacional de Diseño), Felipe Londoño, Daniel Wolkowicz, Gabriel Martínez, Ligia Lopes, etc.) y desplazar todo un equipo durante la semana para realizar la entrevistas, documentar y generar contenidos para el especial.

Toda una nueva experiencia y que mantuvo más de dos meses ocupados a los coordinadores del proyecto del especial –Francisco Raja, Vanesa Cortacedo, Lucia Carballo y Ana Carmen Ramos– haciendo todos los preparativos previos, los contactos, la coordinación con la organización, etc.

En sí mismo, organizar la cobertura del evento supuso el descubrimiento de nuevas problemáticas y la coordinación de un doble proyecto (Especial BID) dentro del propio proyecto de *El Intercambiador Express*. Doble, por organizar la cobertura del evento y por diseñar una separata gráficamente autónoma. Para el diseño de la separata optamos por recuperar parte del libro de estilos del primer número (Retícula y estilos tipográficos) para que su aspecto de diferencie sustancialmente del diseño de número cuarto que lo acompaña.

4 CONCLUSIONES

La experiencia de implementar un proyecto editorial como espacio de desarrollo de competencias y experiencias profesionales, tras cinco años de trabajo, nos ha permitido descubrir y afrontar nuevas problemáticas didácticas, explorar formas de organización colaborativas y nos ha obligado a revisar en cada edición el planteamiento metodológico a seguir.

La iniciativa ha generado un marco de validación externo al propio centro, valorable por el impacto y difusión del propio producto editorial en sí mismo. Durante 2018 el proyecto recibió el primer premio en la categoría de “mejor publicación periódica” de *International Graphic Design Award* (IGDEA), y aunque es evidente que los premios recibidos generan una gran expectativa en torno al proyecto¹⁸, el compromiso del equipo con el mismo tiene más que ver con los nuevos retos (y problemáticas) que cada número va a poner sobre la mesa y, sobre todo, por la red conocimiento e intercambio entre estudiantes y profesionales que su planteamiento colaborativo va ofreciéndonos cada año. Observamos como las sinergias entre organizaciones se consolidan (Biblioteca de Andalucía, READ, AAD, BID, Transferencias, ENAD, Link, etc.).

Para el 2019 se está trabajando en la dinámica de talleres, la gestión de contenidos y colaboradores, formas de mejorar la difusión y hemos vuelto comprometer al proyecto con el reto de establecer y definir una sinergia colaborativa con, en este caso, la organización de Selected’18 (Bilbao, noviembre 2016),

¹⁸. Podemos valorar el impacto de esta iniciativa haciendo un balance de los reconocimientos nacionales e internacionales que ha logrado a lo largo de estos años: *LAUS de Bronce* (2016) en la categoría de estudiantes; seleccionado en los *Premios del Diseño en Andalucía 2016* en la categoría de Comunicación y ganador del *Premio Agripina* (2016) –ambos en la categoría de estudiantes–; *CLAP Platinum 2016* en la categoría de Mejor Publicación Periódica (cat. profesional – nivel iberoamericano); *Anuario de Oro 2016* (cat. profesional – nacional), *Mención en la categoría Diseño Gráfico y Comunicación visual* en el 7^º Encuentro Bid Enseñanza y Diseño 2017 (cat. estudiantes – nivel Iberoamericano) y el mencionado galardón como “Mejor publicación periódica” en *International Graphic Design Award* (IGDEA).

Como responsables del proyecto, este análisis y reflexión sobre el lugar en el que se encuentra actualmente el proyecto de *El IntercambiadorExpress*, nos ha permitido comprender el proceso mediante el cual un proyecto editorial/didáctico se transforma en una plataforma generadora de proyectos.

REFERENCIAS

- AREA, M. (2004). *De la biblioteca al Centro de Recursos para el aprendizaje e investigación*. Dirección General de Universidades. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- BUNK, G. (1994). “La transmisión de las competencias en la Formación y perfeccionamiento de los profesionales de la RFA”. *Revista Europea Formación Profesional*. Berlín: CEDEFOP.
- DECRETO 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, nº 150 – 8 de Julio de 2014
- ESCRIBANO, A. y DEL VALLE, Á. (2008). *El aprendizaje basado en problemas (ABP): Una propuesta metodológica en Educación Superior*. Editorial Narcea, Madrid: Serie Colección Universitaria.
- GARCÍA LÓPEZ, A. (2021). Investigación en Diseño, Arte y tecnología como base de resiliencia e innovación. *UMÁTICA. Revista Sobre Creación Y Análisis De La Imagen*, 3(4). <https://doi.org/10.24310/Umatica.2021.v3i4.13134>
- GARCÍA-GARRIDO, S. (2019). “Diseño como disciplina: concepto, evolución y ámbito contemporáneo”. I+Diseño. *Revista Científico-Académica Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*, UMA Editorial, v.14, p. 250.
- GIL, E. (2007). *Pioneros. Diseño Gráfico Español 1939-1975*. Barcelona: Index Book.
- JIMÉNEZ, E. (ed.) (2000). *Diseño gráfico en Andalucía 1980-2000*. Sevilla: Consejería de Obras Públicas y Transportes – Junta de Andalucía.
- LE BOTERF, G. (2001). *Ingeniería de las competencias*. Madrid: Gestión 2000.
- LÓPEZ, E. (2007). *La función del diseño gráfico en la sociedad de las nuevas tecnologías: ser diseñador en Andalucía*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- MAESO, F (1998) *Fundamentos del Diseño*. Sevilla: Consejería de Educación y Ciencia de la Junta de Andalucía.
- MARTÍN, M. (2002). *El Modelo Educativo del Tecnológico de Monterrey*. Monterrey: ITESM.
- TORRES, N.; SALAVARRIA, B. y MERA, F. “Estrategias didácticas para mejorar el rendimiento académico en estudiantes de educación superior”. *South Florida Journal of Development*, Miami, v.2, n.3, p.3905-3917 special edition, jul. 2021.
- OECD (2001). *Definition and Selection of Key Competences*. Paris: OECD.
- RODRIGUEZ, E. (2007). “Las Competencias en el espacio Europeo de Educación Superior: Tipologías”. *Humanismo y trabajo Social*. Vol..6, 2007 (139-153).
- SATUÉ, E. (1997). *El diseño gráfico en España: Historia de una forma comunicativa nueva*. Madrid: Alianza.