Inmersión Creativa

Creative Immersion

Claudia Ximena Zegarra Flores, Facultad de Diseño, Carrera de Diseño Profesional Gráfico, claudia.zegarra@upc.pe

Resumen

La actividad es la tercera evolución de un juego colaborativo que la Facultad de Diseño realiza todos los años con motivo de la Semana del Diseño. Se trata de una creación colectiva basada en la técnica francesa denominada “El cadáver exquisito”, donde cada participante aporta una parte del dibujo hacia un todo y cuyo objetivo es liberar la creatividad. La primera versión se hizo el 2015, con papelógrafos y plumones, grupos de estudiantes dibujaban por un lapso de 15 minutos y eran reemplazados por otros grupos para continuar los dibujos durante 3 horas. Durante la pandemia se buscaron alternativas y Minecraft Education nos dio la oportunidad de realizarlo de manera virtual, en un entorno igual de lúdico y en la réplica del Campus Monterrico, lo que le otorgó además al evento no sólo una atmósfera emotiva por la situación de encierro, sino que aportó la tridimensionalidad al dibujo. Este 2025 y siempre con el apoyo de Innovación Educativa, se llevó la actividad a la realidad virtual a través de Oculus y la aplicación Tilt Brush, se pudo ofrecer al estudiante una experiencia inmersiva. Ya se está proyectando para el próximo año aplicarlo en una modalidad mixta incluyendo la realidad aumentada.

Palabras clave: estrategia digital, realidad virtual, innovación pedagógica

1. Introducción

La UPC lanza en el 2010 sus primeras carreras de diseño, pero se forma la Facultad recién el 2015 con una revisión de mallas curriculares, ya que, a pesar de tener cursos de formación similares, no compartían ningún curso ni docentes, ni misiones académicas, ni menciones, prácticamente no había ningún vínculo entre ellas. El diseño, aprobación e implementación de mallas tomaría tiempo (recién se logró implementar la malla transversal a las 4 carreras de diseño en 2022). Es por ello que se decide crear un evento que integre a los estudiantes de las diferentes carreras de diseño, pero sobre todo que genere sentido de pertenencia a la Facultad.

El evento denominado La Semana del Diseño, se ha llevado a cabo en el mes de octubre, durante 10 años de forma ininterrumpida y con participación masiva de los estudiantes de las tres sedes. El formato del evento contiene, además de charlas nacionales e internacionales, conversatorios con egresados, diversas actividades, talleres y feria de diseño. Una de las principales características en la organización del evento es la búsqueda de la innovación para mantener la atención de los estudiantes y un plan de difusión para asegurar la participación de los mismos.

Una de las actividades de integración con mayor acogida es un dibujo a gran escala que se hace de manera colaborativa entre varios estudiantes de las cuatro carreras de diseño. La dinámica consiste en

forrar el piso de un salón con papelógrafo y cada 15 minutos se intercalan grupos de estudiantes que dibujan adicionando algo al dibujo anterior. El resultado final es una composición intuitiva, espontánea y lúdica que refuerza el pensamiento creativo.

La pandemia no detuvo el evento, se debía migrar las actividades a la modalidad a distancia y para el caso de la actividad colaborativa denominada “El cadáver exquisito” se pidió ayuda al área de Innovación Educativa. Dentro del acompañamiento docente que realizan durante todo el año, se vio la posibilidad de implementar y testear la experiencia de dicha actividad en Minecraft Education, lo que se logró durante tres ediciones.

Este año, nuevamente se solicitó a Innovación Educativa su apoyo para implementar nuevas tecnologías para mejorar la experiencia de la actividad, los recursos utilizados fueron los Oculus y la colaboración entre estudiantes se brindó en Tilt Brush de Google. Los estudiantes se mostraron entusiasmados con la experiencia, la mayoría no había tenido la oportunidad de interactuar con realidad virtual antes, pero lograron adaptarse con rapidez pudiendo aplicar sus conocimientos de dibujo en un entorno digital.

2. Desarrollo

2.1 Descripción de la experiencia

En un aula tipo Hyflex y con la ayuda de tres gafas de realidad mixta y virtual (Oculus), un grupo de estudiantes de las carreras de Diseño Profesional Gráfico, Diseño Profesional de Interiores, Diseño y Gestión en Moda y Diseño Industrial tuvieron una experiencia digital durante tres horas, donde dibujaron en 3D a través de la aplicación de Google Tilt Brush. Se turnaron en grupos de tres, por la disponibilidad de gafas que se alternaron cada 15 minutos.

La indicación para la actividad, fue dibujar fragmentos en el espacio virtual sin borrar nada, a modo de la práctica surrealista conocida como Cadáver Exquisito (Pachano et al., 2002) trazos complejos que terminan extrañamente interconectados.

2.2 Proceso de implementación de la experiencia

Para la implementación de la actividad, se tuvo una primera reunión con el docente encargado de la actividad, la coordinadora de la carrera de Diseño y dos asesores de Experiencias de Aprendizaje. En dicha reunión se probaron las gafas y el programa Tilt Brush de Google. Se absolvieron las consultas sobre el alcance de las gafas, la posibilidad de una experiencia mixta y detalles operativos de la misma actividad (reserva de aula, inscripción, préstamo de Oculus).

El día del evento se realizó la actividad por 180 minutos en un aula tipo Hyflex para poder proyectar el avance del dibujo en ambas pantallas, esto permitió que los estudiantes que estaban en espera, podían ver la realidad virtual que los estudiantes de turno dibujaban en el espacio.

Participaron en total 19 estudiantes de la Facultad de Diseño y dos docentes. Hubo cierta limitación por la cantidad de gafas, un equipo de Oculus fue facilitado por Experiencias de Aprendizaje y dos equipos adicionales fueron prestado por la Facultad de Ingeniería.

2.3 Evaluación de resultados

Como primer testeo de la experiencia estuvo bien, con algunas posibilidades de mejora. Se presentaron algunos problemas de conexión a la red y la batería de los equipos sólo duraban 120 minutos por lo que se perdieron algunos varios minutos durante la actividad.

Con mayor tiempo de coordinación, en lo que será una cuarta evolución de la actividad, se podría implementar la opción híbrida con objetos reales tipo un maniquí para los estudiantes de moda y la vectorización de una pared del aula para que los estudiantes de diseño gráfico puedan desarrollar un mural que se integre a lo tridimensional.

Los estudiantes quedaron satisfechos con la actividad, entusiasmados por tener una primera experiencia con la realidad virtual en algunos casos y encantados con la posibilidad de ver reflejados sus conocimientos en dibujo e ilustración en un espacio tridimensional.

3. Conclusiones

Los estudiantes tienen la percepción de una permanente innovación en la actividad que ya lleva 10 años ejecutándose. La principal limitación es la disponibilidad de Oculus, de contar con más gafas, podría impactarse a mayor cantidad de estudiantes. Para mejorar la experiencia, se puede implementar la modalidad mixta de realidad aumentada y realidad virtual.

Referencias

Pachano, E., Torres, A., Andrade, E. R., & Pereira, L. M. (2002). El paradigma complejo: un cadáver exquisito. *Cinta de Moebio: Revista Electrónica de Epistemología de Ciencias Sociales*, (14), 6.