

VIII Foro de Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad 2024

Actas de Diseño (2025, enero),
Vol. 48, pp. 316-394. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: agosto 2024
Fecha de aceptación: diciembre 2024
Versión final: enero 2025

Resumen: En el siguiente artículo se detalla el desarrollo del Foro de Experiencias Innovadoras, este espacio se creó en 2017 para dar lugar a la reflexión y al debate entre docentes de todas las áreas de Diseño, Comunicación y Creatividad de la región de todos los niveles. Y para que compartan con sus pares de Argentina y del resto de Latinoamérica sus experiencias, recursos y producciones significativas propias o de sus estudiantes.

Hace ya seis años se realiza en el marco de la Semana Internacional de Diseño en Palermo, el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

Palabras clave: Diseño - Comunicación - Creatividad - Latinoamérica - Experiencias - Reflexión - Recursos - Producciones - Estudiantes - Docentes.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 391]

El Foro de Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad realizó su VIII Edición, del 15 al 19 de julio 2024, en el marco de la XIX Semana Internacional de Diseño en Palermo 2024.

Con el fin de avanzar en el crecimiento, vinculación y proyección internacional de los profesores de la Facultad de Diseño y Comunicación se creó en el año 2017 el Foro de Experiencias Innovadoras de Diseño, Comunicación y Creatividad.

Por primera vez, un Foro universitario se convierte en el marco del encuentro, de vinculación y de proyección latinoamericana e internacional de los profesores de todas las asignaturas de las carreras de estos campos en todos los ámbitos, modalidades y niveles de enseñanza. Así, en este Foro los profesores presentan sus mejores experiencias, los recursos más significativos y las producciones más relevantes propias y de sus estudiantes con una mirada innovadora.

El Foro de Experiencias de Diseño, Comunicación y Creatividad es un espacio de aprendizaje entre pares, de enriquecimiento profesional, de intercambio de experiencias significativas en el campo de la enseñanza de todos los niveles formales o no formales. Asimismo, es una plataforma académica de proyección internacional que permite a los profesores una oportunidad única para ir más allá del aula, de las carreras y de las instituciones. Los profesores son líderes y protagonistas del crecimiento, la consolidación y la proyección, desde una perspectiva innovadora, de la calidad académica en sus carreras tal como se observa en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo y en la región.

Los docentes son líderes en la actualización, en las tendencias, en la vigencia de los contenidos, en la motivación a las nuevas generaciones, en la formación de los profesionales y en la renovación de las metodologías de enseñanza.

En el Foro participan los docentes de todas las áreas de Diseño, Comunicación y Creatividad de la región de todos los niveles –tanto formales como no formales– con

experiencias, recursos o producciones significativas propias o de sus estudiantes para compartir con sus pares de Argentina, de la región y el mundo. También participan representantes y/o autoridades de universidades, escuelas y carreras interesadas en compartir sus proyectos y propuestas institucionales.

A continuación se presentan las ponencias de docentes y académicos que presentaron sus propuestas para exponer organizadas en 45 comisiones. El listado de expositores se organiza por número de comisión y en orden alfabético del expositor. Cada título es el número de la comisión (de la 1 a la 45).

• Comisión 1

F01. Estructura, Forma y Ciudad. Jerónimo Ballesteros

El Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Arquitectura y Diseño 8, se trata de un proyecto para una construcción destinada a un programa de usos de mixtos con un 70% destinado a viviendas, inserto en un terreno sobre la avenida Paseo Colón frente al Parque Lezama en la ciudad de Buenos Aires. La condición de edificio de gran escala, la habitabilidad y la condición urbana hacen que la relación a establecer entre la ciudad, la forma y la estructura sean determinantes para el diseño. Voy a presentar el proceso de algunos trabajos significativos de alumnas y alumnos del taller. Recorreremos estos proyectos analizando cómo sus estructuras arquitectónicas establecen la relación con la forma y la repetición de la vivienda colectiva, con los usos y dinámicas de lo público, con el perfil urbano y una porción de naturaleza. Un proceso que busca fomentar el debate de las alumnas y alumnos sobre el rol de la arquitectura para hacer ciudad.

F02. Proyecto Profesional. Valeria Delgado

Esta asignatura aborda el diseño del portfolio en diferentes espacios digitales, tales como redes sociales, página web y portfolio digital. Además el alumno desarrolla su

perfil profesional desde la conceptualización, estilos y propuestas gráficas que enriquecen el portfolio. En primer lugar, exploran sus aspectos personales que los representan, luego diseñan su propia marca para continuar con el muestreo de trabajos realizados y contacto. También desarrollan el cv y la carta de presentación para una empresa. La asignatura explora, investiga y profundiza todas las formas de comunicar el perfil profesional de acuerdo al entorno digital elegido. Por otra parte, se vincula el proyecto digital con una posible presentación editorial donde no solo deberán pensar en un formato gráfico sostenible sino en un packaging sustentable. La teoría de esta asignatura es de actualidad ya que no solo se propone al alumno bibliografía sino artículos relacionados con el desarrollo profesional. Propone un producto que luego el alumno puede mostrar y compartir.

F03. Del tema al problema: la construcción del Proyecto de Graduación. María Paula Gago

El Seminario de Integración I es una asignatura común a todas las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación. En dicho espacio, los estudiantes producen el 25% de su Proyecto de Graduación. Esto implica plantear un recorte temático, construir una problemática, plantear objetivos y avanzar en la construcción del marco teórico y metodológico, lo que se materializa en una primera versión del índice, la redacción de la introducción y del capítulo 1. En ese proceso, el principal desafío gira en torno a la identificación de una temática de interés y a la construcción de una problemática. Por eso, la exposición gira en torno al trabajo que se realiza en las primeras clases para favorecer el reconocimiento de un tema y la construcción de la problemática del proyecto desde una perspectiva que redunde en un aporte disciplinar.

F04. El origen sanador. Diego Herrera

Proponer un proyecto nunca es tarea fácil. Menos cuando se trata de llegar a alumnos que dan sus primeros pasos en una carrera audiovisual. Y menos aún en estos tiempos post pandemia donde las relaciones y el contacto son opacados por la imagen en un dispositivo. Por suerte con el correr del tiempo las propuestas demuestran que pueden resignificarse continuamente. Y aunque muchas veces la tarea se vuelve monocromática y las condiciones particulares de cada grupo influyen en ello; otras veces, el resultado deja ver el principio de algo que está brotando y nos pone en una situación de grata sorpresa. No por el producto resultante que muchas veces resulta anecdótico sino más que todo por las dimensiones y alcances del proceso realizado que permiten vislumbrar un denominador común. De esto justamente se trata esta experiencia. De cómo un grupo diverso, de lugares diversos, se involucra con una idea disparadora y producen obras de singular variedad que reflejan efectos sanadores a nivel social.

F05. Las secuencias textuales y su empleo. Esteban Juárez

El proceso de producción del Proyecto Integrador en Comunicación Oral y Escrita fue articulado teniendo en cuenta diversos factores. Uno de los más importantes consiste en el objetivo de incluir dentro de la narra-

ción características propias de textos argumentativos, expositivos, epistolares o descriptivos entre otros. Para lograrlo, se aborda la bibliografía de la asignatura, así como también material complementario con el objetivo de que los estudiantes se familiaricen con determinadas secuencias textuales. Siguiendo esta línea, se alienta a que los alumnos se apropien de las herramientas brindadas y que, de forma consciente y crítica, puedan decidir qué elementos ajenos al género narrativo se incluirían considerando, al mismo tiempo, nociones como tema, trama y argumento. Así, el Proyecto Integrador exhibe la convivencia de dos o más tipos textuales de forma clara, coherente y, fundamentalmente, homogénea. Por último, otro procedimiento fundamental consiste en la necesidad de jerarquizar los datos y diagramar la estrategia a emplear considerando aquello a comunicar.

F06. Realización Audiovisual II y Taller de Actuación IV. Rony Keselman

Realización Audiovisual II es una asignatura combinada que incluye estudiantes de la Licenciatura en Dirección Cinematográfica como así también de la carrera de Actuación Profesional (actor profesional). El Proyecto Integrador consiste en un cortometraje original cuya duración aproximada es de tres minutos en el cual los estudiantes de Dirección Cinematográfica dirigen a sus compañeros de Actuación. El objetivo para los alumnos de Cine es realizar su primera experiencia en dirección de actores aplicando la teoría expuesta en la cursada y para los alumnos de Actuación, desplegar sus conocimientos actorales por primera vez frente a cámara.

F07. El alumnado necesita hoy, Profesionales Docentes o Docentes Profesionales. Alejandro Ogando

Como docentes siempre que enseñamos una asignatura al alumno tratamos de armar un marco teórico, realizamos una presentación donde explicamos el tema en particular, citamos ejemplos que contemplen el tema enseñado, tratamos de poner a disposición del alumno todos los recursos pedagógicos posibles, pero debemos tener en cuenta no caer en una teoría idílica. Voy a reflexionar acerca de distintas formas novedosas de impartir conocimiento para que los alumnos lleguen a su vida profesional con experiencias cercanas a la verdadera vida laboral. Desde la asignatura Taller de Moda, trabajamos este recorrido por las vidas profesionales de los estudiantes para obtener proyectos de calidad que los acerquen al ámbito profesional.

• Comisión 2

F08. Historia Familiar. Josefina Alsogaray

Para el proceso de creación del Proyecto Integrador, los alumnos atraviesan el proceso creativo de seleccionar un tema de algún familiar y escribirlo de forma tal que sea atractivo para el lector. Para llegar a la escritura del texto, los alumnos aprenden los distintos procesos de redacción y creatividad. Piensan al personaje, saben qué historia contar y ponen en orden todo su proceso creativo a partir de las premisas de confección de las historias.

Para esto, se utilizan herramientas como la entrevista, el borrador y cómo seleccionar la información relevante (conceptualización) para poder contar la historia. Es una experiencia muy enriquecedora ya que con todo lo aprendido en clase, a través de las distintas teorías de la comunicación ejercicios y conversaciones, los alumnos comprenden que todo es comunicación y con la base de cinco preguntas básicas, pueden aplicar este fundamento en su carrera para comenzar un proyecto creativo, identificar su producto, su público y el estilo de comunicación que quieran darle, sin importar la carrera que estudien.

F09. El camino hacia el proyecto arquitectónico. *Debora Cerchiara*

Los proyectos se desarrollan en el marco de una cultura disciplinar. Tomando como referente una obra de arquitectura construida, que responde a un marco geográfico-temporal determinado, se la estudia y analiza, con el fin de entender sus lógicas internas, su espacialidad, las partes que la componen y la manera en que interactúan, la relación del edificio con el suelo, la resolución de la cubierta, cómo trabaja la estructura y de qué manera se resuelven los cerramientos y particiones. Este análisis permite obtener una lectura del objeto de estudio, y cuál es su propuesta para resolver los temas de arquitectura y los problemas que plantean. Luego se experimenta con la forma, la producción y expresión, de manera sensible, buscando encontrar resoluciones materiales para las finalidades internas (una serie de requisitos espaciales relacionados programáticamente con el futuro proyecto). A la hipótesis de trabajo se le suman ahora condicionantes externas como la ubicación geográfica (temas de suelo y soleamiento) y el programa para el edificio, que lleva al estudiante a desarrollar un proyecto completo.

F10. Creación de una Revista: Universo y cultura de la moda. *Florencia Delamer*

En esta asignatura, nos sumergimos en el mundo de la moda. Empezamos explorando la teoría del diseño, analizando el color en las colecciones y los distintos tejidos y texturas que se utilizan. A medida que avanzamos, nos adentramos en la historia de la moda y su impacto en otras áreas como el cine y el arte. Analizamos detalladamente las colecciones, desde su organización temporal hasta su presentación en ferias internacionales. También estudiamos la moda masiva, la alta costura y cómo las tendencias influyen en cada una de estas áreas. El Proyecto Integrador de la asignatura consiste en la creación de una revista que analice una colección nacional y una internacional. Exploramos tendencias, siluetas, décadas, diseñadores, accesorios, estilismo, paletas de colores y tipologías. Todo esto permite entender mejor el lenguaje de la moda y su comunicación de forma enriquecedora que permitió comprender el proceso integral de creación de un diseño y reconocer los estilos y enfoques de diseñadores tanto locales como internacionales.

F11. De la bidimensión a la tridimensión. El pasaje del patrón al cuerpo humano. *María Lucrecia Galaz*

Cuando hablamos de moldería nos referimos a un proceso matemático complejo en el plano semirrígido de

dos dimensiones que luego debe amoldarse a un cuerpo tridimensional. La moldería plana es una técnica de creación de moldes en dos dimensiones que utiliza papel y elementos afines para conseguirlo. Mediante esta técnica las piezas que se crean a partir de un diseño plano, adaptándose a las medidas del cuerpo mediante cálculos matemáticos. Un patrón o molde, en el ámbito de corte y confección, es una plantilla realizada en papel para luego ser copiada en el tejido o género y fabricar una prenda de vestir, cortando, armando y cosiendo las distintas piezas.

F12. La hibridación técnica y su impacto en el discurso audiovisual. *Vanesa Hojenberg*

La presente exposición invita a reflexionar acerca de las estrategias aplicadas y los procesos desarrollados en las asignaturas Dirección de Arte Audiovisual I y II. Dado el fuerte impacto que tienen las transformaciones e hibridaciones tecnológicas en el quehacer de las áreas de Diseño de Imagen y Sonido, Comunicación Audiovisual y Fotografía, resulta relevante considerar cómo -paralelamente- se recuperan prácticas tradicionales, se redescubren procedimientos olvidados y se integran las nuevas herramientas. Se propone centrar la reflexión en el desafío relativo al límite existente entre el recurso y el discurso y visualizar cómo su sinergia se ve reflejada en los Proyectos Integradores de Dirección de Arte. Finalmente, entendiendo que se trata de áreas creativas que requieren fuerte anclaje conceptual se intenta establecer de qué modo abordar -desde la práctica docente- el desafío de la construcción de una propuesta áulica que no quede sometida a las herramientas disponibles.

F13. Cuentos (no tan) clásicos. *Luciana Lara Maruca*

El Proyecto Integrador consiste en el diseño de tapa, contratapa e ilustraciones interiores de una antología de cuentos clásicos (Blancanieves, Caperucita Roja, Los 3 chanchitos y El traje nuevo del emperador) aplicando los recursos más básicos e indispensables del diseño, morfología y puesta en página.

F14. Diseño de tipografía a partir de un concepto. *Paula Salvado*

Como primer objetivo de la asignatura Taller II, se le plantea a los alumnos buscar un concepto con el que se sientan a gusto para poder trabajar a lo largo de toda la cursada. Con la elección de la misma se van realizando las diferentes etapas que se involucran en este Proyecto Integrador. Como por ejemplo, el diseño de la grilla de las letras, el estilo que le quieren dar al concepto seleccionado. Cada alumno selecciona de qué forma orientará su proyecto y se comienza con dicho desarrollo. Luego aplicamos las retroalimentaciones pertinentes, analizando que cada letra cumpla con las normas específicas, identificando y entendiendo que no todas las tipografías tienen la misma estructura ni formatos. Y por último, se desarrolla la digitalización de la misma, donde allí los alumnos aplican la parte más estética de la tipografía, añadiendo color, tramas, todo aquello que es imprescindible en las primeras etapas del proyecto. Al igual que indican los alumnos, cada uno se lleva algo nuevo de lo aprendido clase a clase. Las tipografías son algo

que vemos y utilizamos cotidianamente, y no prestamos atención en los procesos para conseguir una.

F15. La importancia e impacto de las habilidades blandas en la Comunicación. Verónica Sotto

Mi objetivo es compartir la experiencia pedagógica de la asignatura Relaciones Públicas V. Junto a los alumnos incorporamos herramientas que tengan que ver con competencias socioemocionales, para poder obtener una comunicación asertiva y fomentar un clima de bienestar emocional en los entornos laborales. Estamos atravesados por el cambio constantemente y esto no escapa al mundo laboral por eso el objetivo es sintonizar con los públicos internos de una manera simple pero genuina, enfocarnos en el nuevo paradigma del trabajo con sentido y propósito. La invitación en el aula es repensar y formular nuevos conceptos que motiven a los estudiantes para que en el futuro inmediato puedan aplicarlo en el trabajo. Para esto es importante revisar los puntos de partida y tomar en cuenta el aprendizaje colectivo entre pares. Ante este contexto una de las acciones que desarrollo, es implementar en varios momentos del cuatrimestre el formato de aula taller para poder fomentar tareas colaborativas y participación. El objetivo fundamental de las mismas es que predomine el aprendizaje sobre la enseñanza ya que es importante alentar la discusión y el consenso entre los estudiantes para que exista intercambio e interacción. El nuevo escenario sin duda nos hace reflexionar y ser capaces de desaprender y aprender nuevos paradigmas entendiendo que existen varias formas y que algunas de ellas son complementarias si sabemos cómo disponer de las mismas.

F16. El Proyecto Integrador. Una investigación del docente . Lorena Urceley

Desde hace tiempo pienso en el Proyecto Integrador orientado a los alumnos como una especie de investigación artística en donde se plantean preguntas, se buscan antecedentes, se delinea un marco teórico y un corpus de análisis para llegar finalmente a una conclusión que es justamente el proyecto con el cual se aprueba la asignatura. De ahí que este trabajo es una invitación a transitar un proceso e ir desarrollando una idea o un concepto propio. Pero ese Proyecto Integrador también es una investigación que yo misma hago con ellos a partir de lo que me planteo sobre variados temas y preguntas que van desde cómo funciona hoy la industria de la moda, a cómo transmitirles esos cuestionamientos a fin de realizar proyectos que de alguna manera dialogan con esas ideas. A lo largo de la cursada se va generando una especie de conversación entre todos, en donde esas preguntas navegan en el aula, están presentes constantemente y vamos apropiándonos de ellas en cada clase con el objetivo de acercar algunas respuestas posibles a través del proyecto de cada uno.

• **Comisión 3**

F17. El diseño, eje transversal para entender la multi-disciplina. Fiorella Chagnier

Las dinámicas de comunicación actuales exigen un conocimiento transversal de distintas disciplinas. No solo

ser especialistas en una cosa y trabajar individualmente, sino acompañar procesos simultáneos con conocimiento y trabajando en equipos. Preparar a los alumnos para entender ese modo de trabajo en el mundo profesional es fundamental. Que puedan ingresar a dinámicas propias de otras disciplinas que no son las suyas comprendiendo que el eje es el diseño, y así valerse de herramientas que brindan nuevas posibilidades comunicacionales. De esa forma, crean propuestas innovadoras y logran proyectos superadores. Por esa razón, es interesante que desde una asignatura como Taller de Fotografía I pero integrada por estudiantes de múltiples carreras, nos nutramos de estas ideas enfocándonos en la evaluación procesual, escuchando a los estudiantes y orientándolos desde una visión que busque comprender sus intereses y disciplinas para obtener una comunicación integrada.

F18. Diario digital. Victoria Di Luca

Utilizando la teoría de la comunicación aplicada a la comunicación intrapersonal, le damos un enfoque que permite a los estudiantes explorar sus pensamientos y emociones en cada etapa del Proyecto Integrador. Los estudiantes crean una especie de diario "íntimo" digital con sus reflexiones sobre lo aprendido, conectando los conceptos teóricos con experiencias personales y profesionales. Este método no solo fomenta la autoexploración y el autoconocimiento, sino que también humaniza el proceso de aprendizaje asincrónico, creando un vínculo más cercano entre estudiantes y docentes. La práctica del diario reflexivo fortalece habilidades críticas como la autoevaluación y la autorregulación, y promueve un aprendizaje más profundo y significativo, alineado con las necesidades individuales de cada estudiante.

F19. Diseño de marca para una cafetería temática. Yanina Mancuso

En el Proyecto Integrador de la asignatura Diseño e Imagen de Marca, correspondiente a la carrera de Diseño Gráfico, los alumnos realizan el diseño de marca para una cafetería temática, es decir, con un estilo particular y una idea rectora que se vea evidenciada en todo el proyecto. Durante este proyecto, los alumnos investigan cafeterías que se encuentran en el mercado argentino, para poder comenzar a involucrarse con la propuesta, conocer su comunicación, el lenguaje empleado, la apertura del sistema, el portfolio de productos, la competencias tanto directas como indirectas y las posibilidad de desarrollo de nuevas propuestas. En las sucesivas clases desarrollan la idea a través de moodboards, el naming mediante un proceso de embudo, la marca desde el boceto manual hasta su versión final digital grillada, sus variables de uso, posición, cromáticas y prohibidas, y una primera aproximación a las aplicaciones, tanto clásicas de cafetería, como acordes a la temática en particular desarrollada. El proyecto culmina en la elaboración de un manual de marcas digital e impreso.

F20. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Agustina Mazzurco

El Proyecto Integrador de la asignatura Diseño de Indumentaria IV consistió en el desarrollo y diseño de una

colección a partir de la elección de un elemento de la flora o de la fauna. Tomando como base la elección de dos rubros y el análisis de micro tendencias para la temporada 2024, los alumnos realizaron distintos paneles de concepto, elección de paleta, usuario, búsqueda de distintas tendencias que acompañen los rubros seleccionados. A partir de la búsqueda de imágenes y la realización de paneles, los alumnos realizaron doce intervenciones textiles táctiles y digitales para luego aplicarlas en sus diseños. Luego de la búsqueda de conceptos y materiales, diseñaron una colección de veinte diseños correspondiente a la temporada otoño - invierno teniendo en cuenta los rubros seleccionados. De los veinte diseños, se seleccionaron tres para materializar con tres accesorios que acompañen el proyecto y llevar a cabo a lo largo de la cursada. Finalmente, se realiza una producción fotográfica, un video, look book y foto producto de los accesorios para capturar el resultado del Proyecto Integrador.

F21. Construyendo conocimiento: La hipótesis como puente entre la teoría y la práctica en la enseñanza de la arquitectura. Adolfo Napolitano

Durante el cuatrimestre se trabaja con la metodología del aprendizaje por proyectos diseñando espacios arquitectónicos reales y formulando hipótesis como la exploración de soluciones de diseño y evaluación de su viabilidad. En este proceso, como docente cumpla el rol de guía y facilitador. Los estudiantes logran desarrollar habilidades prácticas (análisis, síntesis, evaluación y toma de decisiones), pensamiento crítico (formulación de hipótesis, argumentación de propuestas y generación de soluciones innovadoras), trabajo en equipo (colaboración efectiva, comunicación clara y respeto por las opiniones de los demás), aprendizaje activo (construcción de conocimiento a través de la experiencia práctica, la investigación y la reflexión crítica). Como propuesta innovadora durante toda la cursada se construye conocimiento a través de la práctica reflexiva, enfoque centrado en el estudiante y su desarrollo integral.

F22. Taller de Estilo e Imagen I. Lorena Pérez

Voy a compartir las propuestas de Proyectos Integradores de los alumnos del Taller de Estilo e Imagen I. La asignatura se dicta en formato virtual asincrónico y los contenidos abordan el vínculo de la moda con diferentes disciplinas artísticas cuyo proyecto final es la composición de un dossier fotográfico. La exposición muestra los procedimientos de los alumnos para desarrollar la producción fotográfica a partir de trabajar el concepto de marca, estilo y una disciplina artística para recorrer de manera visual y explicarla bajo un concepto. La metodología de estudio consiste en encuentros sincrónicos y trabajo semanal a partir de podcasts, bibliografía obligatoria y sugerida más trabajos con videos, fotografías y referencias que ejemplifican las disciplinas abordadas.

F23. Introducción a la Investigación. Laura Sammartino

Se presenta la metodología aplicada para el dictado de la asignatura junto con los resultados obtenidos a partir de las producciones del alumnado. La exposición se apoya sobre 5 ejes fundamentales: -Método (Enfoque general: re-learning- enseñanza directa-aprendizaje colaborativo);

-Técnica (Herramientas específicas: exposiciones orales, debates colaborativos, liderazgo y grupos); -Estrategias y uso de la tecnología (Planes y esquemas diseñados tanto en el aula como en la plataforma virtual); -Teorías del aprendizaje (constructivismo-conductismo-cognitivism) y -Evaluación y retroalimentación (método para evaluar avances y progreso)

• Comisión 4

F24. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Gustavo Amenedo

Voy a compartir los Proyectos Integradores de los estudiantes del Taller de Interiores I - Intervención urbana y envolventes. También voy a comentar las virtudes y dificultades del grupo de alumnos ingresantes que cursaron este año.

Taller de Morfología: Traducciones entre volumen y

F25. espacio . Matías Lier Benítez

La asignatura desarrolla una atención sobre la organización de la forma arquitectónica a partir de procesos sucesivos de análisis, construyendo una sensibilidad hacia las formas comparativas y descriptivas más que hacia la identificación de paradigmas organizativos genéricos. Entendemos a los sistemas gráficos de representación como construcciones fundadas en la traducción de información empleando procedimientos indirectos. En este sentido, proponemos abordar la relación prefiguración-proyecto como el emergente de un permanente proceso de pasajes entre notaciones. El curso se funda en emplear esos modos de práctica en una serie de temas particulares y acumulativos, que permiten incorporar instrumentos y conceptos para abordar la relación entre representación y prefiguración como un proceso analítico, creativo y determinado. Los temas iniciales establecen ese proceso de abstracción hacia elementos simples de geometría y sus modos de asociación: punto-línea, línea-superficie, superficie-volumen. El curso asocia dos clases de materiales fundamentalmente unificados en sí mismos (volumen y espacio), a partir de la delimitación de la forma y el deslinde interior-exterior.

F26. Composición Sonovisual Experimental. Matías Andrés Corno

Trabajamos con los estudiantes la creación de imagen y sonido desarrollada a partir de conceptos avanzados sobre diseño sonoro y narrativa audiovisual. La intención es que el alumno finalice la cursada con una obra del género videoarte, haciendo principal hincapié en la experimentación sonora y visual.

F27. Elige tu propia Aventura Narrativa. Hernán Cuño

En el marco del Proyecto Integrador de la asignatura Creación Visual I, abordamos el desafío de crear una secuencia narrativa de 5 imágenes paralela al proyecto, como ejercicio de trabajo colaborativo. Cada equipo de 5 alumnos selecciona un libro de los clásicos Elige Tu Propia Aventura, y sigue una trama específica para crear la secuencia narrativa, donde cada integrante se acopla a una estética similar, plantean planos, composiciones,

encuadres y desarrollo de personajes y escenarios en función de una narración visual unificada. Dividiéndose las tareas creativas por placa o por área curricular. La actividad se desarrolla completamente en el espacio y tiempos de la cursada del día y se somete a la lectura de imagen de todo el grupo, colgando los trabajos para ser evaluados tanto desde lo narrativo como desde el abordaje. Este ejercicio propone una síntesis grupal y colaborativa de lo que sería la instancia que deben completar los alumnos al Momento 2 de la cursada.

F28. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Agustina Elissamburu

El proyecto consiste en el diseño, desarrollo de moldería y confección de conjuntos para hombre e infantil. Tomando como base el análisis de microtendencias para la temporada 2024, los alumnos realizan ocho prendas, tanto masculinas (5 transformaciones a partir de remera, buzo, camisa, campera y pantalón/bermuda) como también infantiles (3 transformaciones a partir de blusa, vestido, jumper, chaleco, campera, pantalón, falda o adaptaciones a textil de punto, a elección del alumno). Dan vida a sus diseños a partir de prendas base transformadas, aplicando las técnicas de moldería aprendidas en clase y haciendo uso del aula-taller para su realización. Para cada prenda se desarrolla una ficha técnica detallada que incluye medidas, textiles, avíos, detalles constructivos, despiece de moldería y tizada. Finalmente, se realiza una producción fotográfica para capturar la esencia del proyecto, mostrando el calce y los detalles en transformaciones de las prendas.

F29. Cómo incentivar la participación en clases. Claudio Garibotto

El dictado de las clases de manera online tiene un desafío principal al que, como docente, hay que hacerle frente. Y tiene que ver con cómo encontrar la manera de motivar a los alumnos para que participen en clases, ya que la virtualidad suele potenciar la dificultad que tienen algunos para abrirse al debate con sus compañeros. Incluso a veces les cuesta animarse a preguntar las dudas que puedan tener. Para sortear este inconveniente les propongo utilizar la herramienta de creación salas para que en grupos puedan generar un enriquecedor feedback. Finalmente, terminamos con una instancia en la sala general donde se hace una puesta en común. Luego de lograr “romper el hielo”, como se suele decir, se les hace más fácil compartir sus comentarios o dudas ante todos los compañeros.

F30. Transformación avanzada de moldería base. Canela Jabois

Durante el transcurso de la cursada, nos adentramos en la complejidad de la moldería para la confección de prendas como vestidos y pantalones en tejido plano, utilizando la técnica de rotación de pinzas. Este proceso nos permite entender la estructura y el entalle de las prendas de manera más detallada y precisa. Además, dedicamos tiempo al estudio de la moldería en tejido de punto, desde la creación de los trazados bases hasta las transformaciones necesarias para llegar al diseño deseado. Esta exploración permite comprender la versatilidad de los tejidos

y cómo afectan el proceso de diseño y confección de las prendas. A través de ejercicios prácticos y estudio de los materiales podemos fortalecer las habilidades de diseño y creación de prendas.

F31. Taller VI desde la perspectiva de Gestión del Cambio. Constanza Lazazzera

Gestionar cambio es gestionar conocimiento, desde una perspectiva constructivista y cognitivista, que posibilite abrir nuevas conversaciones conceptuales en las organizaciones, orientadas plenamente a la acción. Orientarnos desde una perspectiva jerárquica, más transversal, que posibilite un intercambio ágil de los saberes con capacidad de reflexión como principal capital social. Para posibilitar el cambio, es necesario analizar los patrones sintomáticos de la organización, las dificultades de respuesta a las demandas del contexto y el propósito y la determinación como factores estratégicos del cambio. A su vez, se aborda el concepto de competitividad emocional como dimensión de la construcción del liderazgo como actor social clave de su comunidad. En la etapa proyectual, el foco se sitúa en el diseño del cambio, centrando la innovación en la planificación del proceso de transformación, la propuesta de líneas proyectuales y procesos formativos y el desarrollo de un hub de contenidos multiplataforma que permitan dar visibilidad al trabajo realizado.

F32. El desafío de un proyecto áulico online desafiante. Natalia Medina

Lo que busco a través de mis clases es proponer un desafío, entre mis alumnos, para que aprendan encuentro a encuentro sobre los diferentes géneros periodísticos. Aplicarlos de forma práctica, de manera inmediata, también es una de las maneras de conectarlos con los contenidos. He llegado a la conclusión que, si el alumno no practica lo escuchado de forma teórica, esa información pierde peso e interés rápidamente. Como la voz escrita ha perdido valor en estos tiempos urgentes de la conectividad 100%, y las clases online pueden prestarse a que muchos estímulos entren en juego, sostener la atención pasa a ser el objetivo más codiciado para todos los docentes. La producción propia del material le da un valor agregado y enriquece el proyecto áulico, lo transforma en un juego entre partes, lo mantiene activo y desafía al alumno a pensar y repensar casa uno de los contenidos sobre los que quiere trabajar.

F33. Proyecto lumínico gastronómico. Marcela Noman

Teniendo en cuenta el modelo pedagógico y la proyección del Proyecto Integrador, se desarrolla una propuesta de iluminación de forma integral, con intervención arquitectónica sobre la planta de un local gastronómico elegido por los alumnos/as. Partiendo desde la luz como la generadora de atmósferas y sensaciones en el ambiente, se desarrolla en cuatro etapas progresivas e inclusivas unas de otras, buscando incorporar nuevos conocimientos y vocabulario profesional y favoreciendo el proceso de enseñanza aprendizaje de forma continua durante la cursada. Se comparten las propuestas de los/as estudiantes de forma progresiva mediante imágenes llegando a su etapa final.

F34. Sistema integral y complejo de una organización. Identidad visual de alta complejidad. *María Laura Spina*

En el Proyecto Integrador “Sistema integral y complejo de una organización”, los estudiantes continúan con el diseño de la identidad visual del teatro con el cual trabajaron en Comunicación y Diseño Multimedial I y profundizan en el programa visual de la imagen de marca. A lo largo de este proceso, exploran las necesidades y valores de la organización para crear un sistema de identidad de alta complejidad. De esta manera, el proyecto promueve un acercamiento académico hacia las proyecciones profesionales de los diseñadores gráficos y el competitivo mercado cultural. El Proyecto Integrador consta de 7 etapas donde el estudiante fundamenta y explica todas las intenciones de diseño tomadas en todas sus dimensiones (conceptual, gráfica, estética, morfológica, cromática, tipográfica y técnica) y permite obtener una visión general y sistemática del diseño de identidad.

F35. Campaña de relaciones públicas . *Diego Vasile*

Para la presentación del Proyecto Integrador de la asignatura, los estudiantes realizan una investigación exhaustiva de una empresa, personalidad, producto o servicio con la finalidad de diseñar una campaña de comunicación efectiva. La investigación abarca todos los aspectos relevantes de la entidad elegida, incluyendo la identidad, imagen, cultura, función que cumplen, estrategias de comunicación, entre otros. Después se analiza el FODA y el mapa de públicos para luego elaborar un diagnóstico completo de la situación. Con base en ese diagnóstico, se definen los objetivos de la campaña y se establecen las estrategias y tácticas adecuadas para alcanzarlos. Culminando con el detalle de las acciones a realizar, asignándoles un calendario concreto. Cabe destacar que algunos estudiantes tuvieron la oportunidad de aplicar los conocimientos al desarrollar campañas de sus propios emprendimientos, mientras que los demás pudieron observar de primera mano cómo se llevan a cabo este tipo de campañas en el ámbito profesional, tomando en cuentas las características específicas de las carreras que cursan.

F36. Enfoque Integral en el Desarrollo de Sistemas Gráficos de Comunicación. *Ada Vidal*

En la asignatura de Planificación de Campañas II, al Proyecto Integrador se le ha dado como enfoque el desarrollo de un sistema gráfico de comunicación como eje fundamental. Este sistema debía verse atravesado por tres enfoques distintos: el fenomenológico, el sistémico y el semántico. El enfoque semántico les brindó herramientas para dotar de significado y coherencia el mensaje a transmitir. El enfoque fenomenológico permitió a los estudiantes explorar la percepción y experiencia del usuario, mientras que el enfoque sistémico les ayudó a entender el diseño como un conjunto de elementos interrelacionados. Esta metodología integral ha sido fundamental para que los alumnos puedan justificar sus decisiones de diseño de manera sólida y coherente, siempre en función del mensaje a comunicar. Este abordaje no solo ha buscado potenciar la creatividad, sino que también fomentar una

comprensión profunda de los diversos aspectos que influyen en la comunicación visual.

• **Comisión 5**

F37. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. *María Florencia Aragone*

En relación a la asignatura Administración, el Proyecto integrador consiste en seleccionar una organización para conocer cómo es administrada. Los alumnos/as elaboran un diagnóstico donde detectan fortalezas y debilidades y proponen un plan de mejora y crecimiento de la organización. Para ello realizan una entrevista con un personal clave de la empresa y hacen un análisis de investigación donde van integrando y aplicando todo lo aprendido durante el cuatrimestre. Comienzan realizando un análisis de la estructura organizacional, historia y contexto en el cual desenvuelven sus actividades. Continúan con un análisis de la propuesta de valor y de los competidores y aliados estratégicos. Luego abordan temáticas referidas a la gestión de recursos humanos, el proceso de comunicación y toma de decisiones, modelo de negocios, análisis FODA, identidad de marca, cultura organizacional, habilidades gerenciales y proceso de planeamiento y control. Los alumnos/as realizan entregas parciales y reciben retroalimentación para continuar profundizando en sus proyectos.

F38. Proyecto Integrador de la Asignatura. *Lorena Bernis*

Las asignaturas que dicto son Producción Digital 3 y Materiales y Procesos 2, ambas relacionadas a la programación web. Para el proceso de creación del Proyecto Integrador, los estudiantes deben diseñar un sitio web dinámico con ciertas características específicas, que van desarrollando a lo largo de todo el cuatrimestre con entregas y correcciones parciales, implementando cada uno de los temas vistos. Impulsado por la pandemia, y considerando la creciente demanda y necesidad de activos digitales actualmente, comenzamos a utilizar como fuente para los proyectos emprendimientos que eligen los estudiantes. En cada cuatrimestre vamos cambiando la temática central del emprendimiento a elegir, hasta el momento trabajamos con emprendimientos gastronómicos, de indumentaria, artísticos, entre otros. Para iniciar el proyecto, cada alumno debe seleccionar un emprendimiento, contactarse con el/la emprendedor/a y recopilar la información necesaria para avanzar con el desarrollo del sitio. Luego, y con el avance de la asignatura y la adquisición de los conocimientos técnicos, van desarrollando desde cero un sitio web dinámico que cuenta con interacciones con bases de datos, lo que les permite cargar productos, hacer registros de stock, dar un espacio de contacto a clientes, etc. Comenzamos el desarrollo FrontEnd trabajando con HTML, CSS y ayudados con Bootstrap, para luego pasar a la temática central, que es, la programación backEnd con PHP y MySQL. La experiencia fue muy positiva, en muchos casos, los alumnos continuaron trabajando junto con los emprendedores luego de la cursada.

F39. La maqueta en el proceso. *María Cecilia Chevalier*

En esta oportunidad me gustaría presentar el proceso que se llevó a cabo en las distintas asignaturas dictadas durante el transcurso del cuatrimestre, Introducción a la Tecnología, Diseño de Productos 1 y 3. Haciendo hincapié en la importancia de trabajar con maqueta durante todo el proceso de diseño hasta la concreción en un prototipo y en el gran abanico que existe, además de la impresión 3D, de procesos y materiales para la comprobación rápida y económica de medidas concretas, ergonómicas y de detalle de producto. Como así también trabajar de manera prolija y certera en el plano de un producto con sus respectivas vistas, cortes, detalles, explotadas según Normas IRAM. Dos pilares para la realización de un prototipo. En las tres asignaturas, se planteó a los estudiantes para el proyecto la concreción de la idea en un prototipo y en una maqueta. Para su entrega los estudiantes presentaron láminas, planos y prototipos. También compartieron fotos y actualizaciones de Instagram, todo junto a una gráfica que acompañe su propuesta.

F40. Creación de universos creíbles. *Paula Frankel*

El Proyecto Integrador de las asignaturas Ilustración I e Ilustración II comprende la creación de personajes. Tanto en el diseño de las 22 cartas del mazo de Tarot de Ilustración I, como en el diseño de las piezas de Concept Art de Ilustración II, iniciamos la práctica en taller y el abordaje de los ejes temáticos con la creación de una historia inventada por los alumnos. Es por eso que el primer paso es la redacción de una sinopsis argumental sólida. El objetivo de este primer texto es que tanto los personajes como su universo sean creíbles y funcionen de manera coherente y que puedan utilizarlo como referente para la toma de las decisiones estéticas. Trabajamos la interacción de los elementos básicos de la ilustración para armar sistemas gráficos con elementos constantes y variables investigando el lenguaje visual propio, siempre basándonos en ese argumento inicial. El objetivo de este abordaje es que los alumnos tomen dimensión de que como ilustradores somos comunicadores que interactuamos con colegas y lectores/usuarios a los que debemos ofrecer universos ricos en elementos visuales, pero también sólidos conceptualmente.

F41. Proyecto Integrador. *Jessica Mara Gíao*

El Proyecto Integrador de la asignatura consiste en la organización integral de un evento empresarial. En equipos, los estudiantes deben producir un evento, llevando a cabo cada una de las etapas de la planificación: Pre Evento, Evento y Post Evento. Cada equipo selecciona un evento a desarrollar, determinando los requerimientos, definiendo roles, tiempos, elección de proveedores, presupuesto y la propuesta comunicacional. De esta manera, los estudiantes ponen en práctica el trabajo profesional de un organizador de eventos, adquiriendo experiencia y conocimientos en las diferentes áreas requeridas. Aunque tienen la opción de realizar un evento presencial o virtual, en este primer cuatrimestre optaron por un evento presencial. Los proyectos desarrollados son: Aziandali, cata de vinos con clase de tango y Fusion Fashion Expo, expo de emprendedores de moda con asesoría de imagen.

F42. Blog periodístico sobre tema vinculado a la carrera. *Mariano Jaimovich*

Los alumnos de la cursada seleccionan un tema general vinculado tanto su carrera como a la vez a algún aspecto de interés personal para desarrollar, en base al mismo, cuatro actividades diferentes durante toda la cursada, que se integran en un trabajo final. Las tareas parciales consisten en escribir una noticia, crónica, crítica y una entrevista realizada a algún experto vinculado al aspecto elegido. Después, los estudiantes toman estos cuatro artículos realizados de forma individual para construir su Proyecto Integrador. El mismo consiste en armar un blog digital periodístico, en el que se volcaron a los textos todos los recursos gráficos, visuales y estilísticos vistos en las clases para lograr un producto de impacto atractivo para los lectores.

F43. Diseño de una serie de figurines. *Noel Molina*

La propuesta pedagógica de Taller I, apunta a reforzar la utilidad del dibujo de figurines, no solo como motor inspirador para los alumnos, si no también tiene como objetivo perfeccionar la expresión de un estilo característico y propio. Sumando a esta creatividad artística, éste pretende acercar conocimientos técnicos que ofrezcan información práctica que conviertan a la imagen en un punto de partida del proceso industrial de confección. Se presenta como un recorrido progresivo y coherente, dividido en 5 etapas correlativas. Cuya intención busca, que el estudiante construya y comprenda la importancia del proceso evolutivo en un proyecto creativo e integrador.

F44. Presentación del Proyecto Integrador. *Juan Marcelo Romero*

La experiencia pedagógica que se lleva a cabo en la asignatura Materiales y Procesos I, consiste en comprender el aspecto tecnológico del desarrollo de producto y analizar con criterio materialidades y procesos, que involucran la fabricación de un producto metálico. Siempre a partir del análisis sistemático del conocimiento y la investigación, dirigidos hacia la producción, estudio de dispositivos, tecnologías y sistemas. De esta manera se pretende comprender cómo llegar a desarrollar prototipos funcionales, productos, servicios, y hasta modelos organizativos para optimizar sistemas. También incorporar la simulación como un concepto fundamental para mejorar la productividad. Los objetivos de esta experiencia son: Reconocer los distintos tipos de materiales metálicos existentes, sus características y propiedades, como también la generación de documentación técnica para su análisis. Indagar sobre los procesos de manufactura y tecnologías necesarias para la transformación de la materia prima en subproductos y productos finales.

F45. Presentaciones de Campañas. Publicitarias para Publicidad 1 Producción Académica 2024. *Mariana Solis*

A través de la dinámica de Role Playing les propongo a mis estudiantes abordar la asignatura Publicidad 1 como si se tratase de un gran juego. En este caso, el “como si” invita a aproximarse a los contenidos teóricos a través de recursos lúdicos provenientes de las artes escénicas. La asignatura es percibida por los estudiantes como un gran

juego que inicia el primer día de clases y que concluye el último con la presentación de un Proyecto Integrador, que en este caso se trata de una campaña publicitaria para un cliente, quien decide si la compra o no. El costado competitivo de cada estudiante es un ingrediente indispensable para el éxito de esta propuesta. Al desandar este camino, los estudiantes logran comprender objetivos y necesidades específicas de cada posición, los enfrenta a situaciones inesperadas y los obliga a resolver problemáticas comunicacionales implementando todos los conceptos teóricos aprendidos en clase.

F46. Campañas publicitarias Publicidad 1. *Carolina Vélez*

Comparto algunos ejemplos de Proyectos Integradores de mis alumnos, explicando cómo lo trabajan durante las clases, teniendo en cuenta que son alumnos ingresantes. Se trata de campañas publicitarias creadas por ellos mismos, habiendo asumido primero el rol como empresa (creando o relanzando un producto) y luego como agencia llevaron a cabo dicha campaña.

• Comisión 6

Proyecto integrador: Fotografía cinematográfica. Yamila Aveiro

En el área audiovisual, el Proyecto Integrador de la asignatura Cámara e Iluminación 1 propone la creación de una pieza audiovisual original de 1 a 3 minutos tomando como mínimo una característica de las vanguardias trabajadas en clase (Expresionismo alemán, Cine negro norteamericano, Neorrealismo italiano, Nouvelle vague). El guion es previamente creado por los alumnos. También deben crear una carpeta de proyecto donde estén presentes las plantas de cámara y luces. El objetivo de este proyecto es que los alumnos implementen los conocimientos de luz y cámara dados en pro de narrar.

F47. Construir como proyecto. *Martín Barreneche*

En esta asignatura se entiende que la arquitectura es un hecho material que surge de una ideación proyectual y halla su concreción en la obra construida y su materialización. Se define el proyecto desde la acción de sostener, cerrar y construir. Construcciones I introduce a los conocimientos técnico-constructivos que deben incorporarse e integrarse con el proyecto arquitectónico desde su concepción inicial, relacionándose directamente con el Taller de Arquitectura y Diseño 2 a través de la escala y desarrollo tecnológico de los casos de estudio y recoge los conocimientos impartidos en Física 1, en relación con los fenómenos referidos al sostén y las fuerzas actuantes en las estructuras arquitectónicas. La envolvente arquitectónica, sistemas y subsistemas, los materiales y los sistemas de producción, estructura y elementos y el artefacto arquitectónico serán los temas a abordar en la estructuración de la construcción de conocimiento.

F48. Resonancias de la Modernidad: eclecticismo y novedad. *Mercedes Boero*

Mediante la exploración atenta y reflexiva de un diseñador o creativo contemporáneo, vinculada a los contenidos

de la asignatura, que propone un recorrido histórico social por los períodos estéticos que comprende la Modernidad. Cada estudiante elabora una producción escrita a modo de ensayo académico, estableciendo comparaciones y relaciones entre los elementos identificados en el proceso y sus resonancias en las producciones actuales. Con actividades previas y sugerencias bibliográficas, proponemos activar estas conexiones visuales, conceptuales y contextuales, guiando en los pasos necesarios para abordar el Proyecto Integrador. En las clases presenciales, aportamos material visual y audiovisual, con el objetivo de aportar información y poner de manifiesto este proceso histórico dentro de las producciones emergentes en el arte y el diseño, acompañando muchas veces, con la lectura de algún texto en relación, habilitando así, un espacio de análisis compartido para brindar herramientas que enriquezcan la mirada crítica y sensible en cada proyecto.

F49. Presentación del Proyecto Integrador de Taller Integral II. *María Celina Cowper*

Taller Integral II es una asignatura donde se brindan conocimientos específicos de Paisajismo. Pertenece a la carrera de Diseño de Interiores y se encuentra en cuarto año de la misma. El Proyecto Integrador consta del diseño del paisaje de un jardín de 10x20, que incluye una pileta de 7x5. Este debe incluir una cierta cantidad de especies (vistas todas en clase) y la incorporación de mobiliario, luminarias y materiales (tanto en paredes como en solados). Todo debe ser apto exterior. Se presentan planos técnicos con cortes, plano de plantación con grilla, planta pintada otoño-invierno, planta pintada primavera-verano, detalles técnicos y pintados (todos los planos deben estar a escala), memoria descriptiva, fichas especies usadas, láminas describiendo los elementos extra vegetación utilizados, croquis, renders, pitch y presupuesto real, por lo que todo lo que usen debe encontrarse en Argentina.

F50. Presentación del Proyecto Integrador de la asignatura. *Valeria Franck*

El taller de Urbanismo 2 - Proyecto Urbano, aborda las problemáticas de la ciudad actual, teniendo como objeto de estudio la historia urbana ya establecida como los nuevos lineamientos de pensamiento dentro de la disciplina. Apuesta a una mirada contemporánea, estudio de casos emergentes, cerrando con el desarrollo de una propuesta enfatizando el hecho de diseñar como práctica material que propicie el desarrollo del pensamiento teórico. La asignatura se organiza en tres módulos: -Módulo 1 City Maker: Lectura del urbanismo clásico. -Módulo 2 City Ecology: Lectura del urbanismo contemporáneo. Estudiamos referentes contemporáneos y tomamos casos de estudios de estos mismos autores. -Módulo 3 The urban planners of the future: Propuesta, diseñar como eje fundamental para el desarrollo de pensamiento crítico. Además, contamos con clases teóricas impartidas por profesores invitados, lo que enriquece nuestro aprendizaje con diversas perspectivas.

F51. De la Teoría a la Práctica: Casos Reales, la pregnancia de concretar como método. *Mariano Hiriart*

Esta exposición destaca la importancia de aplicar conceptos teóricos en proyectos prácticos y reales. A través de

ejemplos concretos desarrollados por mis estudiantes en el primer cuatrimestre de 2024, se puede destacar cómo la práctica en contextos reales enriquece el aprendizaje y prepara a los alumnos para los desafíos profesionales. Estos Proyectos Integradores no solo consolidan el conocimiento teórico, sino que también desarrollan habilidades críticas y creativas, fomentando una comprensión profunda y aplicable en el ámbito laboral. Se identifica cómo la teoría cobra vida en proyectos prácticos, beneficiando tanto a estudiantes como a la comunidad educativa.

F52. Presentación del Proyecto Integrador - Cátedra Taller de Modas II. Mijal Imach

En esta presentación se va a compartir lo trabajado en las clases de la asignatura Taller de Modas II. Partiendo desde la explicación de la moltería base hasta sus respectivas modificaciones, los alumnos se capacitan para lograr transformaciones complejas e interesantes, defendiendo así junto a un lenguaje disciplinar sus Proyectos Integradores. Los mismos consisten en crear un moodboard con la temática de la cátedra y una subtemática propia. A raíz del panel conceptual logran representar dos figurines con diseños propios que aluden al concepto de cada alumno, para luego poder realizar la moltería de estos dos conjuntos y así ser materializados. Por último, se lleva a cabo una producción fotográfica y un fashion film para lograr la viralización de los proyectos profesionales. Cada proyecto tiene su temática, junto al estilo y creación propia de cada alumno. En este foro se va a ejemplificar varios de estos con imágenes dando a conocer lo realizado en la cátedra este cuatrimestre.

F53. La comunidad del aula . Paula Ruben

Presento mi experiencia y las herramientas que utilizo para mejorar la comprensión de las temáticas que vemos en la asignatura. Durante el cuatrimestre acompaño a los alumnos con mi asistencia de manera armoniosa y tolerancia, trabajando esta perspectiva de forma grupal y haciendo que los estudiantes participen de este proceso.

F54. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Milva Scollo

En la primera etapa se forma a los estudiantes con las herramientas de escritura de un guion audiovisual, un proceso creativo en donde se acompaña a crear historias y personajes. Se enseña la estructura de un guion y sus diferencias y similitudes con otros géneros y también se profundiza en la poesía como motor para contar historias. Como segunda etapa se aplica la técnica a través de consignas que tienen que ver con una imagen o situación. Por último cada estudiante propone una idea para desarrollar la sinopsis argumental de la historia y finalizar con el guion.

F55. Usos y usuarios en los espacios de Coworking. Arnold Soliz

El Proyecto Integrador de la asignatura Tecnología 4, plantea la planificación y resolución técnica de los espacios de trabajo colaborativo, organización de usos, materialidad y sistemas constructivos. Un espacio de coworking convencionalmente responde a condiciona-

mientos de identidad de marca, requerimiento funcional y operativo empresarial. No obstante, otro planteamiento sugiere pensar, la estructura morfológica y funcional vinculadas a los usos y usuarios, quienes forman parte del sistema colaborativo. Las necesidades de los protagonistas actúan como configuradores y conformadores del espacio interior. La estrategia pedagógica considera la observación e identificación como herramienta inicial de análisis, para determinar y seleccionar usuarios/ profesiones por rubros laborales que puedan cohabitar. Es desde allí, que el proyecto se resuelve conceptualmente y continúa su trayecto resolutivo técnicamente. Un proceso lo más próximo al escenario profesional y laboral en esta tipología de Proyectos.

F56. Realización Fashion Film. Pablo Tesoriere

El objetivo de este proyecto es que el estudiante produzca y presente un fashion film profesional junto a una carpeta visual con diseño propio que contenga storyline, sinopsis, dirección de arte, dirección de fotografía, diseño de vestuario (prototipos), identidad de marca, styling, casting, dirección sonora (banda sonora) y referencias, entre otros. Cada etapa tiene como finalidad integrar el proceso de aprendizaje e incorporar paulatinamente herramientas y nociones comunicacionales para concluir en la presentación del fashion film. La calidad de los fashion films realizados deben cumplir con los requisitos básicos para ser enviados a festivales nacionales e internacionales de cine.

F57. La construcción del oficio. Santiago Weber

El proyecto construye a la vez que espacio lógicas materiales. Los contenidos de la asignatura se abordan puestos en relación por el acto de proyectar. Desde esta perspectiva abordamos el proceso de enseñanza - aprendizaje. El puente entre lo que conocemos y lo observado se concreta mediante la hipótesis. No tenemos la certeza absoluta de que nuestras afirmaciones sean verdaderas, sino que, a partir del despliegue de los conocimientos del estudiante, nos aproximamos a una hipótesis verosímil. Una afirmación sustentada en el razonamiento. La hipótesis como objetivo, pone en el centro del proceso al estudiante, quien será el que recoja la información necesaria y que, con el acompañamiento del docente, la evalúe y priorice según su pertinencia. Las lógicas materiales de los referentes estudiados promueve la reflexión colectiva sobre los contenidos de la asignatura que producirán la posibilidad de nuevos artefactos arquitectónicos aquí y ahora con lógicas materiales y formales trabajadas complementariamente con el Taller de Proyecto Arquitectónico.

• Comisión 7

F58. Proyecto Integrador: Profesionalización de Proyectos Artísticos Musicales. Gustavo Rodolfo Ameri

El Proyecto Integrador, en el marco de la asignatura Management Artístico I, tiene como objetivo principal abordar las diversas facetas necesarias para la organización y profesionalización de proyectos culturales artísticos en el ámbito musical. Dividido en tres etapas, el proyecto

se enfoca en el análisis de los ecosistemas productivos en la música, investigando las características contemporáneas de la industria musical. Durante esta fase, se forman grupos de trabajo que se convierten en equipos de estudio durante todo el proceso de aprendizaje. Cada grupo selecciona un proyecto artístico emergente sobre el cual trabajarán a lo largo de la cursada, aplicando los conocimientos teóricos y prácticos proporcionados por la cátedra. En la primera etapa, se evalúan las dinámicas del género musical relacionado con el proyecto seleccionado, así como las características específicas del artista en entornos digitales y en los territorios en los que se desenvuelve o pretende desenvolverse. La segunda etapa se centra en la comunicación y la imagen, analizando las estrategias utilizadas por los artistas del género para impulsar sus proyectos y desarrollando planificaciones específicas para el proyecto artístico elegido por cada grupo de trabajo. Por último, se aborda el análisis y la realización de los documentos técnicos necesarios para el desarrollo de un artista en escenarios y medios de comunicación para la promoción y circulación de dichos proyectos. Todo este proceso se lleva a cabo en los cuatro momentos de evaluación establecidos por

F59. Evaluación entre pares dentro un equipo de Futuros Productores . *Silvana Capli*

En la presente exposición se propone reflexionar sobre la dimensión ética de la elaboración de trabajos grupales y los obstáculos que interfieren en los equipos formados por los estudiantes durante la evaluación formativa, dentro del aula. Es por esto que es fundamental enfocarse en dirimirlos y trabajar consensuadamente en pos de un propósito educativo. A lo largo de la cursada los estudiantes desarrollan la visión de producción mediante técnicas y opciones artísticas, que le posibilitan el desarrollo de una idea concepto, para luego llevarla a cabo en el Proyecto Integrador, en la categoría “Festival musical”. Al considerar las consignas del proyecto, tanto la docente como los alumnos realizan preguntas, brindan su perspectiva y plantean sugerencias, con el propósito de poner en funcionamiento este dispositivo de pedagogía diferenciada. El clima áulico plantea desafíos de comunicación y dinámica para los trabajos elaborados en grupo por los futuros productores musicales. En esta presentación se profundiza en las posibilidades que este contexto propone para la tróada didáctica.

F60. Diseño universal: accesibilidad e inclusión como desafío y oportunidad 360. *Leticia Ferreyra*

A partir de la identificación de las necesidades, intereses y desafíos de la comunidad sorda en relación con la accesibilidad y la participación en eventos cinematográficos, con el fin de promover la inclusión y accesibilidad, así como el potencial de las tecnologías para enriquecer la experiencia audiovisual de este grupo, dos estudiantes de la licenciatura en Diseño, desarrollaron el Proyecto “Construyendo historias accesibles e inclusivas en pantalla grande: Propuesta de comunicación y RSE para el FiCSor”. Se destaca no solo el proyecto en sí sino, a su vez, la experiencia áulica y pedagógica, por transformar

lo que podría suponer una barrera, ya que uno de los estudiantes -el más destacado por su compromiso, dedicación y participación grupal- es sordo, en una experiencia de enseñanza - aprendizaje significativa y enriquecedora para todos.

F61. ¿Qué es el Proyecto Integrador de mi asignatura?. *Christian Atilio Giani*

Para poder abordar el Proyecto Integrador del curso se debe comprender plenamente los requerimientos del cliente o bien del desarrollo arquitectónico. En nuestro caso puntualmente hacia la resolución de las instalaciones complejas de un edificio, pero sin dejar de lado todo el proyecto desde cada uno de los subsistemas constructivos, incluyendo gestionar, y diseñar los procesos productivos. Importante también es tener en cuenta su ubicación y orientación para poder adoptar las resoluciones de diseño adecuadas a las necesidades, las que ayudarán a la designación de los más adecuados sistemas, equipos y proveedores, llegado el caso. Todo esto lleva no sólo a pensar en el proceso productivo del objeto arquitectónico sino también al del mantenimiento preventivo y correcto uso. Lo más importante es mantenerse enfocado en los objetivos del proyecto y trabajar en consecuencia para asegurarse que se cumpla con la calidad, teniendo en cuenta el alcance, el tiempo y su precio (ATP).

F62. El tono emotivo. *Luciana González*

En Dirección de Arte Cinematográfica III realizamos un cortometraje de ficción de cinco minutos. Para que la narrativa (qué contamos) y el estilo (cómo contamos) sean coherentes, hay un momento en que reflexionamos sobre las acciones de los personajes e intentamos darles forma a sus emociones con el objetivo de apuntar a la identificación del espectador. Los personajes se expresan a través de sus acciones, y este quehacer tienen un enfoque psicológico, interno, que es su cosmovisión, su forma de ver el mundo; y un enfoque dramático, externo, que es la apariencia, el movimiento de las formas, de la materia, de los objetos que lo rodean y de su propio cuerpo. Entonces, podemos fragmentar la historia en unidades narrativas y preguntarnos ¿Hay un ritmo para esa emoción? (un movimiento que se repite, que se replica en el cuerpo) ¿Qué forma tiene ese movimiento?

F63. El Diseño de Stands en Exposiciones Temáticas. *Marcela Jacobo*

El diseño de un espacio para una marca plantea un desafío para los diseñadores gráficos e industriales. La incorporación de la profundidad en el proceso de diseño y un observador en movimiento plantea un nuevo abordaje a la resolución del problema para el alumno así como también la incorporación de programas digitales para su representación. En los ejemplos a exponer se resuelven no solamente los aspectos funcionales como planteo de áreas y recorridos sino también el proceso morfológico articulado al mensaje o los signos gráficos de la marca para asegurar la pregnancia y tensión visual en estas estructuras efímeras.

F64. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Ingrid Kitainik

En el marco de la cursada de Proyecto Profesional asincrónica 1er cuatrimestre 2024 se ha planteado como desafío un proyecto vinculando las tecnologías Web 3 como Realidad Aumentada, Realidad Virtual, NFT y Metaverso con productos de moda o música, teniendo en cuenta el tema de tecnología y su inclusión en estas áreas como base de la propuesta. A esta realización se le suma la transmisión de un mensaje cultural con impacto en la sociedad a modo de concientización, el proyecto se concreta en un evento de lanzamiento el cual también debieron desarrollar y una campaña de comunicación en redes sociales, medios gráficos y elección de un formador de opinión, periodista, músico influencer que posea canales de difusión digitales y esté vinculado de alguna manera con el producto, al marca y el mensaje a transmitir.

F65. La Producción de un Proyecto Audiovisual. Mariana Minsky

El propósito del Proyecto Integrador de la asignatura es aprender los conceptos de toda la Producción Audiovisual, y en especial la etapa de preproducción, que es la que nace con la concepción de la idea audiovisual hasta la implementación de aquellas herramientas que permitan su realización. Suele ser la fase más larga y compleja de todo el proceso de producción, en donde la toma de decisiones repercute directamente sobre las etapas subsiguientes. Los estudiantes tienen a cargo la realización de un plan audiovisual, desde el proyecto hasta el tráiler, para que puedan incorporar en la práctica los conocimientos teóricos, técnicos, discursivos y metodológicos del proceso productivo, junto con los elementos conceptuales que les permita comprender y analizar las dimensiones de representación visual, sonora y narrativa de la producción desde una perspectiva integradora.

F66. Campaña de Prensa Integral para marca nacional de diseño de indumentaria. Sara Peisajovich

El Proyecto Integrador de Moda y Prensa I tiene como principal objetivo la realización de una campaña de prensa integral para una marca nacional de diseño de indumentaria. Integral implica que la campaña esté pensada para todos los canales de comunicación posibles y pertinentes de acuerdo con la firma elegida. Para ello, cada estudiante debe realizar un proceso de producción que abarque desde la elección de marca hasta la realización de los contenidos para cada acción estratégica poniendo el foco en el arte como condición de producción para al menos una de las acciones. A partir de ahí, se espera que cada proyecto se presente rupturista, innovador y vanguardista, con un claro anclaje artístico para desmarcarse del común denominador. Para lograrlo, es fundamental revisar la historia del periodismo de moda y hacer zoom en diferentes casos de entrecruzamiento de la moda y el arte.

F67. Análisis colaborativo para el rediseño de la identidad corporativa. Lorena Steinberg

Relaciones Públicas 2 es una asignatura para estudiantes de distintas carreras. El Proyecto Integrador consiste en

un rediseño de la identidad corporativa de una organización. El objetivo es que los estudiantes relacionen los conceptos, tanto teóricos como operativos, adquiridos durante la cursada, para elaborar un rediseño, que se basa en la reformulación de valores y atributos institucionales, de manera tal que se representen en un plan de comunicación y cambio en la identidad visual corporativa, también. Las etapas son: Presentación de la empresa, análisis de factores, imagen proyectada y percibida, diagnóstico, propuesta de rediseño o construcción de la identidad corporativa o institucional y presentación del plan. Cabe mencionar que los aportes significativos de la asignatura que he observado de los comentarios de los estudiantes se relacionan con la posibilidad de tener un pensamiento estratégico que se nutra del intercambio, en las primeras etapas, de otros compañeros de distintas carreras.

F68. Plan de construcción de identidad corporativa y plan de crisis para Mujeres 2000. Sonia Zahalsky

La asignatura tiene como objetivo final que los estudiantes realicen una auditoría de una empresa del mercado actual con la finalidad de construir un plan de gestión de riesgos. Para poner en marcha el proyecto, se selecciona a Mujeres 2000. El desafío de los estudiantes es ajustar la consigna de la asignatura para auditar una Asociación de la Sociedad Civil. A partir de ahí, se analizaron los factores que hacen a su realidad: identidad, cultura, comunicación, mapa de públicos e imagen encontrando debilidades y realizando propuestas a lo largo de cada etapa. Una vez auditada la marca, se realiza una búsqueda de tendencias o temas claves que pueden convertirse en posibles riesgos para Mujeres 2000. Con esta información se construye un plan de crisis acorde a la identidad y cultura de la organización que contemplen los riesgos encontrados.

• Comisión 8**F69. El Proyecto Integrador en Guion Audiovisual I. Martín Javier Aratta**

Desde ya conocemos que el Proyecto Integrador materializa los avances progresivos que los estudiantes realizan en la asignatura en cuestión, articula los contenidos y los acerca al aula. No solo constituye ese gradual acceso a un conjunto teórico que distribuye temáticas y contenidos, como aliado de la planificación, sino que se constituye también en un resultado concreto que podríamos incluir entre nuestros trabajos futuros. En nuestra asignatura buscamos que ese resultado pueda ser realizado y exhibido no solo como un logro académico, sino también como una obra finalizada con valores particulares. Es de esperar que los estudiantes profundicen en los materiales teóricos que acompañan cada paso del proyecto, en la medida que la concreción de esa etapa lo requiera. Cada etapa en el proyecto implica el desarrollo de herramientas únicas que constituyen en sí un campo a explorar; pero además representan una suma y una expansión hacia aquel producto final que conservamos como logro personal y académico.

F70. Proyecto Integrador: Creación de un Espacio Gastronómico en Armonía con el Entorno Urbano. *Martín Buero*

Nuestro Proyecto Integrador de la asignatura Diseño de Interiores 4, está centrado en el diseño de un local gastronómico ubicado en el proyecto urbano del Bajo Viaducto Mitre, en el Barrio Chino de Buenos Aires. Este proyecto, está inmerso en un área de expansión actual importante. Además de la gran complejidad del diseño interior, este proyecto tiene como desafío, su conexión directa e indirecta con el espacio público y equipamiento urbano que lo rodea, la fuerte y variada cultura gastronómica del barrio Chino, más los diferentes flujos de tránsito que atraviesan la zona. Tres de sus cuatro lados, dan a diferentes sistemas de espacio público (calle, plazoleta, y pasaje) teniendo como único lindero la gran estación de tren de las barrancas de Belgrano. Voy a compartir las experiencias del trabajo realizado por los estudiantes en base a este proyecto.

F71. Enseñanza en la virtualidad: una grilla de cuadrantes. *Manuela Carballo*

La enseñanza a distancia es más cómoda para estudiantes y docentes. La facilidad de conectarnos desde casa es inigualable. Sin embargo, resignamos muchísimo de la experiencia áulica presencial: el registro corporal completo de los/as estudiantes, los comentarios breves que en la virtualidad suponen una serie de pasos (desmutearse y/o levantar la mano), los climas que se construyen al agrupar todas las personas en un espacio único. Esta presentación trata de repasar algunas experiencias positivas y otras adversas en la consecución de objetivos de enseñanza a distancia.

F72. Resonancias de la Modernidad: eclecticismo y novedad. *Julia Filippone*

El Proyecto Integrador consiste en que los y las estudiantes realicen la elección de un/a artista, diseñador/a latinoamericano/a que represente un movimiento emergente y observar su obra a partir de claves conceptuales, estéticas o históricas vistas en la asignatura. El resultado de estos cruces sumado a la investigación que cada uno hace es volcado en un ensayo donde entre otros materiales se fomenta el acercamiento a los y las artistas seleccionados para poder obtener fuentes de primera mano. La calidad de los escritos y los contenidos volcados en los pitches se adecua cada vez más a un contexto académico así como también lo afinado de las preguntas problema y de las hipótesis.

F73. La hibridación técnica y su impacto en el discurso audiovisual. *Vanesa Hojenberg*

La presente exposición invita a reflexionar acerca de las estrategias aplicadas y los procesos desarrollados en las asignaturas Dirección de Arte Audiovisual I y II. Dado el fuerte impacto que tienen las transformaciones e hibridaciones tecnológicas en el quehacer de las áreas de Diseño de Imagen y Sonido, Comunicación Audiovisual y Fotografía, resulta relevante considerar cómo -paralelamente- se recuperan prácticas tradicionales, se redescubren procedimientos olvidados y se integran las

nuevas herramientas. Se propone centrar la reflexión en el desafío relativo al límite existente entre el recurso y el discurso y visualizar cómo su sinergia se ve reflejada en los Proyectos Integradores de Dirección de Arte. Finalmente, entendiendo que se trata de áreas creativas que requieren fuerte anclaje conceptual. Se intenta establecer de qué modo abordar -desde la práctica docente- el desafío de la construcción de una propuesta áulica que no quede sometida a las herramientas disponibles.

F74. Imaginando un estado presente. *Lorenzo Juster*

La gestión de un espacio teatral, así como la producción de espectáculos en el ámbito de la gestión pública, es una experiencia en la que, si bien se comparten muchos aspectos con los circuitos privados, simultáneamente requiere poder leer otras dimensiones que le son propias. Solo para mencionar algunas podemos hablar de políticas gubernamentales, procedimientos administrativos del estado, servicio al ciudadano, etc.

En la primera etapa del Proyecto Integrador los alumnos desarrollan un modelo de simulación de Teatro Público enmarcando sus estrategias y particularidades en los conceptos de cultura y políticas culturales para un territorio específico. Establecen su misión institucional, la necesaria estructura edilicia y organizacional, así como la dotación de áreas operativas y equipamientos necesarios para alcanzar sus objetivos. Finalmente determinamos una programación de producción de la organización, incluyendo la gestión artística, técnica, administrativa y comunicacional, así como el análisis de tiempos de preproducción, producción y explotación.

F75. El diseño como ámbito de proyectos de identidad. *Paula Landoni*

Me propongo compartir las experiencias y los alcances de una serie de actividades que acompañan el Proyecto Integrador de la asignatura. Las actividades de los proyectos de los estudiantes giran en torno a la exploración y proyección de la identidad autoral mediante prácticas de la apropiación, integración y recreación en la que se cruzan el terreno del arte y el diseño, el pasado y la contemporaneidad. Desde las actividades que articulan los proyectos se busca explorar los diversos rasgos y signos de identidad de los estudiantes en los ámbitos del arte y el diseño contemporáneo poniendo énfasis en la articulación identidad, subjetividad, referencias culturales e históricas con objetivos de fortalecer el diseño como práctica y facultad creadora de subjetividad y ámbito de proyectos de identidad.

F76. Presentación de una propuesta de Diseño de Indumentaria. *Noel Molina*

Taller IV es una asignatura que se dicta en el segundo cuatrimestre, en la carrera de Diseño de Indumentaria. El Proyecto Integrador tiene como objetivo final, lograr un estilo propio, único, para su comunicación como Diseñadores/as. Tratando de ir al encuentro del diseñador/a como creador/a de productos para la industria de la moda y como autor/a de un concepto visual. El dibujo de figurines es el único fundamento sólido sobre el que puede desarrollarse esta obra creativa de un diseñador

de Indumentaria. Es un desafío; no hay necesidad de ser realista, es poder expresarse a sí mismo en el papel y dejar fluir nuestra propia originalidad. No hay una forma correcta o equivocada. No hay límites, hay que mantenerse receptivo a probar otros planteamientos. Cada uno debe encontrar su estilo propio.

F77. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. *Eliana Pérez*

Para el proceso de creación del Proyecto Integrador de la asignatura, los alumnos deben desarrollar una campaña 360 en medios Abl y Btl. Para el desarrollo de este proyecto, se les deja elegir una marca que esté en etapa de declive o en etapa de lanzamiento. Para iniciar el proyecto, cada alumno debe seleccionar la marca y contar la historia de la misma. También deben investigar la marca como por ejemplo con: un análisis FODA, un espiral de la publicidad, un ciclo de vida del producto, un brief de cuentas y creatividad. Como paso siguiente deben realizar el mapa de medios, especificando los sistemas, medios y vehículos a implementar en la campaña. Desarrollar las diferentes piezas gráficas que van a dar soporte a la campaña de reposicionamiento. La gráfica debe tener unidad de campaña y simulación en el montaje. Finalizando con el Proyecto Integrador, y retomando todos los trabajos anteriores, realizar la presentación de la campaña de reposicionamiento de una manera creativa.

F78. Teoría y ejercicio profesional. *María Cristina Perreta*

A partir de la reestructuración de la carrera de Arquitectura, nuestra asignatura duplicó su carga horaria. Esto nos permite que conjuntamente con la teórica, los alumnos en grupos, trabajen en la realidad del ejercicio profesional (casos reales, videos, artículos periodísticos, documentales) y una actividad que denominamos “Ejercicio de Simulación”, donde traspolamos lo que ocurre en la práctica profesional al mundo académico. Según los alumnos, ya avanzados, estas vivencias constituyen un antes y un después en su visión de la profesión pues contactan con una realidad cotidiana que hasta el momento les era desconocida, excepto para aquellos pocos que se encuentran trabajando en la actividad. De acuerdo a nuestra experiencia y conforme lo transmitido por los propios alumnos, entendemos que en las diferentes asignaturas de la carrera debiéramos cada vez más esforzarnos para que puedan encontrar el marco conceptual que les permita transitar la vida profesional con solvencia técnico-legal.

F79. Proyecto Integrador. *Andrea Stiegwradt*

El proyecto profesional que se desarrolla en la asignatura comprende diversas etapas para llevar a cabo la auditoría de comunicación e imagen de una marca país, provincia o ciudad. A través del trabajo el alumnado puede observar la realidad del destino elegido y conocer información relevante para, de este modo, evaluar si la marca y su identidad son efectivas y si respetan alguna coherencia de comunicación. La primera etapa consta de un análisis de la identidad visual de la marca. Luego se realiza la recopilación de las variables intangibles y tangibles que la componen y se utilizan herramientas análisis FODA y

PESTEL. A partir de dicho relevamiento se elabora una encuesta para conocer la imagen que tienen los públicos de la marca y con sus resultados se grafican la identidad y la imagen, a fin de conocer los puntos a mejorar y poder evaluar acciones específicas de comunicación. La auditoría permite a quienes la realizan incorporar habilidades analíticas y prácticas para lograr, finalmente, proponer acciones de comunicación innovadoras a fin de colaborar al posicionamiento de la marca.

F80. Teoría y ejercicio profesional. *Sabrina Tamashiro*

A partir de la reestructuración de la carrera de Arquitectura, nuestra asignatura duplicó su carga horaria. Esto nos permite que conjuntamente con la teórica, los alumnos en grupos, trabajen en la realidad del ejercicio profesional (casos reales, videos, artículos periodísticos, documentales) y una actividad que denominamos “Ejercicio de Simulación”, donde traspolamos lo que ocurre en la práctica profesional al mundo académico. Según los alumnos, ya avanzados, estas vivencias constituyen un antes y un después en su visión de la profesión pues contactan con una realidad cotidiana que hasta el momento les era desconocida, excepto para aquellos pocos que se encuentran trabajando en la actividad. De acuerdo a nuestra experiencia y conforme lo transmitido por los propios alumnos, entendemos que en las diferentes asignaturas de la carrera debiéramos cada vez más esforzarnos para que puedan encontrar el marco conceptual que les permita transitar la vida profesional con solvencia técnico-legal.

• Comisión 9

F81. Estructura Forma y Ciudad. *Jerónimo Ballesteros*

El Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Arquitectura y Diseño 8, se trata de un proyecto para una construcción destinada a un programa de usos de mixtos con un 70% destinado a viviendas, inserto en un terreno sobre la avenida Paseo Colón frente al Parque Lezama en la ciudad de Buenos Aires. La condición de edificio de gran escala, la habitabilidad y la condición urbana hacen que la relación a establecer entre la ciudad, la forma y la estructura sean determinantes para el diseño. Voy a presentar el proceso de algunos trabajos significativos de alumnas y alumnos del taller. Recorreremos estos proyectos analizando cómo sus estructuras arquitectónicas establecen la relación con la forma y la repetición de la vivienda colectiva, con los usos y dinámicas de lo público, con el perfil urbano y una porción de naturaleza. Un proceso que busca fomentar el debate de las alumnas y alumnos sobre el rol de la arquitectura para hacer ciudad.

F82. Proyecto Integrador: Plan de Marketing. *María Inés Bertolini*

El objetivo del Proyecto Integrador es realizar un plan de marketing en equipos, basado en una marca comercial y masiva a nivel nacional, para resolver un problema o aprovechar una oportunidad. Una vez definida la marca y el producto se analiza el contexto según el macro y microambiente, y definiendo los públicos internos y externos que interactúan con la marca y con el producto.

Luego, comenzamos con la planificación estratégica del plan. Finalmente, trabajamos con marketing operativo basándonos en el Marketing Mix.

F83. Ubuntu. *Andrián Bursat*

La reflexión gira en torno a la experiencia pedagógica vivida por los estudiantes de Producción Musical IV. Se busca poner en luz los desafíos que se plantearon los estudiantes al momento de iniciar un proyecto colectivo como es la producción de un espectáculo musical. Durante el cuatrimestre los alumnos tuvieron desafíos, con una crisis incluida y riesgo de cancelar el evento, que lograron sortear con los resultados posteriores que superaron las expectativas.

F84. El camino hacia el proyecto arquitectónico. *Debora, Cerchiara.*

Los proyectos se desarrollan en el marco de una cultura disciplinar. Tomando como referente una obra de arquitectura construida, que responde a un marco geográfico-temporal determinado, se la estudia y analiza, con el fin de entender sus lógicas internas, su espacialidad, las partes que la componen y la manera en que interactúan, la relación del edificio con el suelo, la resolución de la cubierta, cómo trabaja la estructura y de qué manera se resuelven los cerramientos y particiones. Este análisis permite obtener una lectura del objeto de estudio, y cuál es su propuesta para resolver los temas de arquitectura y los problemas que plantean. Luego se experimenta con la forma, la producción y expresión, de manera sensible, buscando encontrar resoluciones materiales para las finalidades internas (una serie de requisitos espaciales relacionados programáticamente con el futuro proyecto). A la hipótesis de trabajo se le suman ahora condicionantes externas como la ubicación geográfica (temas de suelo y asoleamiento) y el programa para el edificio, que lleva al estudiante a desarrollar un proyecto completo.

F85. Proyecto Integrador. *Maximiliano Drager*

En este curso, los estudiantes llevan a cabo un Proyecto Integrador que consiste en rediseñar la marca y el sistema de identidad visual de un teatro independiente. Deben desarrollar un manual de marca y estrategias de comunicación institucional. Cada estudiante elige un teatro alternativo de una lista proporcionada. El proyecto se divide en 4 etapas. Primero realizan una investigación y relevamiento de campo. Deben identificar posibles falencias conceptuales o morfológicas y presentar un resumen visual de los datos recopilados. Para la segunda etapa, los estudiantes desarrollan una idea rectora o concepto que guía el proyecto de imagen global. Deben argumentar sus propuestas con una estrategia sólida y utilizando figuras retóricas. Se crean moodboards, mapas de identidad y se establecen los elementos del sistema de identidad visual. En la etapa tres, se definen los lineamientos conceptuales y formales que sustentan el Sistema de Identidad Visual. Se trabajan aspectos como grillas, forma, estructuras, tipografía y color para crear una identidad visual coherente y distintiva. Finalmente en la etapa cuatro, trabajan el diseño y diagramación del Manual de Marca. Los estudiantes desarrollan el manual

de marca, el diseño de recursos gráficos y se desarrolla la papelería institucional, la indumentaria, la gráfica vehicular y otros elementos del sistema de identidad visual. Este proyecto permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en comunicación y diseño multimedial en un contexto real, trabajando en el rediseño de la identidad visual de un teatro independiente.

F86. Multimedial 2, La identidad Flexible. *Alejandro Firszt*

Voy a compartir un resumen del proceso de diseño del proyecto de la asignatura Multimedial 2, el cambio de óptica en la enseñanza de asignaturas proyectuales para estudiantes avanzados. La identidad flexible, el manejo de la multiplataforma en donde la identidad se transforma en un organismo que muta conforme las exigencias de los criterios de comunicación.

F87. Proyecto Integrador del Taller de Arquitectura y Diseño 5. *Lucía Hollman*

El Proyecto Integrador, se enfoca en dos conceptos: la heurística como la capacidad de un sistema para realizar de forma inmediata innovaciones positivas para sus fines como el arte/ ciencia del descubrimiento y de la invención o de la resolución mediante la creatividad y el pensamiento lateral y la hermenéutica donde las cosas son vueltas comprensibles o llevadas a la comprensión a través del análisis, de la investigación. Entonces bajo estos dos temas se realiza una ejercitación inicial donde se introduce los temas a trabajar durante el semestre, pero además con clases de respuesta rápida donde se afianza la idea de grupo de trabajo con sus afinidades e intereses y en la fase del aprendizaje mediante el análisis y la investigación se hace hincapié en la obligación que tiene la academia en pensar y reformular los paradigmas establecidos. De esta forma se estimula al estudiante a investigar antecedentes y marcos conceptuales dentro y fuera de los límites de nuestra disciplina con aquellos intereses de la agenda actual pudiendo adaptar modelos arquitectónicos que conlleven a un pensamiento crítico y de ordenación de ideas acentuando la actuación del estudiante.

F88. Espacios sonoros. *Facundo Daniel López*

En el Proyecto Integrador los estudiantes exploran recursos expresivos y narrativos del sonido para crear una obra multicanal con las herramientas que brindan las nuevas tecnologías. A lo largo de este proceso, los estudiantes aprenden a utilizar los elementos del discurso sonoro y experimentan las posibilidades acústicas de los ambientes. De esta manera, el proyecto promueve un acercamiento académico hacia el diseño de espacios innovadores.

F89. Acompañamiento de Proyectos Integradores. *Daniela Pafundi*

Voy a compartir las experiencias, herramientas y la creación de mapas de referencias a la hora de acompañar los Proyectos Integradores de los alumnos del Taller de Reflexión Artística I. Veremos los procesos, los trayectos y los proyectos finalizados de los estudiantes.

F90. Producción y gestión de obras. Beatriz Piñeiro

Dado un proyecto a cotizar, se busca la comprensión de los principales aspectos relacionados con la producción y gestión de la obra, estos son: Técnicos, económicos y financieros.

Grupalmente y en forma colaborativa se elaboran diferentes estrategias que redundarán en diferentes presupuestos grupales o individuales, a definir según el número de estudiantes. Individualmente se analizan comparativamente todas las propuestas y su grado de conveniencia según cual sea el aspecto relevante para la elección.

F91. Inclusión social. Gabriela Zarich

En la asignatura de Diseño tridimensional II, su objetivo es enseñar a los alumnos señalética. Al Proyecto Integrador, se le suma un desafío más complejo, incluir a la señalización de un recorrido de un barrio, las señales necesarias para que personas con capacidad diferente, ya sean no videntes, por ejemplo, puedan disfrutar del recorrido como todos los demás. Para esto, nos realizamos una entrevista con una de las dos imprentas de Argentina, que elabora todos los carteles en acero inoxidable en Braille, donde todos los alumnos tienen la posibilidad de ahondar en cómo se elabora un proyecto de señalética de este estilo. A partir de ese encuentro tan enriquecedor pueden proyectar carteles hápticos, señalización en tótems, etc.

• Comisión 10**F92. Historia en 5 ilustraciones. Sabrina Fernández**

El Proyecto Integrador para Creación Visual I consiste en la elaboración de una serie de cinco ilustraciones donde el estudiante narra una historia corta y autoconclusiva. A partir de la conceptualización de un personaje principal y uno secundario, sumado a una idea base, deberán desarrollar un relato que cuente con una introducción, desarrollo, conflicto y desenlace. En dichas ilustraciones el alumno debe crear piezas visuales donde implemente adecuadamente los conceptos de composición, recorrido visual, el contraste de sus elementos y el manejo de la técnica elegida; así como lograr una coherencia narrativa en cada imagen para la comprensión total del proyecto. Al solo contar con el recurso de lo visual, y sin la posibilidad del diálogo, el alumno debe prestar especial atención a la actuación del personaje y a los elementos que elige ilustrar.

F93. Habitar contemporáneo. Mercedes Gómez Eulloque

La cátedra implementa diversas herramientas de diseño durante el Proyecto Integrador de la asignatura. Los estudiantes desarrollan el trabajo en tres módulos: En el módulo 1, se aborda el análisis de casos y propuestas programáticas. Se estudia la vivienda unifamiliar con la información necesaria para llevar a cabo el análisis de referentes. Esto permite que los estudiantes experimenten con propuestas proyectuales, aplicándolas en un lote en Buenos Aires para generar nuevas perspectivas del habitar actual. En el módulo 2, se explora la vivienda colectiva, analizando densidades, tipologías, estructu-

ras y materiales. Los estudiantes utilizan herramientas adquiridas para generar propuestas que responden a estrategias de implantación y articulación entre células de repetición. Finalmente, en el módulo 3, se ejecuta el Proyecto Final de vivienda colectiva, integrando herramientas desde el inicio del curso y profundizando en las relaciones entre propuestas proyectuales, ciudad y modos de habitar. Los estudiantes investigan el sitio y reflexionan sobre nuevos modos de habitar para elaborar un programa arquitectónico aplicable en un lote específico de Buenos Aires.

F94. Brief y relanzamiento de producto. Susana González López

Los estudiantes exploran el mundo de la publicidad como proceso de comunicación para desarrollar una campaña gráfica de reposicionamiento de producto, tanto en medios tradicionales como digitales. Durante este proceso, los estudiantes descubren a los actores de la publicidad y trabajan conformados como una agencia. De esta manera, el Proyecto Integrador promueve un acercamiento académico hacia la comunicación creativa, abordan las estrategias de comunicación en los medios tradicionales y digitales y el funcionamiento de una agencia. Los estudiantes eligen y exploran el producto de una marca específica, confeccionan un brief, realizan piezas gráficas y desarrollan una propuesta de medios.

F95. Sitio Web Dinámico. Mariano Ingerto

A partir de una presentación en clase sobre vanguardias artísticas y escuelas de diseño destacadas del siglo XIX y XX, el alumno realiza la selección de una de ellas y su correspondiente investigación sobre un punteo dado por el docente, con la intención de que todos los alumnos partan de la misma info para diseñar un sitio web básico en HTML y CSS de la misma. El sitio deberá tener un mínimo de 5 páginas internas, de las cuales una de ellas debe ser una galería de fotos y otra un formulario de contacto. A partir de esta base se comienza con la programación de funcionalidades para el sitio, utilizando MySQL como motor de base de datos y PHP como lenguaje de programación. Además deben agregar una base de datos, tablas de artistas y usuarios, un buscador de artistas, una página de resultados de búsqueda, un registro y login de usuarios y una página de contenido protegido para usuarios registrados.

F96. Realización Audiovisual II y Taller de Actuación IV. Rony Keselman

Realización Audiovisual II es una asignatura combinada que incluye estudiantes de la Licenciatura en Dirección Cinematográfica como así también de la carrera de Actuación Profesional (actor profesional). El Proyecto Integrador consiste en un cortometraje original cuya duración aproximada es de tres minutos en el cual los estudiantes de Dirección cinematográfica dirigen a sus compañeros de Actuación. El objetivo para los alumnos de Cine es realizar su primera experiencia en dirección de actores aplicando la teoría expuesta en la cursada y para los alumnos de Actuación, desplegar sus conocimientos actorales por primera vez frente a cámara.

F97. El Proyecto Integrador grupal en modalidad asincrónica. Anahí Ivana Louro

Breve recorrido del Proyecto Integrador de la asignatura Publicidad 1 y de sus etapas y momentos dentro del Ciclo de Asignatura. Se compartirán los proyectos grupales más destacados del primer cuatrimestre 2024. Se hablará de la experiencia vivida en el desarrollo del armado de grupos virtuales para el desarrollo del proyecto en modalidad asincrónica. Clase a clase se destacó la predisposición, organización y autogestión como pilares del aprendizaje colaborativo. Voy a compartir las experiencias en torno a los obstáculos y los facilitadores de dicho proceso y el rol del docente y de las herramientas virtuales en el armado de los grupos de trabajo. Resultados y reflexión final con los logros obtenidos.

F98. El uso didáctico de las redes y los dispositivos en el aula. Guillermo Pardo

Como un libro en una biblioteca que se exhibe pero no se lee, la aquiescencia de alguna herramienta tecnológica no conducirá a la competencia. Como tampoco su uso efectivo vaya a significar idoneidad alguna en la asignatura de estudio. Aún en las que están vinculadas directamente con el empleo de la tecnología, su utilización y manipulación probablemente no significaría mucho más que recordar un autor, un título y leer una contratapa. Porque así como obtener un conocimiento no significa desarrollar una habilidad, favorecer una práctica o inclusive potenciar una destreza, no significa construir un conocimiento; no al menos en el orden epistemológico. Una vez más nos damos de lleno con la dificultad, con la complejidad y con el problema. ¿De qué manera pretendemos usar la tecnología y ponerla en contacto con la enseñanza?. Voy a compartir las experiencias en torno a estas temáticas y cómo se trabajaron durante el cuatrimestre con los estudiantes.

F99. Tejidos Habitables. Lucila Pistolesi

El ejercicio principal del Taller de Arquitectura y Diseño 5 se centra en el desarrollo de un proyecto de viviendas ubicado en el barrio de Belgrano, Buenos Aires. Este ejercicio se divide en tres unidades: en la primera, “De Afuera para Adentro”, se realiza un análisis a nivel macro de las implantaciones, entendiendo los posibles enlaces entre unidades. Se estudian las unidades de viviendas sin una locación específica, se analizan los modos de habitar y se exploran distintos tipos de enlaces entre las unidades, además de repasar diversas tipologías edilicias. La segunda unidad, “De Adentro para Afuera”, se enfoca en la materialidad y las cuestiones constructivas del proyecto. Aquí, los estudiantes desarrollan planos detallados y maquetas que abordan los aspectos técnicos del diseño, incluyendo materiales, estructura y sistemas constructivos. La tercera unidad, “Tejidos Habitables”, analiza el conjunto de viviendas y la generación de tejidos urbanos. Los estudiantes proyectan un conjunto de viviendas, integrando sus propuestas con las lógicas del entorno y asegurando una cohesión con el contexto urbano de Belgrano. Este ejercicio permite a los estudiantes comprender profundamente el proceso de diseño arquitectónico, desde la investigación y el análisis del

emplazamiento hasta la materialización y contextualización del proyecto.

F100. Sastrería de tendencia. Jemina Rut Scalmana

En el Proyecto Integrador, los alumnos deben desarrollar una propuesta de diseño y desarrollo técnico de dos productos de indumentaria. A lo largo de todo el cuatrimestre se realizan actividades y devoluciones en el contexto de la clase, que sirven para organizar y darle contenido al proyecto de acuerdo a los temas vistos según el avance de la asignatura. Para el desarrollo de este proyecto, se propone que seleccionen una usuaria, considerando la diversidad morfológica de las mujeres, y en función del registro de sus necesidades se desarrollará un binomio que pueda vestir siguiendo las tendencias actuales. La propuesta seguirá lineamientos referidos a conceptos de la sastrería tradicional, así como también a las tendencias actuales de moda y estarán fundamentados sobre valores de la sustentabilidad y un correcto registro de las necesidades del usuario a nivel corporal. En el desarrollo de este proyecto los alumnos adquieren una nueva visión con respecto a la proyección de sus diseños entendiendo las prendas como espacios habitables y que deben desarrollarse desde un punto de vista técnico para lograr la mayor asertividad al momento de diseñar. Tomando decisiones estéticas y constructivas a favor del confort, la funcionalidad y productividad.

F101. El celular como herramienta para el aprendizaje de la fotografía. Daniel Tubio

A partir de las restricciones de la pandemia comencé a permitir que los estudiantes utilizaran sus celulares para hacer fotografías. Con la incorporación de algunas aplicaciones que transforman la cámara del teléfono en una cámara “profesional”, es posible aprender a usar las herramientas básicas de la fotografía sin necesidad de una cámara costosa. Además, con la ventaja de que, al ser el teléfono un dispositivo con el que convivimos las 24 hs del día, los estudiantes tienen la posibilidad de practicar continuamente las habilidades que van adquiriendo durante la cursada.

• Comisión 11**F102. Taller de Moda VI . Trinidad Calzón Heijkel**

Para la asignatura de Taller de Moda VI, las bases que se toman para esta asignatura es la moldería base masculina y la moldería base infantil. Dentro del primer grupo, se hace énfasis en la remera base, pantalón, camisa, campera y buzo. Como elementos extras de la cátedra se incluye también la realización de moldería masculina de corbata y bóxer (a petición de los alumnos). En segundo lugar, sobre la moldería infantil se desarrollan los moldes de remera base, pantalón y vestido. Como extras, dentro de este segmento, se agregan las transformaciones de pijama enterizo (derivado de la remera y pantalón) y un overol (derivado del vestido base). Por último, en lo que respecta a moldería, se incluye un apartado en donde se contempla la realización de la moldería de bebés. En ellos, se explican los moldes de body, pantalón y batita. A su vez, en la

asignatura se encara la realización de las fichas técnicas. Estas mismas se incluye la siguiente información: Geométrales a escala, despiece de moldería, especificaciones de cada molde, en que tela serán confeccionados y cuáles son los avíos correspondientes. Paralelo a este temario, se agregó una clase específica acerca de los costos variables para calcular sobre las mismas fichas. En la cátedra se estudia desde la teórica de los textiles apropiados para cada prenda, hasta su confección misma por parte de los alumnos. A su vez, la presentación final lleva a cabo la confección de tres prendas transformadas masculinas y dos prendas transformadas infantiles. En conjunto, se realizan las respectivas fichas técnicas y su presentación, y defensa del proyecto en un examen oral.

F103. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. *Damián Di Pasqua*

Los intercambios de experiencias pedagógicas enriquecen la formación académica y la experiencia universitaria de los alumnos y los docentes, y promueven un crecimiento en el intercambio de metodologías y dinámicas. Son una excelente oportunidad para potenciar los trabajos de los Proyectos Integradores y el encuentro entre los docentes.

F104. Cómo trabajar con una firma de moda. *Federico Ferrari Sánchez*

Voy a compartir el análisis de marca que realizan los/as alumnos/as de la asignatura Moda y Prensa II. Voy a exponer el criterio que utilizan para comprender su identidad, posicionamiento y funcionamiento.

F105. Distanciamiento e investigación: Apuntes sobre el trabajo a distancia en este campo. *Nicolás García Recoaro*

La pandemia trajo desafíos a la educación. Dejar las aulas físicas, migrar contenidos, la irrupción de las clases virtuales. En este escenario, la consigna de desarrollar una investigación en mi asignatura, la primera para la mayoría de los estudiantes, nos permite repensar las formas de acercarnos a nuestros objetos de estudio, su contexto y coyuntura. Dejar de ser meros espectadores es uno de los retos abiertos para el mundo académico contemporáneo. Como explica el sociólogo Richard Sennet en su volumen *El artesano*: “El autogobierno supone la capacidad de los ciudadanos para trabajar colectivamente en la solución de problemas objetivos, para desconfiar de las soluciones rápidas” (2009). Somos investigadores (docentes y estudiantes) que, al reflexionar sobre el duro presente, le otorgamos valor al camino de la experiencia, que será un auténtico sendero vital que crecerá durante todo el desarrollo del proceso de aprendizaje. La incorporación de las investigaciones en el campo de producción académica actual abre un espacio riquísimo para la reflexión sobre lo que dejó este escenario inédito.

F106. Impulsando el aprendizaje activo: Estrategias en Introducción a la Investigación. *Yamila Grunbaum*

La enseñanza de Introducción a la Investigación adopta un enfoque integral que incluye devoluciones periódicas con sugerencias escritas, trabajo en clase con fichas preparadas por tema, colaboración entre docentes en

la elaboración de materiales por módulos, diseño de materiales por clase y estimulación del intercambio y la discusión colectiva. Este método promueve la participación activa de los estudiantes, ofreciendo retroalimentación personalizada, adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje y un ambiente de colaboración enriquecedor, considerando el acompañamiento en los primeros pasos de la vida universitaria. Estas prácticas preparan a los estudiantes para la investigación y aportan al desarrollo de habilidades críticas y colaborativas fundamentales para su futuro académico y profesional.

F107. El aporte de la corrección oral en el Proyecto Integrador. Aprendizaje colaborativo. *Patricia Iurcovich*

La idea que propone el Proyecto de Integración es que los alumnos a través del proyecto elijan construir una forma de aprendizaje basado en la exploración, la observación, la consulta con el docente y la mirada de los otros compañeros en cuanto al proyecto elegido. Asimismo, que se incorpore la devolución oral de los proyectos en donde todos pueden aprender y capitalizar las correcciones, articulaciones de contenido, vocabulario y temáticas en general; esto permite no solo aprender desde lo individual sino desde la devolución que se le formula a los otros compañeros y en donde el alumno se expone además desde su oralidad que no es lo mismo que recibir correcciones escritas. La experiencia es muy buena y se trabajan las habilidades blandas además del contenido, muchos compañeros ayudan a otros con ideas lo cual permite además captar la atención.

F108. La entrevista, un buen momento de la cursada. *Cecilia Kiektik*

En este Foro, suelo reflexionar sobre los momentos del curso en los que enfrento un desafío, como fomentar la participación estudiantil en clase o desarrollar estrategias para el pensamiento crítico. En esta oportunidad, quisiera compartir reflexiones sobre la entrevista en la asignatura Introducción a la Investigación. La entrevista, como herramienta que el estudiante debe aprender, es útil para ingresar a su ámbito profesional, utilizando preguntas específicas y vocabulario pertinente en la gestión de un encuentro con un profesional, tras haber elaborado parte del marco teórico. Es necesario emplear, mejorar y adquirir habilidades blandas para interactuar con el entrevistado, incluso antes de la entrevista, desde la organización para concretarla.

F109. El Proyecto Integrador como una mirada crítica reflexiva sobre la expectación de un acontecimiento teatral. *Andrea Mardikian*

El Proyecto Integrador parte de la premisa de pensar el teatro como un fenómeno sociocultural que consta de tres actividades básicas en mutua dependencia: la producción, la distribución, el consumo. Según Juan Acha (1981) el arte es un fenómeno sociocultural. La acción del artista es solo una parte de ese acontecimiento. Es por eso que se siente atraído por el criterio relacional que se distancia de la supuesta unicidad artística de la obra. La perspectiva de este criterio permite reconocer que cuando se conocen las cosas, no se conocen en sí, en

toda su objetividad, sino que se conocen sus relaciones. El proyecto se inicia con la elección de una obra de teatro perteneciente a la actual cartelera de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Las obras teatrales son seleccionadas por el docente y están relacionadas, intrínsecamente, con los contenidos conceptuales propuestos en la asignatura. El estudiante debe elegir, por lo menos, una de esas propuestas y concebir su Proyecto Integrador a partir de esa unidad de estudio.

F110. El proceso de la escritura en Introducción a la Investigación. *María de la Victoria Pardo*

Se comenta brevemente sobre el proceso de trabajo de escritura de estudiantes en una asignatura como Introducción a la Investigación. Comparto algunos comentarios de estudiantes y observaciones sobre el proceso de enseñanza en el transcurso del cuatrimestre. ¿Cómo construir autonomía en la escritura? ¿Qué impronta le damos al trabajo con otras voces?

F111. Interpretar la mirada de otro. *Matías Riccardi*

Este cuatrimestre, como Proyecto Integrador final (Momento 3), los estudiantes eligen una escena de guiones brindados por el docente, no solo con el objeto de aplicar lo aprendido en la asignatura, sino también para evaluar la interpretación de otros autores. Creo que es un buen ejercicio para desarrollar su recorrido de forma más completa.

F112. Creación de recorridos multisensoriales. *Juan Manuel Sierra*

El Taller aborda el diseño de un conjunto de elementos morfológicos que configuran instalaciones efímeras para un evento temático simulado. La dimensión fenomenológica del espacio atraviesa todas las etapas del Proyecto Integrador: El análisis del sitio, el diseño morfológico abstracto y desarrollo material y constructivo. Los estudiantes proponen recorridos multisensoriales y multiescalares, a partir de estrategias morfológicas que se materializan en estructuras efímeras capaces de ser montadas y ensambladas con relativa rapidez en el marco del evento simulado en el Taller.

F113. Proyecto Integrador de la asignatura Introducción al Lenguaje Visual. *Belén Usandivaras*

El Proyecto Integrador de esta asignatura tiene como objetivo final el diseño de un afiche. Como docente, les sugiero la elección de una película como punto de partida del trabajo, pero también les doy la libertad de que eligieran otro tema (obra de un diseñador, músico, artista). Para el desarrollo del trabajo, se ven a lo largo de las clases, los distintos temas o herramientas fundamentales de la comunicación visual (signo, color, tipografía, forma, composición), centrándonos en las figuras retóricas, como recurso principal para construir el mensaje. Siempre subrayando la importancia de no caer en estereotipos visuales, sino buscar y construir imágenes propias. También, insisto en la importancia de investigar e indagar sobre el tema elegido, ya que cuanto más información tengamos, más libertad y recursos tendremos para pensar un concepto o idea, que será lo que se comunicará en la pieza gráfica.

• Comisión 12

F114. Cómo avanzar en el diseño a través del design thinking. *Valeria Baudot*

En esta oportunidad, evaluaremos cómo potenciar el proyecto de diseño a partir de la utilización de algunas herramientas del Design Thinking en el taller. El proyecto presentado, corresponde a la asignatura de Diseño 5, modalidad sincrónica desarrollado durante este cuatrimestre, para la carrera de Diseño de Interiores. El mismo nos permite observar como la utilización de algunas de las estrategias del método impactan positiva y diferencialmente en el resultado final del Proyecto Integrador.

F115. Las TIC en la educación: transformando el aprendizaje. *Carla Ferrari*

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han revolucionado diversos aspectos de la sociedad, y la educación no es la excepción. Su integración en el aula ha abierto un mundo de posibilidades para el aprendizaje, ofreciendo herramientas innovadoras que enriquecen la experiencia educativa de docentes y estudiantes. Las TIC son herramientas poderosas que, utilizadas de manera estratégica, pueden mejorar significativamente la calidad de la educación. Es fundamental que docentes, instituciones educativas y gobiernos trabajen en conjunto para cerrar la brecha digital y garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las oportunidades que ofrecen las TIC para aprender y prosperar en un mundo cada vez más digitalizado. Si bien la integración de las TIC en la educación presenta grandes beneficios, también existen desafíos que deben abordarse, como la brecha digital y la necesidad de capacitación docente. Sin embargo, las oportunidades que ofrecen las TIC son inmensas, y su uso adecuado puede transformar la educación y preparar a las nuevas generaciones.

F116. Canva, una nueva herramienta pedagógica para Diseño de Indumentaria. *Victoria Gabriel*

La cátedra de Diseño de Indumentaria, es de aula taller. Es decir, que los alumnos van aprendiendo a través de la práctica. La modalidad virtual, puede resultar más compleja por la distancia que hay entre el alumno con el docente. En la modalidad virtual hay dos opciones: sincrónica y asincrónica. La primera, los alumnos se conectan en un día y horario pre establecido, y deben cumplir con dichas clases. Y la segunda opción, los alumnos pueden no conectarse, pero deben entregar todas las instancias de sus proyectos en tiempos planificados. Durante toda la cursada los alumnos desarrollan su Proyecto Integrador donde trabajan desde sus paneles, sus texturas, sus envolventes hasta las producciones audiovisuales, basándose en un concepto de origen. A la hora de mostrar sus proyectos, se les pide que lo realicen con una presentación visual que también esté conectada al concepto. Pueden elegir muchas herramientas, pero en su mayoría optan por la herramienta Canva. Al ver la gran aceptación de los alumnos, me doy cuenta que en pocos años se transformó en una nueva herramienta pedagógica donde los alumnos se sienten a gusto trabajando y utilizándola. Durante estos años se lograron

grandes presentaciones visuales de proyectos, los cuales me gustaría exponerlos durante el Foro de Experiencias Innovadoras.

F117. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Gonzalo Ilutovich

La cátedra de Sonido y Grabación enfrenta fuertes desafíos relacionados a la rápida evolución de las nuevas tecnologías y el impacto que está teniendo el desarrollo de las industrias culturales la inteligencia artificial. La sobreestimulación digital dificulta el compromiso con los conceptos y prácticas enseñadas. Además, la constante aparición de nuevas herramientas y software es abrumador tanto para estudiantes como profesores, dificultando la adaptación y la profundización en el dominio de las habilidades necesarias. La integración de la inteligencia artificial en la producción musical presenta tanto oportunidades como profundos desafíos, ya que requiere una comprensión sólida de los principios subyacentes y la capacidad de adaptarse a un entorno en constante cambio plagado de poderosas tecnologías emergentes.

F118. Comercialización I: la variedad hace la diferencia, Gustamo Manzi

El Proyecto Integrador de la asignatura Comercialización I implica crear nuevos productos y ver si son viables. Entre los proyectos de los estudiantes se destacan un festival de cine itinerante, un bar danés, una marca de alfajores veganos o máquinas de coser portátiles, entre otros. Voy a compartir las experiencias que tuvimos con los alumnos durante el cuatrimestre.

F119. Los eventos culturales pensados como valor en la vida de las personas . Patricia Moreira

El diseño de eventos culturales conlleva en sus estructuras el desafío de crear experiencias transformadoras que enriquezcan la vida de las personas, fomentando el diálogo intercultural, el entendimiento mutuo y el desarrollo personal y social. Es a partir de esta premisa que se comparten diversos proyectos pedagógicos de la cátedra "Eventos Culturales".

F120. Marketing Digital: Herramientas y aplicaciones para potenciar los proyectos y la carrera profesional. Angélica Ordoñez

La cátedra de Comercialización I presenta el Proyecto Integrador centrado en el Plan de Marketing, destacando la aplicación de herramientas digitales en proyectos académicos y profesionales. Los estudiantes adquieren habilidades para utilizar software y aplicaciones de marketing digital y mejorar sus estrategias. A través de un enfoque práctico, se comparten experiencias y mejores prácticas en la implementación de estas herramientas, brindando a los alumnos la oportunidad de destacarse en el competitivo mundo del marketing digital.

F121. Lectura analítica, experimentación y reformulación del proyecto arquitectónico. Vanesa Rolón

En el marco de una cultura disciplinar, se desarrollan los proyectos, para lo cual se toma como punto de partida una obra de arquitectura construida en un marco geográfico

temporal determinado. Con el fin de entender sus lógicas internas, así como la comprensión de sus subsistemas, se procede a su disección y análisis (el todo y las partes, espacialidad, etc.), permitiendo de esta manera realizar una lectura analítica del objeto de estudio, el cual propone una manera de resolver los temas/problemas de la arquitectura. Se da inicio a una instancia de experimentación, que incentiva la sensibilidad y la intuición, permitiendo alcanzar una serie de resoluciones materiales (organización de la materia en términos de forma, producción, expresión) conformando lo que llamamos "finalidades internas". A este protoproyecto, se le adicionan condicionantes externas (terreno, programa), y es a través de la representación analógica (dibujo a mano como recurso y herramienta de producción y análisis), que se propone que el alumno se enfrente a nuevas necesidades que terminan de conformar el proyecto arquitectónico.

F122. Producción de Moda I . Leticia Soares de Souza

En la asignatura Producción de Moda I trabajamos el primer acercamiento de los alumnos con el universo de la producción visual de moda y de sus estilos y características. En esta oportunidad, comparto algunos ejemplos de Proyectos Integradores que han unido el universo de la moda y de la indumentaria con la fotografía, y las referencias conceptuales del arte.

F123. Estructura, materia y configuración espacial: primeras aproximaciones hacia la arquitectura a través de la configuración de un pabellón. Ezequiel Vespa

Enseñar el proyecto de arquitectura en el primer cuatrimestre de la carrera representa un desafío. La mayoría de los estudiantes comienza sin una base teórica y conceptual sobre la que incorporar conocimiento, por lo que hay que comenzar construyéndola. El cuatrimestre inicia con un ejercicio muy intuitivo, que consiste en sostener un ladrillo con una cantidad de varillas de madera balsa a una altura concreta. Este desafío nos permite empezar a hablar de estructura, materialidad e introducir los conceptos básicos que servirán de base para el resto del cuatrimestre. Luego se asigna a cada estudiante el estudio de una obra de arquitectura construida. Este cuatrimestre trabajamos con la Capilla del Retiro, del estudio chileno Undurraga-Deves; y con la Capilla Otaniemi de la pareja de arquitectos finlandeses Kaija y Heikki Siren. El análisis consiste en el despiece de la obra, con el fin de entender las lógicas internas de relación entre partes, las secuencias espaciales, y el diálogo entre los distintos subsistemas (estructura, cerramiento, particiones). Los resultados de este ejercicio son el material con el cual se inicia el proyecto final en la última parte del cuatrimestre. Esta instancia logra alcanzar una serie de resoluciones materiales (organización de la materia en términos de forma, producción y expresión) que conforman el marco de lo que podemos llamar como "finalidades internas". A este "protoproyecto" se le suman algunas condicionantes externas como son el terreno y el programa (en el primer cuatrimestre un pabellón en el parque Micaela Bastidas en Puerto Madero), en donde el alumno deberá enfrentarse a las nuevas necesidades que terminan de conformar el proyecto arquitectónico. El proceso se asienta a través

de la representación analógica, el dibujo a mano como herramienta de análisis y de producción.

F124. Dibujo de figurín. Daniela Wegbraut

El Proyecto Integrador de mi asignatura consta de diseñar una serie de 5 figurines frente y espalda inspirados en un artista. Las etapas del trabajo son: Investigación sobre el artista, armado de un panel conceptual rescatando conceptos que se trabajaran del mismo, diseño de los figurines, diseño de los fondos, aplicación de color, de texturas, realización de un panel con las texturas utilizadas en los figurines y realización de un escrito para pitch oral. Se trabaja también en la modalidad de foro, donde todos los alumnos cuelgan sus trabajos, realizan una breve presentación y los demás compañeros hacen preguntas, acotaciones y observaciones. En esta instancia les doy una devolución rescatando los aportes que realizaron sus compañeros y observaciones de cosas que se pueden cambiar o mejorar así también como las cosas destacadas del trabajo. Los proyectos se fotografían y se exponen en el Instagram de la cátedra. El Proyecto Integrador se utiliza como una herramienta para aplicar todos los conceptos que se van aprendiendo en la cursada, para aplicar la creatividad y además para trabajar un tema que considero importante en diseño que es la conceptualización. ¿Cómo se extrae un concepto que sirva como disparador creativo? ¿Cómo diferenciar concepto de recurso? ¿Cómo hacer para que no reproduzcan de forma literal el estilo del artista pasando por alto la selección de un concepto?. Estos son algunos de los desafíos que se les presentan. Se presentan algunos ejemplos de proyectos de alumnos para ver el trayecto recorrido hasta llegar a la etapa final.

F125. Tecnología III. Claudia Zapata Uran

Sobre el Proyecto Integrador de cursada: el espacio tiene como objetivo, culminar la cursada, con la presentación de una propuesta integral de diseño de núcleos húmedos: Baños y Cocinas, con sus respectivas instalaciones técnicas, desarrolladas a lo largo del cuatrimestre. El proyecto, se trata de un proyecto constructivo integral: Diseño de una residencia estudiantil y diseño de núcleos húmedos, teniendo en cuenta, procesos de diseño y constructivos, que juntos, consiguen acercar al alumno al ámbito de las infraestructuras sanitarias en general, brindándole diferentes herramientas que le permitan una debida construcción en el área del diseño y sus correspondientes instalaciones técnicas.

• Comisión 13

F126. Morfología de los objetos y elección de materiales. Lorena Bidegain

En la asignatura Representación y Materiales I, perteneciente al primer cuatrimestre de 4to año de la especialización Packaging de la carrera de Diseño Gráfico. Los estudiantes deben realizar un proyecto que incluye, la búsqueda de formas que acompañen a un producto, intentando no irse del rubro al que pertenece. Asimismo, deben encontrar el material que se adapte a esa forma y que esté en armonía con el producto que va a contener,

y con el público al que será destinado. Se utiliza el término científico morfología, para describir la creación y manipulación de la forma a través de bocetos y renders realizados por los estudiantes. La morfología es la descripción más clara que existe, para demostrar el modo en el que los diseñadores manipulan las formas, añadiendo, sustrayendo o transformándolas en nuevos objetos. Los estudiantes analizan, prueban y proyectan la mejor manera de mostrar una forma a través de un envase.

F127. Sedentarismo. Agustina Contreras

Este proyecto consiste en analizar la problemática del sedentarismo en la actualidad en Argentina. Al ser una temática tan amplia se busca trabajar junto a los estudiantes cuáles son los puntos de conflicto más evidentes, los usuarios con los que quieren realizar el proyecto y sobre todo analizar principalmente el contexto donde esto sucede. A partir de eso la idea es buscar, a través del diseño, formas de ayudar y colaborar en el bienestar de personas que sufren alguna problemática dentro de la salud mental. Siempre sabiendo que nada de esto reemplaza hacer actividad física o ir a un médico. Una vez definido el usuario y la problemática, los estudiantes trabajan sobre propuestas para darle forma a una idea final de proyecto. Asociamos esta idea a Mercado Libre, pensando no sólo en una idea acorde a esta empresa, sino también formas de promociones, cómo acercar esta idea a los usuarios, etc. El formato de entrega es un pitch acompañado de un panel a2 y un video para redes sociales.

F128. Primera aproximación a la investigación en diseño y comunicación. Mercurio De Leo

En Introducción a la Investigación, como primer acercamiento al cruce entre disciplina, campo, marco teórico y herramientas de investigación, se proponen actividades de búsqueda, reflexión y expresión. La propuesta es transitar una experiencia cercana a la realización de una investigación en diseño, comunicación o publicidad. Deben definir el recorte temático, espacial y temporal, se selecciona el marco teórico, se indaga en los antecedentes, los objetivos y se plantea la pregunta de investigación. Este trabajo de reflexión es acompañado por la elección de un caso de relevancia actual, que sea del ámbito profesional contemporáneo, así como emprendimientos de cercanía, agencias de diseño, ong, etc. De esta forma, partiendo del enfoque y análisis del objeto de estudio, los alumnos comprenden los requerimientos del trabajo de campo ligados a la bibliografía, para finalmente darle formato de investigación y presentar conclusiones.

F129. Metodología para enseñanza del proceso de diseño en clases heterogéneas. Martín Fernández

Mediante la aplicación de un método de Proyecto Integrador, en el contexto de un aula - taller, se ha observado luego de varios años de práctica que los tiempos entre entregas genera cierto nivel de desconexión por parte de los cursantes. Por ello usando al principio como dos etapas de trabajos y luego como cuatro etapas de un único Proyecto Integrador. Se podría decir que empieza a madurar una estrategia unificada de enseñanza y evaluación que permite lidiar tanto con el nivel de atención del alumnado como con situaciones de extrema heterogeneidad.

F130. Repensar el Proyecto Integrador “Una historia de mi familia”. *Matías Izaguirre*

El Proyecto Integrador que desarrollamos en Comunicación Oral y Escrita actúa como un medio para que los estudiantes exploren y descubran las historias que desean contar, ya sean recuerdos personales, memorias familiares o relatos significativos para ellos. El objetivo principal del proyecto es que los estudiantes adquieran habilidades y herramientas comunicativas que les permitan expresarse con soltura, claridad y eficacia al narrar sus propios relatos. Pero, en el camino, se hace especial hincapié que no importa si la historia es “socialmente relevante”, sino que sea significativo para ellos. El desarrollo del Proyecto Integrador implica, entonces, un proceso de trabajo escalonado, donde los estudiantes avanzan a través de etapas y se familiarizan con prácticas académicas relacionadas con la investigación. En ese sentido, en las clases se fomenta el intercambio, el trabajo colaborativo y la reflexión. Estos momentos son cruciales, ya que es aquí donde se aplican las operaciones necesarias para producir una narración que refleje la historia con la que han estado trabajando.

F131. ¿Qué significa ser yo?. *Mayra López*

El Proyecto Integrador titulado “¿Qué significa ser yo?” Es una exploración profunda de la identidad personal y la expresión individual de cada estudiante a través del Diseño de Indumentaria. En este contexto, la indumentaria se convierte en un vehículo para transmitir emociones, valores y narrativas personales, sin depender de las tendencias de moda convencionales. Este proyecto busca trascender los límites de lo superficial y la apariencia externa, centrándose en la esencia misma de quiénes somos como individuos. A través de un enfoque diverso que fomenta la expresión artística y el autoconocimiento, los estudiantes se adentrarán en la exploración de su propia identidad y la de los demás. En un mundo donde la uniformidad a menudo prevalece, este proyecto desafía las normas preestablecidas y fomenta la auto-expresión genuina, alentando a los diseñadores a cuestionar y redefinir las nociones convencionales de identidad a través de la indumentaria. El resultado es una serie de diseños que actúan como plataformas para que cada individuo cuente su propia historia, celebrando la diversidad y la singularidad en su máxima expresión.

F132. El Proyecto Integrador como herramienta centrada en el estudiante. *Yanina Moscoso Barcia*

En mi experiencia como profesora, he encontrado que el modelo de trabajo por Proyectos Integradores representa una herramienta poderosa para cultivar una educación relevante y centrada en el estudiante, una perspectiva innovadora que transforma la dinámica tradicional del aula. Este enfoque fomenta la interdisciplinariedad al integrar diferentes áreas del conocimiento en un proyecto central, lo que permite a los estudiantes explorar conexiones y aplicaciones prácticas de lo aprendido. Además, este modelo promueve el desarrollo de habilidades clave para el modelo laboral actual, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración en equipo. Los proyectos desafían a los estudiantes a ser proactivos en su aprendizaje, alentándolos a investigar, diseñar y

ejecutar soluciones creativas a problemas reales. Esta metodología no solo les proporciona una experiencia de aprendizaje significativa y contextualizada, sino que también los prepara para enfrentar desafíos del mundo real con confianza y competencia.

F133. Proyecto Integrador: Material de proyecto arquitectónico. *Karina Pafundi*

El proyecto desarrolla un programa de carácter doméstico inserto en un tejido consolidado de la ciudad de Buenos Aires. Los proyectos se desarrollan en el marco de una cultura disciplinar. Tomamos como punto de partida una obra de arquitectura construida a la cual se estudia, analiza y disecciona. El fin es entender sus lógicas internas, el análisis de las partes y el todo, su espacialidad y la comprensión de sus subsistemas (estructura, cerramientos, particiones). Este análisis nos permite la generación de material de proyecto. El desarrollo sucesivo de experimentaciones a partir de este material de proyecto permite abordar las distintas problemáticas de la disciplina: estructura, cerramiento, circulación, espacialidad, usos, ocupación del suelo, jerarquías, cuestiones compositivas, producción material. El proceso se asienta a través del dibujo 2D, maquetas, fotomontajes y fotografías.

F134. Portfolio Profesional. Branding Personal. *María Laura Spina*

El Proyecto Integrador para la asignatura Práctica Profesional es la construcción de la imagen profesional del estudiante a partir de una marca corporativa, sus diversas aplicaciones y la elaboración del Portfolio Profesional. El desarrollo del Branding Personal permite enmarcar los mejores proyectos del estudiante realizados durante su vida universitaria en diversas piezas gráficas de comunicación, con el objetivo de insertarse con éxito en el mercado laboral. Es una oportunidad única para reflexionar acerca de las fortalezas y debilidades como profesional. El Proyecto Integrador consta de 4 etapas donde el estudiante plantea un mapa de identidad o territorio de marca, propone un signo gráfico junto al manual de normas de marca, desarrolla aplicaciones de la identidad en curriculum vitae, papelería y material de promoción, elabora un Portfolio Profesional completo, desarrolla la imagen profesional para redes y web junto a una pieza gráfica de alto impacto visual para exponer en una entrevista laboral.

F135. El programa como puente. *Rodrigo Tellechea*

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Práctica Profesional. Se trata de una asignatura común a las carreras de Diseño Gráfico, Diseño de Indumentaria y Diseño de Interiores. El relato se centra en describir el público objetivo, el contexto de cursada y consecuentemente, de qué manera ha sido planteada la planificación y el desarrollo del Ciclo de Asignatura. Este enfoque no solo contempla lo heterogéneo del origen y las prácticas de cada una de las ramas del diseño que aquí han sido puestas a convivir, sino que su objeto es adaptar el recorrido para poner al alcance de estos futuros diseñadores y diseñadoras, herramientas del Diseño Gráfico que les permitan mostrar su producción con miras a insertarse en el campo laboral.

F136. Entendiendo la moda a través de la comunicación.**Martina Videla**

El Proyecto Integrador consiste en una exploración detallada del diseño de moda a través de tres etapas fundamentales. En la primera etapa, los alumnos abordan el sistema de colecciones al elegir un diseñador internacional o nacional, seleccionar una colección y enmarcar la temporada. Exploran la relación con décadas de moda, rubros, líneas presentadas, siluetas y accesorios predominantes. En la segunda etapa, se profundiza en el proceso de diseño al analizar la teoría del diseño, recursos constructivos, colorimetría, paleta de colores, textiles y texturas. Finalmente, en la tercera etapa, se realiza una investigación de influencias a través del estudio del coolhunting, identificando el tipo de diseñador, describiendo al usuario objetivo y analizando las tendencias que inspiraron la colección seleccionada. Este proyecto permite a los alumnos desarrollar una comprensión integral del proceso de diseño de moda.

• Comisión 14**F137. El universo gráfico de un artista como Proyecto Integrador. Noemí Binda**

En la asignatura Introducción al Lenguaje Visual el Proyecto Integrador consiste en el diseño de un sistema visual de afiches para un artista musical. Se desarrolla en 5 etapas: Etapa 1. La comunicación visual, investigación y conceptualización (proceso de búsqueda, relevamiento, investigación, análisis, propuesta de conceptos y tópicos). Etapa 2. Tipografías, tramas y texturas (elección tipográfica, refuerzo semántico, realización de tramas y texturas). Etapa 3. La imagen como signo (los lenguajes visuales en imágenes como soporte visual, símbolo, ícono, índice y figuras retóricas). Etapa 4. Color y composición (exploración del color y armonías, paletas cromáticas, propuestas de diagramación y composición con leyes compositivas). Etapa 5. Afiche final, mockups y montajes en contexto (definición final, diseño individual del afiche como parte de un universo gráfico). Al cierre de la cursada entregan el afiche final y una carpeta conceptual-gráfica que da cuenta de la producción y aprendizaje de los estudiantes.

F138. De lo grupal a lo singular, de lo singular a lo grupal. María Emilia Cortelletti

Me propongo compartir experiencias en relación al acompañamiento docente en los distintos procesos pedagógicos del alumnado. La importancia de la singularización, incluso en proyectos grupales, para poder abarcar las distintas experiencias personales y necesidades de los estudiantes. Buscando, además de cumplir con los requisitos académicos, nutrir los distintos perfiles profesionales.

F139. Casos sobre las diferencias materialidades y de concreción entre maqueta, prototipo y objeto. Jessica Janower

Durante el cuatrimestre se trabaja con los estudiantes la importancia sobre las diferencias entre materialidades. Una maqueta es una representación a escala reducida

del producto final, generalmente hecha de materiales simples como cartón o polyfan, utilizada para visualizar y evaluar conceptos iniciales. Por otro lado, un prototipo es una versión más avanzada, construida con materiales más cercanos a los definitivos, permitiendo pruebas más realistas de funcionamiento y apariencia. Finalmente, el objeto industrial es el producto finalizado y listo para la producción en masa. Se caracteriza por su calidad y durabilidad, fabricado con materiales específicos y procesos de fabricación precisos para garantizar su funcionalidad y eficiencia a largo plazo. Comprender estas diferencias es crucial para el éxito en el diseño y desarrollo de productos y la elección del material del producto para los Proyectos Integradores.

F140. La práctica y la teoría como herramientas de aprendizaje. Jonathan Landesman

Voy a compartir las experiencias resultantes de la cursada del primer cuatrimestre. Durante las clases se trabaja en cómo dar las herramientas para un aprendizaje que en vez de apelar a la memoria, y a una foto del momento.

El Poder de la Escritura en la Educación: Proyectos Integradores y Procesos Personales. María Alejandra Martínez
Voy a compartir algunos Proyectos Integradores del segundo cuatrimestre así como algunas actividades abordadas de manera más específica. Al trabajar en una historia familiar o un proceso personal, los alumnos no solo desarrollan su escritura y corrigen errores, sino que también exploran temas dolorosos, utilizando el espacio de escritura como una forma de liberación emocional. A veces, los alumnos encuentran imposible seguir escribiendo, no por miedo a la página en blanco, sino por temor a sus propias emociones. La escritura funciona como un proceso de catarsis emocional o ventilación de sentimientos negativos. Es fundamental no ser un profesor o tutor que inhiba a los escritores, ya que ningún tema es incorrecto y no estamos en posición de juzgar.

F141. Desarrollo de Concept Art para un Video Musical Animado. Victoria Murzi

La asignatura de Ilustración II se centra en el desarrollo de piezas de Concept Art para una producción audiovisual animada. Esto incluye el desarrollo completo del diseño de un personaje, diseño props, diseño de fondos, y realización de piezas de concept art. La idea es que los alumnos tengan un primer acercamiento al desarrollo conceptual y narrativo de piezas ilustradas para una producción serializada, creando así un sistema visual de mediana complejidad. Los objetivos generales de la asignatura hacen foco en adquirir conocimientos teóricos y prácticos para el desarrollo de Concept Art, emplear recursos narrativos para su realización y finalmente, desarrollar un estilo personal de ilustración de acuerdo con las exigencias narrativas y profesionales del Proyecto Integrador.

F142. Pabellón Argentino Expo Osaka 2025. Atilio Ariel Pentimalli

El Proyecto Integrador consiste en diseñar el Pabellón Argentino para la Expo Universal de Osaka 2025. El

programa expositivo del pabellón propone una sala inmersiva, un auditorio y diferentes zonas de exhibición, además de una cafetería en la planta baja y un resto regional en el último nivel (roof top). El objetivo es proyectar un pabellón nacional a partir de la experimentación y transformación de un referente, desarrollando un lenguaje propio a partir de la transformación del referente investigado. Saber interpretar los signos, leyes y lógicas de transformación de los módulos estructurales iniciales y los módulos de la envolvente son partes fundamentales de la propuesta del curso.

F143. Dinámica con uso de IA en Metodología de la Investigación. Araceli Retamoso

En virtud del avance de la Inteligencia Artificial en el ámbito de la educación y específicamente en lo que respecta a su uso como recurso y fuente bibliográfica, se propone una dinámica para el aula que posicione a los y las estudiantes como evaluadores y críticos de la IA, especialmente, del chat GPT. Esta actividad, que cuenta con una secuencia didáctica que ya ha sido probada experimentalmente en el aula, invita a la búsqueda de variables e indicadores a partir de una hipótesis diseñada por el alumno, la evaluación de las respuestas y la escritura de un informe acerca de los resultados obtenidos.

F144. Acciones sobre el material referencial y de proyecto. Diego Rodríguez

Para el Proyecto Integrador, los estudiantes trabajan con un edificio -de cinco a diez viviendas con talleres/estudios- situado en un contexto urbano y en un lote concreto en el barrio de Villa Ortuzar, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. El Taller de Arquitectura y Diseño III plantea a través de la implementación teórico-práctica de una ejercitación estructurada, en base a los procedimientos proyectuales sobre el material referencial fotográfico y de maquetas, el desarrollo de una lectura analítico-crítica sobre un caso de estudio para posteriormente producir una acción transformadora a partir del recorte de un fragmento que denominaremos pieza material y arquitectónica, con el objeto de desarrollar la capacidad de observación, relevamiento, elaboración y manipulación de un hecho arquitectónico específico por parte del estudiante. A partir de este material elaborado, se pretende el reconocimiento de una situación arquitectónica de interés para generar posibles conexiones y articulaciones (espacial, formal, material) en la generación de formas arquitectónicas dominadas por la diversidad, reconociendo los criterios de estructuración de la pieza presentes en la organización espacio-material de la obra.

F145. Re aprender a mirar. Paula Sasso

¿Qué sucede cuando miramos? ¿Realmente vemos lo que tenemos delante o vemos lo que nuestra mente ya conoce? ¿Es posible ver lo que nos rodea de una nueva forma? Re aprender a mirar el universo desde es un ejercicio de exploración y descubrimiento que permite desarrollar habilidades y recursos expandiendo la mente a nuevas posibilidades de creación. La morfología es el soporte de esta experiencia, es el portal a la nueva comprensión de las figuras, objetos y el universo visual en general. En

la cátedra de Taller I de Diseño Gráfico, nos enfocamos en aprender a ver más allá de lo que tenemos delante, a profundizar en la composición de una forma y en sus características, para luego representarla de nuevas formas visuales, desde las más realistas hasta las más abstractas, pasando por procesos profundos de análisis y comprensión visual.

F146. Taller de Arquitectura y Diseño 6. Rodolfo Anibal Torrás

En este ejercicio investigamos los modos de habitar el espacio comunitario. Fomentamos la construcción de pensamiento crítico y la conceptualización de los procesos proyectuales. Trabajamos partiendo del estudio de referentes arquitectónicos estudiando la lógica y el pensamiento de los mismos, analizando las relaciones entre las partes del proyecto. Luego iniciamos el proyecto trabajando la organización formal, espacial y funcional. Estudiamos la materialidad, el diseño de estructuras, las lógicas constructivas, la tecnología y las variables de control ambiental. Estudiamos las relaciones internas y externas del proyecto, así como los umbrales, los espacios intermedios, lugares del encuentro y de las relaciones humanas. Todas ellas articuladas en la complejidad de un proyecto arquitectónico de carácter público que se implica con la ciudad.

• Comisión 15

F147. Importancia de las técnicas manuales en el diseño de modas. Nicole Domenica Almachi Iturralde

Debemos romper las cadenas mentales del consumismo rápido impuesto por las grandes cadenas de modas. La mayoría de los diseñadores de modas o indumentaria al finalizar su ciclo y egresar encuentran un pavimento gris donde llevar a cabo propuestas de indumentaria utilizando técnicas manuales de diseño se vuelve todo un reto ya que puede que estas no fueron impartidas en clase o él no mostró interés por aprenderlas. Sabemos que patronaje y confección debe ser una habilidad formada dentro de las aulas ya que es básica para el conocimiento del estudiante, pero temas como bordado (de todo tipo), experimentación textil, teñido natural entre otras técnicas manuales, no son tomadas muchas veces en cuenta a la hora de desarrollar los pênsum de ciertas materias. Limitando un poco su creatividad y las propuestas desarrolladas.

F148. Forma y Representación III. Alejandro Betancourt Torres

Forma y representación III es la última asignatura del eje de forma y representación de la carrera de Arquitectura. En este curso se busca que los alumnos desarrollen los conceptos aprendidos en las anteriores niveles, sumado al uso de herramientas digitales para poder llegar a mejores resultados. El Proyecto Integrador se ve atravesado por el estudio a conciencia de un edificio referente del cual surgirá en la última unidad un pequeño proyecto arquitectónico. Algunos temas que se ven son el registro del edificio a través del dibujo, el entendimiento de la

escala con problema comunicacional, la generación de variantes y transformaciones de piezas y finalmente el entendimiento de la ciudad a partir del estudio del vacío, las relaciones geométricas de la trama y la relación del objeto arquitectónico con lo urbano y/o lugar.

F149. Introducción al Lenguaje Visual: Afiches de Películas. *Jorgelina Buchara*

En esta exposición voy a compartir las experiencias del desarrollo de los Proyectos Integradores de los estudiantes. Para el proyecto realizaron afiches de películas. Estas fueron elegidas y votadas por los alumnos.

F150. El aula como lugar de aprendizaje. *Gabriela Lorena Costa*

En los primeros abordajes el trabajo de experimentación y la investigación de diferentes materiales, en una escala pequeña para luego dar lugar a un volumen más grande que en la tridimensión debe cubrir y recorrer el cuerpo humano. Dicho proceso es parte fundamental del Proyecto Integrador de cátedra en Diseño de Indumentaria 1. El trabajo en el aula de los alumnos ingresantes enriquece el crecimiento individual, comenzando una nueva etapa en el desafío de incorporar nuevos saberes, sean del índole práctico como en lo conceptual y proyectual, clase a clase se acompaña el desarrollo de recursos creativos que van sumando a la experiencia del hacer y realizar sus primeras creaciones que documentan en fotografías y figurines, desarrollando el propio mundo creativo, para compartir en la clase con el intercambio de diferentes situaciones del aprender estético, artístico y proyectual.

F151. Desarrollo de Proyecto Integrador para Taller de Producción 2. Curvas espaciales, diseño de una forma conceptual. *Pilar Diez Urbicain*

En el Proyecto Integrador de la asignatura los estudiantes generan un volumen tridimensional. El procedimiento para el desarrollo de esta superficie volumétrica, surgirá a partir de las intersecciones de dos o más cuerpos geométricos trabajados en la cursada. La intersección definirá una curva espacial como elemento significativo. Se definen proporciones y modos de interceptar los cuerpos y geometría de la operación y la concreción final de la curva (por adición o sustracción). El resultado del trabajo será un modelo tridimensional conceptual en la cual debe estar resuelto tanto el aspecto constructivo (estructura geométrica, proporciones, dimensiones) así como el aspecto configurativo (colores, transparencias, texturas y brillos) del volumen logrado. En el Proyecto Integrador los estudiantes exploran la creación de las formas tridimensionales complejas a partir de la intersección de cuerpos geométricos definidos. Esta deberá manifestar una relación explícita tanto con las leyes de generación de la figura así como con el marco conceptual elegido. A lo largo de este proceso, los estudiantes exploran y analizan las curvas planas, curvas espaciales, su construcción geométrica y operaciones morfológicas complejas para avanzar hacia la comprensión espacial y generación morfológica.

F152. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. *Andrea Ferrando*

El Proyecto Integrador del Taller de Reflexión Artística II propone vincular los contenidos abordados en la asignatura con artistas, problemáticas y conceptos contemporáneos. De este modo, la historia del arte cobra un relieve diferente brindando herramientas que permiten pensar nuestro presente, al mismo tiempo que facilita conceptos aplicables a los diferentes campos disciplinares de los estudiantes. Se comparten Proyectos Integradores que den cuenta del proceso antes mencionado a fin de subrayar aciertos y dificultades que se presentaron, y la manera en que fueron abordados.

F153. Rediseño de revista - Como vendernos en una editorial. *Florencia Navarro*

En el transcurso del Proyecto Integrador del primer cuatrimestre de la asignatura Taller IV los alumnos son invitados e incentivados a realizar el rediseño de una revista a elección que los entusiasme y los motive a atravesar todo el proceso de rediseño de la misma, analizando las virtudes y defectos del diseño anterior de una manera global y haciendo foco en el público objetivo de la revista. Pasan por un proceso de aprendizaje donde el foco siempre está puesto en alimentar y potenciar sus habilidades como artistas y diseñadores. Al momento de presentar sus proyectos deben hacerlo mediante una presentación comparativa y dinámica como si estuvieran en una editorial presentándose para ser elegidos. Mostrando como con sus rediseños la pieza editorial adquiere mayor robustez y una mejora en su comunicación.

F154. Investigar investigando investigaciones. *Juan Manuel Pérez*

La asignatura Introducción a la Investigación es una instancia académica que se propone el descubrimiento y desarrollo de una manera de ver, percibir y analizar los fenómenos del diseño y de la comunicación emergente para luego poder plasmarlos en un proyecto de investigación académico. Uno de los andamios principales para esa práctica crítica es el acercamiento a otras investigaciones realizadas por profesionales de la investigación. En esa dirección, son definitivos los acercamientos a las investigaciones de distintos repositorios académicos de libre acceso entre los que se destacan los Cuadernos del Centro de Estudios de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. En ellos, los estudiantes buscan información y aprehenden maneras formales de estructurar sus proyectos, realizando un proceso formativo activo sobre las instancias actuales, innovadoras y heterogéneas emplazadas por una universidad letrada como es la Universidad de Palermo.

F155. Modelos de Negocios en la Industria creativa. *Karina Riesgo*

La industria creativa comprende una amplia gama de actividades vinculadas con un sector de la economía que se basa en actividades que generan valor a través de la creatividad, la innovación y la explotación de la propiedad intelectual. Este sector incluye actividades y

disciplinas, que abarca desde las artes y la cultura hasta los medios de comunicación y la tecnología. La industria creativa se caracteriza por su capacidad para combinar talento, tecnología y contenidos para producir bienes y servicios con un alto componente creativo y cultural. La incorporación de la inteligencia artificial en las industrias creativas está transformando la forma en que se producen, distribuyen y consumen bienes y servicios creativos. En la asignatura Desarrollo de Proyectos Comerciales II se desarrolla un proyecto creativo de gestión empresarial que permite analizar en profundidad la propuesta de valor hasta el plan económico y financiero con proyección de al menos tres años reconociendo los cambios de contexto y entorno que afectan el proyecto generando mediciones y planes alternativos para afrontarlos. Fomentamos proyectos que incorporen IA que ya está revolucionando las industrias creativas, ofreciendo nuevas posibilidades para la innovación y la eficiencia.

F156. Las posibilidades de la orientación docente en las búsquedas bibliográficas. *Jimena Trombetta*

En el marco del Proyecto Integrador en Introducción a la Investigación existen instancias de desarrollo en las que la acción docente es fundamental para poder orientar la búsqueda bibliográfica, tanto en el rastreo del marco teórico como del estado de la cuestión. A partir de allí surge la pregunta problema y la reflexión sobre cómo producir esa orientación. ¿Conocer el recorte del tema de los alumnos y poder actualizarse en las investigaciones adecuadas de cada carrera puede ser una clave posible o con dar estrategias de búsqueda en repositorios y plataformas idóneas es suficiente?

• **Comisión 16**

F157. Taller de Interiores V: Diseño de equipamiento y mobiliario. *Cecilia Bello*

El Proyecto Integrador de Taller de Interiores V se centra en el diseño de mobiliario y equipamiento para instituciones educativas, revaluando modelos pedagógicos y métodos de enseñanza. Los estudiantes examinan la relación entre espacios, individuos y actividades, y aprenden a definir y resignificar los entornos. Durante el proyecto, se diseñan muebles para un ambiente específico, considerando la experiencia del usuario y los requisitos funcionales, constructivos, estéticos, antropométricos y ergonómicos. El proyecto se aborda en cuatro etapas: análisis del sitio y equipamiento existente, desarrollo del plan de necesidades y planteo conceptual, diseño del mobiliario, y realización de planos. Este proceso fomenta la comprensión del espacio como experiencia y la integración de recursos, materiales y tecnologías. La entrega final incluye planos técnicos y maquetas digitales, además de una carpeta conceptual y gráfica con evidencia del proceso y una reflexión individual. Los estudiantes presentan su trabajo en un pitch, evaluando sus habilidades comunicativas y argumentativas.

F158. Diseño de un Stand. *Diego Cervantes*

El Proyecto Integrador de la asignatura Diseño de Interiores V es un espacio de exploración que permite la creación integral de un stand, dentro de un espacio de exposición, para una determinada marca. Para poder abordar el proyecto, se realiza una investigación detallada de dicha marca, teniendo en cuenta la imagen corporativa de la misma, definiendo un concepto o inspiración que guíe en la toma de decisiones del proyecto. Asimismo, se entienden las necesidades, actividades y requerimientos del usuario, con el objetivo de brindar el mejor escenario proyectual por medio de diseños innovadores y vanguardistas que comuniquen eficazmente la identidad de la marca para la cual se está trabajando. El proyecto brinda la posibilidad de mostrar aspectos funcionales, constructivos, estéticos y comunicacionales del diseño de stands, incorporando herramientas de branding, lo cual está presente en todo el proceso de diseño y en el resultado final del mismo.

F159. Instalaciones para edificios de gran altura. *Melina Díaz*

Partimos del proyecto de un edificio en torre de más de 45 metros de altura, cuyo uso varía en los diversos cuatrimestres, donde los alumnos deben posicionarse en el rol de proyectistas para diseñar y calcular las instalaciones necesarias para el correcto funcionamiento de la obra. Los estudiantes elaboran la documentación en forma grupal y la cátedra les asigna un sistema específico por cada tema, de manera tal, que la totalidad de los grupos obtengan diversas resoluciones para un mismo caso. En el marco de las devoluciones generales, se exponen las láminas con los avances semanales, donde impulsamos debates comparativos que agudizan el pensamiento analítico proyectual, y permite demostrar que no hay una única forma de pensar las instalaciones, y que estas deben diseñarse para conformar un conjunto arquitectónico estético y funcional.

F160. De la nada a las bases sólidas. *Nadia Elia*

A la cursada los alumnos llegan con conocimientos nulos sobre la moltería de indumentaria. Es por eso que durante todo el cuatrimestre van desarrollando y aprendiendo las bases más significantes de indumentaria, logrando construir productos terminados complejos. En esta presentación se realizará un recorrido por todo el proceso de descubrimiento y elaboración.

F161. Estrategias Docentes para una enseñanza de calidad: Facilitando el aprendizaje efectivo. *Alejandro Gurrera*

Las estrategias para una enseñanza de calidad pueden ser definidas como conductas y pensamientos implementados por los docentes que un alumno asimila durante su formación, con la intención de influir en su proceso de aprendizaje. Estos procesos integrados de procedimientos que elegimos tienen el propósito de facilitar la adquisición, el almacenamiento y/o la utilización de la información por parte de los estudiantes. El alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que

necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. Los docentes desarrollamos de acuerdo a nuestra experiencia y bagaje profesional las estrategias que empleamos para guiar ese aprendizaje, con secuencias de procedimientos o planes orientados hacia el logro de metas. Estas estrategias permitirán que el estudiante desarrolle durante su proceso de aprendizaje una determinada manera de procesar la información necesaria para su formación profesional y para el despliegue de su potencial, de forma consciente o inconsciente. Las estrategias que un docente crea tienen un carácter intencional e implican, por lo tanto, un plan de acción, frente a la técnica, que no es marcadamente mecánica y rutinaria, sino que está basada en las características y actitudes globales de cada curso.

F162. Publicidad en Movimiento: Experiencias de Producción de Comerciales en el Aula. Carlos Jiménez Quimiz

En el Instituto Superior Tecnológico Sudamericano de Guayaquil, los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico han transformado el aula en un vibrante estudio de producción audiovisual. Durante la cátedra de Producción de Comerciales, los estudiantes han experimentado de primera mano el proceso completo de creación publicitaria, desde la conceptualización hasta la edición final. A través de talleres prácticos y proyectos colaborativos, han desarrollado habilidades clave en guionización, dirección de arte, filmación y postproducción. Cada etapa del proceso ha sido una oportunidad para aplicar teorías aprendidas en clase a situaciones reales, enfrentando desafíos técnicos y creativos. Esta experiencia ha potenciado su capacidad para comunicar mensajes efectivos y persuasivos a través de medios audiovisuales, preparándolos para futuros roles en la industria publicitaria. Como resultado, los estudiantes no solo han creado comerciales innovadores, sino que también han fortalecido su trabajo en equipo y su creatividad.

F163. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Paula Lauferman

En este nuevo encuentro quiero compartir el desarrollo de los alumnos para llegar a la presentación del Proyecto Integrador. El mismo, propone a los alumnos, una experiencia aproximada a lo que será el día de mañana los desafíos que presentará su futura profesión. Pasando por instancias de investigación y conocimiento previo de sus futuros clientes, para poder estar a la altura de sus necesidades y poder responder de manera que colmen sus expectativas. Como la propuesta de la cátedra es virtual, tenemos alumnos ubicados en lugares geográficos muy diferentes, con lo cual, lo que en un principio parece una gran dificultad, termina transformándose en un valor diferencial que suma a la propuesta. También contamos con invitados (profesionales del medio) que comparten sus experiencias con los alumnos, aportando conocimiento y entusiasmo por la profesión lo cual es muy valorado por los alumnos.

F164. Apropiación del Proyecto Integrador Final. Alejandra Niedermaier

El Proyecto Integrador de la asignatura Diseño Imagen y Marca F (Fotografía) convoca a alumnos de distintas carreras que lo abordan con la premisa de que su resultado, un fotolibro de temática libre, sea no sólo un eslabón para aprobar la materia sino un objeto que los represente. En ese proceso se aúnan los aspectos teóricos con la realización específica.

F165. La devolución como proceso de aprendizaje. Julieta Selem

Los estudiantes de Introducción al Lenguaje Visual desarrollan como Proyecto Integrador un afiche. Este proceso durante la cursada se va avanzando en etapas que tienen objetivos particulares vinculadas con módulos temáticos de la asignatura. En todas las clases suben sus trabajos a una página que funciona como un muro (padlet) y ahí ellos cada encuentro suben sus bocetos y realizamos devoluciones en forma grupal. Todos están habilitados a dar su opinión siempre argumentando desde el punto de vista comunicacional. Así también estímulo que desarrollen una mirada crítica, validamos que entiendan la teoría dada y principalmente que puedan aplicarla en forma válida frente a sus proyectos. Además en las clases en vivo muestro siempre buenos ejemplos de los temas que vamos trabajando, para que ellos puedan inspirarse y enriquecer sus producciones. Aprender es un proceso, y aprenden haciendo, probando, experimentando, y eso se realiza durante toda la cursada.

• Comisión 17

F166. Proyecto Integrador de Taller de moda 4: dibujo expresivo de figurines. Pamela Bertoni

El Proyecto Integrador consiste en la creación y plasmación sobre papel de una serie de dibujos que recorren el diseño de una colección experimental, destacando el potencial identitario del alumno como diseñador, su expresión y visión artística así como su manejo de materiales y técnicas analógicas de dibujo.

F167. Textiles para diseñar. Patricia Charo

Los Proyectos Integradores de los alumnos demuestran cómo integran los contenidos de la asignatura y aplican en sus creaciones con intervención y creatividad en texturas, estampados y plisados. La experiencia de la asignatura dictada de forma sincrónica y asincrónica puede enriquecer las metodologías pedagógicas al cuerpo docente al intercambiar experiencias en cada cuatrimestre, con herramientas informáticas y el acompañamiento a los alumnos.

F168. Lectura analítica, experimentación y reformulación del proyecto arquitectónico. Emiliano Curi

Los proyectos se desarrollan en el marco de una cultura disciplinar. Para ello se toma como punto de partida una obra de arquitectura construida, en un marco geográfico-temporal determinado, se procede a su análisis y disección, con el fin de entender sus lógicas internas,

el análisis de las partes y el todo, su espacialidad y la comprensión de sus subsistemas (estructura, cerramientos, particiones). Este análisis nos permite obtener una lectura analítica del objeto de estudio, el cual propone una manera de resolver los temas/problemas de arquitectura. A partir de ello se inicia una instancia de experimentación, incentivando la sensibilidad y la intuición, además de la lógica ya planteada en la instancia anterior. Esta instancia logra alcanzar una serie de resoluciones materiales (organización de la materia en términos de forma, producción y expresión) que conforman el marco de lo que podemos llamar como “finalidades internas”. A este “protoproyecto” se le suman algunas condicionantes externas como son el terreno y el programa, en donde el alumno deberá enfrentarse a las nuevas necesidades que terminan de conformar el proyecto arquitectónico. El proceso se asienta a través de la representación analógica, el dibujo a mano como herramienta de análisis y de producción.

F169. Matriz pedagógica para entender el dibujo técnico y usarlo en el desarrollo de la carrera. Pedro Fernández Erramouspe

Nos proponemos transmitir conocimiento e intervenir adecuadamente para mejorar o incrementar la percepción del estudiante sobre el desarrollo de lo aprendido. ¿Cómo los guiamos?, ¿cómo disminuimos la incertidumbre crítica? y ¿cómo instrumentamos el trabajo en el taller?. Proponemos para este desarrollo el diseño de una matriz donde cada paso que realiza el estudiante tiene un fundamento y experimenta la confirmación de lo aprendido. El objetivo deberá cumplir con lo previsto para el curso y deberá dejar el terreno listo para recibir en el futuro próximo un nuevo conocimiento. Conclusiones sobre lo enseñado, trabajar para reforzar y practicar lo aprendido, cooperación entre pares, son la base del programa de la asignatura. La matriz a seguir respeta la sincronía del programa, se desarrolla en correspondencia temporal con el curso y concatena información para poder desplegarla en la resultante final sin que pese al estudiante la acumulación de información.

F170. Forma y contenido/Medios e imagen de moda. Magdalena Freitas

Durante el cuatrimestre, para la asignatura Producción de Moda I, los estudiantes realizan un análisis de medios editoriales, trabajan con la noción de lector modelo y su correlato en propuestas editoriales para medios de moda nacionales.

F171. Presentación del Proyecto Integrador: Fotografía cinematográfica. Sofía Genovese

Para el proceso de creación del Proyecto Integrador de la asignatura, Iluminación y Cámara I, los y las estudiantes deben entregar un cortometraje cuya duración oscile entre uno y tres minutos. Tienen que utilizar las propuestas estéticas de las siguientes vanguardias cinematográficas: Expresionismo Alemán, Cine Negro Norteamericano, Neorrealismo Italiano y Nouvelle Vague Francesa. El proyecto es de carácter grupal y pone en juego los conocimientos técnicos inherentes a la puesta de luces y

cámara, así como también los aprendizajes estéticos en tanto puesta en imagen de un relato. A lo largo del cuatrimestre se va trabajando para poder llevar a cabo este proyecto, se realizan ejercicios prácticos grupales y se brindan herramientas teóricas, como también referencias, ejemplos, autores que van sumándose para construir una caja de herramientas que los estudiantes irán usando a lo largo de su carrera.

F172. La hibridación técnica y su impacto en el discurso audiovisual. Vanesa Hojenberg

La presente exposición invita a reflexionar acerca de las estrategias aplicadas y los procesos desarrollados en las asignaturas de Dirección de Arte Audiovisual I y II. Dado el fuerte impacto que tienen las transformaciones e hibridaciones tecnológicas en el quehacer de las áreas de Diseño de Imagen y Sonido, Comunicación Audiovisual y Fotografía, resulta relevante considerar cómo -paralelamente- se recuperan prácticas tradicionales, se redescubren procedimientos olvidados y se integran las nuevas herramientas. Se propone centrar la reflexión en el desafío relativo al límite existente entre el recurso y el discurso y visualizar cómo su sinergia se ve reflejada en los Proyectos Integradores de Dirección de Arte. Finalmente, entendiendo que se trata de áreas creativas que requieren fuerte anclaje conceptual se intenta establecer de qué modo abordar -desde la práctica docente- el desafío de la construcción de una propuesta áulica que no quede sometida a las herramientas disponibles.

F173. La producción estética en el Siglo XX. Jorge Noriega

Les propongo a los estudiantes investigar el contenido de cada movimiento detallado en la bibliografía de la asignatura con sus artistas destacados, buscando sus aspectos relevantes en sus biografías respectivas. Con este material deberán presentar una carpeta teórica. Luego, analizamos las diferentes búsquedas y descubrimientos de las vanguardias del Siglo XX, basándonos en la Historia del Arte y las teorías de grandes maestros que luego desarrollamos en diferentes prácticas de dibujo y pintura. Los ejercicios realizados los aplican en productos, en función del diseño, para cada carrera. Aquí construirán su carpeta práctica. Durante las clases, reflexionamos sobre conceptos de la cultura del arte, para discernir, discutir, plantear ideas y pensamientos filosóficos que amplíen el conocimiento de dichas vanguardias artísticas. Concluimos con la presentación de un Ensayo sobre la Imagen de un autor contemporáneo, realizando el análisis de su obra relacionándolo con todos los conceptos adquiridos a lo largo de la cursada.

F174. Tejidos Habitables. Lucila Pistolesi

El ejercicio principal del Taller de Arquitectura y Diseño 5 se centra en el desarrollo de un proyecto de viviendas ubicado en el barrio de Belgrano, Buenos Aires. Este ejercicio se divide en tres unidades: en la primera, “De Afuera para Adentro”, se realiza un análisis a nivel macro de las implantaciones, entendiendo los posibles enlaces entre unidades. Se estudian las unidades de viviendas sin una locación específica, se analizan los modos de

habitar y se exploran distintos tipos de enlaces entre las unidades, además de repasar diversas tipologías edilicias. La segunda unidad, “De Adentro para Afuera”, se enfoca en la materialidad y las cuestiones constructivas del proyecto. Aquí, los estudiantes desarrollan planos detallados y maquetas que abordan los aspectos técnicos del diseño, incluyendo materiales, estructura y sistemas constructivos. La tercera unidad, “Tejidos Habitables”, analiza el conjunto de viviendas y la generación de tejidos urbanos. Los estudiantes proyectan un conjunto de viviendas, integrando sus propuestas con las lógicas del entorno y asegurando una cohesión con el contexto urbano de Belgrano. Este ejercicio permite a los estudiantes comprender profundamente el proceso de diseño arquitectónico, desde la investigación y el análisis del emplazamiento hasta la materialización y contextualización del proyecto.

F175. Cine Clásico en Tríptico. Patricia Relats

El cine clásico tiene fama de ser un cine sencillo, esquematizado y estereotipado. Como todo arte, una vez que se abren los lados y se puede tener una mirada más profunda, de la misma manera están planteados los momentos en la cursada. En el Momento 1 trabajamos la mirada de un director. En este caso fue Billy Wilder, donde cada uno tenía que entrar en la lógica de producción del Studio System y el tipo de historias que le interesaba contar a ese director. Para el Momento 2 dos se trabajan con dos películas del mismo género y qué cosas encontramos en común y qué cosas las distancian. Poner a una película a dialogar con las demás a las que les debe y responde. En el Momento 3, se deja que el personaje defina. Seleccionar un diálogo que defina la personalidad del personaje. Para eso se fundamenta con el viaje del héroe, detectar al protagonista y el cambio que se produce. En estos tres momentos, el estudiante pasa por los tres grandes pilares del cine clásico que son Studio system, Star system y los géneros narrativos. Con esto, el pitch final es poder unir con una temática que abordan desde esa aparente simpleza y armar un relato con una mirada personal. Su propio certain regard del cine clásico.

F176. Proyecto Integrador como disparador de crecimiento. Magdalena Siciliano

Empezar la cursada con un punto de partida tan contundentemente hace que los alumnos puedan de alguna forma ver el horizonte, entender hacia dónde se encamina o al menos cuales son las bases. Durante las etapas que conforman el proyecto, los alumnos se enfrentan a diferentes instancias, algunos los alejan otros los acercan a la idea, pero todos dan pasos. Todos se acercan a instancias en las que es necesario atravesar para llegar al final del proyecto, entender los altibajos de las etapas es el corazón mismo del camino. Son las que despiertan al alumno, lo nutren y lo llenan de conocimiento para abordar el final del proyecto.

F177. El uso de herramientas digitales en combinación con técnicas tradicionales para la ilustración de modas. Laura Valoppi

El objetivo de la asignatura Taller de Modas 4 es capacitar

al estudiante en la adquisición de habilidades para la creación de dibujos personales y con identidad. En esta cátedra se incorporan herramientas digitales y se utiliza un enfoque pedagógico y se busca fomentar el desarrollo de la expresión artística individual así como también la exploración de la identidad visual del estudiante. A través de la integración de tecnología digital, se ofrece un espacio para la experimentación creativa y la ampliación de las posibilidades expresivas en el ámbito del dibujo. Al combinar técnicas tradicionales con herramientas digitales, se busca promover un enfoque holístico hacia la práctica artística contemporánea, que reconoce y valora la diversidad de estilos y perspectivas. Este enfoque no solo enriquece el proceso creativo del estudiante, sino que también prepara a los participantes para enfrentar los desafíos del mundo artístico moderno, donde la tecnología juega un papel cada vez más relevante.

F178. Proyecto Integrador: “Perros de la Calle”. Cristian Valussi

Durante la cursada, los alumnos se embarcan en un proyecto: realizar una recreación libre de una escena de la película “Perros de la Calle” de Quentin Tarantino. Este proceso incluye todas las etapas de la producción cinematográfica, desde la creación del guión hasta la venta final de la obra. Los estudiantes realizan la escritura, perfeccionando diálogos y desarrollando personajes. Luego, pasan al rodaje. Posteriormente, se adentran en la postproducción, trabajando en la edición, la corrección de color y la mezcla de sonido. Finalmente, se enfocan en la venta y promoción de su obra, aprendiendo sobre distribución y marketing. Esta experiencia no solo les brinda conocimientos técnicos y creativos, sino también una comprensión profunda del trabajo en equipo y la dedicación necesaria en la industria cinematográfica.

• Comisión 18

F179. Taller de Moda 1 - Morfología humana y materialidades. Luciana Akselman

Durante el cuatrimestre los estudiantes entienden y aplican la relación creación-cuerpo-dibujo-forma-técnica mediante composiciones visuales, estructuras, representación de figura humana, texturas, estilización y movimiento, teoría del color, escalas de valor y representación de prendas y materialidades en figurín. Todos estos conceptos son representados en una serie de siete figurines, inspirados en la estética o universo visual de un artista, tanto digitales como a mano alzada en una carpeta. A esto se le suma una reflexión individual de cada estudiante en relación a los contenidos de la cursada y cómo lo experimentaron.

F180. Textiles para diseñar. Patricia Charo

Los Proyectos Integradores de los alumnos demuestran cómo integran los contenidos de la asignatura y aplican en sus creaciones con intervención y creatividad en texturas, estampados y plisados. La experiencia de la asignatura dictada de forma sincrónica y asincrónica puede enriquecer las metodologías pedagógicas al cuerpo

docente al intercambiar experiencias en cada cuatrimestre, con herramientas informáticas y el acompañamiento a los alumnos.

F181. Proyecto Integrador de Diseño de Vestuario I. Carla Desiderio

Durante las clases trabajamos con el concepto del indumento como lenguaje no verbal, también con el diseño del vestuario y su relación con la puesta en escena y el equipo de trabajo. La actividad receptiva del espectador y el análisis de la obra, su autor y contexto histórico. Desarrollamos el género teatral al que pertenece y del universo conceptual de la historia, el tema y el conflicto. Analizamos el vínculo con temáticas contemporáneas y posibles escenarios para su representación en la actualidad. El análisis de los personajes principales y secundarios y su relación dialéctica y vincular dentro del relato. Desglosamos sus necesidades funcionales y dramáticas y definimos su universo conceptual. Durante el cuatrimestre se busca el punto de encuentro entre el universo del diseñador/estudiante y la necesidad del personaje y la historia. Se reúne el universo conceptual y estético propuesto por el estudiante junto con las referencias definidas para comenzar con la etapa de pre-bocetado y bocetado, es decir, la representación concreta y completa del personaje. Desarrollamos y especificamos su caracterización, detalles constructivos, materialidades, necesidades específicas y la justificación de las elecciones en relación al personaje y el relato.

F182. Proyectos Integradores de la asignatura Producción de Moda III. Romina Fabretti

Durante el dictado de la asignatura Producción de Moda III, el alumnado se destaca por la presentación de propuestas creativas e innovadoras que materializaron en sus Proyectos Integradores. El alumnado realiza un análisis estratégico y un proyecto de rebranding para grandes firmas de moda tanto nacionales como internacionales así como también marcas emergentes. Entre ellas se destacaron Sadaels, Albanes, Vivienne Westwood, Maison Margiela, Diesel, Kijiji. Para concretar dicha propuesta los estudiantes llevan a cabo un estudio exhaustivo de cada firma haciendo una síntesis en un moodboard de tendencias y estilos y en una producción de moda express que dé cuenta de la identidad de la firma. En la segunda parte del proyecto el foco está puesto en las mejoras que cada firma tendrá y en cómo se observará en la producción de cada colección. Esto último se lleva a cabo a través de una nueva producción fotográfica más completa, con tres cambios de vestimenta y con nuevas locaciones y un brochure que dio cuenta de todo el proceso. El objetivo de esta cursada es analizar y desarrollar una mirada crítica sobre la industria de la moda y el rol del productor de moda para proponer mejoras y concientizar a los usuarios de moda.

F183. Multimedial 2, La identidad Flexible. Alejandro Firszt

Voy a compartir un resumen del proceso de diseño del proyecto de la asignatura Multimedial 2, el cambio de óptica en la enseñanza de asignaturas proyectuales para

estudiantes avanzados. La identidad flexible, el manejo de la multiplataforma en donde la identidad se transforma en un organismo que muta conforme las exigencias de los criterios de comunicación.

F184. Experiencias Pedagógicas Innovadoras. Ariel Khalil

En plena era tecnológica, en donde cada vez más se interactúa con un entorno digital, cobra especial valor la búsqueda del ser humano como elemento de diferenciación. Es evidente, que nadie va a cobrar valor profesional a partir de la cantidad de herramientas o aplicaciones que pueda manejar, sino a partir de cómo se constituyan como seres generadores de soluciones y proyectos. A partir de este punto, toman valor los avances técnicos y digitales como herramientas útiles para el ser humano, las cuales pueden potenciar en gran medida sus posibilidades de crecimiento. La intención desde el aula, entonces, será destacar y profundizar dicha característica extendiendo su aplicación a todo el Proyecto Integrador como elemento de reflejo hacia una nueva realidad.

F185. La curiosidad como motor de la investigación. Andrea Marrazzi

La presente exposición se basa en las estrategias pedagógicas encontradas para encarar el Proyecto Integrador de la asignatura Introducción a la Investigación. Esta asignatura se encuentra en el primer cuatrimestre del primer año, de todas las carreras, lo que implica una diversidad entre los estudiantes en cuanto a intereses abordados. Uno de los principales desafíos es lograr generar una comunidad de estudio entre alumnos de distintas disciplinas y generar un enriquecimiento mutuo a la hora del trabajo. Para facilitar el acercamiento a la metodología se hace un especial hincapié en el tema del informe, para que a través de su curiosidad el estudiante pueda sostener el proceso complejo que implica escribir bajo un marco teórico en un contexto académico.

F186. El Proyecto Integrador como herramienta centrada en el estudiante. Yanina Moscoso Barcia

En mi experiencia como profesora, he encontrado que el modelo de trabajo por Proyectos Integradores representa una herramienta poderosa para cultivar una educación relevante y centrada en el estudiante, una perspectiva innovadora que transforma la dinámica tradicional del aula. Este enfoque fomenta la interdisciplinariedad al integrar diferentes áreas del conocimiento en un proyecto central, lo que permite a los estudiantes explorar conexiones y aplicaciones prácticas de lo aprendido. Además, este modelo promueve el desarrollo de habilidades clave para el modelo laboral actual, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración en equipo. Los proyectos integradores desafían a los estudiantes a ser proactivos en su aprendizaje, alentándolos a investigar, diseñar y ejecutar soluciones creativas a problemas reales. Esta metodología no solo les proporciona una experiencia de aprendizaje significativa y contextualizada, sino que también los prepara para enfrentar desafíos del mundo real con confianza y competencia.

F187. Proyecto Integrador: Material de proyecto arquitectónico. Karina Pafundi

El proyecto desarrolla un programa de carácter doméstico inserto en un tejido consolidado de la ciudad de Buenos Aires. Los proyectos se desarrollan en el marco de una cultura disciplinar. Tomamos como punto de partida una obra de arquitectura construida a la cual se estudia, analiza y disecciona. El fin es entender sus lógicas internas, el análisis de las partes y el todo, su espacialidad y la comprensión de sus subsistemas (estructura, cerramientos, particiones). Este análisis nos permite la generación de material de proyecto. El desarrollo sucesivo de experimentaciones a partir de este material de proyecto permite abordar las distintas problemáticas de la disciplina: estructura, cerramiento, circulación, espacialidad, usos, ocupación del suelo, jerarquías, cuestiones compositivas, producción material. El proceso se asienta a través del dibujo 2D, maquetas, fotomontajes y fotografías.

F188. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Ignacio Pichot

Gestión del estudio y del proyecto, es una propuesta que comenzó en el 2024/1, y se enfoca en la integración de muchos conocimientos que se dan en la carrera de arquitectura. El Proyecto Integrador refleja la puesta en práctica de un proyecto dentro del contexto de un estudio, donde se interrelacionan los temas legales (los contratos), los económicos (los costos operativos directos e indirectos), los tiempos, la documentación gráfica y escrita técnicas, la relación con los clientes y grupos de trabajos. Una obra de escala pequeña de unos 40m2 nos permite concentrarnos en cada tema y que luego ellos puedan escalarlo a cualquier proyecto.

F189. El uso de herramientas digitales en combinación con técnicas tradicionales para la ilustración de modas. Laura Valoppi

El objetivo de la asignatura Taller de Modas 4 es capacitar al estudiante en la adquisición de habilidades para la creación de dibujos personales y con identidad. En esta cátedra se incorporan herramientas digitales y se utiliza un enfoque pedagógico y se busca fomentar el desarrollo de la expresión artística individual así como también la exploración de la identidad visual del estudiante. A través de la integración de tecnología digital, se ofrece un espacio para la experimentación creativa y la ampliación de las posibilidades expresivas en el ámbito del dibujo. Al combinar técnicas tradicionales con herramientas digitales, se busca promover un enfoque holístico hacia la práctica artística contemporánea, que reconoce y valora la diversidad de estilos y perspectivas. Este enfoque no solo enriquece el proceso creativo del estudiante, sino que también prepara a los participantes para enfrentar los desafíos del mundo artístico moderno, donde la tecnología juega un papel cada vez más relevante.

F190. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Marina Wabnik

La devolución entre pares es una estrategia pedagógica muy útil en las clases universitarias de asignaturas proyectuales. Esta estrategia consiste en que los propios

estudiantes se evalúan y retroalimentan mutuamente en sus proyectos, lo que fomenta la participación activa, el aprendizaje colaborativo y la mejora continua. En el marco del Taller III (Diseño Gráfico Editorial), el Proyecto Integrador involucra una serie de ejercitaciones técnicas y experimentales que sirven de pre-cocina del Proyecto Integrador (Diseño de Libro Objeto). Durante la cursada, los estudiantes pueden realizar revisiones y comentarios constructivos sobre los trabajos de sus compañeros, identificando fortalezas y áreas de mejora. Esto les permite desarrollar habilidades críticas de análisis y argumentación, así como aprender a recibir feedback de manera constructiva. Además, esta dinámica promueve un ambiente de confianza y respeto entre los estudiantes, ya que todos están en igualdad de condiciones al recibir opiniones sobre sus proyectos. También ayuda a generar un sentido de comunidad dentro del grupo, ya que se fomenta la colaboración y a su vez incorporan ejemplos y otros casos ajenos a su proyecto en particular; esto último contribuye a la formación de un criterio más abarcativo. En conclusión, la corrección entre pares es una estrategia pedagógica eficaz en el contexto de asignaturas proyectuales universitarias porque favorece el aprendizaje activo, colaborativo y autónomo. Además, ayuda a desarrollar habilidades críticas necesarias para el ejercicio profesional.

• Comisión 19**F191. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Gabriela Aparici**

La asignatura Edición Digital 1 se constituye como una instancia de análisis y reflexión de la etapa de post-producción audiovisual y su cruce con la tecnología. Trabajamos y experimentamos con diversas herramientas de edición no lineal y edición digital. Observamos e identificamos características propias de diferentes lenguajes audiovisuales. Realizamos ejercicios de edición de sonido y exploramos el lenguaje audiovisual en el mundo artístico y comercial. Como práctica que integra y despliega las habilidades y contenidos aprendidos en la cursada, elaboramos un material audiovisual de alcance profesional, con base a una marca comercial y la propuesta de un desarrollo creativo, utilizando el método de edición en vivo o live cinema, para un evento presencial.

F192. Un Benchmarking de Película. Alejandra Cristofani

No cabe duda de que las películas ofrecen un enorme potencial de aprendizaje. Muchos de los ejemplos que surgen del mundo del cine son aplicaciones válidas para el mundo de las empresas (desde los 90 a hoy en día). El atractivo que genera el cine en el alumno, con un lenguaje sencillo y ameno, no muy académico, pero con mucho rigor científico por el contenido plasmado en cada uno de ellos, es un elemento válido para acompañar un proceso de creación y generación de una propuesta comercial. En este caso, Intensamente, Air, El fundador, El Diablo viste a la moda, entre otras, donde hay líderes o elementos disruptivos que transforman una organización que la

Dirección de Empresas (DE) querría observar de cerca en una organización para aprender de ellos. En este caso son utilizadas para favorecer la división en grupos y el análisis de las propuestas de valor que sobrevuelan la película como fuente de inspiración para sus propias propuestas.

F193. Diseñando imágenes de Impacto Visual – Diseño Fotográfico IV. Gabriel Domenichelli

La asignatura trabaja intensamente en la realización de fotografías publicitarias de diversos productos. Se analizan diferentes tipos de objetos, su estructura y morfología, su textura, etc. Para luego definir un lineamiento estético, iluminación recomendada, efectos especiales que pudieran necesitarse y variantes que puedan surgir de esas características. De esta manera se definen los recursos para que el producto se vea de la manera más llamativa y se transforme instantáneamente en un objeto de deseo para el espectador, este es el objetivo de la fotografía publicitaria de productos. Las clases son con un fundamento teórico dentro de la práctica misma, ésta se realiza tanto en estudio como en el aula, con diferentes recursos que obliga a los alumnos a salir de su zona de confort para improvisar, de una manera lúdica y profesional, las soluciones a los diversos problemas que surgen en cada caso.

F194. Introducción a la Investigación 2024. Virginia Lauricella

En esta asignatura, una de las primeras de las carreras de la Facultad, los/as alumnos/as formulan proyectos de investigación. Se trata de las primeras aproximaciones académicas a un discurso que pronto les será habitual: definir un tema, formular una pregunta de investigación, plantear objetivos, argumentar su relevancia, armar un marco y un estado de la cuestión, realizar una entrevista, consolidar datos, arribar a una conclusión o respuesta a la pregunta inicial. Pero este recorrido no es meramente metodológico, los/as alumnos/as profundizan y dotan de sentido diversas temáticas que son de su interés y relativas a tendencias dentro del ámbito del diseño y la comunicación. Desde lo más novedoso como ¿en qué consiste la tendencia Coquette y la estrategia Faceless?, a lo clásico como ¿cuál es la incidencia de las vanguardias artísticas en la publicidad? y ¿qué nos dice el boom del arte conceptual sobre el estado del arte?

F195. Inteligencia artificial en el aula. Constanza Leda Martínez

Voy a compartir la experiencia en el uso de inteligencia artificial para la última instancia del Proyecto Integrador. Los alumnos realizan el nuevo afiche del film que modificaron estéticamente para sintetizar lo trabajado durante el cuatrimestre. Voy a compartir las reflexiones de la experiencia de realización del afiche utilizando inteligencia artificial. El uso de esta herramienta le permitió a la alumna llevar de bocetos de vestuario a mano a una foto expresada a través de esta herramienta.

F196. Cuando los alumnos nos marcan un camino. Daniela Muhafra

Si bien sabemos que no todas las personas somos iguales, también podemos evidenciar que los alumnos modifican

su comportamiento acorde al momento en el que se encuentran transitando la carrera. Las expectativas y las desilusiones forman gran parte de esta actitud donde muchas veces puede generar conflictos y, como conclusión, aprendizajes.

F197. Una carpeta de presentación de proyecto como final de la asignatura. Jorge Palomera

Voy a compartir cómo los estudiantes confeccionan su carpeta de proyecto para la asignatura. Durante el cuatrimestre se intenta que sea una experiencia lo suficientemente profesional como para que, a partir de lo trabajado en clase, puedan ofrecerlo en editoriales y/o productoras y no lo transiten como “un trabajo más de la facultad”.

F198. Ensayo sobre la imagen. Mercedes Pombo

La presentación se centra en el poder de la argumentación que deben desarrollar los estudiantes a la hora de llevar adelante su ensayo. Como se trata de un trabajo relacionado con las artes visuales, lo más importante en esta argumentación es que utilicen las obras de arte como elemento a analizar para relacionarlo con su enfoque y sostenerlo.

F199. Dibujo 1: Innovar contra reloj. Julián Ruiz de Arechavaleta

En todos los años que he dictado la asignatura Dibujo 1, he cambiado la forma de abordar la enseñanza del Dibujo Técnico, y por lo tanto, las propuestas de trabajo. Sin embargo, el hecho de que esta asignatura sea de estudiantes ingresantes, trae como consecuencia un cronograma que debe ajustarse. La estrategia que he utilizado hasta el momento consistente en dividir en dos la cursada, siendo la primera la Etapa Preparatoria para el Proyecto Integrador, y la segunda el Proyecto Integrador propiamente dicho, ha sido exitosa. En esta breve exposición pretendo exponer esta problemática e intercambiar ideas para generar una propuesta de enseñanza superadora.

F200. La forma urbana del hábitat productivo. Juan Manuel Sierra

La asignatura aborda el diseño de formas urbanas variadas que configuran medios construidos de múltiples escalas para el desarrollo del hábitat productivo en la ciudad. Los estudiantes adquieren habilidades para el diseño integral de grandes y complejas dimensiones del medio construido, a través del estudio del urbanismo, el ambiente y el paisaje contemporáneos. A lo largo del cuatrimestre, los estudiantes construyen un discurso específico, sintético y claro, capaz de sostener argumentalmente las estrategias proyectuales en todas sus escalas, desde la ideación e investigación hasta la definición material del diseño de las infraestructuras, arquitecturas y espacios públicos.

F201. El pasado está de moda. Daniel Hernán Talio

En esta exposición se pensará la noción de nostalgia que irrumpe en los productos de la actualidad. Tanto en el art toy como en el rebranding de Burger King se observan rasgos de un mundo pasado y se los realza desde lo estético sin incluir las problemáticas históricas propias de esos períodos. La mirada gentil despolitiza y hace

que la vieja utopía en el provenir corra la mirada hacia un tiempo que ya no volverá. Parece ser que el pasado está de moda.

• Comisión 20

F202. BIO-TECNO . Goia Avena

Esta experiencia pedagógica se da en el marco de la asignatura Materiales y Procesos III de la Licenciatura en Diseño. Se busca una temática que pudiera ser de interés para estudiantes que ven de manera más integral el diseño llegando así al concepto BIOTECNO, esta palabra es disparadora y ya en esta segunda experiencia puedo decir que con muy buenos resultados. Es un tema que abre a la investigación tanto en temáticas de tecnologías más actuales como en la concientización de la tecnología en pos de la naturaleza y a su vez en su costado inverso, en la tecnología interviniendo en los procesos naturales. El estudiante según su interés elige a un diseñador/a de vanguardia que trabaje con estos temas para entender cómo es su proceso y a su vez, como fuente de inspiración. El resultado final es una envolvente, Prototipo Rector, que dará lugar a una línea de indumentaria dentro de una colección.

F203. Las preguntas como disparadoras de aprendizajes en el aula. Thais Calderón

Relato de mis experiencias áulicas usando preguntas como recurso pedagógico para guiar la reflexión del Momento 2 y 4 en el marco del Proyecto Integrador en las asignaturas de Comercialización 2 y Estrategias Empresariales, que he dictado en el primer cuatrimestre.

F204. Fuentes inspiradoras para el acto de escribir. Dardo Dozo

Dentro de la cantidad de posibles inspiraciones para llevar adelante una narrativa determinada, pensando que dentro de la cátedra se trabaja de manera profunda la narrativa desde un punto de vista ficcional en pos de conocer, reconocer y abordar nuevas posibilidades dentro del uso de la palabra (que luego repercute dentro de la instancia de la oralidad), propongo como docente dentro de la asignatura Comunicación Oral y Escrita, diversas fuentes inspiracionales para construir narrativas que son creadas grupalmente, como forma de alimentar el acto de escribir, para luego compartir entre todos los grupos y analizarlos de manera colaborativa. Dentro de algunas fuentes que se pueden mencionar se destacan el relato policial (ahondando la Teoría de la Omisión) y frases de reconocidos filósofos para ser metafóricas dentro del relato.

F205. Diseño de equipamiento y mobiliario. Felipe Fernández

Dentro del marco de un proyecto educativo innovador y pionero a nivel latinoamericano compartimos esta experiencia educadora desde la óptica docente. Posición que asumo después de algunos años de experiencia profesional en el campo de la asignatura y que asumimos con

entera satisfacción los resultados que se han alcanzado en términos proyectuales y académicos dentro de la disciplina de diseñador que nos atañe.

La asignatura consiste básicamente en proporcionar las herramientas conceptuales y técnicas para que los que se están formando en el campo del interiorismo puedan generar el mobiliario necesario para los espacios que proyectan. Los resultados percibidos son muy gratificantes y dejan ver la adecuada preparación que han recibido los estudiantes. Nosotros como docentes debemos hallar con ellos la integralidad en lo que creamos. Es decir, que todo lo que nuestros alumnos propongan posea un equilibrio en lo formal, lo conceptual, lo técnico y lo material y que nosotros seamos los guías para que eso así suceda. Con esa base canalizamos las propuestas de todos y cada uno de ellos en muebles con una lógica constructiva y material coherente en términos prácticos y productivos. Esta lógica proyectual al final del cuatrimestre es muy bien interpretada por mis alumnos y nos permite generar muebles y equipamiento debidamente articulados y dispuestos en un espacio interior asignado que dejan ver esa integralidad que buscamos desde el primer momento del curso. Los objetos, el equipamiento y los muebles más complejos en términos de producción son los que se eligen para proporcionar más documentación. Ese ejercicio permite que mis alumnos conocieran a fondo los materiales, sus cualidades mecánicas y físicas que en muchos casos desconocen y que ahora les permite afrontar un problema de mobiliario desde una postura más profesional que antes de iniciar el curso.

F206. La moldería presentada con un e-portafolio. Sheila Freue

El Proyecto Integrador a desarrollar trata sobre la reproducción de seis molderías sastreras, que son vistas en clase y de las cuales se realiza la transformación de tres ellas dentro de la sastrería relacionado a los conceptos básicos del diseño, se produce una ficha técnica para cada transformación, con el geométral, el despiece de la moldería y los textiles/avíos. Ya una vez terminado el trazado en papel pasa a ser confeccionado en tela. Esos tres prototipos se interrelacionan entre sí por medio de una inspiración anteriormente elegida por el alumno. Como resultado final, se realiza una producción fotográfica pensada para ser presentada dentro de un portafolio digital profesional para un futuro empleador.

F207. El guion: entre la letra, la imagen y una concepción de lo audiovisual. Reflexiones sobre la relación entre la parte y el todo en el ABP. Roman Keszler

El ABP encierra una paradoja fundante: desde el comienzo del proceso, el estudiante debe abordar el desafío de hacer algo que todavía desconoce (el Proyecto Integrador). Y no sólo carece aún de las competencias necesarias para hacerlo; también ignora qué es -al menos en buena medida- el producto u objeto que la consigna pide producir. Ese punto de partida en tal sentido esquivo e interpelante, demanda estrategias docentes consistentes con las metas y las características del modelo pedagógico, e impacta en todas las dimensiones de la acción de enseñanza, tam-

bién en la planificación. Una de las complejidades del esfuerzo de definir una propuesta educativa y secuenciar el recorrido didáctico sin eludir la contradicción inicial del modelo del ABP, anida en la pregunta por las relaciones entre la parte y el todo del proyecto. ¿Cómo pensar la relación entre acción, conocimiento y temporalidad? ¿Cómo dar el primer paso sin conocer todavía el objeto a ser producido?. Asumiendo la importancia de un ordenamiento por etapas de todo el proceso, uno de los caminos posibles para ensayar una respuesta consiste en abordar tempranamente, desde la primera clase, el trabajo con un proyecto terminado, que ofrezca una representación modélica, aunque no dogmática, de la totalidad acabada del Proyecto Integrador, como horizonte orientador y punto de llegada. Con ese recurso, se abre la oportunidad de trabajar cada etapa y sus contenidos (o sea: una parte del proyecto) en una dialéctica iterativa y sostenida con el todo (o sea: el proyecto terminado) y, al hacerlo, atravesar las tensiones originarias de manera virtuosa entre los procesos subjetivos y las metas de logro involucradas en el esfuerzo de hacer un proyecto integrador terminado y de calidad, en tanto evidencia de una experiencia de aprendizaje significativa, creativa y duradera.

F208. Creaciones morfológicas a partir de disecciones. *Mónica Lazzatti*

En mi presentación comparto las experiencias pedagógicas del Taller de Interiores I que dicté durante el primer cuatrimestre dentro de la carrera de Diseño de Interiores en la Universidad de Palermo. Teniendo en cuenta la diversidad de estudiantes que concurren a este taller (arquitectura, diseño de interiores, diseño de moda, diseño industrial y diseño textil) me resulta necesario abarcar los contenidos teniendo en cuenta múltiples abordajes. Es el segundo taller que dicto para este nivel y en esta oportunidad se me ocurrió la posibilidad de diseccionar formas geométricas básicas, para analizar a partir del estudio minucioso de los elementos que las componen, las posibilidades creativas de creación y exploración de envolventes espaciales. Este punto de partida básico, en donde cada estudiante selecciona su objeto básico de estudio, da pie a una mayor focalización a la hora de experimentar transformaciones estructurales, juegos de color, escalas y texturas. La experiencia forma un universo muy rico que quisiera compartir con mis colegas.

F209. El relato ilustrado. *Mariano Lucano*

La asignatura Ilustración III tiene por Proyecto Integrador el diseño grupal de una antología de cuentos asignados, y en una segunda etapa, el reparto de cuentos entre los integrantes del grupo, y la confección de ilustraciones que acompañen los textos. Lo que voy a compartir con los profesores, es mi testimonio de cómo los estudiantes empiezan ilustrando poesías, canciones, y cuentos breves con una o dos actividades conforme avanzamos en el cuatrimestre, hasta enfrentar el ejercicio de pensar y realizar las 8 ilustraciones, con el texto, y en armonía con los cuentos ilustrados por otros compañeros. Voy a compartir en la exposición una selección de trabajos de los alumnos.

F210. Sin máscara, redactar trascendiendo. *María Virginia Marturet*

El poder de la palabra utilizado estratégicamente hace que uno pueda trascender en nuestras comunicaciones de manera consciente, asertivamente desde lo más genuino de cada ser. El triple impacto, junto con otras de las claves de esta nueva era, donde el individualismo es parte del juego, y que si querés ser parte debes saber jugarlo también; serán motivo de debate. Vamos a jugar al poder de la mente, las redes y lo posible. Si nos lo proponemos, co-crearemos ámbitos de diálogo y entendimiento más allá de las barreras idiomáticas, psicológicas, desde lo concreto y material hasta lo abstracto, filosófico y espiritual. Voy a compartir el Proyecto Integrador de una estudiante, esta propuesta que propone una búsqueda, personal y colectiva de nuevas perspectivas propias del siglo XXI y de este milenio, que nos atraviesa desde la pandemia y la tecnología, pasando por la salud mental y la transparencia a nivel global. ¿Nos animamos?

F211. La producción estética en el Siglo XX. *Jorge Noriega*

Les propongo a los estudiantes investigar el contenido de cada movimiento detallado en la bibliografía de la asignatura con sus artistas destacados, buscando sus aspectos relevantes en sus biografías respectivas. Con este material deberán presentar una carpeta teórica. Luego, analizamos las diferentes búsquedas y descubrimientos de las vanguardias del Siglo XX, basándonos en la Historia del Arte y las teorías de grandes maestros que luego desarrollamos en diferentes prácticas de dibujo y pintura. Los ejercicios realizados los aplican en productos, en función del diseño, para cada carrera. Aquí construirán su carpeta práctica. Durante las clases, reflexionamos sobre conceptos de la cultura del arte, para discernir, discutir, plantear ideas y pensamientos filosóficos que amplíen el conocimiento de dichas vanguardias artísticas. Concluimos con la presentación de un Ensayo sobre la Imagen de un autor contemporáneo, realizando el análisis de su obra relacionándolo con todos los conceptos adquiridos a lo largo de la cursada.

F212. Aprendizaje por proyectos: desarrollo de competencias en el proceso de enseñanza. *Flavio Claudio Porini*

En búsqueda de un modelo pedagógico de enseñanza que genere una propuesta de aprendizaje significativo: el desarrollo de un Proyecto Integrador permite articular el conocimiento teórico académico a situaciones contextuales abordadas desde el caso de estudio. Pero esto toma relevancia a partir de buscar en los alumnos la posibilidad de que apliquen distintas competencias en su proceso de aprendizaje. El “saber hacer” toma un papel clave en el modelo pedagógico de proyecto siendo que permite que cada alumno avance en función de las habilidades que va incorporando para la construcción del mismo. Podemos definir a la competencia como una habilidad del estudiante que permite aplicar el conocimiento (el saber) en el proceso de ejecución (el hacer), debiendo dar cuenta del mismo a partir de los resultados esperados a

lograr que plantea el docente. Este modelo pedagógico sustentado en el proyecto, basado en las competencias, permite construir una experiencia significativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje del alumno.

• Comisión 21

F213. Lectura analítica, experimentación y reformulación del proyecto arquitectónico. *Emiliano Curi*

Los proyectos se desarrollan en el marco de una cultura disciplinar. Para ello se toma como punto de partida una obra de arquitectura construida, en un marco geográfico-temporal determinado, se procede a su análisis y disección, con el fin de entender sus lógicas internas, el análisis de las partes y el todo, su espacialidad y la comprensión de sus subsistemas (estructura, cerramientos, particiones). Este análisis nos permite obtener una lectura analítica del objeto de estudio, el cual propone una manera de resolver los temas/problemas de arquitectura. A partir de ello se inicia una instancia de experimentación, incentivando la sensibilidad y la intuición, además de la lógica ya planteada en la instancia anterior. Esta instancia logra alcanzar una serie de resoluciones materiales (organización de la materia en términos de forma, producción y expresión) que conforman el marco de lo que podemos llamar como “finalidades internas”. A este “protoproyecto” se le suman algunas condicionantes externas como son el terreno y el programa, en donde el alumno deberá enfrentarse a las nuevas necesidades que terminan de conformar el proyecto arquitectónico. El proceso se asienta a través de la representación analógica, el dibujo a mano como herramienta de análisis y de producción.

F214. Las TIC en la educación: transformando el aprendizaje. *Carla Ferrari*

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han revolucionado diversos aspectos de la sociedad, y la educación no es la excepción. Su integración en el aula ha abierto un mundo de posibilidades para el aprendizaje, ofreciendo herramientas innovadoras que enriquecen la experiencia educativa de docentes y estudiantes. Las TIC son herramientas poderosas que, utilizadas de manera estratégica, pueden mejorar significativamente la calidad de la educación. Es fundamental que docentes, instituciones educativas y gobiernos trabajen en conjunto para cerrar la brecha digital y garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las oportunidades que ofrecen las TIC para aprender y prosperar en un mundo cada vez más digitalizado. Si bien la integración de las TIC en la educación presenta grandes beneficios, también existen desafíos que deben abordarse, como la brecha digital y la necesidad de capacitación docente. Sin embargo, las oportunidades que ofrecen las TIC son inmensas, y su uso adecuado puede transformar la educación y preparar a las nuevas generaciones.

F215. Los nuevos estereotipos son tan malos como los viejos. *Daniel Marcelo Gallego*

En los últimos años he detectado que la gran mayoría de los alumnos, al definir grupos etarios, sociales y

culturales, termina definiendo casi siempre un único modelo: gente siempre positiva, que le gusta la vida sana, colaborativa, empática y con conciencia social. Sin darse cuenta caen en los estereotipos. Hay un nuevo estereotipo social de lo “políticamente correcto” que está viejo. El consumidor tradicional de hoy es más individualista, contradictorio y rebelde. Durante las clases se reflexiona en torno a estas temáticas. ¿Tiene sentido que como docentes reflexionemos sobre esto? Creo que sí. Porque sin darnos cuenta, nosotros también aceptamos mansamente estos nuevos estereotipos. Y la falta de identificación, le quita poder a cualquier mensaje.

F216. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. *Pelayo González*

Voy a compartir reflexiones en torno a los obstáculos que enfrentan algunos alumnos en los momentos de exposición, junto con algunas propuestas que pueden brindar una mejor performance para la oralidad.

F217. Comisión fantástica - De lo irreal a lo extraordinario. *Matías Millet*

El proceso creativo comienza en un campo desconocido e incierto, generando el ambiente propicio para despertar nuestra creatividad. Es allí donde la mayor cantidad de propuestas irreales y descabelladas, desarrolladas en un lapso corto de tiempo, nos van a conducir a propuestas de diseño extraordinario, que resuelvan problemáticas centradas en el ser humano. Dejar volar la imaginación y jugar como niños es una técnica que no falla. Luego nos convertimos en adultos para pulir, probar y testear nuestra propuesta cargada de adrenalina y entusiasmo.

F218. Teoría y ejercicio profesional. *María Cristina Perretta*

A partir de la reestructuración de la carrera de Arquitectura, nuestra asignatura duplica su carga horaria. Esto nos permite que conjuntamente con la teórica, los alumnos en grupos, trabajen en la realidad del ejercicio profesional (casos reales, videos, artículos periodísticos, documentales) y una actividad que denominamos “Ejercicio de Simulación”, donde traspolamos lo que ocurre en la práctica profesional al mundo académico. Según los alumnos, ya avanzados, estas vivencias constituyen un antes y un después en su visión de la profesión pues contactan con una realidad cotidiana que hasta el momento les era desconocida, excepto para aquellos pocos que se encuentran trabajando en la actividad. De acuerdo a nuestra experiencia y conforme lo transmitido por los propios alumnos, entendemos que en las diferentes asignaturas de la carrera debiéramos cada vez más esforzarnos para que puedan encontrar el marco conceptual que les permita transitar la vida profesional con solvencia técnico-legal.

F219. Las organizaciones y la Opinión pública. *Jaqueline Puyo*

Para el Proyecto Integrador de la asignatura los estudiantes seleccionan una organización afectada por una problemática significativa que haya repercutido en la opinión pública. A lo largo de las distintas fases del proyecto, se dedicarán a desarrollar estrategias para abordarlo mediante la implementación de un plan de comunicación.

F220. “Reputación Corporativa”: Estrategia de RSE anclada en los ODS ONU. Silvia Zotto

Se presentará un trabajo de una alumna, realizado durante este 1er. cuatrimestre del, cuyo objetivo era incrementar la Reputación Corporativa de una empresa dentro del Informe MERCO. Para ello se investiga sobre la empresa, trabajar sobre la misión, visión y valores, el mapa de públicos y los pilares de RSE existentes. Una vez realizado esto, se propone el desarrollo de un nuevo pilar de RSE, anclado en los ODS ONU y plantear un plan de acción orientado hacia 3 públicos. En una segunda etapa, tienen que comunicar dichas actividades a través de las redes sociales, desarrollando 2 posts en Instagram con sus correspondientes historias y 2 posts en Tik Tok, orientados a el público interno (empleados) y a un público externo a elección.

• Comisión 22**F221. Evaluación universitaria, cambios para una mejora integral. Leandro Pablo Africano**

La innovación en la evaluación de los alumnos universitarios ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años. Instituciones educativas de todo el mundo están adoptando métodos más dinámicos y holísticos para medir el rendimiento estudiantil. Desde la implementación de evaluaciones basadas en proyectos y competencias hasta el uso de tecnologías avanzadas como la inteligencia artificial y el aprendizaje automatizado, se busca proporcionar una visión más completa del progreso académico de los estudiantes.

F222. Armado de portfolio ilustración. Agustín Calzagno

Durante el primer cuatrimestre de la cursada de Creación Visual 4, se trabaja con un cliente real (la marca de indumentaria Cardón), generando piezas de ilustración para estampados de remeras con ciertas características específicas basadas en el pedido del cliente. Junto a esas piezas, se desarrollan otro tipo de elementos para el armado del portfolio de Ilustración de cada estudiante.

F223. El primer cortometraje. María de las Nieves Cora

Por medio de distintas herramientas los estudiantes tienen un aprendizaje integral de los primeros conocimientos en relación al mundo audiovisual por medio de un relato de ficción de máximo 5 minutos. Cada uno desarrolla un rol de las diversas áreas de producción, se destaca la importancia del trabajo en equipo para poder desempeñarse en el mundo profesional es elemental.

F224. Diseño a través de movimientos culturales. Valentina Di Bastiano

Se presenta la asignatura de Diseño de Indumentaria 2 para las carreras de Indumentaria y Textil y para Producción de Moda con un enfoque que atraviesa los movimientos culturales que se desarrollaron en las décadas dentro del siglo XX. Analizando y explorando la historia del traje y como fue evolucionando a través de los años, se destacaron movimientos culturales que fueron

atravesados por jóvenes y adultos que buscaban romper con las normas establecidas en el momento. Gracias a este abordaje, los alumnos presentan ideas que se ven atravesadas por diferentes momentos históricos y cómo estos se pueden expresar y traer a hoy en día. Se le da un espacio a los alumnos para poder presentar ideas de diseño más profundas, analizando recursos morfológicos y comunicacionales para poder continuar con las ideas y enfoques que buscaban para el proyecto final.

F225. Armado de carpeta para búsqueda de financiación. Gimena Dusi

Voy a compartir las experiencias del trabajo realizado en los Proyectos Integradores de los estudiantes. Durante las clases se realiza un armado de carpeta para la búsqueda de financiación que incluye: Presentación, guión, desglose, presupuesto, propuesta de arte y traídor del proyecto.

F226. Multimedial 2, La identidad Flexible. Alejandro Firszt

Voy a compartir un resumen del proceso de diseño del proyecto de la asignatura Multimedial 2, el cambio de óptica en la enseñanza de asignaturas proyectuales para estudiantes avanzados. La identidad flexible, el manejo de la multiplataforma en donde la identidad se transforma en un organismo que muta conforme las exigencias de los criterios de comunicación.

F227. La fotografía: contexto e historia. Mónica Incorvaia

Toda fotografía conlleva un relato captado en un período de la historia, quien la realizó brindó testimonio de ese instante irreplicable, dando cuenta de su incalculable valor cultural. El Proyecto Integrador propone al alumno que seleccione un autor determinado para analizar su producción, entendiéndolo por tal que esa selección tiene un punto de coincidencia con su propia experiencia como futuro profesional y que, de algún modo, le permite poder identificarse y crear un relato en el marco de su contexto social. Dicha selección no implica una imitación sino una mirada acorde con el tiempo que le toca vivir. Para lo cual, mediante la libre elección de tres imágenes, se puede lograr tener una mirada crítica y sensible en la forma en que ese momento eternizado por el profesional elegido, nos cuenta un hecho que la cámara inmortalizó. Un modo de reconocer y reconocerse en el hecho fotográfico.

F228. Taller IV - Diseño de revista. Barbara Musumeci

El Taller IV explora la tipología editorial de publicaciones periódicas. Iniciamos un proceso integral, desde la concepción de la idea hasta la materialización de la revista. Se le propone al estudiante realizar una investigación de revistas ya existentes en el mercado, y a través del análisis y conceptualización de la identidad el Proyecto Integrador plantea generar un rediseño de la publicación y su reproducción. Desde el inicio, se define el público objetivo, la temática y el estilo para desarrollar una nueva identidad visual. El desafío que nos proponemos es rediseñar la estructura de las páginas, la diagramación y la jerarquía visual para guiar la lectura y crear una experiencia inmersiva. A lo largo de la cursada se brin-

dan herramientas para crear publicaciones que logren cautivar al público objetivo estudiando las características principales de este género periodístico.

F229. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Griselda Pace

El Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Reflexión Artística III se enmarca dentro de la línea Producción Académica y participa del Proyecto Pedagógico Ensayos Sobre la Imagen. La propuesta de la cátedra es utilizar el formato de ensayo para que los alumnos trabajen a partir del análisis de la obra de un artista contemporáneo escogido entre los que se inscriban susceptibles de haber recibido la influencia del movimiento romántico. El objetivo de la investigación es reconocer en el trabajo del creativo moderno características que definen al hombre romántico. También la cátedra apunta a que a partir de la búsqueda se conozca mejor el arte contemporáneo y se ejercite la variable de la relación como metodología acercando el paradigma romántico en sus vertientes a través de la Historia del Arte, que naturalmente tiene una continuidad que permite una lectura más profunda y enriquecedora.

F230. Búsqueda de antecedentes: una experiencia en el aula virtual. Cristian Secul Giusti

La asignatura Introducción a la Investigación se encuentra en el primer año de todas las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación. Su objetivo es promover una formación integral en conocimientos académicos relacionados con cada especialidad desde una perspectiva de indagación. Forma parte del Proyecto Pedagógico “Proyectos Jóvenes de Investigación y Comunicación”, donde se intercambia la producción estudiantil. El Proyecto Integrador involucra la exploración de nuevas tendencias en diseño y comunicación, centrándose en productos, marcas, empresas y creativos contemporáneos. En el Foro de Experiencias Pedagógicas Innovadoras, se presenta un trabajo que detalla el proceso de reconocimiento y desarrollo en el aula virtual, especialmente enfocado en antecedentes o estado del arte.

F231. La vivienda mínima. Manuela Tobaldo

El hogar, el espacio propio interior, la flexibilidad y los límites. Estas palabras fueron claves para entender lo que se le propuso a la comunidad educativa. La caja arquitectónica construida de una obra de viviendas en Villa General Mitre fueron los límites, luego libertad para crear. Buscar un cliente, real o no, elaborar un plan de necesidades, y responder a ellos con propuesta. Lo tangible de lo construido fue la experiencia más linda de la cursada, relevar la obra, tomar medidas y pensar el espacio desde adentro (literalmente). La dificultad de bajar la idea al papel y en muchos casos de encontrar la idea, fue un desafío. Todos los monoambientes en diferentes niveles de la obra, asignados al azar a cada alumno, permitieron que surjan 25 propuestas de interior para cada cliente. Utilizando recursos digitales nuevos, superando todo tipo de crisis se concretaron proyectos complejos y originales. Se experimentó con las tendencias, con el color, y la luz, con materialidad y textura, y

se estudiaron proveedores reales, marcas y dimensiones de cada equipamiento y artefacto.

F232. El uso de herramientas digitales en combinación con técnicas tradicionales para la ilustración de modas. Laura Valoppi

El objetivo de la asignatura Taller de Modas 4 es capacitar al estudiante en la adquisición de habilidades para la creación de dibujos personales y con identidad. En esta cátedra se incorporan herramientas digitales y se utiliza un enfoque pedagógico y se busca fomentar el desarrollo de la expresión artística individual así como también la exploración de la identidad visual del estudiante. A través de la integración de tecnología digital, se ofrece un espacio para la experimentación creativa y la ampliación de las posibilidades expresivas en el ámbito del dibujo. Al combinar técnicas tradicionales con herramientas digitales, se busca promover un enfoque holístico hacia la práctica artística contemporánea, que reconoce y valora la diversidad de estilos y perspectivas. Este enfoque no solo enriquece el proceso creativo del estudiante, sino que también prepara a los participantes para enfrentar los desafíos del mundo artístico moderno, donde la tecnología juega un papel cada vez más relevante.

• Comisión 23

F233. Educar para la Responsabilidad Social. María Virginia Chapouille

La responsabilidad social ayuda a los jóvenes a comprender que sus vidas están íntimamente conectadas con el bienestar de otros, con el mundo social y político que está alrededor de ellos (Berman). Transformar las aulas en una verdadera comunidad, entendida como: un grupo de personas que reconocen su interconexión, tiene un propósito común, respetan sus diferencias, comparten la toma de decisiones para el grupo, así como la responsabilidad por las acciones grupales y apoyan el crecimiento de cada miembro del grupo. A partir de esta definición desde mi cátedra busco que los alumnos investiguen, contacten alguna ONG o fundación que sea de su interés. Pueden ser dedicadas al medio ambiente, a la educación rural, desnutrición infantil, entre otros. Una vez elegida la misma deberán comenzar a analizar su mapa de públicos, cuáles son las herramientas de comunicación que utilizan con cada uno de ellos, etc. Analizar sus fortalezas y debilidades. Ayudar desde su lugar a crear una nueva herramienta que le sirva a la institución elegida para crecer, hacerse conocer, etc. Puede ser una Publicidad Institucional, un juego de motivación, una Historia de Instagram, un Podcast, entre otras. Voy a compartir las experiencias de trabajo en el aula en torno a este Proyecto Integrador.

F234. Un Benchmarking de Película. Alejandra Cristofani

No cabe duda de que las películas ofrecen un enorme potencial de aprendizaje. Muchos de los ejemplos que surgen del mundo del cine son aplicaciones válidas para el mundo de las empresas (desde los 90 a hoy en día). El

atractivo que genera el cine en el alumno, con un lenguaje sencillo y ameno, no muy académico, pero con mucho rigor científico por el contenido plasmado en cada uno de ellos, es un elemento válido para acompañar un proceso de creación y generación de una propuesta comercial. En este caso, *Intensamente*, *Air*, *El fundador*, *El Diablo viste a la moda*, entre otras, donde hay líderes o elementos disruptivos que transforman una organización que la Dirección de Empresas (DE) querría observar de cerca en una organización para aprender de ellos. En este caso son utilizadas para favorecer la división en grupos y el análisis de las propuestas de valor que sobrevuelan la película como fuente de inspiración para sus propias propuestas.

F235. Del cuerpo desnudo al cuerpo vestido, una narración visual. *Adriana Cuadrado*

El Proyecto Integrador que propone la cátedra consta de una situación problemática a resolver: elaborar un Cuaderno de Autor que exprese el estilo propio de representación del estudiante. El proyecto se sustenta a partir de un diálogo constante entre Ilustración y Moda, ya que el objetivo final es la generación de imágenes. Entendiendo a la moda como un sistema y un fenómeno cultural que incide en la configuración de identidades sociales, se inicia el cuatrimestre con la elaboración de un cuerpo desnudo. El Proyecto Integrador avanza con la conversión de dicho cuerpo en figurín, la representación de prendas, la creación de estampas y el desarrollo de una narración visual que logre contar a través del dibujo una mini-colección de ocho conjuntos. El eje transversal del proceso es la selección por parte de los estudiantes de un concepto a comunicar. En el recorrido los estudiantes conocen, ejercitan y experimentan distintos tipos de representación, utilizan distintas herramientas y materiales y experimentan en distintos soportes (físicos y digitales). Dicho recorrido se sustenta en un marco teórico relativo a percepción, teoría del color, composición y comunicación visual.

F236. Diseño de afiche en alumnos ingresantes. *María Luz Negri*

Durante el cuatrimestre se trabaja con la importancia de la introducción al pensamiento creativo y de la idea como disparador, a la representación gráfica. Voy a compartir las experiencias sobre este trabajo realizado en clase.

F237. Las imágenes en la cultura occidental: magia, relato y poder. *María Elisa Pagano Ajolfi*

En el Proyecto Integrador “Las imágenes en la cultura occidental: magia, relato y poder”, los estudiantes exploran producciones culturales o proyectos de artistas, diseñadores o creativos contemporáneos para producir un ensayo que les permita integrar aprendizajes y prácticas académicas con sus proyecciones profesionales. A lo largo de este proceso, los estudiantes analizan, desde una mirada reflexiva y crítica, la influencia que las tradiciones de la cultura visual occidental tienen en las tendencias emergentes del arte y del diseño. Y, de esta manera, el Proyecto Integrador promueve un acercamiento académico hacia los significados y valores simbólicos de las imágenes en la sociedad contemporánea.

F238. Construcción de un lenguaje visual. *Leonardo Semenzi*

El Proyecto Integrador de la asignatura consiste en la realización del afiche publicitario de una película. Para lograrlo el/la alumno/a atraviesa por diferentes etapas en donde investiga, conceptualiza, explora y desarrolla una propuesta gráfica. En la etapa de investigación, se buscan antecedentes en el universo gráfico del cartel como medio de comunicación visual. Luego de esto, se trabaja en el marco de una idea conceptual que permita pensar posteriormente en el lenguaje más adecuado para comunicar la idea. En la etapa de exploración se busca reconocer el valor de los elementos componentes del lenguaje visual y se comienza a aplicar en el proyecto propio. Durante el desarrollo se generan alternativas hasta concluir en una idea final. La finalidad del proyecto es identificar los elementos del lenguaje visual y como cada uno por separado, y todos en conjunto, conforman un sistema de comunicación.

F239. Macrotendencias y Diseño. *Agustina Spelzini*

Con el propósito de explorar la identidad de cada diseñador, para el Proyecto Integrador, los alumnos realizaron una investigación conceptual, la cual parte de una macrotendencia asignada al azar. Definen un concepto y materializan 4 diseños con sus respectivos accesorios, los cuales responden a las microtendencias internacionales y se adaptan al perfil del usuario seleccionado.

F240. Enseñando con el ejemplo. *Jeuel Trad*

Al ser una persona que es parte prácticamente de la misma generación que sus alumnos, es por esto que durante las clases busco formas de que se establezca un vínculo respetuoso y fluido con ellos y también es un desafío generar interés por la programación a estos futuros diseñadores. Abordar el trabajo en clase desde el ejemplo hace que los alumnos sean más participativos. En principio, realizan el diseño de un wireframe, para que yo ahí mismo en clase haga la programación. Por medio de mostrar cómo se hace una página web en clase, no sólo se demuestra por qué uno está allí, sino que también se logra afianzar mucho los conocimientos vistos de forma teórica. Ahora los alumnos cuentan con un ejemplo de metodología para hacer sus páginas, mostrándoles así que no hay por qué temerle a la programación. De esta forma muchos llegaron a disfrutar de la asignatura y a su vez hacer proyectos muy bien desarrollados.

• Comisión 24

F241. Explorando la Creatividad Audiovisual de Cortometrajes: El Taller de Creación 6 y su contribución al Desarrollo Integral del futuro profesional. *Carla Argañaraz*

Este artículo explora cómo el Taller de Creación 6, dentro del programa de Comunicación Audiovisual, incorpora la inteligencia artificial (IA) como herramienta integral en la formación de profesionales. El taller se centra en el desarrollo de cortometrajes que fusionan producción y

diseño de manera innovadora. Promueve el pensamiento reflexivo y crítico en el lenguaje audiovisual, aprovechando la IA para maximizar el análisis y luego desarrollar la calidad artística y técnica de las producciones. Los estudiantes colaboran en proyectos que atraviesan etapas de reproducción, producción y postproducción, integrando métodos que incorporan la IA tanto en la creación como en la reflexión teórica. Esta integración facilita la síntesis de aspectos narrativos, semánticos y estilísticos, enriqueciendo la experiencia educativa y preparando a los alumnos para enfrentar los desafíos profesionales del campo audiovisual en la era digital.

F242. Ensayo sobre comunicación y cultura (Teorías de la Comunicación). *María Elsa*

El Proyecto Integrador “Ensayo sobre temáticas contemporáneas desde un enfoque comunicacional” (modalidad online) o “Indagación y reflexión en comunicación y cultura” (modalidad sincrónica), pertenece al Proyecto Pedagógico “Ensayos Contemporáneos”. En este Proyecto, los/las estudiantes (que cursan distintas carreras) escriben un ensayo, desarrollado en varias etapas, en el que reflexionan sobre problemáticas socioculturales y comunicativas de la actualidad desde distintos marcos conceptuales abordados en la asignatura Teorías de la Comunicación. A partir de tres grandes líneas de trabajo (comunicación política, comunicación publicitaria e industria cultural), los/las alumnas seleccionan un determinado enfoque y se concentran en un caso que ejemplifica distintas aristas del proceso comunicacional investigado. La finalidad principal del proyecto es lograr que se apropien de las nociones básicas de la disciplina como herramientas para la interpretación.

F243. El Proyecto Integrador de Edición Digital: un abordaje consciente al proceso creativo. *Alejandro Cohen Arazi*

La asignatura propone conjugar el dictado de contenidos técnicos y prácticas experimentales de laboratorio con un espacio de consultoría sobre la creación del Proyecto Integrador. En este proceso se incentiva la creatividad y la reflexión sobre el proceso creativo. El proyecto aborda integralmente el seguimiento de una producción audiovisual desde la idea hasta su versión final.

F244. Intervención en un espacio pre existente al que se le hará funcionar una actividad hotelera. *Evelyn Cowper*

En esta oportunidad se muestra la producción de la asignatura Diseño de Proyectos Integrales II, donde los alumnos tienen que intervenir un espacio preexistente al que se le hace funcionar una actividad hotelera. El proyecto se basa en el rediseño interior de Cassa Lepage Art Hotel el cual también funciona como Museo de sitio y Galería de Arte Pasaje Belgrano, ubicado en el casco histórico de la Ciudad de Buenos Aires. Dicho edificio patrimonial fue construido en 1891. Se toman para diseñar los espacios de Recepción y Lobby, Restaurant, Salón de Usos Múltiples y el Corredor, la circulación que antiguamente era el Pasaje Belgrano. Así como las

habitaciones del primer y segundo piso, salones de usos múltiples y terrazas. Se tienen en cuenta para la resolución de este edificio la definición del comitente, el concepto de identidad de marca, la definición del tipo de hotel según los requerimientos del comitente, el tipo de público. También se trabaja el concepto de tipología de hotel, materialidad, selección de tecnologías pertinentes, dispositivos lumínicos y concepto de sustentabilidad.

F245. Proyecto Integrador Historia del Diseño y Tendencias 1. *Gastón Girod*

El Proyecto Integrador se desarrolla en cuatro etapas. La etapa cero consiste en el análisis de textos que serán utilizados en el ensayo final. En la etapa uno, se elige un objeto que será analizado en tres periodos: artesanal, revolución industrial y diseño industrial. En la etapa dos, se compara el objeto en el contexto de la revolución industrial con su versión artesanal. En la etapa tres, se analiza el mismo objeto en el contexto del diseño industrial actual y se compara con las etapas anteriores. El ensayo debe enfocarse en el dilema entre artesanía e industria, articulado con el objeto analizado en su contexto temporal y geográfico. Además, se estudia mediante una matriz de observación específica según su incumbencia disciplinar, proporcionando un análisis detallado del objeto de estudio.

F246. Dispositivo de innovación y transformación para proyectos orientados a sistemas complejos. *Adrián Lebendiker*

¿Qué es la innovación? ¿Cómo se gestionan proyectos innovadores? ¿Qué relación hay entre el diseño y la innovación? ¿Cómo se diferencia el trabajo con problemas complejos con aquellos que no lo son? Los trabajos que estamos mostrando, dan cuenta de proyectos grupales que les brindan a los alumnos herramientas prácticas para abordar problemas complejos de manera ágil, desde la detección de la situación problema hasta la planificación y la gestión de la situación objetivo o solución. Utilizamos para ello el Dispositivo de Innovación y Transformación (DIT). Durante las diferentes clases combinamos seminarios teóricos, debates, foros, y talleres de proyecto, buscando articular de forma dinámica diferentes formatos de producción, participación, discusión y reflexión.

F247. Creación y programación de un sitio web a partir de conocimientos básicos de HTML5 y CSS3. *Camila Pazos*

Durante el Momento 1, junto con la consigna se les presenta a los estudiantes la posibilidad de elección de un eje temático, entre cuatro posibilidades diferentes o propuestas por ellos mismos, para abarcar el contenido del sitio y la organización de este en diferentes secciones (como mínimo 3 además de la página de inicio). Los alumnos deben realizar una investigación profunda del tema elegido, incluyendo imágenes y casos análogos preexistentes de sitios con temáticas similares. Asimismo, se les solicita incluir una explicación detallada de su propuesta (objetivos, usuarios a los que apuntan, organización del contenido, etc.) y una aproximación

visual de estas ideas a partir de bocetos o “wireframes”. Aprobada la investigación, los estudiantes proceden al armado de sus sitios web a través de la escritura del código aplicando los temas estudiados. Entre los objetivos principales de la cursada podemos destacar la generación de sitios responsive (multidispositivos) y de interfaz y contenido centrado en los usuarios (conceptos y heurísticas de diseño UX / UI).

F248. El doble desafío: Desarrollar un sistema visual y aprender a usar las herramientas digitales. *Deborah Rozenbaum*

El Proyecto Integrador de la asignatura Diseño e Imagen de marca propone el desarrollo del diseño de la marca gráfica y de la identidad visual de un emprendimiento. A lo largo del cuatrimestre se construye el proyecto que comienza con la investigación del emprendimiento elegido (para definir el partido conceptual sobre el cuál desarrollar el proyecto) y culmina con la realización de un manual de marca en el que se determinen tanto las cuestiones de construcción de la marca gráfica como el sistema de aplicaciones que se debe desarrollar hacia finales del cuatrimestre. Esta asignatura es de cursada obligatoria para los alumnos de diseño gráfico en el segundo cuatrimestre de sus carreras. Esto hace que muy pocos tengan dominio de las herramientas digitales de diseño, lo que muchas veces representa un desafío para la concreción de sus ideas y condiciona la relación expectativa/realidad de sus proyectos.

F249. Proyecto Integrador. Láminas y diseños inspirados en la película *Wonka*. *Anahí Silva*

El/la alumno/a ve y analiza la película *Wonka* del director Paul King. Selecciona escenas, imágenes y personajes de su interés, crea un moodboard con el universo visual de la misma. Se estudian las proporciones de figura humana, luego se estiliza a figurin para vestirlo a color con tipologías inspiradas en la película. Realizan una serie de seis figurines, frente y espalda a color, con fondo contenedor, generando una composición de distintos niveles de lectura visual. Cada lámina contiene dos figurines con fondos diferentes, también inspirados en dicha película. Concluyen el Proyecto Integrador con un pitching oral y escrito argumentando las láminas con toda la terminología y conceptos utilizados y aprendidos en la asignatura.

F250. Proyecto Integrador: Cortometraje, búsqueda de Sponsor, inserción del corto en un Proyecto Transmedia. *Paula Trucchi*

Los estudiantes filman un corto de ficción con los contenidos trabajados durante el cuatrimestre. Como uno de los trabajos de producción, deberán gestionar ahorro de costos cerrando acuerdos comerciales con sponsors. Durante el rodaje y en el trabajo de postproducción también arman un proyecto transmedia a partir del Proyecto Integrador. Dicho proyecto transmedia se piensa como unidades de contenido y económicas a partir del cortometraje de ficción pero que proyecta su contenido y genera nuevas unidades de producción. Se trabaja con la idea de que la narrativa actual plantea una interacción activa con el público, por lo que es necesario crear canales de

participación. Este año trabajamos en conjunto con otra cátedra para la puesta de luces de cada proyecto, para empezar un entrenamiento de trabajo colaborativo intra universitario.

• Comisión 25

F251. Forma y Representación III. *Alejandro Betancourt Torres*

Forma y representación III es la última asignatura del eje de forma y representación de la carrera de Arquitectura. En este curso se busca que los alumnos desarrollen los conceptos aprendidos en los anteriores niveles, sumado al uso de herramientas digitales para poder llegar a mejores resultados. El Proyecto Integrador se ve atravesado por el estudio a conciencia de un edificio referente del cual surgirá en la última unidad un pequeño proyecto arquitectónico. Algunos temas que se ven son el registro del edificio a través del dibujo, el entendimiento de la escala con problema comunicacional, la generación de variantes y transformaciones de piezas y finalmente el entendimiento de la ciudad a partir del estudio del vacío, las relaciones geométricas de la trama y la relación del objeto arquitectónico con lo urbano y/o lugar.

F252. Aportando una mirada más amplia a los Proyectos Integradores. *Gustavo Condano*

En cada una de las entregas del Proyecto Integrador intento que los estudiantes, en cada etapa, desarrollen una mirada contraria a la que prima en el proyecto. En muchos casos los conceptos que relacionan con su temática y enfoque dejan entrever una clara opinión personal que incluso se manifiesta literalmente. Trabajamos en las clases que incorporen una visión contraria que desafíe esa posición inicial, esto permite imprimirle al trabajo una amplitud mucho mayor a la generada inicialmente. Esto brinda herramientas para que al momento de tener que generar su propia conclusión final puedan exponerse a una amplitud de opiniones y conceptos mucho mayor. Logrando enriquecer y robustecer las perspectivas que tenían originalmente antes de comenzar los proyectos.

F253. Física 2. *Leonardo Coulon*

En el taller de Física 2 los estudiantes aprenden los rudimentos de la física que necesitaran para comprender el funcionamiento y la necesidad de las instalaciones de una vivienda. Se empieza con mecánica de fluidos: hidrostática e hidrodinámica. Comprendemos conceptos como el volumen, el peso específico y la relación entre la altura, la presión y el caudal. En esta etapa se hace un ejercicio práctico. Luego vemos rudimentos de acústica que también los ponemos en práctica con un ejercicio. Las últimas partes consiste en entender las partículas en movimiento centrándonos principalmente a dos fenómenos relacionados con ello: El calor y la electricidad. En el primer caso nos centramos en las maneras de transmisión del mismo. En el caso de la electricidad, nos centramos en entender la diferencia y la relación entre tensión e intensidad, y poder así empezar a entender cómo se dimensionan las instalaciones eléctricas.

F254. Discurso Audiovisual 5: El cine argentino a través de los años. Milton Ekman

La asignatura Discurso Audiovisual 5 hace un pantallazo por la historia del cine y la TV argentina a través de los años, buscando generar curiosidad en el alumnado a través del análisis de los distintos períodos y movimientos de la producción audiovisual en nuestro país.

F255. Rediseño de un producto de uso cotidiano (Proyecto Profesional). Marisa Glasserman

En el Proyecto Integrador de la asignatura Diseño de Productos 1 se diseña un producto de uso cotidiano. Se realiza un análisis de dicho producto, usuario y se detectan problemas en los productos existentes. La conclusión del mismo debe marcar el lineamiento de la propuesta de diseño a seguir. Se genera un listado de requisitos y un programa de necesidades y condicionantes, se trabaja el concepto de idea rectora, generación y búsqueda de partidos y propuestas. Se trabajan los aspectos morfológico, comunicacional, tecnológico, operativo y funcional. Se elaboran paneles y documentación técnica. Los principales objetivos son: Adquirir un pensamiento reflexivo y crítico del mundo objetual, comprender los distintos aspectos de análisis de un producto (morfológico, comunicacional, tecnológico, operativo y funcional) y adquirir una metodología de la práctica proyectual.

F256. Diseño de Autor. Eugenio Lerner

El Proyecto Integrador para la asignatura de Diseño Industrial IV aborda la temática de "Diseño de Autor", para lo cual se desarrolla el diseño y posterior fabricación de un producto a elección del alumno, el cual es prototipado para verificar su concreción tecnológico-productiva de baja escala. Este proyecto integra los contenidos disciplinares en una propuesta de diseño innovadora para el mercado de consumo actual, trabajando diferentes ejes temáticos simultáneamente, como tendencias de diseño, semántica, ergonomía, seguridad, tecnología, materiales y comunicación. Se hace hincapié en la resolución de los detalles técnicos y sus vínculos. El estudiante explora diferentes abordajes innovadores en productos tecnológicos, profundiza los contenidos sobre semántica de producto, lenguaje y comunicación, desarrolla productos de mediana complejidad productiva, comunicacional y operativa, además de utilizar herramientas de comunicación profesional para la correcta exposición del proyecto.

F257. Design thinking. El diseño como proceso de investigación. Natalia Marandino

El contexto virtual en el que vivimos hace que la búsqueda de soluciones a las problemáticas cotidianas se vuelva una constante. Mediante el planteamiento de una situación, los estudiantes deben desarrollar una aplicación móvil como un producto nuevo o la propuesta de mejora a una ya existente. Las técnicas y metodologías desarrolladas a lo largo de la cursada generarán un espacio de reflexión para la definición y comprobación de estas problemáticas planteadas. Luego elaboran un informe que incluye las analíticas de todos los datos recopilados en el proceso de investigación y que se traducen en diseño (UI) según la plataforma seleccionada. Las técnicas y

metodologías explicadas en la cursada se basan en la teoría de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) y las metodologías que componen a la User Experience (UX) y la User Interface (UI). El ciclo finaliza con una producción propia lista para presentar al cliente mediante un pitch profesional de venta.

F258. La producción estética en el Siglo XX. Jorge Noriega

Les propongo a los estudiantes investigar el contenido de cada movimiento detallado en la bibliografía de la asignatura con sus artistas destacados, buscando sus aspectos relevantes en sus biografías respectivas. Con este material deberán presentar una carpeta teórica. Luego, analizamos las diferentes búsquedas y descubrimientos de las vanguardias del Siglo XX, basándonos en la Historia del Arte y las teorías de grandes maestros que luego desarrollamos en diferentes prácticas de dibujo y pintura. Los ejercicios realizados los aplican en productos, en función del diseño, para cada carrera. Aquí construirán su carpeta práctica. Durante las clases, reflexionamos sobre conceptos de la cultura del arte, para discernir, discutir, plantear ideas y pensamientos filosóficos que amplíen el conocimiento de dichas vanguardias artísticas. Concluimos con la presentación de un Ensayo sobre la Imagen de un autor contemporáneo, realizando el análisis de su obra relacionándolo con todos los conceptos adquiridos a lo largo de la cursada.

F259. Adaptarse de lo macro a lo micro. Gastón Petzold

La complejidad de datos que se deben manejar para poder proyectar un emprendimiento cada día son más inestables o cambiantes. En este contexto es imprescindible estar al tanto de los diferentes cambios de los datos a tener en cuenta. No solo la información del producto propio será relevante sino también todo un contexto macroeconómico deberá ser considerado. Por todas estas razones en la asignatura Empresas de Diseño, se ha recorrido un camino el cual fue impartiendo conocimientos básicos para que los alumnos puedan, en un breve tiempo, tener herramientas profesionales básicas para encarar una actividad emprendedora. El constante ciclo de crisis que enfrentamos en nuestro país complejiza de manera exponencial las formas tradicionales de las proyecciones que se deben hacer. Es por esto que los conocimientos que se imparten van modificándose y actualizando, de manera similar a los cambios surgidos de los diferentes panoramas económicos que sufrimos. Los estudiantes se encuentran más y mejor familiarizados con los diversos temas tratados y se convierte, la cursada, en un intercambio de experiencias de las cuales todos nos nutrimos. Por todo esto es importante poder adaptarse de una manera más profesional a la gran incógnita de nuestra actividad, ¿Cómo hacemos para emprender una actividad de producción de diseño en un panorama económico tan complejo?

F260. Del archivo a su formato final. Jimena Salvatierra

La asignatura tiene como objetivo brindar elementos y herramientas diversas, en el marco de la formación fotográfica explorando las etapas y el desarrollo de una

serie hasta llegar a su formato final. El planteo a través del Proyecto Integrador propone una serie de entregas donde se presentan ejercitaciones fotográficas. El tema es a elección. Esta dinámica permite la formación, edición y presentación del 100% y el 100% plus. Las clases se dividen en clases teóricas y clases prácticas, estas a su vez divididas en estudio fotográfico: aspectos técnicos aplicados, edición y análisis de imagen desde el trabajo de fotógrafos contemporáneos. Cada uno al final del cuatrimestre tiene como objetivo la presentación de una serie fotográfica con un tema desarrollado y un formato final pensado y dispuesto para esa serie con su desarrollo conceptual y estético relacionado a la técnica implementada.

F261. El dibujo en el ciclo inicial. Claudia Varela

En Forma y Representación I, el estudiante aprende a observar, medir y representar un objeto conocido, para luego comenzar a observar, medir y representar un objeto arquitectónico. Para el análisis, se eligen dos obras de arquitectura de arquitectos consagrados. En Forma y Representación tenemos como objetivo que los estudiantes adquieran los conceptos y las herramientas básicas de las técnicas de representación y modelización bidimensional y tridimensional, como instrumento para la externalización de una idea. El proceso se asienta a través de la representación analógica, el dibujo a mano como herramienta de análisis y de producción, la conexión entre la mente, el ojo y la mano. Al dibujar a mano intentaremos desarrollar la capacidad de observación, reflexión y externalización de una idea o propuesta, con el fin de entender sus lógicas internas, el análisis de las partes y el todo, su espacialidad y la comprensión de sus subsistemas (estructura, cerramientos, particiones).

• **Comisión 26**

F262. Proyecto el Gato y la Caja. Andrea Buryail

Voy a compartir un Proyecto Integrador destacado de la cursada. La alumna trabajó con El Gato y La Caja que es un proyecto de comunicación pública que combina la investigación científica y el diseño. La hipótesis presentada fue: Si El Gato y La Caja comunicara con mayor frecuencia y de manera más efectiva las acciones que realizan, se cumpliría más acabadamente su objetivo, a la vez que incrementaría su posicionamiento. Por lo tanto se relevaron: el organigrama, las unidades de negocio, el mapa de identidad, la competencia, una auditoría de medios y discurso institucional y la cultura organizacional. También realizaron los análisis PEST, FODA y mapa de públicos. A través de la información recabada en el análisis, la estudiante pudo trabajar con la hipótesis planteada y también dar cuenta de características fundamentales de su objeto de estudio.

F263. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Vanesa Donzis

A lo largo de la asignatura Investigación de Mercados trabajamos con un Proyecto Integrador basado en 3 pilares claves: la sustentabilidad, el internet de las cosas (IOT) y la comercialización online. Los alumnos desarrollan

una idea de negocios, que validan a lo largo de la cursada a medida que avanzan en las diferentes fases de la investigación. Se logran proyectos muy interesantes y enriquecedores.

F264. Historias Breves, Un buen comienzo. Noemi Fuhrer

El Proyecto Integrador de la asignatura trata de construir una carpeta de desarrollo de proyecto similar a la que se requiere para acceder al premio del concurso de cortos Historias Breves. Es un tradicional concurso de cortometrajes que organiza el Instituto Nacional de Cine (INCAA). Desde su primera edición en 1995, busca estimular la producción y dirección de cortometrajes, y de esta manera fomentar a que jóvenes realizadores puedan plasmar en la práctica nuevas tendencias y estéticas cinematográficas. Para aplicar al concurso, es necesario presentar una carpeta de desarrollo de proyecto, de estándares internacionales, es por esto que en las distintas etapas del Proyecto Integrador trabajamos para que puedan armarla.

F265. Tecnologías Educativas. Nuevos desafíos, nuevas oportunidades. Natalia Lescano

En el marco del Programa Reflexión e Innovación Pedagógica que la facultad ofrece a los docentes, la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa, presenta la posibilidad de mirar de forma crítica las herramientas tecnológicas. En este contexto resulta imprescindible repensar críticamente la inclusión de estas herramientas en la enseñanza del diseño y la comunicación; esto va de la mano de la necesaria la deconstrucción del modelo de enseñanza. En este espacio se compartirá algunos puntos de análisis del escenario actual de las nuevas tecnologías digitales y los desafíos que representan para la enseñanza, favoreciendo la reflexión docente. Se tomará de referencia los papers presentados por los cursantes durante el cuatrimestre.

F266. El Proyecto Integrador como herramienta central en el estudiante. Yanina Moscoso Barcia

En mi experiencia como profesora, he encontrado que el modelo de trabajo por Proyectos Integradores representa una herramienta poderosa para cultivar una educación relevante y centrada en el estudiante, una perspectiva innovadora que transforma la dinámica tradicional del aula. Este enfoque fomenta la interdisciplinariedad al integrar diferentes áreas del conocimiento en un proyecto central, lo que permite a los estudiantes explorar conexiones y aplicaciones prácticas de lo aprendido. Además, este modelo promueve el desarrollo de habilidades clave para el modelo laboral actual, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración en equipo. Los proyectos integradores desafían a los estudiantes a ser proactivos en su aprendizaje, alentándolos a investigar, diseñar y ejecutar soluciones creativas a problemas reales. Esta metodología no solo les proporciona una experiencia de aprendizaje significativa y contextualizada, sino que también los prepara para enfrentar desafíos del mundo real con confianza y competencia.

F267. El alumnado necesita hoy, Profesionales Docentes o Docentes Profesionales. Alejandro Ogando

Como Docentes siempre que enseñamos una asignatura al alumno tratamos de armar un marco teórico, realizamos una presentación donde explicamos el tema en particular, citamos ejemplos que contemplen el tema enseñado, tratamos de poner a disposición del alumno todos los recursos pedagógicos posibles, pero debemos tener en cuenta no caer en una teoría idílica. Me gustaría reflexionar acerca de distintas formas novedosas de impartir conocimiento para que los alumnos lleguen a su vida profesional con experiencias cercanas a la verdadera vida laboral. Desde la asignatura Taller de Moda trabajamos este recorrido por las vidas profesionales de los estudiantes para obtener proyectos de calidad que los acerquen al ámbito profesional.

F268. El tiempo es corto. Las posibilidades muchas. Marcelo Adrián Sánchez

Realizar un cortometraje, pensado y producido en pocas semanas, representa de por sí un desafío. Mucho más para alumnas y alumnos que están iniciando su aprendizaje de las diversas herramientas del lenguaje audiovisual. Para ese grupo, llegar a buen puerto con el Proyecto Integrador implica además el desafío de poner en práctica la creatividad y el trabajo en equipo, en paralelo al proceso de aprendizaje. En mi caso, como docente, me propongo transformar la cursada en una experiencia. Que sea también para mí un proceso transformador y de aprendizaje. Una experiencia que le proponga al grupo un desafío permanente, ya sea por la intensidad, los deadlines permanentes y por el vínculo necesario con el otro. Todo esto en pos de una breve historia pero que incluya los elementos narrativos y estéticos adquiridos de manera atractiva e interesante.

F269. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Nadia Tkalenko

El Proyecto Integrador de Comunicación Oral y Escrita consta de redactar y presentar una historia con base en la realidad mediante la investigación y luego bajada a la narrativa, por medio de la experimentación con la redacción, desarrollo de personajes, escenas, y conflictos con el objetivo de transmitir un mensaje.

• Comisión 27**F270. Evaluación universitaria, cambios para una mejora integral. Leandro Pablo Africano**

La innovación en la evaluación de los alumnos universitarios ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años. Instituciones educativas de todo el mundo están adoptando métodos más dinámicos y holísticos para medir el rendimiento estudiantil. Desde la implementación de evaluaciones basadas en proyectos y competencias hasta el uso de tecnologías avanzadas como la inteligencia artificial y el aprendizaje automatizado, se busca proporcionar una visión más completa del progreso académico de los estudiantes.

F271. Importancia de la presentación de los proyectos de la asignatura. Giselle Beltrán Cánepa

Ayuda visual y estilo de narración, son técnicas para poder captar eficazmente la atención de la audiencia y mantener su interés durante toda la presentación, lo que se traduce en una mejor comprensión y retención general de la información. Si a lo expuesto le sumamos que debemos convencer de nuestras ideas a un cliente, es imprescindible que el mismo perciba que comprendemos sus necesidades, intereses y expectativas, aumentando la probabilidad que participe activamente y permanezca atento. Adaptar el contenido y el lenguaje a sus preferencias aumenta el impacto general de la presentación. Los conceptos expresados, conjuntamente con la creatividad para darlos a conocer, son puntos fundamentales en el plus solicitado para la presentación de los proyectos de la asignatura.

F272. Taller de Redacción. Belén Castaldo

En la presente asignatura dictada en el primer cuatrimestre se lleva a cabo un cambio en relación a la planificación del Proyecto Integrador. En esta propuesta, en lugar de desarrollar los contenidos de los artículos que los alumnos deben redactar a través de un blog creado en wix, se traslada a Instagram, más específicamente, a sus portfolios. De esta manera se adapta la asignatura a los contenidos comunicacionales digitales más actuales, ya que se considera que los blogs no tienen tanta relevancia como antes, y al mismo tiempo se le otorga visibilidad a las producciones que realizaron los estudiantes.

F273. Fuentes inspiradoras para el acto de escribir. Dardo Dozo

Dentro de la cantidad de posibles inspiraciones para llevar adelante una narrativa determinada, pensando que dentro de la cátedra se trabaja de manera profunda la narrativa desde un punto de vista ficcional en pos de conocer, reconocer y abordar nuevas posibilidades dentro del uso de la palabra (que luego repercute dentro de la instancia de la oralidad), propongo como docente dentro de la asignatura Comunicación Oral y Escrita, diversas fuentes inspiracionales para construir narrativas que son creadas grupalmente, como forma de alimentar el acto de escribir, para luego compartir entre todos los grupos y analizarlos de manera colaborativa. Dentro de algunas fuentes que se pueden mencionar se destacan el relato policial (ahondando la Teoría de la Omisión) y frases de reconocidos filósofos para ser metafóricas dentro del relato.

F274. Multimedial 2, La identidad Flexible. Alejandro Firzt

Voy a compartir un resumen del proceso de diseño del proyecto de la asignatura Multimedial 2, el cambio de óptica en la enseñanza de asignaturas proyectuales para estudiantes avanzados. La identidad flexible, el manejo de la multiplataforma en donde la identidad se transforma en un organismo que muta conforme las exigencias de los criterios de comunicación.

F275. El Proyecto Integrador en la Modalidad Online Asincrónica. Juan Pablo Galant

Se aborda el criterio de cómo -desde el equipo de educación online de la Facultad- se diseñan Proyectos Integradores dentro de la propuesta educativa de asignaturas en modalidad online asincrónica, contemplando qué desafíos representa el medio de aprendizaje, cómo se reconfigura el rol del estudiante en torno a él, los múltiples puntos geográficos desde dónde cursan, entre otras variables a resolver. A partir de esto se presenta la evolución de este tipo de modalidad en el contexto pre y post pandemia junto con los desafíos de adaptar las carreras de diseño a un formato de cursado a distancia. Finalmente la exposición gira en torno a cómo se reconfigura el rol docente que es convocado a participar en esta modalidad.

F276. Proyecto Integrador Materiales y Procesos 2. Gastón Girod

El Proyecto Integrador se centra en el diseño de una mesa auxiliar con funciones complementarias, de medidas 40 x 40 x 60 cm. El objetivo es que los estudiantes apliquen los contenidos de la asignatura a través del desarrollo de un proyecto y la creación de un prototipo. El proyecto consta de dos etapas previas donde se estudian los contenidos sobre madera natural y artificial, así como cerámica y vidrio, mediante el análisis inverso de objetos existentes en su entorno. Se requiere la documentación técnica y los procesos de conformado y acabados superficiales. En la etapa final, los estudiantes vinculan los contenidos teóricos con la práctica, logrando un conocimiento abarcativo de la práctica profesional mediante la creación del prototipo en los talleres.

F277. Cómo crear un blog de noticias. María Paula González

El Proyecto Integrador consiste en la creación de un blog con contenidos escritos, visuales y audiovisuales, desarrollados a lo largo de la cursada. La creación y redacción del mismo se realiza en relación a una temática, marca, producto o emprendimiento local, a elección propia y vinculada a la disciplina del estudiante. El diseño es personal, siguiendo las posibilidades brindadas por una plataforma gratuita. El mismo debe contener los géneros periodísticos trabajados en clase: Crónica, Entrevista, Opinión y Noticia, como así también el contenido visual y audiovisual desarrollado durante la cursada. El taller tiene como finalidad brindar herramientas de redacción periodística y explorar el dinámico mundo de las comunicaciones en la era digital, donde los contenidos se adaptan al público y a los objetivos empresariales. Comunicar de manera efectiva en el entorno empresarial digital, aprovechando recursos de edición y perfeccionando la redacción de gacetas.

F278. Géneros. Darío Levy

Este primer cuatrimestre, el Proyecto Integrador está orientado al trabajo de los géneros teatrales, en especial el drama, la tragedia, el grotesco y el absurdo. Durante la cursada, se trabajan distintos tipos de improvisaciones, sobre el eje de propuesta y adaptación, a partir de diferen-

tes disparadores y trabajando sobre la diversidad de los roles. Para el proyecto, la propuesta es que los alumnos presenten escenas en grupos de dos, de aproximadamente 10 minutos de duración (pudiendo también invitar a participar de la situación a otro u otros compañeros). A cada pareja le es asignado uno de los cuatro géneros teatrales, luego de lo cual cada grupo realiza un trabajo de investigación sobre los fundamentos y el lenguaje propio de cada género. En las sucesivas pasadas o ensayos se hacen reflexiones y puestas en común entre docente y alumnos, compartiendo elementos que aportan a cada uno.

F279. Presentación del Proyecto Integrador de Introducción al Lenguaje Visual. María Elvira Maggi

Cada alumno/a diseña un afiche innovador sobre un producto cultural a elección dentro de los rubros cine, música o eventos. Siendo la mayoría ingresantes, considero importante arrancar la cursada mostrando el trabajo de referentes locales e internacionales y hacer un primer análisis intuitivo. Luego de algunas clases, habiendo adquirido las principales herramientas que provee la asignatura, los volvemos a observar, considerando que ir y venir sobre nuestros pasos es un buen ejercicio para dimensionar el aprendizaje. Organizo el cuatrimestre en dos capas de contenidos: En un primer momento nos enfocamos en el plano semántico, buscamos comunicar algo distinto a todo lo ya existente, valiéndonos de la retórica para lograr persuasión e impacto. Y en una segunda instancia, estudiamos la sintaxis visual a partir de los elementos compositivos, en articulación con la estrategia retórica. Para desarrollar color y tipografía, hacemos un círculo cromático tipográfico colectivo. La experiencia es muy constructiva porque les permite visualizar el amplio espectro de combinaciones armónicas y hacer una rigurosa elección para sus afiches. Para practicar la oratoria, hacemos exposiciones orales durante la cursada y llegar a la evaluación de medio término con confianza. En las distintas instancias de evaluación, los mejores proyectos son aquellos que dieron cuenta de un proceso sostenido.

F280. El Proyecto Integrador como herramienta centrada en el estudiante. Yanina Moscoso Barcia

En mi experiencia como profesora, he encontrado que el modelo de trabajo por Proyectos Integradores representa una herramienta poderosa para cultivar una educación relevante y centrada en el estudiante, una perspectiva innovadora que transforma la dinámica tradicional del aula. Este enfoque fomenta la interdisciplinariedad al integrar diferentes áreas del conocimiento en un proyecto central, lo que permite a los estudiantes explorar conexiones y aplicaciones prácticas de lo aprendido. Además, este modelo promueve el desarrollo de habilidades clave para el modelo laboral actual, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración en equipo. Los proyectos integradores desafían a los estudiantes a ser proactivos en su aprendizaje, alentándolos a investigar, diseñar y ejecutar soluciones creativas a problemas reales. Esta metodología no solo les proporciona una experiencia de aprendizaje significativa y contextualizada, sino que también los prepara para enfrentar desafíos del mundo real con confianza y competencia.

F281. De la poética a la construcción de una colección.
Lautaro Ubalton

Durante la cursada, los alumnos exploran los distintos rubros de la moda de forma práctica y creativa. Iniciamos con una charla introductoria de la asignatura y el contenido. A continuación, los alumnos crean un universo y comenzaron sus bitácoras, herramientas ricas en ideas e inspiraciones con los conceptos que cada uno quiere trabajar para su proyecto. Se nutren de una colección Alta Costura de elección propia para reforzar dichos conceptos. Diseñan una colección de 5 looks Alta Costura, materializando 1. Llegado el Momento 2, presentan sus avances de forma oral y obtienen una retroalimentación en foro por parte del docente y sus compañeros. Proceden a investigar los rubros Pret a Porter y Casual/Sportswear para crear dos nuevas líneas propias de dichos rubros, continuando el concepto ya trabajado. Como resultado, obtienen en total de 15 looks, 5 de cada rubro. En el Momento 3, presentan la materialización de los 3 prototipos, uno de cada rubro, para luego hacer una producción de fotos y fashion film.

F282. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura.
Valeria Zalazar

El Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Reflexión Artística I se enmarca en la categoría investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación. Luego de reflexionar sobre la imagen como manifestación del arte a lo largo del tiempo y de exponer las diferentes vanguardias de principios del siglo XX, el alumno realiza un catálogo de 6 artistas posibles para trabajar durante la cursada. Después de elegir al artista/diseñador que considere más adecuado para la investigación, el alumno comienza a indagar sobre el contexto histórico de desarrollo de las obras, relación con el espectador, vanguardia relacionada y análisis de los elementos estéticos más característicos de sus obras como paleta de color, perspectiva, tipo de línea y pincelada, temáticas recurrentes, entre otros aspectos. Una vez que se recopila la información y el alumno se apropia del lenguaje estético y realiza un ensayo. La conclusión permite que el alumno pueda expresar un pensamiento crítico sobre el artista y su obra.

• **Comisión 28**

F283. Curso de Introducción a la investigación abordada desde una mirada joven.
Rosa Fiorella Aguilar Cruz

En la asignatura de Introducción a la Investigación los alumnos tienen que buscar un emprendimiento relacionado con sus carreras y mezclarlo con un tema de su interés para realizar una investigación. Si bien este curso se dicta a los ingresantes, es de gran ayuda para el final de sus carreras debido a que es una base para la realización de sus proyectos de graduación.

También se resalta el método “Efecto espejo”, que es hacer sentir al alumno reflejado en el profesor debido a las cercanías de edades y que pertenezca a la misma generación del alumno, esto hace que el alumno se sienta más reflejado debido a que ambos están más atentos a las nuevas tendencias que se dan en la actualidad en la

que, mayormente, se utilizan las nuevas tecnologías que nos brinda la ciencia.

F284. Aula participativa en el Proyecto Integrador.
Fernando Caniza

Los cambios producidos en tiempos de pandemia conlleva desafíos muy importantes, que implican transformaciones en el modo de planificar y desarrollar una clase, con la necesidad de potenciar nuevas habilidades en el uso de tecnología pero también pedagógicas, si bien el modelo educativo es similar en sus contenidos principales. El Proyecto de Investigación, al ser el gran proyecto que cierra el Ciclo de Graduación, requiere de una mayor contención emocional en la plataforma virtual al no contar con el contacto visual que facilita la construcción de confianza. Por otra parte, para reducir la incertidumbre, se hace necesario una planificación y ejecución más detallada, con una información más precisa de cada paso a seguir y el fortalecimiento del trabajo colaborativo en la comunidad del aula.

F285. Un Benchmarking de Película.
Alejandra Cristofani

No cabe duda de que las películas ofrecen un enorme potencial de aprendizaje. Muchos de los ejemplos que surgen del mundo del cine son aplicaciones válidas para el mundo de las empresas (desde los 90 a hoy en día). El atractivo que genera el cine en el alumno, con un lenguaje sencillo y ameno, no muy académico, pero con mucho rigor científico por el contenido plasmado en cada uno de ellos, es un elemento válido para acompañar un proceso de creación y generación de una propuesta comercial. En este caso, Intensamente, Air, El fundador, El Diablo viste a la moda, entre otras, donde hay líderes o elementos disruptivos que transforman una organización que la Dirección de Empresas (DE) querría observar de cerca en una organización para aprender de ellos. En este caso fueron utilizadas para favorecer la división en grupos y el análisis de las propuestas de valor que sobrevuelan la película como fuente de inspiración para sus propias propuestas.

F286. Producción de eventos en el aula taller.
Marcelo Follari

Mi presentación sintetiza los principales lineamientos teóricos de la asignatura Producción Musical I. Busco describir el por qué es necesario que los estudiantes lleven a cabo un evento musical desde el inicio de su carrera.

F287. Proyecto Integrador.
María Fernanda Guerra

La producción académica realizada por los y las alumnos/as en la asignatura Comunicación Oral y Escrita gira en torno del Proyecto Integrador que es la columna vertebral de la cursada. Dicho proyecto consiste en relatar una historia familiar con base real con la licencia de que pueden ficcionar algunos fragmentos del relato. Es importante entonces entender claramente la distinción conceptual entre relato, historia y narración antes de comenzar la redacción propiamente dicha y con la finalidad de que los y las estudiantes tengan una idea previa de la totalidad de la estructura del texto que van a producir. Es importante

también que antes de escribir sepan que es necesario planificar el texto ya que el registro de la escritura es menos espontáneo que la oralidad y requiere explicitar el contexto espacio temporal ausente y a su vez considerar que sea atractivo para el lector para eso es fundamental manejar ciertas estrategias discursivas que proporcionan algunas teorías literarias, como por ejemplo la de Roland Barthes cuando se refiere al análisis estructural del relato en donde considera que existen ciertas funciones que sirven para administrar la información como por ejemplo los indicios y los informantes. En el caso de la narración de la historia familiar es importante que el/la estudiante conozca y reflexione acerca de la estructura del relato, qué funciones desempeñan los personajes, cuáles son los núcleos narrativos y cómo desarrollarlos, qué indicios es importante plantear, que información es necesario explicitar, cuáles son las relaciones que hay que establecer entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia, cuáles son las figuras retóricas que se utilizaron para que el relato sea interesante para el lector y posea riqueza narrativa.

F288. Narradores. Catalina Guevara

En el Proyecto Integrador de Diseño de Indumentaria con el tema "Narradores", los alumnos se sumergen en la exploración de cinco macro tendencias como ejes temáticos principales. Adoptan el papel de narradores, convirtiéndose en voces que cuentan historias a través de su trabajo creativo. Cada estudiante selecciona una macro tendencia y la integra hábilmente en su proyecto, utilizando prendas de vestir como medio de expresión narrativa. Desde la inspiración inicial hasta la materialización final, cada diseño refleja la interpretación única del alumno sobre la macro tendencia elegida. La narrativa detrás de cada pieza de indumentaria se convierte en un elemento central, permitiendo a los espectadores sumergirse en mundos imaginativos y experiencias sensoriales. A través de esta exploración creativa, los alumnos no solo desarrollaron sus habilidades de diseño, sino que también aprendieron a comunicar conceptos complejos y emociones a través de la moda.

F289. Proyecto Integrador de Comunicación Oral y Escrita. Laura Impellizzeri

Desde el primer día de la cursada, se les brinda la información con todas las pautas académicas que necesitan para la realización del Proyecto Integrador. Las y los estudiantes deben escribir un breve texto (de no más de 10 líneas) donde cuenten qué historia sobre su familia. Trabajan durante toda la asignatura explicando quién(es) es (son) el (los) personaje (s) principal (es), cuál es el eje central y cuál sería el impacto que esa historia tendría en las y los lectores. Una vez expuesto oralmente en clase, se les brindan pautas para comenzar la investigación del caso puntual (fotos, imágenes y videos familiares), entrevistas a aquellas personas involucradas directa o indirectamente, investigación del contexto socio-temporal del suceso y herramientas teóricas para plasmar ese material que van adquiriendo durante las clases. Todas las clases le dedicamos unos minutos para el avance o

las preguntas que las y los estudiantes tengan al respecto y llegar a las entregas con la menor cantidad de dudas posibles. La mayoría del estudiantado logra el objetivo de manera muy favorable y el resto toma el proyecto, y la asignatura, como un trabajo que no requiere esfuerzo y finalmente, al no ser así, no logran aprobar la cursada.

F290. El Diseño de Stands en Exposiciones Temáticas. Marcela Jacobo

El diseño de un espacio para una marca plantea un desafío para los diseñadores gráficos e industriales. La incorporación de la profundidad en el proceso de diseño y un observador en movimiento plantea un nuevo abordaje a la resolución del problema para el alumno así como también la incorporación de programas digitales para su representación. En los ejemplos a exponer se resuelven no solamente los aspectos funcionales como planteo de áreas y recorridos sino también el proceso morfológico articulado al mensaje o los signos gráficos de la marca para asegurar la pregnancia y tensión visual en estas estructuras efímeras.

F291. Proyecto Integrador de Producción Musical 2: Festival Musical. Ezequiel Lodeiro

El Proyecto Integrador consiste en la creación, producción y realización de un festival musical a escala profesional dentro de los estándares actuales de la industria. Los alumnos deben generar de manera grupal una propuesta artística concreta pensada y dirigida a un público previamente identificado y establecido. Esta propuesta debe estar respaldada por una imagen e identidad visual, la cual tienen que desarrollar para luego ser comunicada mediante una estrategia a elaborar, utilizando diferentes vías, recursos y tecnologías. Para tal fin deben asignarse roles a cada integrante del grupo, hacer una investigación de mercado, ahondar en las diferentes variables de la industria, lograr un acuerdo con una sala de conciertos y con los artistas que van a presentarse, establecer un planeamiento, desarrollar un presupuesto con su punto de equilibrio, buscar alianzas y sponsors que enriquezcan la propuesta.

F292. Proyecto Integrador de Música 1. Julián Midon

Se propone que cada estudiante realice una composición musical propia y la presente en forma grabada y escrita. Además, deberán hacer una breve presentación oral explicando el proceso creativo llevado a cabo, los desafíos y decisiones tomadas a la hora de producirlo y la incorporación de los contenidos de la asignatura en la creación. En el Momento 1, el Proyecto Integrador es presentado ante la clase y en el Momento 2 se entrega un borrador a partir del trabajo realizado en la primera mitad. Luego de las devoluciones e incorporación de mayores recursos, que incluyen la práctica de conjunto en vivo en el ámbito de la clase, el proyecto se entrega en el Momento 3 y se complementa con la experiencia de tocar en vivo algunos proyectos seleccionados por la clase en el Festival de Música que la Facultad organiza a fines de cada cuatrimestre.

F293. Proceso de diseño de una linterna para automotor.
Tiziana Pierdominici

El eje central de la asignatura es el entorno del producto a diseñar. Esta vez, se trata de una linterna para automotor. Los estudiantes deben investigar el entorno y en qué situaciones de uso, de emergencia se ve envuelto el uso del objeto, así como qué características del producto pueden mejorar la experiencia del usuario en ese contexto (interior, exterior, en movimiento). Asimismo, y teniendo en cuenta que la asignatura pertenece a la Licenciatura en Diseño, cuyos ejes son el diseño, la tecnología y los negocios, se hace foco en que el proceso de diseño exhiba innovación, con aprendizaje de herramientas de modelado 3D, su preparación para impresión 3D, el contacto con proveedores para el prototipado funcional del producto, con todas las cuestiones organizativas que eso conlleva. También se ve reflejado en los productos digitales que deben producir, como paneles y videos publicitarios con imágenes atractivas. Se presentan dos proyectos, sus desafíos y oportunidades de aprendizaje.

F294. Transformación de moldería y colección de moda con innovación en el diseño. *Gabriela Cecilia Silva*

En la asignatura Taller de Moda III, partimos de las bases de plano a punto, su transformación y el análisis del planteo sobre el despiece, la moldería y sus materiales específicos. Además, se abordan las diferencias entre la moldería industrial y la moldería a medida, sus diferentes prendas y sus variantes, piquetes, vistas, y desgloses. Se trabaja el proceso de trazado de moldes desde una perspectiva industrial y se estudia la progresión, la rotación de pinzas, el rebote, la curva de talles para llegar a la construcción de los diferentes prototipos. En la asignatura Diseño de Indumentaria III, comprendemos la complejidad que plantea el desarrollo de una colección, aplicando el proceso de diseño partiendo desde la idea rectora, teniendo en cuenta las características constructivas de cada rubro y línea dentro del sistema de colección. Los estudiantes se acercan al concepto de desarrollo de una pirámide de colección, series de alta y baja complejidad, rubros y líneas.

F295. El uso de herramientas digitales en combinación con técnicas tradicionales para la ilustración de modas.
Laura Valoppi

El objetivo de la asignatura Taller de Modas 4 es capacitar al estudiante en la adquisición de habilidades para la creación de dibujos personales y con identidad. En esta cátedra se incorporan herramientas digitales y se utiliza un enfoque pedagógico y se busca fomentar el desarrollo de la expresión artística individual así como también la exploración de la identidad visual del estudiante. A través de la integración de tecnología digital, se ofrece un espacio para la experimentación creativa y la ampliación de las posibilidades expresivas en el ámbito del dibujo. Al combinar técnicas tradicionales con herramientas digitales, se busca promover un enfoque holístico hacia la práctica artística contemporánea, que reconoce y valora la diversidad de estilos y perspectivas. Este enfoque no solo enriquece el proceso creativo del estudiante, sino que también prepara a los participantes para enfrentar

los desafíos del mundo artístico moderno, donde la tecnología juega un papel cada vez más relevante.

• **Comisión 29**

F296. Reversionar los clásicos. *Ariel Bar On*

Eugenio Barba arriesga una única certeza: el futuro del teatro no es la tecnología. Es el encuentro de dos individuos heridos, solitarios, rebeldes. El abrazo de una energía activa y una energía receptiva. En la asignatura Actuación III nos proponemos ir a ese encuentro, habitar ese cuerpo. La actuación entendida como medio y como fin. Para los Proyectos Integradores conformamos grupos de dos o tres personas, y a partir del trabajo sobre los textos creamos una escena que alcance su autonomía narrativa. Con los textos brindados buscamos que sean disparadores, complementos y motivaciones para fomentar una actuación singular, personal y creadora; para generar particularidades en nuevas versiones.

F297. Ensayo sobre comunicación y cultura (Teorías de la Comunicación). *María Elsa Bettendorff*

El Proyecto Integrador Ensayo sobre temáticas contemporáneas desde un enfoque comunicacional (modalidad online) o Indagación y reflexión en comunicación y cultura (modalidad sincrónica) pertenece al Proyecto Pedagógico "Ensayos Contemporáneos". En este Proyecto, los/las estudiantes (que cursan distintas carreras) escriben un ensayo, desarrollado en varias etapas, en el que reflexionan sobre problemáticas socioculturales y comunicativas de la actualidad desde distintos marcos conceptuales abordados en la asignatura Teorías de la Comunicación. A partir de tres grandes líneas de trabajo (comunicación política, comunicación publicitaria e industria cultural), los/las alumnas seleccionan un determinado enfoque y se concentran en un caso que ejemplifica distintas aristas del proceso comunicacional investigado. La finalidad principal del proyecto es lograr que se apropien de las nociones básicas de la disciplina como herramientas para la interpretación.

F298. El arte y el diseño argentino de vanguardia dentro del contexto mundial. *Laura Feijoo*

La asignatura (de cursada remota y sincrónica) se ha centrado para el desarrollo del Proyecto Integrador en la indagación de artistas y diseñadores argentinos y latinoamericanos dentro del contexto mundial de lo que Danto llama "La narrativa del arte" y el "Fin del arte". La propuesta para el Foro es exponer la metodología que la Cátedra ha utilizado integrando además la variable expositiva docente: Las guías de lectura, el trabajo grupal de investigación y exposición, el debate en grupos, una entrevista a Ana Dulce Collados (Artista argentina) y el trabajo creativo de intervención de registro de los alumnos/as con técnicas identitarias de los artistas/creadores que eligieron para su proyecto. Presento a partir de ello el producto de dichos trabajos y el Instagram de cátedra.

F299. La intimidad con potencia artística. Daniela Tamara García

¿En qué momento la realidad empieza a producir ficción? Una reflexión posible sobre la creación de narraciones a partir de relatos familiares.

F300. Aprendizaje con una mirada integral para aplicarla a la comunicación interna. Esteban Guidi

En la asignatura Relaciones Públicas V, exploramos en profundidad los fundamentos teóricos de la comunicación interna y de la disciplina en su totalidad. En cada encuentro, nos sumergimos en casos reales o empresas actuales, permitiendo a los estudiantes aplicar la teoría, participar en discusiones y expresar sus opiniones. Este enfoque es crucial para que desarrollen una comprensión integral de los temas abordados. Además, el eje central de este curso es la elaboración de un Proyecto Integrador en colaboración con una empresa accesible para los estudiantes. Esto les proporciona la oportunidad de recopilar una amplia gama de información y diseñar estrategias de comunicación para abordar desafíos. Establecer estos espacios de aprendizaje es fundamental, ya que equipa a los alumnos con las herramientas y recursos necesarios para su desarrollo académico y profesional.

F301. Actividades performáticas multimediales en el aula realistas y realizables. Fabián Victor Kesler

Dado la naturaleza de mis asignaturas en relación a la puesta del cuerpo en acción, la tecnología interactiva y los múltiples medios, me referiré a estrategias adoptadas a lo largo de mi experiencia en la Universidad para llevar a cabo actividades performáticas complejas en diferentes espacios físicos y situaciones grupales. Desde el planeamiento de la asignatura hasta aspectos técnicos y de implementación práctica tanto en los ensayos así como en el mismo día de la presentación. Ocurre a veces que los docentes proyectamos actividades sin considerar del todo el tiempo físico, los medios disponibles y las circunstancias externas en ámbitos educativos. Es por ello que sin estos tópicos claros es muy probable que la actividad no termine en buen puerto. Actividades artísticas como danza, música, poesía, actuación, iluminación y video forman un orgánico de una complejidad notoria que si no es organizado y administrado desde el rol docente puede culminar en desilusión tanto por objetivos no cumplidos así como por problemas de implementación. Se mostrarán videos y ejemplos de cursos anteriores.

F302. Comunicación Oral y Escrita. Florencia Lorenzetti

En la asignatura de Introducción a la Investigación, los alumnos desarrollan su Proyecto Integrador en torno a una primera investigación académica que deben llevar a cabo de forma individual. La idea principal es que puedan recuperar temas de su interés y vinculados a sus carreras para acercarse al mundo de la investigación universitaria. Las temáticas pueden ir desde el rol del productor musical, el vínculo entre la IA y los roles laborales, el fenómeno de las fake news hasta las preferencias de consumo de medios digitales en alumnos de la UP (para mencionar algunas de las temáticas elegidas en este cuatrimestre). A partir de un proceso que vamos llevando

juntos, en comunidad de aprendizaje, los alumnos caminan poco a poco, para llegar a fin de cuatrimestre con un proyecto rico y bien elaborado. Recuperando fuentes de información valiosas, reconociendo los pasos de una investigación, delimitando el tema, redactando pregunta de investigación y objetivos generales y específicos, definiendo el marco teórico y estableciendo una metodología de trabajo, los alumnos fueron armando un antecedente al informe final de la investigación. En este cuatrimestre, recibieron muy bien la propuesta del Proyecto Integrador, vinculando sus recorridos académicos y creativos con sus propios intereses.

F303. El proceso del Proyecto Integrador. Adriana Martínez

Voy a compartir las experiencias y recursos utilizados en el proceso de trabajo para desarrollar el Proyecto Integrador. En la primera etapa se incentiva a los estudiantes sobre el tema y conceptualización del proyecto. Luego, realizan la búsqueda de elementos gráficos que refieran al concepto desarrollado. Como tercera etapa, los estudiantes trabajan en el proceso de armado y corrección de la pieza gráfica para finalmente pasar a la entrega final de la pieza creada.

F304. Investigar en Comunicación y Diseño: los temas de agenda para nuestras/os estudiantes. Laura Milano

Voy a compartir los temas de investigación elegidos por las/os estudiantes en la asignatura Introducción a la Investigación y cómo ello evidencia las inquietudes y miradas críticas juveniles acerca de diferentes temas de actualidad y sus relaciones con los campos del Diseño y la Comunicación. Concretamente, nos referiremos a investigaciones sobre moda e impacto ambiental, diseño sustentable y redes sociales y salud mental juvenil.

F305. La producción estética en el Siglo XX. Jorge Noriega

Les propongo a los estudiantes investigar el contenido de cada movimiento detallado en la bibliografía de la asignatura con sus artistas destacados, buscando sus aspectos relevantes en sus biografías respectivas. Con este material deberán presentar una carpeta teórica. Luego, analizamos las diferentes búsquedas y descubrimientos de las vanguardias del Siglo XX, basándonos en la Historia del Arte y las teorías de grandes maestros que luego desarrollamos en diferentes prácticas de dibujo y pintura. Los ejercicios realizados los aplican en productos, en función del diseño, para cada carrera. Aquí construirán su carpeta práctica. Durante las clases, reflexionamos sobre conceptos de la cultura del arte, para discernir, discutir, plantear ideas y pensamientos filosóficos que amplíen el conocimiento de dichas vanguardias artísticas. Concluimos con la presentación de un Ensayo sobre la Imagen de un autor contemporáneo, realizando el análisis de su obra relacionándolo con todos los conceptos adquiridos a lo largo de la cursada.

F306. La búsqueda del personaje. Federico Porfiri

Ilustración II es una asignatura enfocada en el concept art, esto es el estudio de un personaje, el escenario y

su desarrollo en piezas de concept. Este cuatrimestre ponemos énfasis en la historia y en la búsqueda de un personaje llamativo que esté en ella. Por eso encaramos la primera clase con un ejercicio de creatividad y luego pedimos que desarrollen una narración breve según temas. Se obtienen historias muy diversas e interesantes, desde allí encaramos el estudio de personaje y los escenarios. Luego, nos toca la tarea un poco más compleja de identificar dos momentos claves en el relato e imaginar una escena que sea bien representativa y tenga impacto. Para ello, trabajamos el concepto de metáfora dentro de la retórica visual.

F307. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. *Sofía Inés Trucco*

En mi cátedra de Comunicación de Moda I, realizamos un Proyecto Integrador que abarca todo lo que han aprendido durante este período. El mismo consiste en la creación de una revista que sirva como portfolio, la cual incluye todos las etapas de la cursada. Como consigna principal, la revista debe contar con una nota o crítica periodística escrita por los alumnos, basada en un acontecimiento ficticio, permitiendo explayar su creatividad. El diseño debe ser atractivo y debe respetar la estructura de una revista ya existente. Se valora la originalidad en el diseño y contenido de la revista, así como la capacidad para captar y mantener el interés del lector.

F308. Retratos. *Geraldine Visciglio*

Los estudiantes de primer año en Diseño de Indumentaria I se sumergen en el mundo del diseño utilizando una técnica novedosa para elaborar prendas, rompiendo con los patrones tradicionales. Mediante un análisis detallado de la forma y la estructura tridimensional del cuerpo, exploran la creación de diseños envolventes, utilizando plegados, acumulación textil y sistemas de ajuste. Cada prenda resultante, es una combinación única de inspiración, forma y materiales, que refleja tanto la habilidad técnica como la creatividad de los estudiantes. Este proceso va más allá de simplemente confeccionar prototipos; es una forma de arte en la que se fusionan la imaginación y la habilidad técnica para crear piezas funcionales y originales. Al final, estas creaciones no solo visten al cuerpo, sino que también cuentan una historia visual, inspirada en un retrato, lo que demuestra el potencial ilimitado del diseño de indumentaria para expresar identidad, estilo y creatividad.

• **Comisión 30**

F309. Un espacio áulico virtual en permanente replanteo y construcción. *María Florencia*

El dictado de la asignatura Comunicación Oral y Escrita en modalidad virtual sincrónica representa un desafío a la hora de crear una comunidad sólida de enseñanza y aprendizaje. Durante el primer cuatrimestre de 2024 se han modificado dinámicas transitadas en 2023 para seguir indagando frente a las preguntas: ¿Cómo ubicar a los/as estudiantes en el centro del proceso? ¿Cómo acercarlos/as a la lectura y a la escritura a través de sus

afinidades y posibilidades? A partir de la construcción de un espacio de trabajo honesto hemos transitado, por ejemplo, debates acerca del uso de la AI en articulación con el pensamiento crítico y analítico acerca de los modos de procesamiento de la información. Así también habilitamos un momento de la clase para compartir qué lecturas les resultan placenteras, ya sean libros, redes sociales, etc. Estas propuestas generan confianza en los/as estudiantes y los/as comprometen en la construcción del espacio áulico virtual.

F310. Proyecto Integrador – El proceso creativo. *Josefina Camerano*

En la asignatura Diseño de Indumentaria I, los alumnos realizan el abordaje del proceso creativo a través de la materialización de una idea. Para ello, parten de un concepto que fue brindado y que acompaña cada decisión que los alumnos van tomando para el avance de su Proyecto Integrador. La mayoría de los estudiantes son ingresantes que comienzan a relacionarse y a familiarizarse con los procesos de una investigación de diseño. La riqueza que tiene que todos trabajen a partir del mismo concepto, es que cada uno de ellos, presenta distintos métodos para llevar a cabo sus propuestas de diseño. Cada alumno va atravesando su propio proceso creativo, respondiendo a la misma temática de distinta manera, lo que lleva a que puedan ver durante la cursada que no hay un único resultado acertado, sino que hay distintos procesos de creación para materializar una idea. En este cuatrimestre, los alumnos tuvieron que trabajar con su identidad como diseñadores, a través del aprender haciendo y de la investigación creativa.

F311. La pasarela: Un recorrido más allá de la indumentaria. *Olivia Echandi*

En la pasarela académica de la moda, los estudiantes orquestan un hipotético desfile tras la selección de una marca nacional y destilando un concepto de su última colección. El desfile se convierte en un espacio creativo y técnico, englobando cada instancia del armado del mismo, donde cada decisión es coreografiada. La iluminación y la escenografía son el telón, pero el estilismo, maquillaje y peinado se unen como pasos en una danza. El Proyecto culmina con una producción de fotos que captura la esencia de cada alumno con un video teaser que invita a cerrar el imaginario visual de cada proyecto.

F312. Diseño, Comunicación y Derechos de las Personas con Discapacidad. *Florencia Forni*

Se presenta la experiencia desarrollada durante con los estudiantes de la asignatura Introducción a la Investigación. En muchos casos, la elección de un tema adecuado para realizar la investigación genera dificultades, por esto se propuso un recorte adicional a la consigna del Proyecto Integrador: la elección del tema debe tener en cuenta los derechos de las personas con discapacidad. Así, las investigaciones se centran en emprendimientos, objetos, espacios, etc. dirigidos a promover la inclusión de las personas con discapacidad. Este recorte favorece no solo la definición del tema de investigación y evita en gran medida el desgranamiento que se produce durante

el cursado de la asignatura, sino que además propone a estudiantes de carreras de Diseño y Comunicación una mirada sobre las diversas barreras que limitan la accesibilidad de las personas con discapacidad.

F313. Comunicación gráfica en el cumplimiento de normativa. Paula Hertel

Dentro de la carrera de arquitectura hay una combinación de materias técnicas con otras proyectuales, de diseño y más blandas. Como estudiantes de arquitectura, el lenguaje gráfico debe ser parte de la comunicación de los proyectos. Las cuestiones técnicas, como el cumplimiento de la normativa, deben ser traducidas a ese lenguaje gráfico. La normativa para construir (Códigos Urbanos y de Edificación) están constituidos por textos que deben ser traducidos gráficamente a los proyectos. Esa traducción muchas veces carece de claridad comunicacional. Y si la tiene, se pierde el diseño en el camino. En los Proyectos Integradores, si bien se debe priorizar la claridad de la demostración del cumplimiento de la norma, no debería descuidarse la comunicación visual, que aporte claridad a esta demostración. Durante la cursada resulta complejo unir ambos abordajes. Entender que el “diseño gráfico” de un plano comunica y aporta claridad para demostrar cumplimiento de la normativa debe ser parte de la comprensión integradora de la carrera, y evitar caer en la separación entre materias técnicas y proyectuales.

F314. Seminario de Desarrollo 1. Ana Lía Monfzani

En este cuatrimestre aparecen entre los Proyectos de Graduación de mi cátedra, ciertas problemáticas vinculadas al ejercicio de los Negocios de Diseño en variados entornos de Argentina y otros países donde residen los estudiantes de la asignatura. Voy a compartir proyectos destacados con temáticas diversas, durante el cuatrimestre los alumnos trabajaron con nuevas formas de ser profesional, nuevos espacios emprendedores y proveedores de diseño con sustentabilidad.

F315. Asesoría de imagen integral. Candela Pacioni

El Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Estilo e Imagen II tiene como objetivo brindar asesoramiento de imagen a un cliente determinado. El alumnado elige al comienzo de la cursada el cliente con el cual trabajará en la cursada. A lo largo de las clases, los estudiantes aprenden de manera teórica y práctica (a través de trabajos en clase grupales, individuales y de debate) distintos conocimientos a aplicar en la intención de transformar y/o mejorar la imagen de una persona. Entre ellos: teoría del diseño, silueta de vestuario y silueta corporal, colorimetría, fondo de armario, entre otros. Los alumnos comienzan a proponer (fundamentando sus elecciones a partir del marco teórico dado) cambios e incorporaciones en el vestir del cliente. Al final de la cursada el alumno debe defender el análisis realizado en la primera mitad del cuatrimestre sumando la propuesta/transformación planteada al cliente en la segunda mitad concluyendo en una asesoría de imagen integral.

F316. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura Cámara e Iluminación I. Sofía Szewczuk

Para el Proyecto Integrador de mi asignatura, los alumnos deben realizar un corto audiovisual de 2 a 3 minutos de duración donde ponen en práctica la teoría vista en las clases. Para esto, parten de un trabajo grupal donde definen el tema, trama y argumento. Luego, a lo largo de las distintas etapas, comienzan con la creación y la toma de las decisiones de manera individual. La idea principal es ver como varios alumnos parten de una misma idea, pero llegan a proyectos finales completamente distintos. La experiencia para los alumnos es muy positiva y enriquecedora, ya que ellos pueden formar parte de todo el proceso de rodaje, pasando por la iluminación, sonido, dirección de arte, edición y montaje. Gracias a esto, ellos pueden ser las mentes decisoras y ejecutoras de todo, ganando una experiencia invaluable, ya que para muchos alumnos esta es su primera experiencia en el área audiovisual.

• Comisión 31

F317. Resumen. Daniela Java Balanovsky

En este Foro se comparten las producciones fotográficas de las y los estudiantes. Se trata de un proceso creativo que requiere tiempo, evaluaciones, devoluciones y reflexiones, tanto personales como grupales, en el marco de la construcción de esta asignatura. Es un proceso fotográfico con innovación tecnológica, una mirada conceptual, generando vanguardia en los nuevos lenguajes fotográficos, experimentando materiales y nuevas estrategias. El proyecto pedagógico, centra la actividad académica en el hacer y en la reflexión de la práctica como principales medios para construir y comunicar el conocimiento. Conforman una red de trabajos vinculados entre sí tanto en contenidos, en producción como en la visibilidad de la producción. El proceso de aprendizaje se desarrolla en cada proyecto pedagógico de manera creativa y actualizada. Éste comienza, por lo tanto, el primer día de clase y culmina con la concreción del Proyecto Integrador Final.

F318. Un Benchmarking de Película. Alejandra Cristofani

No cabe duda de que las películas ofrecen un enorme potencial de aprendizaje. Muchos de los ejemplos que surgen del mundo del cine son aplicaciones válidas para el mundo de las empresas (desde los 90 a hoy en día). El atractivo que genera el cine en el alumno, con un lenguaje sencillo y ameno, no muy académico, pero con mucho rigor científico por el contenido plasmado en cada uno de ellos, es un elemento válido para acompañar un proceso de creación y generación de una propuesta comercial. En este caso, Intensamente, Air, El fundador, El Diablo viste a la moda, entre otras, donde hay líderes o elementos disruptivos que transforman una organización que la Dirección de Empresas (DE) quería observar de cerca en una organización para aprender de ellos. En este caso fueron utilizadas para favorecer la división

en grupos y el análisis de las propuestas de valor que sobrevuelan la película como fuente de inspiración para sus propias propuestas.

F319. Proyecto Integrador de Diseño de Indumentaria VI. *Carla Desiderio*

El propósito de la asignatura es que el alumno logre desarrollar una colección de alta complejidad, inmersa en el proyecto de un microemprendimiento. La propuesta debe responder satisfactoriamente al target de mercado elegido y elaborar un proyecto en el cual se reflejen los elementos identitarios o elementos del estilo propio. Además, el diseño de la colección deberá estar formada por varias líneas y series, también deberán incluir el diseño de isologotipo, packaging y showroom, que reflejen el ADN o esencia de la marca y se analizan las tendencias para adaptarlas al proyecto. En este proyecto deberán construir tres prototipos con buena calidad de materiales y confección, para poder vincularse con el campo profesional. La asignatura participa en el programa de Proyección Profesional de la Facultad de Diseño y Comunicación.

F320. Diseño de Productos IV. *Camila Fucks*

El Proyecto Integrador de los estudiantes de Diseño Industrial se centra en diseñar un contenedor de churros que sustituye el tradicional canasto, mejorando la experiencia del vendedor. La asignatura se enfoca en el diseño de productos dentro del mercado, por lo que los estudiantes crearon proyectos realistas, potencialmente rentables y fabricables en la industria nacional. Realizan una investigación en la que el dueño de churros El Topo describe la secuencia y las necesidades de los usuarios. Los estudiantes abordan su proyecto considerando los requisitos y el contexto de playa. Los resultados son variados e innovadores, con un alto nivel de detalle en el diseño. Aplican diversas tecnologías y resolvieron problemáticas de maneras diferentes. También utilizan recursos de presentación de productos. Ahora nos queda compartirle al dueño de El Topo todo lo desarrollado. Esperamos que disfruten de los proyectos, son una parte de todo lo aprendido.

F321. Taller de Modas V. *Mariana Pampillón*

Correspondiente a la asignatura Taller de Modas V, de la carrera Diseño de Indumentaria y Textil, en la misma se realizan molderías de rubro sastrero con fusión de molderías orientales. La consigna del Proyecto Integrador es realizar la moldería y materialización de alguna tipología sastrera como chaleco, saco, abrigo y capa y fusionar ese diseño con alguna técnica de moldería oriental. Para lograr el objetivo se trabaja en los trazados de las molderías base y luego en ejercicios de interpretación de las molderías orientales apoyándose en la bibliografía del libro *Pattern Magic 1*. En la dinámica de las presentaciones de los Proyectos Integradores, muchas veces se generaban de manera espontánea espacios de retroalimentación entre estudiantes, los cuales eran super productivos y enriquecedores, allí tenían experiencias previas, sugerencias e información que luego utilizaban para resolver, mejorar y llegar a mejores resultados. Buscando formalizar este proceso que no siempre se llevaba a cabo, este cuatrimes-

tre se incorpora la retroalimentación a las instancias de presentación de trabajos, para acompañar en el proceso se proporcionará una guía para el estudiante. En este Foro estaré compartiendo la experiencia de este proceso.

F322. Comunicación Vanguardista: Desafiando Límites en el Taller de Comunicación VI con dinámicas de grupo y resolución creativa de problemas. *Marcela Soldano*

El Taller de Comunicación IV es una experiencia transformadora donde exploramos diversas dinámicas grupales, inspiradas en expertos como Peter Senge, Edward de Bono, Kurt Lewin, Pichón Riviere, Hersey y Blanchard. Mediante el role-playing, nos sumergimos en la resolución de problemas de una organización ficticia, aplicando estrategias innovadoras sugeridas por estos renombrados autores. Experimentamos con herramientas de pensamiento lateral, aprendimos sobre la importancia del liderazgo situacional, y exploramos la dinámica de grupos para encontrar soluciones efectivas. Además, ideamos dinámicas organizacionales creativas para abordar los desafíos planteados. Esta experiencia no solo fortaleció nuestras habilidades de comunicación, sino que también nos proporcionó un conjunto de herramientas prácticas para abordar los proyectos integradores y problemas complejos en cualquier contexto.

F323. Afianzar la interacción grupal. *María Cecilia Turnes*

Atravesar la experiencia de cursada como un proceso gradual de trabajo individual y con la guía rectora del Proyecto Integrador como eje, resulta un importante aprendizaje. Sin embargo, incluir la mirada del compañero suele quedar fuera de este marco y del espacio de trabajo del aula. Compensar este aspecto aplicando el ejercicio de recibir una devolución formal de un par no solo refuerza los vínculos, sino que también, instala una dinámica de grupo que enriquece y fortalece el paso por la asignatura. Es así que al momento de exponer el 50% de la asignatura, cada estudiante debe ejecutar una devolución sobre las etapas recorridas hasta el momento de un compañero de grupo. El análisis de un proceso de trabajo que no sea propio, brinda la posibilidad de desarraigar inseguridades en el discurso e incluso correr la mirada prejuiciosa que en muchas oportunidades el estudiante tiene sobre su propio contenido.

• Comisión 32

F324. Taller de Arquitectura y Diseño 5,6 y 7. *Micaela Ballesteros*

En el Proyecto Integrador del Taller de Arquitectura y Diseño 5, se diseña un conjunto de 80 viviendas con espacios colectivos y equipamiento comunitario, enfocado en la generación e integración del espacio público en un lote en Bajo Belgrano, considerando estrategias proyectuales urbanas. Por su parte, en el Taller de Arquitectura y Diseño 6 se plantea el desafío de diseñar una escuela técnica en Bajo Belgrano, abordando funcionalidad, representatividad, integración urbana y comunitaria, y la creación de espacios públicos. Incluye desde la investi-

gación del entorno urbano hasta el diseño arquitectónico, estructural y de instalaciones. En el Taller de Arquitectura y Diseño 7, se diseña una vivienda unifamiliar en un entorno urbano, enfocándose en la relación entre el espacio arquitectónico y su materialización, especialmente en una casa estudio. Se destacan la configuración de espacios, detalles, sostenibilidad e innovación, respondiendo eficientemente a las condiciones del lugar.

F325. Mi identidad: Entusiasmo y dificultades. Dolores Díaz Urbano

La asignatura “Taller 1” forma parte del plan de estudios de la carrera Diseño Gráfico. Tiene el objetivo de que los alumnos comprendan fundamentos del diseño en relación con la morfología, aplicando conceptos de estructura modular, composición, grilla, equilibrio, color y operaciones formales. Los alumnos realizan un Proyecto Integrador en el que diseñan un avatar personal partiendo de conceptos significativos de su identidad, personalidad, habilidad o talento. Al avatar principal se le suman tres variables de expresión, por ejemplo, apasionado, trabajador, intelectual, creativo, etc. y un pictograma. Haciendo foco en la morfología y explorando lenguajes visuales, realizan un análisis de las formas, el punto, la línea y el plano, y recorren el proceso de generación de las síntesis y del sistema. A su vez, el perfil personal que diseñan con sus variables lo aplican en diferentes plataformas y redes sociales. La temática de diseñar su perfil generó entusiasmo, aunque al momento de diseñar sobre su identidad se evidenciaron dificultades para tomar partido por características, cualidades, sensaciones y emociones propias a comunicar, más allá de las típicas dificultades de comprensión del concepto de sistema. Las alternativas de trabajar con animales o personajes además de la opción de foto personal para fusionar conceptos significativos de su personalidad fueron caminos que permitieron sortear estos obstáculos para concentrarse en la articulación de los conceptos.

F326. Desarrollo y evolución de un análisis organizacional. Gastón Gabay

En este Foro presento la evolución de un análisis para entender, explicar y aconsejar sobre una serie de situaciones que se manifiestan en una organización. Dentro del marco de la planificación académica de la asignatura Administración. Voy a transmitir el modo en que mis alumnos avanzan hacia la toma de una posición crítica sobre el estudio realizado y el desarrollo de sugerencias para resolver los problemas encontrados.

F327. La Cultura Argentina como Atractivo Turístico. Stefania Muñoz

El objetivo de este Proyecto Integrador es el análisis del diseño de experiencias centradas en la cultura argentina como un atractivo turístico. El trabajo investiga sobre cómo el diseño de experiencias puede aprovechar la rica diversidad de la cultura argentina para crear interacciones significativas que inciden en la satisfacción del turista y en la promoción del país como patrimonio cultural. Esto se consigue mediante el diseño de experiencias singulares, interactivas y envolventes que estimulen los

sentidos, despiertan emociones y establezcan un vínculo emocional con la marca. No se limita a una disciplina de diseño individual, sino que adopta una perspectiva interdisciplinaria que abarca todos los aspectos del mercado y la marca, desde el diseño de productos hasta el ambiente en los puntos de venta, pasando por el empaque, el uniforme y la actitud del personal.

F328. La Publicidad es un Negocio. Federico Peowich

Abordamos a la publicidad desde la perspectiva de la empresa ya que la publicidad, también es un negocio. Los alumnos exploran e indagan, forman su opinión y concretan proyectos propios de agencia articulando sus conocimientos de comunicación con otros temas como armado de equipo, perfiles y roles, estructura de equipos, cotizaciones, venta de servicios, etc. Al final del día, trabajamos para ganar dinero. La teoría cruza con la experiencia y se debaten sobre aspectos que hacen a la industria publicitaria, pensando cómo hacer una mejor industria.

F329. Taller de Arquitectura y Diseño 5,6 y 7. Nicolás Rodríguez Morera

En el Proyecto Integrador del Taller de Arquitectura y Diseño 5, se diseña un conjunto de 80 viviendas con espacios colectivos y equipamiento comunitario, enfocado en la generación e integración del espacio público en un lote en Bajo Belgrano, considerando estrategias proyectuales urbanas. Por su parte, en el Taller de Arquitectura y Diseño 6 se plantea el desafío de diseñar una escuela técnica en Bajo Belgrano, abordando funcionalidad, representatividad, integración urbana y comunitaria, y la creación de espacios públicos. Incluye desde la investigación del entorno urbano hasta el diseño arquitectónico, estructural y de instalaciones. En el Taller de Arquitectura y Diseño 7, se diseña una vivienda unifamiliar en un entorno urbano, enfocándose en la relación entre el espacio arquitectónico y su materialización, especialmente en una casa estudio. Se destacan la configuración de espacios, detalles, sostenibilidad e innovación, respondiendo eficientemente a las condiciones del lugar.

F330. El uso de herramientas digitales en combinación con técnicas tradicionales para la ilustración de modas. Laura Valoppi

El objetivo de la asignatura Taller de Modas 4 es capacitar al estudiante en la adquisición de habilidades para la creación de dibujos personales y con identidad. En esta cátedra se incorporan herramientas digitales y se utiliza un enfoque pedagógico y se busca fomentar el desarrollo de la expresión artística individual así como también la exploración de la identidad visual del estudiante. A través de la integración de tecnología digital, se ofrece un espacio para la experimentación creativa y la ampliación de las posibilidades expresivas en el ámbito del dibujo. Al combinar técnicas tradicionales con herramientas digitales, se busca promover un enfoque holístico hacia la práctica artística contemporánea, que reconoce y valora la diversidad de estilos y perspectivas. Este enfoque no solo enriquece el proceso creativo del estudiante, sino que también prepara a los participantes para enfrentar

los desafíos del mundo artístico moderno, donde la tecnología juega un papel cada vez más relevante.

F331. Centro Cultural. Emmanuel Venice

Para el Proyecto Integrador los estudiantes deben diseñar e intervenir un centro cultural a partir de un artista elegido. Además debe contar con cuatro actividades diseñadas por ellos en diferentes salas más un tótem morfológico. Voy a compartir las experiencias y el trabajo realizado en clase por los alumnos.

F332. Adaptación cinematográfica de un cuento literario. Marina Zeising

Para el Proyecto Integrador los estudiantes realizan una adaptación cinematográfica de un cuento literario. Para la creación de este proyecto, parten de un guión y de diferentes documentos narrativos y de producción, que desembocan en la producción de un cortometraje de ficción. Abordaremos el recorrido realizado en el proyecto y su abordaje audiovisual.

• Comisión 33

F333. Desarrollo de Producto. Lilian Barnavich

Voy a compartir el Proyecto Integrador de una alumna del 1º Cuatrimestre de 2024. En su propuesta realiza la transformación de una prenda base y su desarrollo. Define el perfil de usuario, uso, materialidad, curva de color y, lleva a cabo el desarrollo técnico de cálculo de consumos, construcción, fichas de producto y costos. El proyecto incluye la confección del prototipo que presenta en fotos de detalles constructivos y calce. Al finalizar, la alumna reflexiona acerca de su idea, la evolución del proceso de desarrollo y el resultado de la prenda obtenida como etapa de toda planificación de producción. Durante la cursada se abordan todos los procesos requeridos para la producción y confección de prendas de manera industrial, así como, las tareas propias de un diseñador de indumentaria dentro del circuito productivo.

F334. El azar como trampolín conceptual. Agustina Curcio

Los disparadores conceptuales son siempre un pilar fundamental en cualquier proceso de diseño. Sin embargo, a veces encontramos inspiración en los lugares, los objetos o las palabras que menos esperamos. Trabajar los disparadores a partir de una asignación azarosa, exige a los estudiantes acercarse a universos inesperados y en los que, en la mayoría de los casos, encuentran mucha riqueza. Ya sean disparadores conceptuales, sensoriales o incluso macro tendencias, el azar en la asignación los pone en contacto con conceptos que, al serles en muchos casos ajenos, los obligan a una mayor profundidad en la reflexión y en la conexión para expresar su identidad. Estos proyectos no solo resultan interesantes y enriquecedores en función de los resultados tangibles, como prototipos materializados, fotos y fashion films, sino también desde encontrar su punto de vista en expansión y crecimiento hacia lugares que antes le eran ajenos.

F335. Mi primera experiencia. Romina De Marcos

Siendo mi primera experiencia en esta Universidad como profesora, quisiera presentar una situación positiva que me ocurrió tanto con el grupo de alumnos que tuve en mi cátedra como con el grupo de alumnos de la misma asignatura (Publicidad I) de una cátedra que cubrí durante 3 clases en el Momento 3. Si bien la mayoría eran alumnos ingresantes y fui dando los contenidos de la asignatura de a poco, traté de abarcar en el Momento 2 todos los temas de las etapas para poder abocarme en la etapa siguiente a cuestiones más prácticas y ejemplificadoras. Mi objetivo era que para la última etapa (entre todas las piezas de la campaña publicitaria) puedan presentar un guión publicitario y si se animaban un story board y, además yendo más allá (sobre todo los que estaban relacionados con la material) un comercial editado. Les expliqué todos los pasos, les traje varios ejemplos y mi sorpresa fue que la mayoría llegó a desarrollarlo. Fue algo muy satisfactorio poder ver que todos alumnos habían asimilado los conocimientos que les brindé tanto teóricos como prácticos y hasta tomaron los tips para poder desarrollarlo. Me llena de orgullo que pude cumplir este objetivo que seguramente a todos les servirá para su vida profesional. La evaluación la hago tomando en cuenta la redacción, la organización y la idea creativa. Les pedí a todos que en el pitch del Momento 4 (además de la campaña en general) lo presenten y cuenten brevemente ese guión y story board.

F336. Escritura de un guión de cinco minutos. Florencia Dos Santos Manzoni

En esta asignatura exploramos las diferentes etapas del proceso de escritura de un guion audiovisual, desde la concepción de la idea hasta el guion final. A través de la idea narrativa, storyline, perfil de los personajes, sinopsis, escaleta y un guion de 5 minutos; el alumno logra una mejor forma de poder plasmar sus ideas y llevarlas a un buen resultado. Al ser una asignatura conformada por diversas carreras de diseño y además al estar dentro de las asignaturas electivas, el espectro de estudiantes se vuelve muy amplio y más enriquecedor para todos ya que ven distintas perspectivas. Al darse rienda suelta a la creatividad desde el momento cero, el alumno se sumerge en su historia, logrando características increíbles, como personajes únicos, nuevos mundos y realidades, algunos deciden explorar épocas y dialectos para lograr que su guion se convierta en todo lo que imaginan. La idea parte de un par de imágenes que se les otorga para crear ideas narrativas a partir de ellas, pero cada uno deja en claro su estilo y ningún guion se parece a otro. Tienen un estilo único, sobresaliente y te permiten conectar con cada personaje y el contexto mismo.

F337. Inteligencia Abismal. Esteban Firbeda Szuhi

El inicio formal de la IA se atribuye a la conferencia de Dartmouth en 1956, donde John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester y Claude Shannon propusieron investigar "la inteligencia artificial". Este evento es considerado el nacimiento oficial de la IA como campo de estudio. Sin embargo, sucedieron varios hitos desde

aquella idea primitiva (no por rústica, sino por lejana -?-), hasta que casi promediando el primer tercio del siglo XXI comenzamos a interactuar y poder reflexionar acerca de GPT-3 y luego GPT-4, amplificación constante de OpenAI. Y acaso, si nos detuviéramos a profundizar al respecto de cada plataforma y función nutrida con IA, muchos supondremos que el tipeo sería inagotable ya que es constante la producción que desarrolla. ¿Y qué ocurrió promediando el primer tercio del año 2024? La potencialidad de que la IA sea partícipe de diversos Proyectos Integradores. Y así sucedió. Lo curioso es que la IA como recurso reflexivo y también opción, ocupó un lugar protagónico en diversos proyectos que perseguían por ejemplo el objetivo de lograr mayor bienestar en familias y jóvenes con TEA; el cuidado y contención a personas con depresión; y otras patologías. Es decir, características y rasgos tan humanos. En ese marco, una de las preguntas más fértiles fue, ¿cuál es el límite de lo prudente y responsable? ¿Podrá la IA ser capaz de monitorear y asistir de manera sensible y directa a personas que sufran determinada patología?. Y fue así como cada equipo, ya en sus Proyectos Integradores, nutrió su marco teórico y benchmark para contemplar un MVP real y en desarrollo, MentalTestLab, para contemplar el abordaje primario y anexar periféricamente otras funcionalidades y objetivos. Ines Dussel alguna vez escribió “estamos acostumbrados a pensar el aula de manera homogénea y hoy el saber es muy heterogéneo, no solamente tiene que ver con el sector social, sino también con cómo se vinculan con las tecnologías.” Es un espacio desafiante. La tríada didáctica: docente, alumno y conocimiento renueva su invitación a cometer el error, con un propósito decente. Es decir, no sólo por la posibilidad de equivocarse, sino de aprender. Auguro nuevos problemas, con abismales oportunidades.

F338. El proceso de diseño en la conformación de la identidad visual. *Martín Fridman*

El Proyecto Integrador de la asignatura se centra en definir el fundamento conceptual para la conformación de un signo visual como herramienta gráfica de comunicación. El partido conceptual producto de una investigación minuciosa, trasmuta de palabras clave e imágenes figurativas y/o abstractas, a una serie de emergentes que le permiten al diseñador ser el intérprete del mensaje que su comitente (el emisor del diseño) desea transmitir con la creación de un sistema identitario. Su construcción gráfica a través de distintos grafismos visuales tales como imágenes, ilustraciones, texturas, códigos tipográficos y cromáticos, recursos de legibilidad y visibilidad y su consecuente aplicación en un sistema de baja complejidad visual proyectado en piezas de comunicación visual bidimensionales y tridimensionales, son los atributos que concluyen en la definición del Proyecto integrador propuesto.

F339. Design-Led Company: organizaciones lideradas por el diseño como estrategia empresarial para encarar los nuevos desafíos empresariales. *Juan Gallardo*

Para la asignatura de Estrategia Empresarial, los alumnos deben crear un plan de negocios basado en una oportuni-

dad de negocio detectada, siguiendo una metodología de Design Thinking para comprender mejor la problemática. Las empresas que siguen una filosofía Design-Led están enfocadas en resolver los problemas de los clientes y brindarles a sus usuarios lo que realmente necesitan, lo que les ayuda a crear mejores productos y servicios. Para iniciar el proyecto, los alumnos deben elegir una oportunidad de negocio donde detecten una necesidad insatisfecha. A partir de esta elección, se utilizan las metodologías de Jobs to be Done y Design Thinking para empatizar más con los usuarios que tienen un problema, y así diseñar una propuesta de valor única que los diferencie de la competencia y solucione el problema de estos usuarios. Una vez definida la propuesta de valor, se diseña la estrategia de marca, la estrategia de adquisición y retención de clientes, y se realiza un análisis financiero. La experiencia fue muy enriquecedora porque, mediante las sesiones de talleres, los alumnos pudieron implementar la teoría en sus Proyectos Integradores, haciendo más dinámica la aplicación de los nuevos conocimientos que fueron aprendiendo durante el curso.

F340. Otra forma de observar. *Julieta Gatto*

La asignatura Taller de Fotografía 1 reúne a estudiantes de diversas disciplinas con el propósito de crear una serie de seis imágenes finales, aplicando las técnicas enseñadas en clase. Esta experiencia no solo les permite expresarse individualmente, sino también fusionar sus conocimientos en el ámbito de la fotografía. De esta manera, se convierten en los arquitectos de sus propias narrativas visuales, enriqueciendo su comprensión del poder de la imagen en un mundo cada vez más visual. La diversidad presente en el aula fomenta la exploración de la fotografía desde múltiples perspectivas, brindando a cada estudiante la oportunidad de potenciar su desarrollo profesional al aplicar los conocimientos adquiridos en sus respectivas áreas de estudio de manera visual. Esta colaboración interdisciplinaria no sólo refleja la dinámica de trabajo en entornos laborales reales, sino que también destaca las diferentes formas de abordar un mismo proyecto, preparando a los alumnos para los desafíos futuros fuera del ámbito académico.

F341. Calidad académica en los Proyectos de Graduación – Modalidad Online. *Guadalupe Gorriez*

He dictado de forma presencial el Seminario de Integración 1 durante 14 años. Hace unos años comencé a dictarla de manera online. Ha sido un gran desafío como docente acompañar a los estudiantes y finalmente estoy sumamente satisfecha con el resultado en cuanto a calidad académica de los Proyectos de Graduación. La presentación del marco teórico de sus proyectos, visibiliza un trabajo de mucha lectura y toma de decisiones muy importante por parte de los estudiantes. Observo que aquellos que optan por la modalidad online son personas autónomas, independientes, pueden gestar su propio camino académico con el acompañamiento e intervención de sus docentes, pero fundamentalmente destaco la mirada comprometida que tienen en cuanto a sus carreras, lo que resulta en un aprendizaje no sólo literal, sino significativo.

F342. Creación cinematográfica 2. *Marcelo Lo Pinto*

La asignatura que actualmente dicto, se denomina Creación cinematográfica 2 y se inscribe dentro de la Licenciatura en Dirección Cinematográfica, orientación Dirección de Arte de Cine y TV. Se ubica en el eje central de la carrera de Imagen en Cine y TV, también es opcional para otras carreras. Tiene dos etapas fundamentales que se inscriben dentro de los momentos 2 y 3 de la cursada. En la primera se plasma mediante un conjunto de entregas el análisis e incorporación de conceptos del cine y otras artes visuales así como las formas de puesta en una situación espaciotemporal de una escena, y una segunda en la que cada equipo (se trabaja en equipos con un número ideal de 3 a 5 integrantes) en dos carpetas, una de creación y otra de producción, despliega mediante fotos y videos. El resultado de una puesta de dirección de arte para un film de época (una escena cortometraje basada preferentemente en una idea original, desarrollada por el propio equipo). El proceso de evaluación es continuo, enfocado en la participación y el compromiso, propiciando que cada estudiante desarrolle las habilidades blandas necesarias e irremplazables para su proyección profesional.

• Comisión 34**F343. La representación del rol de la mujer en el cine clásico de Hollywood. *Emiliano Basile***

En el Proyecto Integrador los estudiantes hacen un recorrido por los géneros cinematográficos del período clásico destacando la representación de la mujer en esas películas y su reflejo social, haciendo un paralelo temporal con la realidad.

F344. Relatos de vida: el poder transformador de las historias. *Andrea De Felice*

En todas las familias circulan historias, relatos orales que van saltando de generación en generación o que hemos escuchado, nos generaron curiosidad y nos hicieron detener. En el Proyecto Integrador de Comunicación Oral y Escrita, investigamos, indagamos y nos acercamos a estas historias significativas, con el fin de recuperarlas y plasmarlas en un relato escrito. Basados en enfoques y técnicas cualitativas de investigación, avanzamos en un proceso creativo, reforzando estructuras y géneros discursivos. Desde la primera entrega, se inicia un viaje a través del universo más íntimo y privado, que implica conectar con las raíces. Este abordaje permite bucear en el pasado y descubrir experiencias y valores que han moldeado nuestra existencia. En este sentido, sumergirse en las vidas de personas comunes, revela la extraordinaria complejidad de lo cotidiano. Si bien cada historia es única, al compartirla, encontramos similitudes que nos unen, nos transportan en un ejercicio profundo de autoconocimiento y conexión con nuestra identidad.

F345. Creación Audiovisual de alumnos ingresantes. *Alberto Harari*

El trabajo a abordar durante el ciclo de la asignatura Introducción al Discurso Audiovisual radica en la creación grupal de un producto audiovisual en formato

de cortometraje de ficción, atravesando el proceso completo, desde la creación de la idea, escritura de guiones y storyboard, pensar propuestas estéticas, planificar el rodaje, filmar el corto, editarlo, y presentarlo. En vistas de cierta complejidad que usualmente se suscita al tener que definir qué contar o qué idea transmitir en un cortometraje, se les brinda a los diversos equipos tres imágenes distintas, evocadoras e insinuantes que funcionan como disparadoras de ideas y mensajes: resultan ilustraciones de situaciones con múltiples lecturas y reflexiones sobre la desigualdad social, la desconexión emocional, el maltrato de personas, la infidelidad, el consumismo, la pérdida de libertad, la actividad de los medios de comunicación, la censura, el cuidado del medio ambiente, etc. Al finalizar el proceso, cada equipo estrena su película ante los demás compañeros.

F346. Mucho más que un cambio de Imagen, una transformación con sentido. *Claudia Lombardi*

El Proyecto Integrador de la asignatura es un trabajo donde los alumnos no solo utilizan las herramientas de la Asesoría de Imagen para transformar a un cliente, sino que analizan aquello que desean comunicar con su look, realizan un reportaje profundo para lograr difundir con solo verlos, sus objetivos personales y profesionales. Con el uso del color, la postura corporal y la nueva manera de ver los diversos cuerpos y edades, realizan un trabajo completo que se realiza interna y externamente. El proyecto realizado por etapas claras de conocimiento del cliente, diagnóstico de cuerpo y test de colorimetría, hace que se pueda vislumbrar al final una transformación con sentido, para que cada uno pueda verse y sentirse como desea y que su imagen le ayude para su proyecto de vida.

F347. La entrevista y la lectura transversal de la historia del arte como recursos de abordaje conceptual en el Taller de Reflexión Artística 3. *Valeria Orsi*

En tanto espacio curricular que explora el arte y el pensamiento propios de la modernidad y los modos en que el arte y el diseño de la contemporaneidad dialogan con dichas tramas, mi cátedra de Taller de Reflexión Artística 3 se enfoca este cuatrimestre en desplegar los hitos que permiten distinguir ciertas trazas y señalar líneas de sentido desde la modernidad hasta la contemporaneidad, a través de una lectura transversal de la Historia del Arte. Hacer énfasis en el recurso de la entrevista a una figura de cercanía del arte o el diseño actual propicia un encuentro fértil del estudiante con actores próximos de su campo disciplinar que motiva una fluida puesta en relación de estas producciones de la actualidad con los rasgos de modernidad en la realización de sus Proyectos Integradores, a la vez que propicia valorar el talento local que se pone de relieve y vislumbrar posibles escenarios como futuros profesionales.

F348. Exposiciones universales 1851-1939. *Ileana Ratino*

En la asignatura Historia del Diseño partimos nuestro trabajo con un hecho significativo. En 1851 se realiza la primera exposición internacional en Londres. En pleno auge industrial Inglaterra le quiere mostrar al mundo su

gran crecimiento y desarrollo. Los demás países invitados también aprovechan esta gran vidriera para llevar sus productos y avances tecnológicos. Londres fue el puntapié a gran cantidad de exposiciones internacionales. Las ciudades anfitrionas realizaban mejoras para recibir a los millones de visitantes. Se convirtieron en lugares de encuentro, generadores de negocios. Se presentaron los nuevos materiales, tecnologías y capacidades industriales. Los países se esforzaban para mostrarse al mundo con su mejor versión. Partiendo desde cada una de estas exposiciones analizaremos el espíritu de cada época. Veremos como la industria y los avances tecnológicos determinan la evolución de los objetos, los avances en la gráfica, la publicidad y la venta de los mismos. El consumo, los cambios sociales, expresiones artísticas, nacimiento de las escuelas de diseño todo esto atravesado por la primera guerra mundial.

F349. Dibujo 1: Innovar contra reloj. Julián Ruíz de Arechavaleta

En todos los años que he dictado la asignatura Dibujo 1, he cambiado la forma de abordar la enseñanza del Dibujo Técnico, y por lo tanto, las propuestas de trabajo. Sin embargo, el hecho de que esta asignatura sea de estudiantes ingresantes, trae como consecuencia un cronograma que debe ajustarse. La estrategia que he utilizado hasta el momento consistente en dividir en dos la cursada, siendo la primera la Etapa Preparatoria para el Proyecto Integrador, y la segunda el Proyecto Integrador propiamente dicho, ha sido exitosa. En esta breve exposición pretendo exponer esta problemática e intercambiar ideas para generar una propuesta de enseñanza superadora.

F350. Rol de la mujer en el cine de Hollywood de los años 30, 40 y 50. Natalia Sbert

El Proyecto Integrador de la asignatura consiste en que los estudiantes generen un texto en el que analicen el rol de la mujer en el cine de Hollywood de los años 30, 40 y 50, mediante los recursos propios de los diferentes géneros cinematográficos y en comparación con la hibridación genérica actual. Entendiendo que la creación del Proyecto es un proceso, me parece enriquecedor partir de los intereses de cada uno para poder vincular la bibliografía y la filmografía con sus motivaciones personales. Para esto establecemos que realicen un recorte temático dentro del tópico general "rol de la mujer" pudiendo elegir algún recurso formal del lenguaje audiovisual o algún tema en especial que les resuene. El requisito es que tomen como mínimo dos películas de la filmografía obligatoria y que incorporen contenido teórico en el desarrollo. De esta manera, el motor de la construcción del proyecto busco que sea la motivación de cada uno.

F351. Proyectos grupales. Beatriz Tallarico

Como cada cuatrimestre me planteo la interrogante si continuar o no con la realización de un proyecto trabajado en forma grupal. Tal vez con diferentes matices, pero desde el punto de vista profesional, el trabajo en equipo fomenta el intercambio de ideas, profundiza en los temas vistos en clase con la mirada que cada uno puede tener al respecto, permite el desarrollo de habilidades en cuanto

a comunicación, escucha, organización de agenda, horarios, manejo de tecnología. También pone en situación a los estudiantes en cuanto a cómo resolver situaciones de conflicto. Esta dinámica permite completar los temas de clase vinculados a la propia asignatura y da una idea más cercana a la realidad en cuanto a qué sucede en los puestos de trabajo de la actualidad cuando la tendencia de trabajo, ya sea virtual o presencial, lleva al realizar las tareas en equipo.

F352. Ensayos Colaborativos sobre Historia de la Arquitectura. Lara Vivono

En Historia de la Arquitectura 5, los estudiantes desarrollan ensayos grupales como parte del Proyecto Integrador durante el último cuatrimestre. Cada alumno elige un tema de interés relacionado con su futura vida profesional, como la luz, los detalles constructivos o la fluidez de los espacios, estudiándolo dentro del periodo histórico comprendido por la asignatura. El objetivo del proyecto fue que los estudiantes analicen a fondo su tema elegido y establecieran relaciones con los temas de sus compañeros de grupo. Este enfoque fomenta una comprensión integral y colaborativa, reflejando la interconexión de diversos aspectos en la práctica profesional futura. Cada ensayo no sólo profundiza en un área específica de la arquitectura, sino que también demuestra cómo diferentes elementos deben integrarse para enriquecer el diseño y la construcción en la vida profesional de los estudiantes.

• Comisión 35

F353. Página web personal - Identidad de marca y personal. Facundo Andicoechea

En el Taller de Fotografía IV abordamos aspectos técnicos de la captura y la edición de imágenes. A lo largo de la cursada vemos herramientas que permiten al alumno mejorar su producción académica y comercial, en el caso de que estén dando sus primeros pasos como profesionales. El Proyecto Integrador consiste en la elaboración de una página web, donde el alumno pone en ejercicio estas herramientas vistas en clase en una selección de fotos, y ponga en práctica estas competencias y otras ligadas al diseño y la creación visual y la creatividad. Al finalizar la cursada el objetivo es que el alumno tenga una mirada distinta acerca de la postproducción, y dimensione la importancia de los recursos visuales de otras disciplinas en la construcción de su propia marca. En este Foro estaré compartiendo con mis colegas algunas producciones de los alumnos de los últimos dos cuatrimestres.

F354. Forma y Representación III. Alejandro Betancourt Torres

Forma y representación III es la última asignatura del eje de forma y representación de la carrera de Arquitectura. En este curso se busca que los alumnos desarrollen los conceptos aprendidos en las anteriores niveles, sumado al uso de herramientas digitales para poder llegar a mejores resultados. El Proyecto Integrador se ve atravesado por el estudio a conciencia de un edificio referente del cual surgirá en la última unidad un pequeño proyecto

arquitectónico. Algunos temas que se ven son el registro del edificio a través del dibujo, el entendimiento de la escala con problema comunicacional, la generación de variantes y transformaciones de piezas y finalmente el entendimiento de la ciudad a partir del estudio del vacío, las relaciones geométricas de la trama y la relación del objeto arquitectónico con lo urbano y/o lugar.

F355. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Sarah Carvalhaes Muñoz

Tener una cátedra de Diseño de Interiores en la Universidad de Palermo es una experiencia enriquecedora y desafiante. Implica transmitir conocimientos teóricos y prácticos a futuros diseñadores, guiándolos en su proceso de aprendizaje y desarrollo profesional. Como docente, se tiene la oportunidad de inspirarlos, fomentar su creatividad y ayudarles a desarrollar su propio estilo. Durante la cursada busco estar actualizada en las últimas tendencias y tecnologías para brindar una educación de calidad y motivarlos a que también investiguen constantemente. En Diseño de Vidrieras trabajamos en el Shopping Alto Palermo y su entorno, los estudiantes visitan el sitio, toman fotos, realizan maquetas, proyectan nuevas fachadas y exploran la interacción entre exterior e interior de una vitrina. Con los estudiantes de Tecnología 1, trabajamos proyectos de departamentos reales en los que fui colaboradora. Visitamos una obra en San Telmo y una charla con la empresa ISOVER. El objetivo en esta etapa es que desarrollen los primeros dibujos técnicos y entiendan su importancia en la obra, como también adquirir las habilidades necesarias para enfrentarse al mundo laboral con éxito. Ser docente de diseño y comunicación es más que enseñar, es guiar, motivar y formar a las mentes creativas del futuro. Sin dudas, un trabajo muy gratificante.

F356. Estructuras 3. Leonardo Coulon

En el taller de Estructuras 3 los alumnos aprenden a entender y calcular las estructuras de hormigón armado. El Proyecto Integrador consiste en determinar la estructura para un caso de estudio dado. La cursada se divide en 4 partes: Losas: Donde se trabaja el entendiendo, el funcionamiento y el dimensionado de un elemento prismático sometido a flexión. Vigas: Que se trata del mismo fenómeno pero con la particularidad de un ancho determinado y la necesidad de verificar los esfuerzos de corte. Columnas: Aquí vemos el funcionamiento de un elemento sometido a flexocompresión cuyo cálculo difiere del anterior. Bases: Entendiendo la relación entre la vivienda y el suelo y la manera que tiene la base de transmitir esas cargas sin fallar. Cada una de esas cuatro partes tiene su correlato en una parte de la vivienda de estudio.

F357. La producción del afiche murario como oportunidad para transitar la ESI en el nivel superior. Leandro Ibáñez

Tomando la propuesta del Proyecto Integrador de la asignatura Introducción al lenguaje Visual como elemento formador profesional, se reconfigura la consigna para la elaboración de un afiche murario cuya temática roce la diversidad y el respeto por las diferencias. De esta manera se introducen los lineamientos y contenidos de la Ley 26.150 en el Nivel de Educación Superior.

F358. La teoría y la práctica. Quién complementa a quien. Jonathan Landesman

Cómo es la comparativa entre la enseñanza sin práctica, contra una clase dinámica donde la práctica supera a la clase metódica teórica. Cómo el aprender en la práctica hace más interesante para el alumno descubrir y aprender.

F359. Interiorismo en espacios culturales. Claudia López

El Proyecto Integrador para la asignatura Diseño de Proyectos Integrales I, es el diseño integral de un Multiespacio Cultural para una entidad privada, dado a través de la re-funcionalización de un edificio existente ubicado en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Tiene por objetivo promover en el alumno el desarrollo de sus ideas, fomentando su iniciativa, originalidad y creatividad, se desarrolla en etapas a lo largo de la cursada. Implica la elaboración de diseños de espacios y equipamientos originales y creativos que den respuesta a un programa multifuncional donde conviven halles, auditorio, aulas, cafetería, salas de exposición, tienda y expansiones, resolviendo los requerimientos contextuales, funcionales, constructivos y estéticos para cada área. Los alumnos definen el planteo conceptual sobre el cual desarrollan sus ideas y el criterio proyectual de intervención. Cada decisión de diseño se articula en relación con el programa de necesidades a resolver, teniendo en cuenta los contextos socio-culturales, económicos, tecnológicos y medioambientales.

F360. Proyecto Integrador - Introducción al Lenguaje Visual I. Antonella Maiordano

A partir de mis primeras experiencias en la Universidad brindando Introducción al Lenguaje Visual I de manera virtual, pude relacionarme con los alumnos de manera dinámica y acorde a las posibilidades que la virtualidad me presenta. Usando como eje central el programa de la asignatura para guiarlos paso a paso en el proceso de su Proyecto Integrador, les ofrecí actividades en clase donde tenían que usar la creatividad de manera expeditiva saliendo de su zona de confort, intentado crear un ambiente de trabajo de taller a través de la pantalla. Pudimos utilizar videos o textos bibliográficos para luego comentarlos entre todos y que puedan sacar sus propias conclusiones para llevarlos de manera directa a la teoría que compete a la asignatura. Desde mi lugar como docente intenté desde la primera clase hasta el presente que los alumnos puedan sentirse cómodos y lograr que se expresen con libertad.

F361. Corporalidades expresivas 1. Sofía Martínez

Como docente de primer año me veo en el dilema de saberme filtro de muchas cosas: desde el cambio de los estudiantes de la secundaria a la facultad y sus diferentes exigencias y también expectativas, como también cambiar de país para estudiar en Argentina. Son muchas las cosas por las que pasa el alumno apenas ingresa, por lo tanto considero que la atención a los procesos individuales más allá de los grupales es de extrema importancia. Y a la vez intentar cumplir con las expectativas del progra-

ma de cátedra. Desde los inicios de la materia, acerco al estudiante a herramientas y ejercicios que inviten a redescubrir la manera de mirar y profundizar la manera de sentir. Ejercicios físicos donde redescubran la potencia y la sutileza de un cuerpo que expresa, trabajos de autopercepción, como cerrar los ojos y trasladarse por la facultad con un compañero, hasta ejercicios de escritura, como bitácora, donde cada semana traen que vieron y les llamó la atención, iniciando la frase con : Vi/veo. Todos estos trabajos físicos se acompañan con lecturas claves que ayudan a los estudiantes a bajar la información física y sensitiva a papel. Necesario para luego traducir sensaciones e ideas y así poder crear su propia obra/escena.

F362. 4 meses en 1 minuto. El tiempo cinematográfico. Diego Olmos

La presentación profundiza en los diversos aspectos que hacen a los primeros pasos en la enseñanza del cine de ficción en un proceso de cuatro meses de cursada y como ella termina siendo reflejada en un cortometraje de unos pocos minutos de duración.

F363. El Proyecto Integrador: De la abstracción digital al libro impreso. Anabella Reggiani

En la asignatura Taller Editorial II se trabajan las diferentes herramientas que permiten el desarrollo y la realización de libros de fotografía de autor. Es por ello que parte del proceso para la realización y puesta final del Proyecto Integrador, donde los alumnos realizan sus propios libros, es la adquisición de marcos teóricos vinculados con los elementos formantes de esos libros. Este proceder se divide en diferentes etapas: Diagramación, tipografías, el libro y sus partes, entre otras. Para cada una de estas etapas a su vez se destinan una serie de clases, que acompañan la evolución del alumno permitiéndole no solo adquirir saberes teóricos, sino también saberes en la práctica editorial. A través de esta presentación, y con la exposición de diferentes ejemplos como resultado de los diferentes trabajos prácticos presentados durante la cursada, exploraré los procedimientos que llevan a los estudiantes al desarrollo de la diagramación y el diseño editorial, para obtener como resultado un libro impreso con los materiales pertinentes que hacen a la fotografía de autor y su reproducción editorial.

F364. Plan de acción de Relaciones Públicas para una crisis determinada. María Candelaria Santillan

En la exposición se propone detallar los Proyectos Integradores de los estudiantes del primer cuatrimestre. El mismo consiste en poner en marcha la creatividad y elaborar una propuesta como si fuera un área de Relaciones Públicas interna o externa de una empresa. Una vez definida la posición del área, el estudiante deberá resolver un problema, una situación o una necesidad de comunicación de la organización a la cual pertenece o a la cual se le brinda un servicio de asesoría externa. Planteado el problema, debe esbozar un plan de acción de Relaciones Públicas a través de una planificación que incluirá el detalle de la identidad corporativa, su historia, su análisis foda, su posición en el mercado, su competencia, su mapa de públicos y stakeholders y las herramien-

tas de comunicación que se utilizarán para cada público objetivo. Además se incluirá una calendarización y un plan post crisis de evaluación de resultados para poder evidenciar la eficacia del plan de acción.

F365. Ilustración de Moda e Identidad Visual. María Laura Traba

En el recorrido de este Proyecto Integrador las y los estudiantes desarrollan, en principio, una serie de ejercicios prácticos de observación y técnica para la comprensión de la representación del cuerpo humano y su relación con el indumento, al mismo tiempo que se busca profundizar en técnicas de pintado y representación de textiles, texturas y movimientos. Una vez recorrida esta primera etapa, comienza la búsqueda de la propia identidad a la hora de ilustrar y representar sus diseños, desembocando en una serie de diez diseños frente y espalda a partir de un disparador conceptual. Estos diseños serán acompañados de sus geométrales técnicos enmarcados en un porfolio profesional. Este proyecto tiene como fin la exploración de técnicas y formas de representar para conseguir que las ilustraciones no sólo se adapten a las necesidades de las estudiantes, sino que las mismas acompañen visualmente los proyectos que llevan adelante como diseñadoras, alejándonos de los figurines estandarizados y acercándonos a figurines con identidad y personalidad. Al mismo tiempo, se enmarca en un formato específico que les sea de utilidad para postularse a propuestas laborales o concursos.

F366. Proyecto Integrador. Gisela Vargovcik

Como Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Moda I de la carrera de Diseño de Moda, quisiera presentar algunos proyectos que considero significativos en cuanto al planteo conceptual, originalidad, calidad técnica e innovación. En la primera etapa se trabaja en la elección de una serie televisiva de interés por el alumno, para que a partir del mismo sirva de inspiración para la realización de los figurines. A partir del moodboard, el alumno debe comprender los recursos utilizados para la realización de sus diseños, analizar el concepto trabajado (temática/ colores/texturas/formas). La siguiente etapa, se basa en el desarrollo de texturas y la representación de prendas sobre el cuerpo, tomando en cuenta el movimiento del figurín, y como las prendas se adaptan a dicha pose, teniendo en cuenta las luces y sombras, como así también las texturas y paleta de colores. El alcance de los proyectos es muy enriquecedor, ya que los alumnos se animan a proponer ideas diferentes partiendo de la representación y buscando su estilo y personalidad propia a la hora de llevarlo al papel.

• Comisión 36

F367. Batería de actividades para una evaluación formativa, en búsqueda de una motivación. María Fernanda Apestequia

En la cursada de Introducción al Lenguaje Visual nos hemos enfocado en fortalecer la motivación de los estudiantes sin perder la evaluación formativa en el aula. Si

bien la evaluación formativa es un proceso que utiliza estrategias de evaluación informal para recopilar información sobre el aprendizaje de los estudiantes, es un desafío buscar nuevas herramientas que por un lado interesen a los mismo de forma lúdica y permitan retroalimentación con el objetivo de ajustar las actividades, cumplir con los tiempos y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en víspera al próximo cuatrimestre. Dentro de las actividades que desarrollamos podemos encontrar: El compañero mentor: Esta actividad de seguimiento entre pares tomando como referencia que no sea el compañero de al lado sino el que no interactúa conmigo, permitió no solo generar vínculos saliendo de la zona de confort sino también que el alumno tome la devolución, la crítica constructiva desde otro plano más ameno; Juegos: “Lo decimos con Emoji”, empleo de imágenes para ejemplificar una palabra, “Cambio de roles”, para la presentación de diversas etapas de nuestro Proyecto Integrador. “Palabras encadenadas”, para potenciar la incorporación de palabras y luego trabajar módulos de la plataforma. “Mirar un video o imagen”, para luego responder preguntas o enumerar situaciones. Tomamos el juego en el aula dado que es fundamental para el desarrollo del cerebro, los ubica en otro lugar más distendidos, cada alumno tiene su momento y no se siente expuesto. En la mayoría de los juegos que realizamos el cierre se da con la consigna del día.

F368. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Florencia Cima

Soy docente de la asignatura Técnicas Corporales y Expresivas 3 de la carrera de Actuación. Trabajo desde una pedagogía que invita al performer a investigar el cuerpo y sus cualidades plásticas y expresivas poniendo el foco en la singularidad y originalidad de una búsqueda propia. Para lograr que el alumno despliegue su imaginario poético trabajamos desde la improvisación como camino de experimentación. Exploramos éste lenguaje que es inmensamente rico así como también incierto, imprevisto, imperfecto. Es decir, sería mucho más fácil y no implicaría un desafío ni para mi cómo docente ni para ellos cómo alumnos, diagramar un esquema de investigación que no invitara a poner en juego el propio universo, el imaginario singular de cada uno. Mi propuesta necesita que ellos aparezcan y que sus miedos, sus deseos, sus cualidades, sus bloqueos, sus errores, sus hallazgos se pongan en juego. Para improvisar se necesita coraje, valentía, poder resonar desde nuestra más profunda vulnerabilidad, exponer esa vulnerabilidad en un espacio cuidado que contiene. Entrar en esos territorios me permite acompañar procesos genuinos, involucrados y comprometidos. Contemplar como desde la fragilidad construyen potencia es uno de los obsequios más preciados de mi profesión como docente.

F369. Desarrollo de Proyecto Integrador para Taller de Producción 2. Curvas espaciales, diseño de una forma conceptual. Pilar Diez Urbicain

En el Proyecto Integrador de la asignatura los estudiantes generan un volumen tridimensional. El procedimiento para el desarrollo de esta superficie volumétrica, surgi-

rá a partir de las intersecciones de dos o más cuerpos geométricos trabajados en la cursada. La intersección definirá una curva espacial como elemento significativo. Se definen proporciones y modos de interceptar los cuerpos y geometría de la operación y la concreción final de la curva (por adición o sustracción). El resultado del trabajo será un modelo tridimensional conceptual en la cual debe estar resuelto tanto el aspecto constructivo (estructura geométrica, proporciones, dimensiones) así como el aspecto configurativo (colores, transparencias, texturas y brillos) del volumen logrado. En el Proyecto Integrador los estudiantes exploran la creación de las formas tridimensionales complejas a partir de la intersección de cuerpos geométricos definidos. Esta deberá manifestar una relación explícita tanto con las leyes de generación de la figura así como con el marco conceptual elegido. A lo largo de este proceso, los estudiantes exploran y analizan las curvas planas, curvas espaciales, su construcción geométrica y operaciones morfológicas complejas para avanzar hacia la comprensión espacial y generación morfológica.

F370. Horizonte de expectativas: lo teatral y lo arcaico. Rodrigo González Alvarado

Ejercer una mirada contemporánea implica estar mirando las luces y las sombras del propio tiempo. El teatro contemporáneo es una disciplina de constante mutación y de antropología: se apropia de cada uno de los potenciales recursos que van surgiendo. En los Proyectos Integradores de los estudiantes, el uso de recursos técnicos, tecnológicos y mediáticos se han convertido en un elemento de apropiación fundamental. La cuestión es si las instituciones que diseñan sus espacios de formación tienen en cuenta las necesidades que van surgiendo constantemente o si se ampara en un horizonte de expectativa anquilosado en los prejuicios de lo que es la disciplina teatral. Un ejercicio para pensar, a través de los proyectos, cuáles son las necesidades a futuro de los profesionales del mañana.

F371. Calidad académica en los Proyectos de Graduación – Modalidad Online. Guadalupe Gorriez

He dictado de forma presencial el Seminario de Integración 1 durante 14 años. Hace unos años comencé a dictarla de manera online. Ha sido un gran desafío como docente acompañar a los estudiantes y finalmente estoy sumamente satisfecha con el resultado en cuanto a calidad académica de los Proyectos de Graduación. La presentación del marco teórico de sus proyectos, visibiliza un trabajo de mucha lectura y toma de decisiones muy importante por parte de los estudiantes. Observo que aquellos que optan por la modalidad online son personas autónomas, independientes, pueden gestar su propio camino académico con el acompañamiento e intervención de sus docentes, pero fundamentalmente destaco la mirada comprometida que tienen en cuanto a sus carreras, lo que resulta en un aprendizaje no sólo literal, sino significativo.

F372. Experiencias Pedagógicas Innovadoras. *Ariel Khalil*

En plena era tecnológica, en donde cada vez más se interactúa con un entorno digital, cobra especial valor la búsqueda del ser humano como elemento de diferenciación. Es evidente, que nadie va a cobrar valor profesional a partir de la cantidad de herramientas o aplicaciones que pueda manejar, sino a partir de cómo se constituyan como seres generadores de soluciones y proyectos. A partir de este punto, toman valor los avances técnicos y digitales como herramientas útiles para el ser humano, las cuales pueden potenciar en gran medida sus posibilidades de crecimiento. La intención desde el aula, entonces, será destacar y profundizar dicha característica extendiendo su aplicación a todo el Proyecto Integrador como elemento de reflejo hacia una nueva realidad.

F373. Diseño de Autor. *Eugenio Lerner*

El Proyecto Integrador para la asignatura de Diseño Industrial IV aborda la temática de “Diseño de Autor”, para lo cual se desarrolla el diseño y posterior fabricación de un producto a elección del alumno, el cual será prototipado para verificar su concreción tecnológico-productiva de baja escala. Este proyecto integra los contenidos disciplinares en una propuesta de diseño innovadora para el mercado de consumo actual, trabajando diferentes ejes temáticos simultáneamente, como tendencias de diseño, semántica, ergonomía, seguridad, tecnología, materiales y comunicación. Se hace hincapié en la resolución de los detalles técnicos y sus vínculos. El estudiante explora diferentes abordajes innovadores en productos tecnológicos, profundiza los contenidos sobre semántica de producto, lenguaje y comunicación, desarrolla productos de mediana complejidad productiva, comunicacional y operativa, además de utilizar herramientas de comunicación profesional para la correcta exposición del proyecto.

F374. Campaña de Bien Público. *Gabriel Linck*

En el Proyecto Integrador de la asignatura y frente a contextos tan diversos en el ámbito internacional es que cada estudiante selecciona una problemática social y en base a diferentes herramientas de marca y estrategia realizan una campaña de concientización para una marca/ONG/producto.

F375. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. *Nicolás Eduardo Lowden*

El Proyecto Integrador articula los contenidos y las competencias que se desarrollan a lo largo de todo el ciclo de la asignatura. Se presentan las etapas de abordaje y la reflexión de los momentos de evaluación tanto del proceso como de producto y proyección profesional.

F376. Estrategia y campaña para un nuevo producto. *Sofía Palladino*

Voy a compartir un Proyecto Integrador de la asignatura que dicto, Empresa Publicitaria 1 y 2. Para este trabajo, cada equipo propone un producto nuevo para lanzar al mercado. La propuesta debe ser innovadora y original. La innovación puede estar en el producto, en el sabor, en el packaging, en la forma de consumo, etc. Si bien

trabajaron bajo el paraguas de una marca real, los alumnos eligen el nombre del producto y, después de analizar el sector, diseñan el logo y el look&feel del packaging. En una segunda etapa realizan la estrategia y una campaña 360 de lanzamiento del producto, que incluye medios tradicionales, digitales y una activación de marca.

F377. Comencemos a investigar. *Marisa Ester Ruíz*

La investigación es una actividad diaria que generalmente se realiza de manera intuitiva y sin tener conciencia de ello. La sistematización de la misma, para abordar temáticas vinculadas a la profesión, muchas veces no resulta simple. La propuesta de la asignatura, es comenzar a investigar de forma profesional con temáticas vinculadas a la futura profesión de cada estudiante.

F378. Portfolio Profesional. Branding Personal. *María Laura Spina*

El Proyecto Integrador para la asignatura Práctica Profesional es la construcción de la imagen profesional del estudiante a partir de una marca corporativa, sus diversas aplicaciones y la elaboración del Portfolio Profesional. El desarrollo del Branding Personal permite enmarcar los mejores proyectos del estudiante realizados durante su vida universitaria en diversas piezas gráficas de comunicación, con el objetivo de insertarse con éxito en el mercado laboral. Es una oportunidad única para reflexionar acerca de las fortalezas y debilidades como profesional. El Proyecto Integrador consta de 4 etapas donde el estudiante plantea un mapa de identidad o territorio de marca, propone un signo gráfico junto al manual de normas de marca, desarrolla aplicaciones de la identidad en curriculum vitae, papelería y material de promoción, elabora un Portfolio Profesional completo, desarrolla la imagen profesional para redes y web junto a una pieza gráfica de alto impacto visual para exponer en una entrevista laboral.

F379. Aprender con información, proceso y gestión. *Martín Traina*

Las nuevas modalidades de incorporar información, su procesamiento y el posterior uso de la misma es un desafío constante en los modelos de enseñanza. En la actualidad la cantidad de información disponible es asombrosa. Nuestra capacidad para incorporarla a nuestro sistema de almacenamiento o memoria se adapta a nuestras vivencias. Con todo esto tratamos de analizarla y sacar conclusiones que faciliten nuestras decisiones. La educación deberá proveer entonces la respuesta para que los estudiantes aprendan y hagan.

• Comisión 37**F380. Proyectos Integradores de Relaciones Públicas III con Responsabilidad Social. *Mónica Adriana***

En la asignatura Relaciones Públicas 3, trabajamos un Proyecto Integrador en el cual los estudiantes deben presentar una campaña institucional, tanto para público externo como para interno, donde se conecte la marca de un producto o servicio premium a través de algún tipo

de Responsabilidad Social Institucional. La elección de la marca o producto es por parte de los estudiantes, y debe ser cada uno diferente, de modo tal que cada uno se encontrará motivado a investigarla y a proponer un nuevo plan de comunicación institucional acorde al contexto social en que vivimos. Deben realizar un análisis de la situación actual, un diagnóstico, una estrategia de marketing, una estrategia de comunicación y una estrategia creativa para redes, y por lo menos tres piezas diferentes para medios digitales, creando los contenidos para cada red social elegida según el target.

F381. Experiencias áulicas en la investigación. Laura Banfi

Desde la perspectiva de enseñanza universitaria, la creación de un proyecto de investigación demanda la incorporación de herramientas conceptuales adecuadas. El Proyecto Integrador involucra en este caso las motivaciones personales de los estudiantes que deciden abordar una problemática de interés para su carrera. En este foro se mostrará el desarrollo de los proyectos desde las fases preliminares hasta la producción del informe. Una de las condiciones importantes de este proyecto es incluir conocimientos previos de los estudiantes de modo de contarlos como reserva valiosa e insumo productivo. Sobre la base de lo que ya saben acerca de la actividad de investigar, se exploran nuevos desafíos posibles que suman las herramientas propias del uso de las nuevas tecnologías. El objetivo es siempre realista en términos de viabilidad y concreción. Los plazos de cursada manejan los límites posibles de los proyectos de cada estudiante y determinan positivamente su elaboración. Por eso se trata de una organización útil que da orden al mundo del estudiante de universidad y lo enfrenta a desafíos estimulantes.

F382. Introducción a la Investigación, Pablo Clariá

En relación a las tendencias innovadoras en el campo de la investigación en Ciencias Sociales, podemos aseverar que emergen nuevos modelos dinámicos en la forma de presentar los resultados de las investigaciones. Dichos modelos, los observamos en trabajos de ONGs, observatorios, consultoras privadas, y en menor medida, en informes de organismos internacionales y gubernamentales. Por tal motivo, suscribiendo a las tendencias referidas que obran como modelos beneficiosos a imitar, nos ceñimos a cuestiones como: Formatos de organización de la información, extensión de los trabajos, diseño visual, y sobre todo, instrumentos metodológicos. En síntesis, los aspectos de innovación propuestos para la cátedra de Introducción a la Investigación, son los siguientes: Todos los proyectos de investigación se llevan a cabo como investigaciones ejecutadas, se emplean tres instrumentos metodológicos: entrevista, focus group y encuesta y la presentación de la información en los formatos actuales. Finalmente, destacamos que las investigaciones se realizan acorde a temáticas relevantes a las carreras de grado del alumnado.

F383. Vivienda Unifamiliar sobre lote con Laguna. Nicolás De Giovanni

Para el Proyecto Integrador de la asignatura, el sitio de implantación dialoga entre un borde “público, artificial, construido, y un borde natural y salvaje”. Resolver el desafío del “trayecto” entre ambos límites es quizás la premisa esencial de éste ejercicio, es por eso que más allá de resolver cuestiones funcionales y técnicas (impostergables); el estudio profundo de la secuencia de espacios y la poética que ello determina, resulta ser lo primordial. El Proceso Proyectual, la relación con el paisaje, el desarrollo de los recorridos, la definición de la materialidad y los criterios de sustentabilidad adoptados, serán los temas a tratar. Se pretende una reflexión final de Carrera, a partir de un programa tan común pero a su vez tan complejo y simbólico para los arquitectos como es el de una casa, donde lo pragmático y lo emocional, debieran convivir en armonía; sin dejar en absoluto de considerar además todas las resoluciones técnico-constructivas involucradas que el Ejercicio Profesional serio y riguroso nos demanda a diario.

F384. Diseño de instalación inmersiva. Malena Donadio

El objetivo del Proyecto Integrador es la creación de una instalación inmersiva de morfología libre. Los estudiantes exploran la creación de las formas en el espacio, el estudio de materiales y tecnologías para la creación de su proyecto a partir de referentes de su elección. El referente aportará el valor significativo a la forma y orientará cualidades o voluntades estéticas, ya sea por interpretación del mismo o por derivación. A lo largo de este proceso, los estudiantes aprenden a analizar y representar el espacio y las formas, para avanzar hacia la comprensión de los conceptos de generación y representación geométrica, tales como el dibujo con la técnica de Monge y la representación de volúmenes. El Proyecto Integrador promueve, además, la creación de espacios de programas no definidos o programas libres. Estos nuevos programas indefinidos nos permiten enfocar el diseño en la morfología y la voluntad estética y no en la función del proyecto.

F385. Proyecto Integrador. María Fernanda Guerra

La producción académica realizada por los y las alumnos/as en la asignatura Comunicación Oral y Escrita gira en torno del Proyecto Integrador que es la columna vertebral de la cursada. Dicho proyecto consiste en relatar una historia familiar con base real con la licencia de que pueden ficcionar algunos fragmentos del relato. Es importante entonces entender claramente la distinción conceptual entre relato, historia y narración antes de comenzar la redacción propiamente dicha y con la finalidad de que los y las estudiantes tengan una idea previa de la totalidad de la estructura del texto que van a producir. Es importante también que antes de escribir sepan que es necesario planificar el texto ya que el registro de la escritura es menos espontáneo que la oralidad y requiere explicitar el contexto espacio temporal ausente y a su vez considerar que sea atractivo para el lector para eso es fundamental manejar ciertas estrategias discursivas que proporcionan

algunas teorías literarias, como por ejemplo la de Roland Barthes cuando se refiere al análisis estructural del relato en donde considera que existen ciertas funciones que sirven para administrar la información como por ejemplo los indicios y los informantes. En el caso de la narración de la historia familiar es importante que el/la estudiante conozca y reflexione acerca de la estructura del relato, qué funciones desempeñan los personajes, cuáles son los núcleos narrativos y cómo desarrollarlos, qué indicios es importante plantear, qué información es necesario explicitar, cuáles son las relaciones que hay que establecer entre el tiempo del relato y el tiempo de la historia, cuáles son las figuras retóricas que se utilizaron para que el relato sea interesante para el lector y posea riqueza narrativa.

F386. El videoclip y la caducidad del simbolismo.
Marcelo Lalli

El rigor de los símbolos caduca al momento de ser reutilizados en diversos soportes, en su variedad por los múltiples vasos comunicantes para con el público consumidor. La satirización de diversas iconografías, no solo aportan un nuevo vínculo entre las partes sino que a su vez, pueden fusionarse para generar simbologías propias de un discurso específico. Es el caso de muchos videoclips que desacralizan figuras de tradición cultural planteando un juego lúdico que trasciende la mera satirización. Tanto el cine como la historieta y la pintura, han sido insertos en el discurso publicitario, pero, específicamente, de una forma particular en el videoclip. Como referencia se tomarán los conceptos de René Unda Lara planteados en su tesis académica, El videoclip: un fenómeno neocultural acerca de la hibridez que integra al mestizaje y al sincretismo como sistema de interacción para el lenguaje. La consiguiente aplicación de estos conceptos en los Proyectos Integradores de los estudiantes será el objeto de exposición para la ponencia en el Foro.

F387. Planificación de una campaña omnicanal para productos de venta en pdv.
Roberto Manfrini

En el proceso de creación del Proyecto Integrador de la asignatura, los alumnos deben diseñar una campaña integral de difusión de un producto con el objetivo de comprender todo lo necesario que concierne a la animación del punto de venta, al despliegue de los canales de comunicación propios, externos, orgánicos y de pago, a la previsión de un calendario de campaña acorde y a la identificación de públicos específicos como segmento target de la campaña. Para tal fin, se realizan diferentes trabajos de observación de campo respecto de cuestiones centrales, como son un eCommerce y un local comercial físico, para apreciar los elementos desplegados allí con el ánimo de vender sus mercancías. Todas las observaciones son parametrizadas en diversos trabajos prácticos para brindar un seguimiento evolutivo al alumno, a la par que se desarrollan los contenidos programáticos. Al finalizar el proyecto, habrán delineado la estrategia integral de la campaña, entendiendo todos los elementos que la componen y se encuentran listos para aportar su conocimiento en el campo práctico.

F388. Nuevas carreras, nuevas temáticas y nuevos abordajes.
Mercedes Massafrá

En el marco de la incorporación de nuevas carreras y orientaciones que requieren la realización de un Proyecto de Graduación, la incorporación de nuevas temáticas y abordajes resulta necesario para que los estudiantes puedan desarrollarlo. El trabajo conjunto entre estudiantes y profesores en la búsqueda de nuevos temas o nuevas perspectivas genera un desafío para el logro de este objetivo.

F389. Comunicación 360. Publicidad y Campañas de Bien Público.
Romina Rovagnati

En la asignatura Publicidad I desarrollamos una campaña gráfica publicitaria de reposicionamiento. A lo largo de la cursada el estudiante realiza una selección e investigación sobre una marca. Esto implica una serie de análisis que involucran el proceso de comunicación publicitaria, la confección de los diferentes brief que se trabajan en agencia y la elaboración de una propuesta de medios. Durante la asignatura Campañas de Bien Público se descubre y se reflexiona acerca del rol del profesional de publicidad en campañas del tercer sector. Se analiza la sinergia entre empresas, ONG y sociedad, se diseñan estrategias publicitarias y se implementan campañas de marketing. Se trabaja con target, brief, empresas y la comunicación directa con el público. Se abordan problemáticas actuales del tercer sector y se diseña una campaña publicitaria integral para una ONG, integrando los conocimientos de la asignatura y vinculándose con el área profesional y el aspecto social.

F390. Retoque y fotomontaje publicitario.
Paula Spinacci

En la asignatura Taller de Fotografía V se busca que el estudiante domine las herramientas de Adobe Photoshop y explore las posibilidades creativas y expresivas que ofrece la manipulación de imágenes digitales. Para esto desarrolla una campaña publicitaria de una marca de perfume a elección que involucra diferentes tipos de retoques y una serie de decisiones ligadas a la intención comunicativa y estética propuesta por la marca.

F391. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura.
Eleonora Vallaza

El Proyecto Integrador de Discurso Audiovisual 1 consiste en la escritura de un ensayo que integra las distintas etapas de la historia del cine moderno que se ven en la cursada. Durante las diversas etapas se van trabajando los módulos que abarcan diversos momentos de la historia del cine moderno a partir de una temática significativa que eligen en la 1ra semana de clases.

F392. Diseño para clientes reales.
Silvana Zamborlini

El Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Diseño de Productos 4, es diseñar para la venta ambulante de churros en la playa. El proyecto se enmarca en una experiencia de clientes reales en el que se trabaja en interpretar la problemática que plantea la situación hoy. Además los estudiantes entrevistan al propietario de la empresa Churros "El Topo" y desarrollan sus propuestas

de intervención diseñadas en función de requisitos reales y la comunicación del proyecto.

• **Comisión 38**

F393. El Proyecto Integrador: Una Experiencia Transformadora. Romina Gabriela Becacece

El Proyecto Integrador tiene como objetivo desarrollar e integrar los conocimientos adquiridos durante la cursada, fomentando la iniciativa, eficiencia, responsabilidad y estándares metodológicos y profesionales a través de la presentación y defensa del trabajo realizado. Este proyecto impacta significativamente en la formación de los estudiantes. Logra introducir a los estudiantes en el marco jurídico de las comunicaciones y discutir temáticas específicas del derecho. Asimismo, promueve la comprensión y aplicación de herramientas jurídicas en la práctica profesional, permitiendo al estudiante dominar el lenguaje propio de la disciplina. Definitivamente, el Proyecto Integrador enriquece la experiencia educativa al conectar a los alumnos con entornos reales y brindar a los docentes la oportunidad de crear espacios de aprendizaje tanto individuales como colaborativos. Esta iniciativa no solo fortalece el conocimiento teórico, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos profesionales con una comprensión sólida y aplicada del ámbito jurídico.

F394. El diseño de vestuario en un cortometraje de época. Marina Biondi

La propuesta pedagógica aplicada en Dirección de Arte Cinematográfico I apunta a invitar a los estudiantes a realizar una carpeta de arte, cuyo enfoque principal es el diseño de vestuario y la caracterización de personajes, valiéndose de ciertos recursos que brindan la dirección de arte y el diseño de vestuario. En este cuatrimestre se ha adaptado el Proyecto Integrador para basar la propuesta artística en un guion ya realizado por los estudiantes en la asignatura Guion Audiovisual I, pero en el contexto de una época determinada en Argentina. Con ello se propone sacarlos de su zona de confort de trabajar en épocas actuales, invitándolos a conocer distintos períodos de nuestra historia y a diseñar vestuarios recurriendo a la documentación. Para ello los estudiantes parten con una puesta en común de sus guiones y, una vez seleccionado el guion a trabajar, eligen el contexto histórico a trabajar. Realizan una lectura profunda de dicho guion y comienzan con la documentación para finalmente realizar la adaptación de sus historias. Luego establecen los conceptos que les permitieran elaborar la propuesta estética en conjunto con lo investigado previamente.

F395. Proyecto Integrador de Taller de Modas V. Romina De Socio Oka

Para el Proyecto Integrador de la asignatura, los alumnos deben desarrollar la moldería completa de un tapado y un blazer, incluyendo todas sus piezas, vista forrería y entretelas. Además, cada estudiante debe materializar estas prendas. Los prototipos deben formar parte de un mismo conjunto o estilo, presentando una propuesta de

diseño coherente con el desarrollo trabajado en clase. Durante las clases, los alumnos deben ser capaces de realizar la moldería y elaborar las prendas siguiendo las técnicas y métodos enseñados. La experiencia busca que los estudiantes apliquen sus conocimientos en un proyecto real, fomentando su creatividad y habilidades técnicas en la confección de prendas de vestir.

F396. ¿Cómo abordar la oralidad en el aula?. Christian Duarte

Comprender una disciplina es también apropiarse de sus discursos y poder crear competencias lingüísticas y comunicativas para presentar y fundamentar las decisiones sobre el Proyecto Integrador. Propongo compartir estrategias para abordar la problemática de los estudiantes con dificultades para tratar el momento de la presentación oral.

F397. Multimedial 2, La identidad Flexible. Alejandro Firszt

Voy a compartir un resumen del proceso de diseño del proyecto de la asignatura Multimedial 2, el cambio de óptica en la enseñanza de asignaturas proyectuales para estudiantes avanzados. La identidad flexible, el manejo de la multiplataforma en donde la identidad se transforma en un organismo que muta conforme las exigencias de los criterios de comunicación.

F398. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Raquel Izaola Cusco

Voy a compartir los métodos y herramientas innovadoras que pueden hacer que el aprendizaje sea más efectivo y atractivo en el aula. Durante las clases tengo en cuenta desarrollar habilidades relevantes para el siglo XXI, para que los estudiantes puedan prepararse para un mundo laboral en constante cambio.

F399. ¡Hay equipo! El aprendizaje colectivo en la construcción del recorrido. María Ximena Martínez

El inicio del camino universitario suele generar expectativas y ansiedades. ¿Cómo relacionarse en un grupo nuevo y numeroso? Con la idea de generar lazos de saberes, el trabajo en equipo se vuelve necesario, tanto para las prácticas dentro del aula y en el estudio, como para el seguimiento de los Proyectos Integradores. La modalidad grupal puede parecer compleja en un primer momento, sobre todo al tratarse de una comisión de estudiantes ingresantes que no tienen trayecto compartido, pero con el tiempo el ritmo de trabajo genera empatía y los proyectos comienzan a ganar mayor fluidez. Los equipos necesitan lograr acuerdos, hacer concesiones y sobre todo respetar las distintas voces que lo conforman. El desafío vale la pena y es en los intercambios intergrupales como en las opiniones expresadas en las revisiones donde se construye un saber grupal, un avance colectivo en el desarrollo de cada trabajo.

F400. Matemática 1. Hilda Susana Morales

Como profesionales de la Arquitectura hay tres preguntas que nos hacemos en cuanto a las herramientas que nos brinda la Matemática: La proporción, las relaciones

existentes entre los distintos aspectos de la obra arquitectónica y las herramientas que facilitan secuencias, aspectos y cálculo en cada proceso. Así es como encontramos dónde materializar y ordenar el desarrollo del pensamiento proyectual necesario para la formación en nuestra disciplina. Surge entonces el camino indicado en experiencias donde los estudiantes investigan, experimentan, relacionan conocimientos y conceptos nuevos y anteriores para así proponer soluciones, exponer y compartir con sus pares. Todo esto desde el cálculo analítico, pasando por las formas en sus diversas dimensiones y aspectos. Un camino amable, interesante y apasionante para apasionados por las formas del hábitat humano y su materialización.

F401. El celular como herramienta para el aprendizaje de la fotografía. Daniel Tubio

A partir de las restricciones de la pandemia comencé a permitir que los estudiantes utilizaran sus celulares para hacer fotografías. Con la incorporación de algunas aplicaciones que transforman la cámara del teléfono en una cámara “profesional”, es posible aprender a usar las herramientas básicas de la fotografía sin necesidad de una cámara costosa. Además, con la ventaja de que, al ser el teléfono un dispositivo con el que convivimos las 24 hs del día, los estudiantes tienen la posibilidad de practicar continuamente las habilidades que van adquiriendo durante la cursada.

F402. El video-minuto, desafíos que proponen los nuevos entornos digitales. Marcelo Vidal

El Proyecto Integrador de Introducción al Discurso Audiovisual consiste en la producción de un video-minuto con su carpeta de producción. Este proyecto entonces es la primera aproximación formal a los elementos constitutivos del audiovisual y en muchos casos la primera experiencia creadora en esta disciplina. Las nuevas generaciones de ingresantes, son jóvenes que han ido creciendo en un entorno digital/audiovisual omnipresente y desarrollando sus destrezas de manera intuitiva, en la mayoría de los casos de forma inconsciente. Uno de los desafíos que enfrentan a la hora de concretar su Proyecto Integrador es desarrollar habilidades en el uso consciente de los elementos constitutivos del audiovisual. Al mismo tiempo que se promueve el desarrollo de destrezas técnicas debemos estimular el pensamiento crítico y su capacidad de fomentar la conceptualización. De esta forma les estamos dotando de herramientas básicas que irán enriqueciendo conforme avancen en sus competencias.

• **Comisión 39**

F403. El valor de la identidad. Natacha Clotet

La identidad como búsqueda de la obra es una herramienta de suma importancia a la hora de abordar los proyectos de los estudiantes. Es muy fácil perderse en la vorágine de lo actual, de lo volátil y terminar replicando constantemente otros trabajos de escasa profundidad que nada tiene que ver con lo que son como artistas. La propuesta es repensar un mismo tema que los atraviese

y los lleve al ejercicio de investigar a otros autores que puedan inspirarlos a partir de su visión desde otras ramas del arte como pueden ser la pintura, el cine y hasta la literatura. Estas perspectivas son muy eficientes para que el Proyecto Integrador sea más completo en muchos aspectos, no solo a la hora de defenderlo en lo académico sino también como un puntapié inicial a lo que será la carrera profesional en el futuro, ya que un trabajo que proviene de su propia historia puede seguir desarrollándose a lo largo de los años e ir creciendo en distintos espacios y plataformas.

F404. Fuentes inspiradoras para el acto de escribir. Dardo Dozo

Dentro de la cantidad de posibles inspiraciones para llevar adelante una narrativa determinada, pensando que dentro de la cátedra se trabaja de manera profunda la narrativa desde un punto de vista ficcional en pos de conocer, reconocer y abordar nuevas posibilidades dentro del uso de la palabra (que luego repercute dentro de la instancia de la oralidad), propongo como docente dentro de la asignatura Comunicación Oral y Escrita, diversas fuentes inspiracionales para construir narrativas que son creadas grupalmente, como forma de alimentar el acto de escribir, para luego compartir entre todos los grupos y analizarlos de manera colaborativa. Dentro de algunas fuentes que se pueden mencionar se destacan el relato policial (ahondando la Teoría de la Omisión) y frases de reconocidos filósofos para ser metaforizadas dentro del relato.

F405. Proyecto Integrador. Maximiliano Drager

En este curso, los estudiantes llevan a cabo un Proyecto Integrador que consiste en rediseñar la marca y el sistema de identidad visual de un teatro independiente. Deben desarrollar un manual de marca y estrategias de comunicación institucional. Cada estudiante elige un teatro alternativo de una lista proporcionada. El proyecto se divide en 4 etapas. Primero realizan una investigación y relevamiento de campo. Deben identificar posibles falencias conceptuales o morfológicas y presentar un resumen visual de los datos recopilados. Para la segunda etapa, los estudiantes desarrollan una idea rectora o concepto que guía el proyecto de imagen global. Deben argumentar sus propuestas con una estrategia sólida y utilizando figuras retóricas. Se crean moodboards, mapas de identidad y se establecen los elementos del sistema de identidad visual. En la etapa tres, se definen los lineamientos conceptuales y formales que sustentan el Sistema de Identidad Visual. Se trabajan aspectos como grillas, forma, estructuras, tipografía y color para crear una identidad visual coherente y distintiva. Finalmente en la etapa cuatro, trabajan el diseño y diagramación del Manual de Marca. Los estudiantes desarrollan el manual de marca, el diseño de recursos gráficos y se desarrolla la papelería institucional, la indumentaria, la gráfica vehicular y otros elementos del sistema de identidad visual. Este proyecto permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en comunicación y diseño multimedial en un contexto real, trabajando en el rediseño de la identidad visual de un teatro independiente.

F406. Técnica y Concepto en los Proyectos Integradores del Taller de Moda I. Marcelo Fernández

Los contenidos de la asignatura Taller de Moda I implican a priori un gran desafío para los estudiantes que deben abordar el dibujo de la figura humana para resolver una serie de figurines de moda. Al tratarse en su mayoría de estudiantes ingresantes, que en muchos casos no tienen experiencia previa sobre artes plásticas, ese desafío suele convertirse en bloqueos y frustraciones que requieren múltiples abordajes dentro del taller. Precisamente el espacio de exploración que brinda el taller permite trabajar, no solo los aspectos técnicos que requieren los contenidos, sino también las diversas propuestas conceptuales que implica cada Proyecto Integrador. En este sentido, hacer foco en lo conceptual permite abordar el trabajo desde múltiples perspectivas, como la elección de un referente de inspiración, cómo se identifica el estudiante con ese referente, su obra y sus posturas ideológicas, etc. Esto se traduce en lo plástico en un rico trabajo sobre texturas, exploración de técnicas mixtas, cuestionamientos sobre qué tipo de cuerpos-figurines se deciden abordar, entre otras muchas posibilidades. Se expone en esta instancia un muestreo de proyectos que reflejan este proceso.

F407. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura - Introducción al Lenguaje Visual. Pol Furman

El Proyecto Integrador de mi asignatura consiste en la producción de un afiche de película, serie o libro, el cual se propone desde un principio como un desarrollo paralelo y simultáneo al de la incorporación de los contenidos, de manera de integrar los conocimientos mientras se aplicaban. El formato taller de la clase permite generar un ritmo de correcciones fluidas con y entre los estudiantes, de manera de ver avances notorios semana a semana. En líneas generales hay tres formas principales de trabajo: una más orientada a la investigación y experimentación visual, generando mucha versatilidad entre opciones y a lo largo de todo el proceso. Otra basada en el desarrollo de algún talento personal del estudiante, como por ejemplo la ilustración o el retoque digital. Y una tercera y más híbrida, alcanzada a través de procesos más caóticos de aprendizaje, de estudiantes que necesitan primero de muchas referencias ajenas y de varios intentos frustrados, pero finalmente encontrar su propio lenguaje.

F408. Publicidad V: Campaña Multiplataforma. María Victoria Marchio

El Proyecto Integrador presentado por los estudiantes de Publicidad V (modalidad asincrónica) consta de 7 etapas que estos fueron entregando a lo largo del cuatrimestre. De etapa en etapa, los estudiantes crean una campaña multiplataforma desde cero, aplicando la creatividad y la redacción de piezas publicitarias en diferentes formatos. Crean su campaña inicialmente a partir de la selección e investigación de una marca específica y del planteo de una estrategia que responde a un objetivo de comunicación redactado por los alumnos, en base a eso desarrollan una campaña centrada en las posibilidades que ofrecen tanto los medios tradicionales como los digitales. Así, se elabora este proyecto de campaña publicitaria multiplataforma donde como resultado los alumnos no sólo

utilizan su creatividad y nuevos conocimientos, sino que también conocen todas las áreas que intervienen en la creación de un anuncio de este tipo.

F409. Mi experiencia trabajando con grupos grandes. Sebastián Molina

En mi asignatura “Desarrollos de Proyectos Comerciales 1”, de la Licenciatura En Negocios (virtual), suelo tener grupos de entre 40 y 60 estudiantes. Voy a compartir las experiencias en el manejo de clases numerosas y qué estrategias uso para transitar de forma ordenada el cuatrimestre.

F410. Escribir y leer el arte. Sebastián Reinoso

Desde la primera clase en el Taller de Reflexión Artística II nos hemos focalizado en la lectura y la escritura como herramientas fundamentales para reflexionar sobre el arte. Cada clase se estructura en dos momentos. La primera parte funciona como un verdadero taller tanto de escritura como de lectura, abocado a la producción del Proyecto Integrador. Este proyecto consistente en la elaboración de un ensayo académico. La segunda parte está dedicada al contenido de la planificación, siempre integrado y vinculado a las actividades del primer momento de la clase. De esta manera, a lo largo del ciclo académico se trabaja a partir de distintas plataformas y herramientas virtuales (Padlet, Google Drive, Miro, Canva, etc.) que permiten actividades colaborativas en torno a la escritura y la lectura. Así, a través de los medios virtuales, se logra alcanzar grados importantes de intervención y comentario entre los propios alumnos.

F411. Ensayo fotográfico. Valeria Sestúa

El Proyecto Integrador “Ensayo fotográfico” consiste en el desarrollo de una idea, historia o concepto a través de la producción de imágenes y texto, aplicando los conceptos aprendidos en la cursada.

F412. Taller de Estilo e Imagen I. Leticia Soares de Souza

En dicha asignatura trabajamos con el imaginario social y la historia de la moda. El Proyecto Integrador culmina en la realización de un dossier de moda que presenta un resumen visual de los acontecimientos más destacados de cada década y que a su vez cuentan la historia de un usuario específico. El resultado final se asemeja a un libro de identidad con recortes conceptuales a lo largo del siglo XX. Como propuesta innovadora, los alumnos presentan su propia versión de cómo será no solo la moda, sino también la sociedad del futuro.

F413. Alianzas creativas dentro del Proyecto integrador de producción profesional. Diego Vaisberg

Diseño de Ilustración 2 es una de las últimas asignaturas de la carrera de Ilustración, y como tal debe preparar a los alumnos para el ámbito profesional y comercial. A partir de esta premisa, desde hace un par de años la cursada realiza Alianzas Creativas con empresas y/o marcas que colaboran con la cátedra, para que los alumnos trabajen el Proyecto Integrador desde la óptica del trabajo/oficio del ilustrador profesional, con posibilidades reales de

ingresar al mercado laboral. El caso a presentar es el del trabajo realizan por los alumnos junto a la empresa Buró, para la edición y publicación de juegos de mesa. La editorial se acercó a la cátedra con la necesidad de ilustrar un proyecto y al cierre del cuatrimestre los alumnos presentan sus producciones en el formato de pitch, entre los cuales se selecciona uno para comenzar la producción.

• Comisión 40

F414. Cómo aprender en tiempos de multitasking. *María Laura Cabanillas*

Si nos remontamos a tiempos antes de la pandemia, durante y post podemos asegurar que fue una de las etapas donde más cambios se generaron en las formas de estudiar, que no quiere decir en las formas de aprender. La aceleración, la multitarea, la oferta de estímulos continuos nos pone a los docentes en un lugar de desventaja con respecto a plantear el tiempo necesario de observación, profundización y desarrollo de un tema. La idea del resultado inmediato, de lo tangible en imágenes de alguna forma le quitó legitimidad al disfrute del proceso por parte de los nuevos estudiantes. Pero no está todo perdido, ante la tendencia del mercado que marca la segundización de la tarea aparece la contratendencia que impone el disfrute y el slowlife.

F415. Presentación del Proyecto Integrador de Introducción a la Investigación. *Daiana Destefanis*

Este Proyecto Integrador consiste en la redacción de un informe de investigación relacionando una problemática actual de la disciplina a la que pertenece cada alumno y su vinculación con un emprendedor latinoamericano de su elección. Para este proyecto son completamente necesarias las etapas que se proponen para redactar el informe final. Se les otorga cierta libertad a los alumnos en las primeras etapas mientras siguen las consignas y yo como docente los acompaño desde cerca, esto permite profundizar en cada uno de los temas a tratar en la cursada, además de que los estudiantes pudieran expresar sus intereses. Los proyectos han culminado en informes objetivos, que cumplieron con lo estipulado pero en los cuales se observan sus improntas inigualables.

F416. Ceremonias oficiales en el mundo. *Cristina Amalia López*

Desde la Cátedra de Ceremonial y Protocolo II comparamos nuestra producción con los estudios de caso de la Ceremonias en la Cancillería por los diez años del pontificado de Francisco, los 77 años de las relaciones bilaterales entre Italia y Argentina, el Día de la Independencia de la India con asistencia del cuerpo diplomático acreditado en Argentina, la cooperación bilateral entre China y Argentina, la visita de la Princesa Ana a Malvinas, la gira de los reyes de los Países Bajos por Sudáfrica, ceremonial castrense y derecho premial en España con la heredera al trono SAR Leonor en los Premios Princesa de Asturias, el Embajador Extraordinario Plenipotenciario ante el Principado de Mónaco, el rol de la Asociación que vincula a Mónaco y Argentina, la gira presidencial

a Tierra Santa y la entronización en Dinamarca y nuestra forma de enseñar y aprender.

F417. Diseño de identidad visual. *Armando Olinhaus*

El Proyecto Integrador de la asignatura Diseño e Imagen de Marcas se centra en el desarrollo de un sistema marcario de alto rendimiento para una entidad existente a partir de la puesta en práctica de metodologías de diseño. Durante el curso, los estudiantes adquieren además fundamentos teóricos y nuevos conceptos para gestionar eficazmente los diferentes signos de identificación. El sistema finalmente propuesto incluye la definición de una estrategia visual, el diseño de los signos de identificación necesarios, diversas aplicaciones y la elaboración de un manual de normas. Se observa con particular atención criterios de calidad, reproducibilidad, pregnancia, singularidad y coherencia estilística. Un aspecto destacado de este curso es la diversidad del alumnado, proveniente de diversas carreras y facultades, lo cual enriquece el intercambio de ideas y perspectivas.

F418. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. *Marcelo Otero*

El Proyecto Integrador de Diseño de Producción Audiovisual se centra en la creación de un micro documental de 8 a 15 minutos sobre un tema elegido por los estudiantes. A raíz de las limitaciones impuestas por el confinamiento durante la pandemia de 2019, nos vimos impulsados a explorar el género del documental intrafamiliar, con resultados excepcionales, por esto último mantenemos esta premisa hasta hoy, ampliando nuestra temática a personas que destaquen por algún motivo particular. El documental se estructura en base a entrevistas, incorporando el uso de múltiples pantallas y discursos simultáneos para enriquecer la propuesta estética y narrativa. La experiencia ha sido muy enriquecedora sobre todo porque ha servido para conectar a los estudiantes con sus propias familias de un modo diferente generando obras que trascienden la materia en sí, y que perdurarán como memoria por el resto de sus vidas. Una vez finalizados, los documentales se comparten en plataformas como YouTube para recibir retroalimentación de espectadores reales. Se motiva a los estudiantes a participar en concursos nacionales e internacionales para difundir aún más sus obras y enriquecer su experiencia educativa.

F419. Branding Personal para potenciar el desarrollo de los estudiantes. *Mariana Pelliza*

Comunicación de Moda II integra teoría interdisciplinaria con un trabajo introspectivo y a la vez, colaborativo entre los estudiantes. Se trabaja en un proyecto de branding personal, tan importante para el futuro profesional y busca que el estudiante sea un protagonista de su aprendizaje. El Proyecto Integrador profundiza en las herramientas de diagnóstico y planificación de todo branding y es un proceso de aprendizaje de doble vía: donde conviven un estudiante protagonista de su aprendizaje y un profesor como facilitador que no solo acompaña, sino que también aprende constantemente. A la vez, se propone recuperar la dimensión emocional del estudiante en el espacio áulico tan olvidada en el mundo académico, con la ex-

posición libre de su ser, sentir y hacer, trabajando con los aportes de la investigación educativa, en concordancia con las exigencias de la sociedad actual.

F420. Construcciones Eficientes. Compromiso con el medio ambiente y el manejo sustentable de las energías. Pablo Rodríguez Acevedo

En esta asignatura los estudiantes desarrollan la capacidad de resolver tecnológicamente edificios complejos o de grandes alturas, integrando principios de sustentabilidad y arquitectura bioclimática. Priorizan la eficiencia energética, gestión de recursos y sostenibilidad ambiental, preparándose para diseñar edificios responsables ambiental y tecnológicamente avanzados, contribuyendo a un entorno construido sostenible y adaptado a las necesidades del entorno y sus habitantes. El concepto de “materialidad” ligado a la teoría y práctica del diseño arquitectónico abarca dos aspectos relacionados inexcusablemente. Por un lado, “el oficio de construir”, capacidad o idoneidad en un quehacer técnico concreto y preciso. Por el otro, el carácter totalizador de la materialidad, como concreción de una creación espacial para el habitar humano establecen una combinación de rigor y sensibilidad que interesa recuperar como contenido para la asignatura en cuestión.

F421. Instalaciones 1. José Manuel Torrado Maceiras

El Proyecto Integrador de Instalaciones toma como cuestión fundamental: Formar y desarrollar la capacidad de los estudiantes que les permita llevar a cabo con eficiencia las tareas pertinentes a la actividad tecnológica. El objetivo es integrar las operaciones constructivas apropiadas y adquirir capacidades para el diseño, proyecto y cálculo de sistemas de instalaciones, partiendo de los siguientes paradigmas: Sustentabilidad, ahorro de energía, confort, seguridad en las construcciones de edificios. La asignatura plantea la comprensión de los sistemas y subsistemas, dentro del marco de diseño sustentable. Y la elección de recursos técnicos involucrados en la construcción de obra arquitectónica. La etapa analítica incluye el armado de la documentación gráfica que permite la comunicación entre el profesional y los gremios intervinientes en la ejecución de una obra en función de las demandas previstas en el proyecto / diseño arquitectónico.

• Comisión 41

F422. Cómo comunicar triple impacto. Campañas responsables. Betina Bensignor

Compartiré las experiencias con los estudiantes al realizar un acercamiento al ecosistema B como motor de cambio. Este ofrece un escenario donde generar campañas responsables para empresas sociales y ambientalmente responsables.

F423. Forma y Representación III. Alejandro Betancourt Torres

Forma y representación III es la última asignatura del eje de forma y representación de la carrera de Arquitectura.

En este curso se busca que los alumnos desarrollen los conceptos aprendidos en los anteriores niveles, sumado al uso de herramientas digitales para poder llegar a mejores resultados. El Proyecto Integrador se ve atravesado por el estudio a conciencia de un edificio referente del cual surgirá en la última unidad un pequeño proyecto arquitectónico. Algunos temas que se ven son el registro del edificio a través del dibujo, el entendimiento de la escala con problema comunicacional, la generación de variantes y transformaciones de piezas y finalmente el entendimiento de la ciudad a partir del estudio del vacío, las relaciones geométricas de la trama y la relación del objeto arquitectónico con lo urbano y/o lugar.

F424. El aprendizaje activo como herramienta para la producción de una ensayo teórico escrito. María Paula Bustos Brea

El Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Reflexión Artística consiste en un ensayo escrito académico acerca de un recorte problematizado elegido por cada estudiante y vinculado con el plan temático y teórico propuesto por la cátedra. Se trata de un escrito reflexivo sobre el proyecto de un artista, diseñador o agente de la cultura visual contemporánea que tome aspectos de las vanguardias artísticas. Se propone trabajar de manera activa en una asignatura basada en una disciplina anclada tradicionalmente en un modelo puramente transmitivo en el cual el alumno trabaja individualmente en el aula. Por el contrario, se pone en marcha una modelo innovador de aprendizaje activo utilizando herramientas como el aula invertida, el aprendizaje por estaciones, en las cuales se fomenta la participación de los alumnos y la importancia de sus saberes previos entre otras estrategias.

F425. Fashion Magazine. Luis Castelli Donnet

Me complace compartir las experiencias sobre el trabajo realizado por nuestros alumnos de la carrera de Producción de Moda como parte de su Proyecto Integrador. Han creado una revista de moda la cual refleja su talento colectivo, creatividad y habilidades técnicas. Esta revista no solo es una recopilación de trabajos individuales y grupales, sino una muestra de su capacidad para colaborar en equipo y adaptarse a diversas tendencias y estilos. A través de fotografías inspiradoras, artículos informativos y análisis de tendencias, demuestran una comprensión profunda de la industria de la moda y su capacidad para comunicar ideas de manera efectiva.

F426. Diseño de instalación inmersiva. Malena Donadio

El objetivo del Proyecto Integrador es la creación de una instalación inmersiva de morfología libre. Los estudiantes exploran la creación de las formas en el espacio, el estudio de materiales y tecnologías para la creación de su proyecto a partir de referentes de su elección. El referente aportará el valor significativo a la forma y orientará cualidades o voluntades estéticas, ya sea por interpretación del mismo o por derivación. A lo largo de este proceso, los estudiantes aprenden a analizar y representar el espacio y las formas, para avanzar hacia la comprensión de los conceptos de generación y representación geométrica, tales como el dibujo con la técnica

de Monge y la representación de volúmenes. El Proyecto Integrador promueve, además, la creación de espacios de programas no definidos o programas libres. Estos nuevos programas indefinidos nos permiten enfocar el diseño en la morfología y la voluntad estética y no en la función del proyecto.

F427. Técnica de Sonido y grabación 2 - Proyecto integrador. Gustavo González

El alumno deberá asumir el papel protagonista de productor y llevar adelante la producción musical de un artista de su preferencia (solista, dúo, o agrupación) a través de la realización de un tema musical testigo, abarcando todas las etapas de la producción (preproducción, grabación, mezcla y mastering). El Proyecto Integrador puede ser individual o grupal (cada integrante asume una responsabilidad específica). El alumno o grupo debe entregar una carpeta de producción que incluya una canción testigo (demo), una maqueta de producción (maqueta midi) que anticipe “los cambios” introducidos a la obra y que se plasmarán en el estudio. La maqueta debe reflejar la nueva forma musical a raíz de la propuesta estética y artística del productor, la instrumentación, la letra, y la propuesta de realización contemplando fuentes sonoras, micrófonos, cables, y tiempos estipulados para su realización. El proyecto debe realizarse en el estudio de grabación de la Universidad. Dicha carpeta será acompañada con todos los audios (demo, pre-mix, Mix y Master) del proyecto profesional.

F428. Reescrituras escénicas. Juan Manuel Makovitz

Toda obra tiene más de tradición y pasado que de “originalidad”, o mejor dicho, la “originalidad” se dará mayormente por cómo esa obra se apropia de la tradición y la cultura para construir un nuevo presente activo. Una reescritura es justamente volver a escribir, es volver a darle “vida” a un texto pero en su función presente y pensante. No significa actualizar un texto por una mera cuestión estética y superficial, sino por sentir que el mismo, dando cuenta de su pasado y siendo sumamente consciente del aquí y ahora, tiene algo por lo que volver a hablar y volver a re-poetizarse. En esta cursada de Dirección Teatral 1 nos proponemos abordar un clásico del teatro universal, la obra Tío Vania de Antón Chéjov del año 1899 (Fines del siglo XIX) y dos versiones propias que abordan esta obra madre del autor ruso: *Penas sin importancia* (1990) de Griselda Gambaro y *El amor es un bien* (2014) de Francisco Lumerman. El proyecto apunta a generar ese proceso de reescritura desde la dirección y la puesta en escena en el presente de las tres obras, que haciéndose cargo del contexto de producción de una y otra (Pasado y presente) deberá crear un nuevo texto espectacular que genere nuevas líneas de diálogo, interlocución e interpretación.

F429. Diseño de libros. Ricardo Penney

Voy a presentar los Proyectos Integradores del Taller 3, donde se muestra el proceso creativo y analítico detrás del desarrollo y rediseño de libros existentes. Se trabaja sobre una variedad de enfoques innovadores y técnicas de diseño para revitalizar la experiencia de lectura de

obras previamente publicadas. Desde la reimaginación de portadas, cada proyecto refleja un profundo entendimiento del material original y una habilidad para comunicar ideas frescas y contemporáneas. Se hace especial hincapié en la capacidad de los alumnos para aplicar conceptos de diseño de manera creativa y efectiva, ofreciendo una visión renovada y emocionante de obras literarias ya establecidas.

F430. Maze, la herramienta ideal para testear prototipos UX/UI. Paula Ripoli

Los testeos de prototipos son una parte fundamental del proceso de diseño de interfaces. Son una herramienta esencial para comprender cómo los usuarios interactúan con una interfaz antes de que ésta se lance oficialmente. Hasta el momento, los testeos se hacían utilizando herramientas rudimentarias o poco interactivas lo cual dificulta el real acercamiento del usuario con la interfaz y a su vez no permitía un registro del testeo de manera automática. Luego del testeo los alumnos deben, para comprender el resultado del mismo y poder tener propuestas de mejora en sus prototipos, graficar los resultados de forma manual. A partir de este cuatrimestre pusimos en práctica el uso de la aplicación Maze, esta eficaz herramienta les permite a los equipos validar ideas rápidamente y recoger datos de eficacia y eficiencia en tiempo real sin la necesidad de graficar los resultados, la aplicación los grafica de manera automática.

F431. Acciones sobre el material referencial y de proyecto. Digeo Rodríguez

Para el Proyecto Integrador, los estudiantes trabajan con un edificio -de cinco a diez viviendas con talleres/estudios- situado en un contexto urbano y en un lote concreto en el barrio de Villa Ortuzar, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. El Taller de Arquitectura y Diseño III plantea a través de la implementación teórico-práctica de una ejercitación estructurada, en base a los procedimientos proyectuales sobre el material referencial fotográfico y de maquetas, el desarrollo de una lectura analítico-crítica sobre un caso de estudio para posteriormente producir una acción transformadora a partir del recorte de un fragmento que denominaremos pieza material y arquitectónica, con el objeto de desarrollar la capacidad de observación, relevamiento, elaboración y manipulación de un hecho arquitectónico específico por parte del estudiante. A partir de este material elaborado, se pretende el reconocimiento de una situación arquitectónica de interés para generar posibles conexiones y articulaciones (espacial, formal, material) en la generación de formas arquitectónicas dominadas por la diversidad, reconociendo los criterios de estructuración de la pieza presentes en la organización espacio-material de la obra.

F432. Diseño de Interiores III - Diseño de local comercial. Francisco Tagle

Para el Proyecto Integrador los estudiantes deben diseñar un local comercial, exploran diferentes estrategias de intervención espacial y visual para ambientar un determinado espacio destinado a la exhibición y venta de productos. Se plantea como consigna la selección de un

local en la zona de Palermo o Barrio Norte, y en base a un análisis de entorno cada uno desarrolla una identidad de marca que deben expresar formal, constructiva y estéticamente en el local elegido. Se busca la creación de un “concept” que pueda unificar la identidad de marca con un diseño funcional, creativo e innovador que potencie la comercialización de los productos; profundizando en el armado de un layout eficiente y funcional, buscando siempre generar un espacio creativo, rendidor y coherente a la marca. También se tienen en cuenta variables imprescindibles como lo son la accesibilidad, la iluminación, la operatoria interna del local y el estudio y la exhibición del producto y sus complementos.

F433. Diseño de una bandeja - prototipo. *Silvana Zam-borlini*

El Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Diseño de Productos 2 es diseñar una bandeja de desayuno en función de un usuario previamente definido y realizar un prototipo. El estudiante desarrolla un proceso de diseño completo desde los aspectos más afines a los hábitos y necesidades del usuario y su contexto, generar varias propuestas, analizar, cuestionar y tomar decisiones, generar maquetas de estudio, definir una tecnología posible, conectarse con el mercado y proveedores, entablar un vínculo de trabajo. La experiencia de la realización del prototipo diseñado genera un aprendizaje práctico y concreto de práctica profesional.

• **Comisión 42**

F434. Logros del Proyecto Integrador. *Susana Bobbio*

Voy a compartir los procesos y desarrollos a través de las diferentes etapas del Proyecto Integrador. Los alumnos deben elegir un personaje emergente y luego hacen una investigación sobre dicho personaje. Continúan la actividad buscando tres palabras claves que representa a dicho artista y con esa elección piensan una metáfora, de ésta manera aplican una figura retórica a su futuro afiche. Los pasos a seguir son: proponer una trama o una textura visual para el fondo de la pieza gráfica. Más tarde aplican las tres dimensiones del color (saturación, valor y tinte) según les sea necesario. Por último, aplican al slogan una tipografía según criterios teóricos para elegir una buena familia tipográfica. La última actividad consiste en hacer un sistema gráfico con una pieza más, que se le agrega al afiche: la invitación al evento que brinda el personaje elegido. Consiste en aplicar diferentes niveles de lectura ya que se trabaja el texto en forma informativa.

F435. La lectura y la escritura en el diseño. *María Belén*

La escritura y la lectura son esenciales en el campo del diseño, desempeñando un papel crucial en la formación y desarrollo de los profesionales. La lectura en diseño abarca desde artículos académicos y estudios de caso hasta libros sobre teoría del diseño, tipografía, historia del arte y tendencias contemporáneas. Esta lectura crítica permite a los diseñadores comprender contextos históricos, teorías estéticas y técnicas innovadoras, enriqueciendo su práctica creativa y conceptual. La escritura en diseño, por otro lado, implica la elaboración de proyectos, informes

y descripciones de trabajos que articulen claramente las ideas y procesos detrás de una obra. Además, la redacción de ensayos y críticas permite a los diseñadores reflexionar sobre su trabajo y el de otros, fomentando un diálogo crítico dentro de la comunidad de diseño. Ambas competencias son interdependientes; la lectura enriquece la capacidad de escribir con conocimiento y perspectiva, mientras que la escritura ayuda a estructurar y comunicar ideas complejas de manera efectiva. En conjunto, fortalecen la capacidad de análisis, reflexión y comunicación, fundamentales para el éxito en el ámbito tanto académico como profesional.

F436. Un Benchmarking de Película. *Alejandra Cristofani*

No cabe duda de que las películas ofrecen un enorme potencial de aprendizaje. Muchos de los ejemplos que surgen del mundo del cine son aplicaciones válidas para el mundo de las empresas (desde los 90 a hoy en día). El atractivo que genera el cine en el alumno, con un lenguaje sencillo y ameno, no muy académico, pero con mucho rigor científico por el contenido plasmado en cada uno de ellos, es un elemento válido para acompañar un proceso de creación y generación de una propuesta comercial. En este caso, *Intensamente*, *Air*, *El fundador*, *El Diablo viste a la moda*, entre otras, donde hay líderes o elementos disruptivos que transforman una organización que la Dirección de Empresas (DE) querría observar de cerca en una organización para aprender de ellos. En este caso fueron utilizadas para favorecer la división en grupos y el análisis de las propuestas de valor que sobrevuelan la película como fuente de inspiración para sus propias propuestas.

F437. Comunicación Oral y Escrita. *Fernando Gorza*

Voy a presentar en el Foro la consigna del Proyecto Integrador de Comunicación Oral y Escrita denominado “Una historia de mi Familia” puntualizando la importancia de acompañar a los alumnos y alumnas en la recuperación, descubrimiento o redescubrimiento de historias familiares. En ellas pueden conectarse con integrantes de sus familias, amistades y grupos de pertenencia para avanzar en el proyecto y de esas formas ser protagonistas del armado de la narración. Para ilustrar mi espacio tomo algunos ejemplos de trabajo y comento la experiencia de mi acompañamiento en la búsqueda del tema de investigación, el proceso de escritura y las conclusiones obtenidas al final del recorrido. Este Proyecto Integrador significa un espacio de reflexión individual de los alumnos, la búsqueda particular de los temas e historias que los motivan a escribir y una reconexión con sus historias personales junto a la importancia de compartirlo con la comunidad educativa.

F438. El guion: entre la letra, la imagen y una concepción de lo audiovisual. Reflexiones sobre la relación entre la parte y el todo en el ABP. *Roman Keszler*

El ABP encierra una paradoja fundante: desde el comienzo del proceso, el estudiante debe abordar el desafío de hacer algo que todavía desconoce (el Proyecto Integrador). Y no sólo carece aún de las competencias necesarias para

hacerlo; también ignora qué es -al menos en buena medida- el producto u objeto que la consigna pide producir. Ese punto de partida en tal sentido esquivo e interperante, demanda estrategias docentes consistentes con las metas y las características del modelo pedagógico, e impacta en todas las dimensiones de la acción de enseñanza, también en la planificación. Una de las complejidades del esfuerzo de definir una propuesta educativa y secuenciar el recorrido didáctico sin eludir la contradicción inicial del modelo del ABP, anida en la pregunta por las relaciones entre la parte y el todo del proyecto. ¿Cómo pensar la relación entre acción, conocimiento y temporalidad? ¿Cómo dar el primer paso sin conocer todavía el objeto a ser producido?. Asumiendo la importancia de un ordenamiento por etapas de todo el proceso, uno de los caminos posibles para ensayar una respuesta consiste en abordar tempranamente, desde la primera clase, el trabajo con un proyecto terminado, que ofrezca una representación modélica, aunque no dogmática, de la totalidad acabada del Proyecto Integrador, como horizonte orientador y punto de llegada. Con ese recurso, se abre la oportunidad de trabajar cada etapa y sus contenidos (o sea: una parte del proyecto) en una dialéctica iterativa y sostenida con el todo (o sea: el proyecto terminado) y, al hacerlo, atravesar las tensiones originarias de manera virtuosa entre los procesos subjetivos y las metas de logro involucradas en el esfuerzo de hacer un proyecto integrador terminado y de calidad, en tanto evidencia de una experiencia de aprendizaje significativa, creativa y duradera.

F439. Mi primera experiencia con el modelo pedagógico de la Universidad. *Georgina Lighterman*

A lo largo de este cuatrimestre fui conociendo y apropiándome, de a poco, del modelo pedagógico de la facultad. Al ser mi primera experiencia en la institución, comencé dando prioridad a los contenidos y luego aparecieron otras prioridades que tuvieron que ver con observar a mi comunidad de aprendizaje y sus necesidades, con el fin de coordinar y acompañar sus procesos, entendiendo la complejidad que implica un taller de reflexión en torno al arte. A medida que fueron avanzando las semanas, fui conversando con colegas, con los que intercambiamos recursos y estrategias muy valiosas, que fueron fundamentales para el desarrollo y la concreción de los proyectos integradores de cada uno y cada una. Los estudiantes mostraron intereses genuinos y también demandaron un acompañamiento profundo y constante para poder darle forma y rigor académico a sus producciones. Quisiera compartir este recorrido y los resultados que obtuvimos en este trabajo colectivo.

F440. Innovación en moldería infantil y masculina. *Paula Negro*

En el marco del Proyecto Integrador del Taller de Moda VI, se explora profundamente la moldería para hombres y la moldería infantil destacando las transformaciones avanzadas. Desde la exploración de tablas de talles hasta la moldería industrial, tanto mapas como despiece y la elaboración de fichas técnicas. El proyecto se centra en la transformación creativa de patrones básicos en prendas complejas y funcionales con una fuente de

inspiración que varía cada semestre. Este proceso no solo integra el entendimiento anatómico y estructural del cuerpo masculino e infantil, sino que también impulsa la innovación y la creatividad de los alumnas y alumnos, donde se tiene en cuenta la identidad de cada uno de ellos. Los estudiantes exploran la conexión entre la dimensionalidad del cuerpo y la bidimensionalidad del papel y la tela, fomentando una expresión única de identidad proyectual. Así, cada alumno contribuye con perspectivas únicas que enriquecen un proceso colectivo hacia la creación de productos finales que destacan por su originalidad y funcionalidad.

F441. Diseño con perspectiva decolonial y no excluyente. Discursos no hegemónicos del diseño. *Mariana Pittaluga*

El Proyecto Integrador de la asignatura Proyecto y Crítica consiste en la elaboración de un ensayo teórico sobre discursos no hegemónicos del diseño. Complementariamente, los estudiantes crean una bitácora de imágenes relacionadas con los temas discutidos en clase y producen un reel que expresa, mediante un lenguaje audiovisual, las ideas desarrolladas en sus ensayos. A lo largo del curso, la bitácora sirve como un registro dinámico y referencial de las lecturas. En la instancia final, conocida como Momento 4, los estudiantes presentan una selección de imágenes de sus bitácoras, exponen sus ensayos teóricos, entregan el documento escrito y exhiben el reel. Esta integración de diversos medios permite una exploración más profunda y multidimensional de los temas abordados, fomentando una comprensión crítica y creativa en el proceso de aprendizaje.

F442. El ABC sobre cómo desarrollar y presentar un proyecto audiovisual. *Camila Rocha*

Voy a compartir un análisis y evaluación de experiencias de la cursada. Durante el cuatrimestre se trabaja con distintas temáticas, como las particularidades de los distintos medios audiovisuales, el lenguaje de las nuevas plataformas, las técnicas innovadoras de pitching y nuevas estrategias de presentación y exposición en público de necesidades de proyectos para cine, televisión y web. También trabajamos con oratoria y presentaciones interactivas, redacción de loglines de venta efectivos, convocatorias y circuitos de exhibición, festivales y mercados internacionales. Producción de teaser, demo y work in progress de un proyecto audiovisual. Destacamos la importancia de la comunicación e interacción con distintas audiencias, los tipos y formas de financiamiento, la comercialización y marketing audiovisual. Finalmente, ideamos un plan y campaña de lanzamiento.

F443. Lectura analítica, experimentación y reformulación del proyecto arquitectónico. *Vanesa Rolón*

En el marco de una cultura disciplinar, se desarrollan los proyectos, para lo cual se toma como punto de partida una obra de arquitectura construida en un marco geográfico temporal determinado. Con el fin de entender sus lógicas internas, así como la comprensión de sus subsistemas, se procede a su disección y análisis (el todo y las partes, espacialidad, etc.), permitiendo de esta manera realizar una

lectura analítica del objeto de estudio, el cual propone una manera de resolver los temas/problemas de la arquitectura. Se da inicio a una instancia de experimentación, que incentiva la sensibilidad y la intuición, permitiendo alcanzar una serie de resoluciones materiales (organización de la materia en términos de forma, producción, expresión) conformando lo que llamamos “finalidades internas”. A este protoproyecto, se le adicionan condicionantes externas (terreno, programa), y es a través de la representación analógica (dibujo a mano como recurso y herramienta de producción y análisis), que se propone que el alumno se enfrente a nuevas necesidades que terminan de conformar el proyecto arquitectónico.

F444. Identidad e imagen. Valeria Sandler

Durante la cursada de Taller de Estilo e Imagen I los alumnos recorren un camino de autoconocimiento y construcción del estilo propio, como base fundamental de la comunicación visual y del medio de expresión que nos brinda el mundo de la moda. Cada uno de los trabajos que realizaron en las diferentes etapas les permite, además de incorporar en la práctica los diferentes contenidos de enseñanza, poder ir encontrando su propia voz, su identidad. Animándose a explorar singularidades, gustos e intereses y todo aquello que los interpela como disparador del concepto a desarrollar en el Proyecto Integrador de la asignatura. Esto se ve expresado en la diversidad de los trabajos presentados, cada uno cuenta una historia diferente, con su impronta propia, sin dejar de responder a los requerimientos del proyecto solicitado. El factor de la libre elección con respecto al tema a abordar en la editorial fue muy enriquecedor y gratificante como a su vez profundo y desafiante según las propias palabras de los alumnos.

F445. ¿Los podcasts y canales de streaming son la nueva radio y televisión de los jóvenes?. Lucas Tonet

En el ámbito universitario, abordar la temática de los podcasts y los canales de streaming como los nuevos medios dominantes ofrece una oportunidad única para entender y aprovechar las preferencias de consumo mediático de esta generación. Los estudiantes, inmersos en la era digital, muestran una inclinación natural hacia estos formatos de entretenimiento personalizados y bajo demanda. Al diseñar campañas de marketing digital, los estudiantes pueden capitalizar esta tendencia al crear contenido relevante y atractivo que resuene con su audiencia objetivo. Esto implica la creación de estrategias de promoción adaptadas a las plataformas donde los podcasts y el streaming son populares, como las redes sociales y las aplicaciones de reproducción de contenido. Asimismo, la colaboración con creadores de contenido establecidos en estos medios emergentes puede potenciar el alcance de las campañas y facilitar el acceso a audiencias más amplias. Integrar los podcasts y los canales de streaming en las estrategias de marketing digital permite a los estudiantes conectar de manera efectiva con su público objetivo y obtener resultados impactantes en sus campañas.

F446. Prácticas que unen. María Laura Weiss

¿Cómo crear comunidades de aprendizaje en el ámbito universitario? Complementación de intereses y competencias, interacción a través del feedback, resolución de problemas en grupos, experiencias compartidas. Una reflexión acerca de prácticas que construyen lazos entre estudiantes, docentes, asistentes y la institución educativa.

• Comisión 43

F447. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. Mariela Acorinti

Expondré el desarrollo de dos modelos de Proyectos Integradores. El primero se lleva adelante de manera profesional obteniendo visibilidad y concreción real y un segundo proyecto de idénticas características que según la asignatura es de gran impacto en su ejecución como así también en los objetivos logrados como proyecto.

F448. Emociones en paralelo. Carolina Arbeleche

El concepto de “Emociones en paralelo” invita a los alumnos a adentrarse en un proceso creativo. Al seleccionar dos emociones disparadoras opuestas, se desafía a los estudiantes a explorar la complejidad de sus propias percepciones y experiencias. Mediante la elección de un concepto personal y relacionarlo de manera directa con las dos emociones, a través del diseño, utilizando diversas variantes de texturas, formas y elementos, se busca representar estas emociones y abordarlo en el Proyecto Integrador. Al fusionar conceptos personales con la dualidad emocional, los estudiantes pueden crear proyectos que no solo despierten sensaciones, sino que también generen reflexión y diálogo.

F449. Proyecto Integrador: El arte del siglo XIX y su vigencia en el libro álbum contemporáneo. Lorena Behrensen

Voy a compartir el Proyecto Integrador de una alumna que realiza una revisión académica que analiza la relevancia actual del libro álbum a la luz de los movimientos artísticos del Romanticismo, Impresionismo, Postimpresionismo y Primitivismo del siglo XIX. Selecciona como caso de estudio la obra “Clic” (2021) de Roger Ycaza, un libro álbum desafiante por la ausencia de texto. Examina tanto la estética como el significado de esta obra, su alcance comunicativo y su impacto emocional en los lectores. Asimismo, investiga y se pregunta si el libro álbum contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas utilizando recursos heredados de dichos movimientos artísticos. Finalmente concluye que su relevancia aún perdura, fusionando aspectos semánticos y técnicos para evolucionar tanto en el ámbito artístico como pedagógico.

F450. Un Benchmarking de Película. Alejandra Cristofani

No cabe duda de que las películas ofrecen un enorme potencial de aprendizaje. Muchos de los ejemplos que surgen del mundo del cine son aplicaciones válidas para el mundo de las empresas (desde los 90 a hoy en

día). El atractivo que genera el cine en el alumno, con un lenguaje sencillo y ameno, no muy académico, pero con mucho rigor científico por el contenido plasmado en cada uno de ellos, es un elemento válido para acompañar un proceso de creación y generación de una propuesta comercial. En este caso, *Intensamente*, *Air*, *El fundador*, *El Diablo viste a la moda*, entre otras, donde hay líderes o elementos disruptivos que transforman una organización que la Dirección de Empresas (DE) querría observar de cerca en una organización para aprender de ellos. En este caso fueron utilizadas para favorecer la división en grupos y el análisis de las propuestas de valor que sobrevuelan la película como fuente de inspiración para sus propias propuestas.

F451. Creación Visual I. *Azul De Corso*

Voy a compartir la experiencia de los análisis que realizan los alumnos y sus resultados más allá de sus precedencias, edades y experiencias creativas. Se destaca la riqueza que ello aporta al objetivo creativo de estilo propio. Clase a clase se trabaja la observación como herramienta para ilustrar y el avance visual de calidad en la búsqueda de resultados.

F452. Fuentes inspiradoras para el acto de escribir. *Dardo Dozo*

Dentro de la cantidad de posibles inspiraciones para llevar adelante una narrativa determinada, pensando que dentro de la cátedra se trabaja de manera profunda la narrativa desde un punto de vista ficcional en pos de conocer, reconocer y abordar nuevas posibilidades dentro del uso de la palabra (que luego repercute dentro de la instancia de la oralidad), propongo como docente dentro de la asignatura Comunicación Oral y Escrita, diversas fuentes inspiracionales para construir narrativas que son creadas grupalmente, como forma de alimentar el acto de escribir, para luego compartir entre todos los grupos y analizarlos de manera colaborativa. Dentro de algunas fuentes que se pueden mencionar se destacan el relato policial (ahondando la Teoría de la Omisión) y frases de reconocidos filósofos para ser metafóricas dentro del relato.

F453. Estilo e Imagen II / Proyecto Integrador. *Sol Filippis*

El objetivo del Proyecto Integrador, en el Taller de Estilo e Imagen II, es convertirnos en Asesores de Imagen profesional. Obtener las herramientas necesarias para analizar la imagen estética y comunicacional de las personas. Crear, junto con el cliente, su mejor versión. Teniendo en cuenta los aspectos estéticos visuales, la comunicación no verbal y todo lo referido a la imagen construimos una identidad y estilo personal.

F454. Proceso de aprendizaje de un proyecto documental. *Lorena Yenni*

Dentro del Proyecto Integrador del Taller de Creación V, trabajamos en el audiovisual, específicamente en el género documental. Comenzamos con un trabajo individual, donde cada alumno elige un tema de su interés. Durante el proceso, cada estudiante expone su trabajo a los com-

pañeros, quienes toman conocimiento del desarrollo de las áreas que conforman la pieza documental. Luego, realizamos una votación donde se eligen los proyectos que serán trabajados en equipo para su concreción. Los más votados conforman el corpus de trabajo que se filma. Así, en equipo, concretan la realización de un cortometraje documental. Durante el proceso de realización, cada integrante toma un área: dirección, guion, fotografía, sonido y producción. Para la entrega final, que es ese corto documental, cada alumno es evaluado por el área que desarrolla.

F455. Campaña publicitaria para medios tradicionales y digitales. *Vanina Zugowitzki*

El Proyecto Integrador de los estudiantes consiste en la realización de una campaña para el relanzamiento de un producto existente para medios tradicionales y digitales. El objetivo de este proyecto es que los estudiantes puedan tener una primera aproximación a la actividad publicitaria, a cómo se desarrolla el trabajo profesional dentro de una agencia de publicidad, el rol de cada uno de los profesionales y la relación con los clientes. Poder comprender cuáles son las necesidades de los clientes, plasmarlas dentro de un brief publicitario y ejecutarlas para luego presentarla en un pitch de agencia. Trabajamos desde el momento en que una agencia comienza a trabajar con una marca, la investigación sobre la misma, análisis FODA y matriz BCG, evaluamos a los competidores. También creamos una agencia de publicidad con su logo y con el detalle de los servicios que ofrece. Luego, se realiza la estrategia de comunicación creativa e innovadora para el relanzamiento del producto. Se realizan piezas digitales y mock up de ejemplo para presentar en el proyecto.

• Comisión 44

F456. Serie de productos para un grupo usuario determinado. *Josefina Álvarez Gardiol*

Para el proceso de creación del Proyecto Integrador de la asignatura, los alumnos deben diseñar 5 conjuntos para un grupo usuario determinado, que van desarrollando a lo largo de todo el cuatrimestre en etapas con correcciones parciales, implementando cada uno de los temas vistos. Para motivar a los estudiantes se les da la posibilidad de elegir un concepto disparador como tema de diseño y se les da 5 posibles grupos usuarios. Así la propuesta es según su interés. Deben leer y analizar sobre los distintos materiales que se utilizan en la industria, con las herramientas recibidas en la cursada, para elegir los textiles adecuados al uso final de las prendas. Desarrollan también un rapport acorde al concepto y usuario planteados. La experiencia es muy positiva, los estudiantes conectan desde el concepto con ideas muy originales, surgen temas de inspiración como su propia casa de veraneo, discografías de músicos, movimientos artísticos, entre otros. Logrando un compromiso con el concepto y transmitir un mensaje. Y la elección de grupo usuario también es muy interesante ya que la funcionalidad de las prendas en estos grupos es muy importante y los lleva a investigar mucho sobre fibras textiles y materiales innovadores.

F457. Dibujo 1 - Documentación técnica de un elemento de escritura. *Rodrigo Caruso*

El Proyecto Integrador que realizan los alumnos de Dibujo Técnico 1 en la carrera de Diseño Industrial es un proyecto completo que abarca la presentación de toda la documentación y planos de un elemento de escritura. Más allá de dominar técnicas como el método de Monge y las reglas IRAM, el objetivo es profundizar en la comprensión del proceso de diseño y producción. Similar al análisis sintáctico en la gramática, el dominio de estas herramientas no solo les permite visualizar productos en 3D, sino también entender la importancia de seguir normas y procedimientos precisos en la industria. La elaboración de los planos a mano les proporciona una comprensión detallada del producto y fomenta una mentalidad profesional desde el inicio de su formación académica. Este proyecto integra tanto habilidades técnicas como conceptuales, preparando a los estudiantes para desafíos futuros en el campo del diseño industrial.

F458. Experiencias Taller de Interiores I. *Lorena Delle Sedie*

La propuesta tiene como objetivo realizar una mirada retrospectiva del trayecto formativo y enseñanza en la asignatura Taller de Interiores I, de la carrera Diseño de Interiores, a partir de la experiencia como docente ingresante a la Universidad de Palermo. Para reflexionar sobre la práctica, se desarrollan dos puntos de especial interés: por un lado, las trayectorias de los estudiantes, en tanto alumnos ingresantes a la universidad, sus progresos y producciones, con foco en el Proyecto Integrador. Por otro lado, la revisión crítica de las prácticas pedagógicas, decisiones tomadas, logros y desafíos observados, creencias, valores y suposiciones sobre la enseñanza y el aprendizaje. Conclusiones sobre las posibilidades de tomar decisiones informadas y alineadas con el modelo de enseñanza durante el cuatrimestre. La muestra del recorrido ofrece interrogantes y disparadores para la reflexión conjunta en este espacio, con intención de la mejora continua de todos los participantes.

F459. Proyecto Integrador del Taller de Creación Sonora 1. *Carla Gatica*

Para el Proyecto Integrador los alumnos deben realizar el discurso sonoro para una pieza audiovisual de tres minutos de duración en la que se articulen, en forma creativa, los contenidos (formales, estéticos y técnicos) de la cursada. Se hace especial hincapié en la dimensión sonora. La técnica y la temática son libres. El trabajo se organiza en etapas. Lo primero que realizan es definir la estética y temática a profundizar. Luego se comienza el armado de la obra fílmica, donde se les permite trabajar con material grabado de su autoría o material que no fuera de su autoría. Una vez definido visualmente como sería el proyecto pasamos a la etapa de sonido, donde los alumnos graban sonidos propios, crean piezas musicales e incluso diálogos. Por último, realizaron el proceso de postproducción. Para el seguimiento de los proyectos armamos grandes grupos donde trabajaban de manera conjunta para consultarse sobre dudas y vamos rotando las devoluciones individuales de cada alumno

con la docente. A medida que avanzamos, los alumnos que muestran mayor avance en su proyecto se ofrecen a ayudar a sus compañeros, con un muy buen resultado general en calidad de trabajos.

F460. Proyecto Integrador de la asignatura Introducción a la Didáctica. *Silvia Meza*

El Proyecto Integrador para la asignatura Introducción a la Didáctica es un ensayo pedagógico que tiene por objeto el análisis reflexivo sobre las temáticas y problemáticas vinculadas a la práctica docente y de enseñanza que hayan sido desarrolladas durante la cursada. Consiste en la definición de un tópico relevante de reflexión teórica acerca de las prácticas de enseñanza en el marco del currículum por proyectos y el modelo pedagógico que propone el ciclo de asignatura. El ensayo se propone sistematizar - a través de la escritura académica - la construcción del saber didáctico vinculado con la práctica de enseñanza universitaria en relación con corrientes y concepciones pedagógicas y didácticas crítico - reflexivas que fundamenten las decisiones en torno de: estrategias de enseñanza y aprendizaje, programación de la enseñanza, construcción del conocimiento disciplinar - profesional, tecnología.

F461. La bibliografía como pilar fundamental para el enriquecimiento del conocimiento. *Joaquín Molinos*

La bibliografía, en el ámbito académico, representa un elemento indispensable que trasciende la mera recopilación de referencias. Su función va más allá, erigiéndose como un pilar fundamental para el enriquecimiento y la solidificación del conocimiento adquirido en clase. A modo de ventana hacia un universo de saberes, la bibliografía nos permite profundizar en detalle sobre los conceptos abordados en el aula, explorando diversas perspectivas y análisis complementarios. De esta manera, no solo se amplía la comprensión del tema en cuestión, sino que también se fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de discernimiento. Más allá de su valor informativo, la bibliografía aporta solidez empírica a nuestro aprendizaje. Al consultar fuentes confiables y respaldadas por investigaciones rigurosas, se otorga mayor credibilidad y robustez a los argumentos y conocimientos adquiridos. Esta validación externa fortalece la base de nuestro entendimiento, permitiéndonos construir una visión más completa y fundamentada del tema en estudio. En definitiva, la bibliografía no es un simple complemento, sino una herramienta esencial para el aprendizaje profundo y significativo. Su uso adecuado nos permite trascender la mera memorización de datos, invitándonos a explorar, reflexionar y construir nuestro propio conocimiento a partir de diversas fuentes confiables.

F462. Producción Digital 2. *Emiliano Pérez*

En Producción Digital 2, aprendemos a desarrollar sitios web responsive, enfocados a mobile first, implementando metodologías ágiles. A lo largo de la cursada, se realizan entregas simulando lo que es un sprint, que consisten en presentaciones de Powerpoint y el proyecto en código utilizando HTML, CSS y JavaScript. Se utiliza una modalidad de "aprender haciendo". Mostrando contenido

teórico y ejemplos prácticos para que cada alumno pueda implementar el contenido enseñado en el desarrollo de su propio Proyecto Integrador. En cada momento pactado durante la cursada, los alumnos tienen que hacer una presentación específica del proyecto. En el 50% preparan una diapositiva junto con un speech, presentando los avances del proyecto y lo que queda por hacer. En el 100% entregan el proyecto totalmente terminado, junto con el código completo, envían un video explicando la temática y el desarrollo. En el 100% plus, presentan antes los demás compañeros la página terminada, explicando cómo lo fueron desarrollando. Se toman en cuenta los términos que fueron aprendiendo durante la cursada, y la implementación de los contenidos que fuimos desarrollando.

F463. Producción y gestión de obras. José Manuel Torrado Maceiras

En esta asignatura se busca introducir al estudiante a la práctica profesional del análisis, cotización de una obra de arquitectura, en particular el cómputo, presupuesto, planificación y programación de la obra. Analizar en conjunto la realidad profesional - laboral del país y sus variables de inclusión desde los distintos roles como arquitectos. Integrar los conocimientos de las materias técnicas, proyectuales y de procedimiento de cálculo para poder efectuar y/o elegir cotizaciones ajustadas a la realidad técnica y económica. El Proyecto Integrador consiste en la realización del cómputo y presupuesto de una obra arquitectónica determinada y los costos de sus insumos, sus gastos generales directos e indirectos e impuestos. Realizar la planificación, programación y organización, asignar recursos, conducir y controlar la materialización de una obra y los criterios para establecer indicadores y controles de gestión. Desarrollar un modelo de gestión económico- financiera por medio de planillas y curvas (Egresos, ingresos, inversiones). Establecer el cash flow o flujo de caja de la obra analizando el punto de cobertura, e incorporando nociones de costo financiero, anticipos financieros y deducciones. Certificaciones de obra y los roles intervinientes. Desarrollar un proyecto donde se ponga en juego todos los conocimientos adquiridos a lo largo del curso entendiendo la importancia como herramientas de seguimiento, control y gestión, independientemente del rol que como arquitectos decidan desempeñar.

• **Comisión 45**

F464. Un breve taller de periodismo para no periodistas. Damián Autorino

En la asignatura Taller de Redacción transformamos el aula en una redacción periodística. Estudiantes de carreras ajenas al periodismo (Publicidad, Relaciones Públicas, Ilustración, etc.) aprenden los elementos básicos del periodismo, y los ponen en práctica a través de la creación de un blog sobre un tema de su interés en el que escriben y editan notas. De esta manera aprenden a comunicar algo que les apasiona utilizando un lenguaje sencillo y directo. Al final del cuatrimestre descubren que son capaces de crear un medio, escribir una crónica, realizar una entrevista y hacer fotoperiodismo. Algunos

de ellos incluso deciden continuar con el blog una vez finalizada la cursada.

F465. Las preguntas como disparadoras de aprendizajes en el aula. Thais Calderón

Relato de mis experiencias áulicas usando preguntas como recurso pedagógico para guiar la reflexión del Momento 2 y 4 en el marco del Proyecto Integrador en las asignaturas de Comercialización 2 y Estrategias Empresariales, que he dictado en el primer cuatrimestre.

F466. Diseñar una campaña 360° a través del modelo de doble diamante. Victoria Caporalin

La asignatura Publicidad VI propone la ejecución, a lo largo de un cuatrimestre, de una campaña 360° por parte de los estudiantes. Esta tarea implica un desafío considerable donde el estudiante debe detectar una problemática de comunicación y proponer una solución a través del diseño de una estrategia comunicacional a ejecutar mediante un mix de medios. Se trata, en definitiva, de integrar los conocimientos que fueron incorporando de manera mucho más atomizada en otras materias en un mismo proyecto (el Proyecto Integrador). Ese proceso resulta muchas veces angustiante dado que es necesario ampliar la perspectiva frente a un mismo objeto que el estudiante considera ya conocido. La incorporación del modelo de doble diamante para la resolución de tareas de diseño permite ordenar el proceso definiendo momentos específicos para cada etapa: descubrir, definir, diseñar, iterar.

F467. El caso de estudio como instrumento de introducción al proyecto. María de la Paz Castillo

El Taller de Arquitectura y Diseño III es la tercera asignatura cuatrimestral del proyecto que se desarrolla con la modalidad de taller. El abordaje metodológico del taller se fundamenta en la idea de que no existe una hoja en blanco al iniciar un proyecto, cuestión siempre alimentada por materiales de diversa índole que interactúan en todo momento con la propia proyección. De allí que partamos de casos de estudio con la intención de provocar la construcción intencionada de un material de proyecto arquitectónico. El caso de estudio funciona, así, como un punto de partida que orienta el comienzo del proyecto, pero no determina de ninguna manera unidireccionalmente el punto de llegada. Es un material que posee información arquitectónica que debe ser leída con mucha precisión y que alimenta un proceso de transformación orientado por diversos condicionantes distintos a los del proyecto de origen.

F468. IA en el aula. Evangelina Ciurleo

Los estudiantes de Publicidad V y Taller de Comunicación usan inteligencia artificial para sus últimos Proyectos Integradores. A lo largo del año, los alumnos exploran diversas aplicaciones de IA, desde la creación de storyboards para facilitar el trabajo de producción audiovisual hasta avisos gráficos y piezas de campaña. Se usa la generación de imágenes para producir piezas que, por su creatividad, en muchos casos, resultan dificultosas. Los equipos trabajan en la implementación de la tecnología una vez generadas

las ideas que surgen en clases, esto mejora significativamente la experiencia en el aula, debido a que participan más al saber que pueden vehicular ideas que en otro momento hubiera sido casi imposible. Estos proyectos no solo demuestran el potencial de la IA para transformar múltiples sectores, sino también la capacidad innovadora y el entusiasmo de los estudiantes de la Universidad de Palermo por aprender y aplicar tecnologías emergentes para resolver problemas reales.

F469. Diseño de portallaptop y porta celular. *Silvana Demone*

En el proyecto cada alumno elige una temática a elección partiendo de diferentes temáticas, indagando en el universo cercano e intereses personales (naturaleza, mascotas, plantas, actividades recreativas, hobbies, deportes, elementos autóctonos, paisajes, objetos cotidianos, actividades culturales, causas sociales, ecología, alimentación, en contra de la discriminación, entre otras). A partir de ahí comienzan a trabajar un diseño para ser aplicado en el exterior de una funda para laptop (notebook/computadora portátil) y en una funda para smartphone (celular/teléfono móvil). También se realizará una trama interior para la funda del portallaptop. El desarrollo del Proyecto Integrador permite que el estudiante aplique los contenidos vistos en la cursada, en un sistema visual reducido, a partir de realizar diversos procesos experimentales y expresivos utilizando síntesis gráficas, diversos tipos de composiciones, determinando paletas de colores y realizando tramas, entre otros. Además, está organizado para que todas las actividades de experimentación desarrolladas durante la cursada, puedan destinarse al avance de ese proyecto.

F470. Diseño y promoción de un videoclip. *Mariela Fajbuszak*

La asignatura de Producción Digital V tiene como objetivo introducir a los estudiantes en una experiencia profesional para la realización de un videoclip musical promocional de un artista, que incluye edición de video, gráfica animada y técnicas de postproducción y efectos visuales. A su vez los estudiantes deberán proponer el diseño de una campaña de lanzamiento del videoclip en redes sociales. Los estudiantes reciben una propuesta de trabajar un teaser de lanzamiento de un nuevo videoclip y la campaña de promoción conjunto a una vanguardia artística que propone la asignatura, como así también el propósito de asociar la promoción de lanzamiento a una causa social que se vincule al artista elegido. Así se propondrá vincular los rasgos estilísticos entre el artista seleccionado y los aspectos que desee destacar de la vanguardia asignada. Los estudiantes realizan una investigación del artista y la vanguardia, diseñan una propuesta creativa para el video y las promociones publicitarias que deberán mostrar el mensaje que se desea transmitir y promocionar además al artista en su lanzamiento.

F471. Negocios de la Moda: ¿Es la Moda solamente indumentaria?. *Juan Kacew*

El Proyecto Integrador de mi asignatura tiene como propuesta el nuevo lanzamiento de un producto o servicio de una marca ya existente o nueva, dentro de los pará-

metros de la moda. Aquí se presenta el primer desafío, proponiendo deconstruir los mandatos tradicionales en que la moda y las marcas son pura y exclusivamente de indumentaria como presentan los primeros módulos preestablecidos de la asignatura, dando la oportunidad a lxs alumnxs de elegir cualquier marca, empresa o proyecto en mente siendo o no con fin de lucro. Las etapas a partir de la número 2, en que se enfoca en la marca elegida, secuencian desde el análisis general e historia de la marca para ir profundizando en este nuevo lanzamiento desde su análisis estratégico hasta la campaña publicitaria. Durante las clases se incentiva a la puntualidad de entregas de cada etapa, y en segundo lugar en la coherencia con dos puntos fundamentales: - La claridad y sensibilidad en que el / la alumno/a es quien está desarrollando el proyecto y la información no está extraída completamente desde fuentes on-line o plataformas digitales. - El seguimiento de clases en que se proponen herramientas suplementarias para hacer que el proyecto tenga un enfoque aún más real y terrenal. La visibilización se da a través de la secuencia de entregas y la entrega final del Momento 3, aunque el Momento 2 tiene semejante relevancia para poder escuchar y atender el lenguaje y tono del/a alumno/a.

F472. Niveles de entendimiento y apertura. *Dario Mekler*

Sobre cómo diferentes estudiantes están más o menos abiertos a recibir sugerencias y aplicarlas sobre el proyecto que están realizando. Algunos no abandonan su zona de confort, otros aprovechan el espacio de aprendizaje para experimentar, equivocarse y dejarse llevar por el proceso. En el dibujo se da que no todos entran con las mismas habilidades. Si bien como profesor intento unificar conocimientos tratando de empezar desde un punto común a todos. Muchas veces los estudiantes que ya dibujan muy bien son los menos abiertos a sugerencias y nuevas propuestas de experimentación y estilo. Empiezan y terminan la cursada de la misma forma. Sin embargo, otro grupo aprovecha las nuevas ideas y las integra a su modo de trabajar encontrando nuevas fórmulas y herramientas para complementar lo que ya saben. En estos casos se da un camino y una evolución en el proceso de la cursada. Es muy satisfactorio como profesor ver estos procesos en una entrega final.

F473. El Poster/Afiche como estrategia de enseñanza en la cátedra Producción Audiovisual 1. *Mariano Nieto*

El Proyecto Integrador de la cátedra Producción Audiovisual 1 consiste en un trabajo grupal para diseñar una Carpeta de Producción de un cortometraje de ficción, tarea que conlleva la totalidad del cuatrimestre desde la primer clase hasta la última. A partir de la necesidad de visibilizar el enorme volumen de trabajo desarrollado por los y las estudiantes, y basados en el hecho de que la instancia final de cursada consiste en un pitch de venta del proyecto, es que surge -casi naturalmente- la estrategia pedagógica del Concurso de Posters (o Afiches) de las películas en cuestión. Esta estrategia sintetiza en un objeto de características específicas y muy particulares casi todo el contenido desarrollado durante la cursada, a saber: 1) Debe introducirnos en la historia contándo-

nos lo mínimo suficiente, a modo de Logline visual; 2) Debe revelarnos el género cinematográfico donde está inscripta; 3) Debe resumir la propuesta estética de la película; 4) Debe brindarnos algún incentivo que nos resulte suficientemente atractivo como para que sintamos la necesidad de saber más.

F474. Diseño de marca y manual de identidad. Paloma Rivas

El Proyecto Integrador de la asignatura Diseño e Imagen de Marcas consiste en el diseño de una marca y su respectivo manual de identidad. Luego de que cada estudiante elige un emprendimiento de producto o servicio, comienza a desarrollarse el proyecto en diferentes etapas: la fase analítica-conceptual con la creación y la estrategia de la marca, la fase creativa-técnica con el diseño y la construcción de la marca y la fase ejecutiva-productiva con la implementación y la aplicación de la marca. A lo largo de la cursada, se abordan contenidos que los estudiantes aplican progresivamente en su proyecto como, por ejemplo, target, filosofía corporativa, naming, slogan, grilla constructiva, grilla modular, formas, tipografía, color, íconos, tramas, fotografía, entre otros. Se presenta la producción creativa de los estudiantes cuyos proyectos se destacan por su imaginación, originalidad, planteo conceptual, desarrollo y calidad técnica.

F475. Propuesta de Imagen y Estética para Artistas Musicales. Giuliana Vaninetti

En este Proyecto Integrador los estudiantes exploran y definen la imagen y estética de un artista músico seleccionado. A través del análisis detallado del artista, la definición de arquetipos, la comprensión de la audiencia y el análisis de la competencia, los participantes elaboran un plan exhaustivo para la identidad visual y conceptual del artista. Desde la redacción de biografías hasta la optimización de perfiles en redes sociales, se abordan todos los aspectos clave del desarrollo del artista en el mercado musical. Este proyecto representa una oportunidad integral para adquirir habilidades prácticas y teóricas en la gestión de la imagen de los artistas en la industria musical actual.

Abstract: The following article details the development of the Forum of Innovative Experiences, this space was created in 2017 to give rise to reflection and debate among teachers of all areas of Design, Communication and Creativity in the region at all levels. And for them to share with their peers in Argentina and the rest of Latin America their own or their students' experiences, resources and significant productions.

For five years now it has been held within the framework of the International Design Week in Palermo, the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and free of charge.

Keywords: Design - Communication - Creativity - Latin America - Experiences - Reflection - Resources - Productions - Students - Teachers.

Resumo: O artigo seguinte detalha o desenvolvimento do Fórum de Experiências Inovadoras, este espaço foi criado em 2017 para suscitar

reflexão e debate entre professores de todas as áreas de Design, Comunicação e Criatividade na região, em todos os níveis. E para que eles compartilhem com seus pares na Argentina e no resto da América Latina suas próprias experiências, recursos e produções significativas. Há cinco anos ela é realizada no âmbito da Semana Internacional do Design em Palermo, o evento de design mais importante da região e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: Design - Comunicação - Criatividade - América Latina - Experiências - Reflexão - Recursos - Produções - Estudantes - Professores

Índice de expositores del VIII Foro de Experiencias Innovadoras en Diseño y Comunicación y Creatividad 2024

- Ada Vidal > p 322
 Adolfo Napolitano > p 320
 Adrián Lebendiker > p 354
 Adriana Cuadrado > p 353
 Adriana Martínez > p 363
 Agustina Curcio > p 368
 Agustín Calcagno > p 351
 Agustina Contreras > p 336
 Agustina Elissamburu > p 321
 Agustina Mazzurco > p 319
 Agustina Spelzini > p 353
 Alberto Harari > p 370
 Alejandra Cristofani > p 346, 352, 360, 365, 384 y 386
 Alejandra Niedermaier > p 342
 Alejandro Betancourt Torres > p 339, 355, 371 y 382
 Alejandro Cohen Arazi > p 354
 Alejandro Firszt > p 330, 345, 351, 358 y 378
 Alejandro Guarrera > p 341
 Alejandro Ogando > p 317 y 358
 Ana Lía Monfazani > p 365
 Anabella Reggiani > p 373
 Anahí Ivana Louro > p 332
 Anahí Silva > p 355
 Andrea Buryail > p 357
 Andrea De Felice > p 370
 Andrea Ferrando > p 340
 Andrea Mardikian > p 333
 Andrea Marrazzi > p 345
 Andrea Stiegwradt > p 329
 Andrián Burset > p 330
 Angélica Ordoñez > p 335
 Antonella Maiordano > p 372
 Araceli Retamoso > p 339
 Ariel Bar On > p 362
 Ariel Khalil > p 345 y 375
 Armando Olinhaus > p 381
 Arnold Soliz > p 325
 Atilio Ariel Pentimalli > p 338
 Azul De Corso > p 387
 Barbara Musumeci > p 351
 Beatriz Piñeiro > p 331
 Beatriz Tallarico > p 371

- Belén Castaldo > p 358
 Belén Usandivaras > p 334
 Betina Besignor > p 382
 Camila Fucks > p 366
 Camila Pazos > p 354
 Camila Rocha > p 385
 Candela Pacioni > p 365
 Canela Jabois > p 321
 Carla Argañaraz > p 353
 Carla Desiderio > p 345 y 366
 Carla Ferrari > p 334 y 350
 Carla Gatica > p 388
 Carlos Jiménez Quimiz > p 342
 Carolina Arbeleche > p 386
 Carolina Vélez > p 324
 Catalina Guevara > p 361
 Cecilia Bello > p 341
 Cecilia Kiektik > p 333
 Christian Atilio Giani > p 326
 Christian Duarte > p 378
 Claudia Lombardi > p 370
 Claudia López > p 372
 Claudia Varela > p 357
 Claudia Zapata Uran > p 336
 Claudio Garibotto > p 321
 Constanza Lazazzera > p 321
 Constanza Leda Martínez > p 347
 Cristian Secul Giusti > p 352
 Cristian Valussi > p 344
 Cristina Amalia López > p 381
 Daiana Destefanis > p 381
 Damián Autorino > p 389
 Damián Di Pasqua > p 333
 Daniel Hernán Talio > p 347
 Daniel Marcelo Gallego > p 350
 Daniel Tubio > p 332 y 379
 Daniela Java Balanovsky > p 365
 Daniela Muhafra > p 347
 Daniela Pafundi > p 330
 Daniela Tamara García > p 363
 Daniela Wegbrait > p 336
 Dardo Dozo > p 348, 358, 379 y 387
 Dario Levy > p 359
 Dario Mekler > p 390
 Debora Cerchiara > p 318 y 330
 Deborah Rozenbaum > p 355
 Diego Cervantes > p 341
 Diego Herrera > p 317
 Diego Olmos > p 373
 Diego Rodríguez > p 339
 Diego Vaisberg > p 380
 Diego Vasile > p 322
 Digeo Rodríguez > p 383
 Dolores Díaz Urbano > p 367
 Eleonora Vallaza > p 377
 Eliana Pérez > p 329
 Emiliano Basile > p 370
 Emiliano Curi > p 342 y 350
 Emiliano Pérez > p 388
 Emmanuel Venice > p 368
 Esteban Firbeda Szuhí > p 368
 Esteban Guidi > p 363
 Esteban Juarez > p 317
 Eugenio Lerner > p 356 y 375
 Evangelina Ciurleo > p 389
 Evelyn Cowper > p 354
 Ezequiel Lodeiro > p 361
 Ezequiel Vespa > p 335
 Fabián Victor Kesler > p 363
 Facundo Andicoechea > p 371
 Facundo Daniel López > p 330
 Federico Ferrari Sánchez > p 333
 Federico Peowich > p 367
 Federico Porfiri > p 363
 Felipe Fernández > p 348
 Fernando Caniza > p 360
 Fernando Gorza > p 384
 Fiorella Chagnier > p 319
 Flavio Claudio Porini > p 349
 Florencia Cima > p 374
 Florencia Delamer > p 318
 Florencia Dos Santos Manzoni > p 368
 Florencia Forni > p 364
 Florencia Lorenzetti > p 363
 Florencia Navarro > p 340
 Francisco Tagle > p 383
 Gabriel Domenichelli > p 347
 Gabriel Linck > p 375
 Gabriela Aparici > p 346
 Gabriela Cecilia Silva > p 362
 Gabriela Lorena Costa > p 340
 Gabriela Zarich > p 331
 Gastón Gabay > p 367
 Gastón Girod > p 354 y 359
 Gastón Petzold > p 356
 Georgina Lighterman > p 385
 Geraldine Visciglio > p 364
 Gimena Dusi > p 351
 Gisela Vargovcik > p 373
 Giselle Beltrán Cánepa > p 358
 Giuliana Vaninetti > p 391
 Goia Avena > p 348
 Gonzalo Ilutovich > p 335
 Griselda Pace > p 352
 Guadalupe Gorriez > p 369 y 374
 Guillermo Pardo > p 332
 Gustamo Manzi > p 335
 Gustavo Amenedo > p 320
 Gustavo Condano > p 355
 Gustavo González > p 383
 Gustavo Rodolfo Ameri > p 325
 Hernán Cuño > p 320
 Hilda Susana Morales > p 378
 Ignacio Pichot > p 346
 Ileana Ratinoff > p 370
 Ingrid Kitainik > p 327
 Jaqueline Puyo > p 350
 Jemina Rut Scalmana > p 332
 Jerónimo Ballesteros > p 316 y 329
 Jessica Janower > p 338
 Jessica Mara Giau > p 323
 Jeuel Trad > p 353
 Jimena Salvatierra > p 356
 Jimena Trombetta > p 341

- Joaquín Molinos > p 388
Jonathan Landesman > p 338 y 372
Jorge Noriega > p 343, 349, 356 y 363
Jorge Palomera > p 347
Jorgelina Buchara > p 340
José Manuel Torrado Maceiras > p 382 y 389
Josefina Alsogaray > p 317
Josefina Álvarez Gardiol > p 387
Josefina Camerano > p 364
Juan Gallardo > p 369
Juan Kacew > p 390
Juan Manuel Makovitz > p 383
Juan Manuel Pérez > p 340
Juan Manuel Sierra > p 334 y 347
Juan Marcelo Romero > p 323
Juan Pablo Galant > p 359
Julia Filippone > p 328
Julián Midon > p 361
Julián Ruiz de Arechavaleta > p 347 y 371
Julieta Gatto > p 369
Julieta Selem > p 342
Karina Pafundi > p 337 y 346
Karina Riesgo > p 340
Lara Vivono > p 371
Laura Banfi > p 376
Laura Feijoo > p 362
Laura Impellizzeri > p 361
Laura Milano > p 363
Laura Sammartino > p 320
Laura Valoppi > p 344, 346, 352, 362 y 367
Lautaro Ubalton > p 360
Leandro Ibáñez > p 372
Leandro Pablo Africano > p 351 y 358
Leonardo Coulon > p 355 y 372
Leornado Semenzi > p 353
Leticia Ferreyra > p 326
Leticia Soares de Souza > p 335 y 380
Lilian Barnavich > p 368
Lorena Behrensen > p 386
Lorena Bernis > p 322
Lorena Bidegain > p 336
Lorena Delle Sedie > p 388
Lorena Pérez > p 320
Lorena Steinberg > p 327
Lorena Urcelay > p 319
Lorena Yenni > p 387
Lorenzo Juster > p 328
Lucas Tonet > p 386
Lucía Hollman > p 330
Luciana Akselman > p 344
Luciana González > p 326
Luciana Lara Maruca > p 318
Lucila Pistolesi > p 332 y 343
Luis Castelli Donnet > p 382
Magdalena Freitas > p 343
Magdalena Siciliano > p 344
Malena Donadio > p 376 y 382
Manuela Carballo > p 328
Manuela Tobaldo > p 352
Marcela Jacobo > p 326 y 361
Marcela Noman > p 321
Marcela Soldano > p 366
Marcelo Adrián Sánchez > p 358
Marcelo Fernández > p 380
Marcelo Follari > p 360
Marcelo Lalli > p 377
Marcelo Lo Pinto > p 370
Marcelo Otero > p 381
Marcelo Vidal > p 379
María Belén > p 384
María Candelaria Santillan > p 373
María Cecilia Chevalier > p 323
María Cecilia Turnes > p 366
María Celina Cowper > p 324
María Cristina Perreta > p 329 y 350
María de la Paz Castillo > p 389
María de la Victoria Pardo > p 334
María de las Nieves Cora > p 351
María Elisa Pagano Ajolfi > p 353
María Elsa Bettendorff > p 354 y 362
María Elvira Maggi > p 359
María Emilia Cortelletti > p 338
María Fernanda Apesteagua > p 373
María Fernanda Guerra > p 360 y 376
María Florencia Aragone > p 322 y 364
María Inés Bertolini > p 329
María Laura Cabanillas > p 381
María Laura Spina > p 337, 375 y 322
María Laura Traba > p 373
María Laura Weiss > p 386
María Lucrecia Galaz > p 318
María Luz Negri > p 353
María Paula Bustos Brea > p 382
María Paula Gago > p 317
María Paula González > p 359
María Victoria Marchio > p 380
María Virginia Chapouille > p 352
María Virginia Marturet > p 349
María Ximena Martínez > p 378
Mariana Minsky > p 327
Mariana Pampillón > p 366
Mariana Pelliza > p 381
Mariana Pittaluga > p 385
Mariana Solis > p 323
Mariano Hiriart > p 324
Mariano Ingerto > p 331
Mariano Jaimovich > p 323
Mariano Lucano > p 349
Mariano Nieto > p 390
Mariela Acorinti > p 386
Mariela Fajbuszak > p 390
Marina Biondi > p 378
Marina Wabnik > p 346
Marina Zeising > p 368
Marisa Ester Ruíz > p 375
Marisa Glasserman > p 356
Martín Barreneche > p 324
Martín Buero > p 328
Martín Fernández > p 336
Martín Fridman > p 369
Martín Javier Aratta > p 327
Martín Traina > p 375
Martina Videla > p 338
Matías Andrés Corno > p 320

- Matías Izaguirre > p 337
 Matías Lier Benítez > p 320
 Matías Millet > p 350
 Matías Riccardi > p 334
 Maximiliano Drager > p 330 y 379
 Mayra López > p 337
 Melina Díaz > p 341
 Mercedes Boero > p 324
 Mercedes Gómez Eulloque > p 331
 Mercedes Massafra > p 377
 Mercedes Pombo > p 347
 Mercurio De Leo > p 336
 Micaela Ballesteros > p 366
 Mijal Imach > p 325
 Milton Ekman > p 356
 Milva Scollo > p 325
 Mónica Adriana > p 375
 Mónica Incorvaia > p 351
 Mónica Lazzatti > p 349
 Nadia Elia > p 341
 Nadia Tkalenko > p 358
 Natacha Clotet > p 379
 Natalia Lescano > p 357
 Natalia Marandino > p 356
 Natalia Medina > p 321
 Natalia Sbert > p 371
 Nicolás De Giovanni > p 376
 Nicolás Eduardo Lowden > p 375
 Nicolás García Recoaro > p 333
 Nicolás Rodríguez Morera > p 367
 Nicole Domenica Almachi Iturralde > p 339
 Noel Molina > p 323 y 328
 Noemí Binda > p 338
 Noemi Fuhrer > p 357
 Olivia Echandi > p 364
 Pablo Clariá > p 376
 Pablo Rodríguez Acevedo > p 382
 Pablo Tesoriere > p 325
 Paloma Rivas > p 391
 Pamela Bertoni > p 342
 Patricia Charo > p 342 y 344
 Patricia Iurcovich > p 333
 Patricia Moreira > p 335
 Patricia Relats > p 344
 Paula Frankel > p 323
 Paula Hertel > p 365
 Paula Landoni > p 328
 Paula Lauferman > p 342
 Paula Negro > p 385
 Paula Ripoli > p 383
 Paula Ruben > p 325
 Paula Salvado > p 318
 Paula Sasso > p 339
 Paula Spinacci > p 377
 Paula Trucchi > p 355
 Pedro Fernández Erramouspe > p 343
 Pelayo González > p 350
 Pilar Diez Urbicain > p 340 y 374
 Pol Furman > p 380
 Raquel Iznola Cusco > p 378
 Ricardo Penney > p 383
 Roberto Manfrini > p 377
 Rodolfo Anibal Torrás > p 339
 Rodrigo Caruso > p 388
 Rodrigo González Alvarado > p 374
 Rodrigo Tellechea > p 337
 Roman Keszler > p 348 y 384
 Romina De Marcos > p 368
 Romina De Socio Oka > p 378
 Romina Fabretti > p 345
 Romina Gabriela Becacece > p 378
 Romina Rovagnati > p 377
 Rony Keselman > p 317 y 331
 Rosa Fiorella Aguilar Cruz > p 360
 Sabrina Fernández > p 331
 Sabrina Tamashiro > p 329
 Santiago Weber > p 325
 Sara Peisajovich > p 327
 Sarah Carvalhaes Muñoz > p 372
 Sebastián Molina > p 380
 Sebastián Reinoso > p 380
 Sheila Freue > p 348
 Silvana Capli > p 326
 Silvana Demone > p 390
 Silvana Zamborlini > p 377 y 384
 Silvia Meza > p 388
 Silvia Zotto > p 351
 Sofía Genovese > p 343
 Sofía Inés Trucco > p 364
 Sofía Martínez > p 372
 Sofía Palladino > p 375
 Sofía Szewczuk > p 365
 Sol Filippis > p 387
 Sonia Zahalsky > p 327
 Stefania Muñoz > p 367
 Susana Bobbio > p 384
 Susana González López > p 331
 Thais Calderón > p 348 y 389
 Tiziana Pierdominici > p 362
 Trinidad Calzón Heijkel > p 332
 Valentina Di Bastiano > p 351
 Valeria Baudot > p 334
 Valeria Delgado > p 316
 Valeria Franck > p 324
 Valeria Orsi > p 370
 Valeria Sandler > p 386
 Valeria Sestúa > p 380
 Valeria Zalazar > p 360
 Vanesa Donzis > p 357
 Vanesa Hojenberg > p 318, 328 y 343
 Vanesa Rolón > p 335 y 385
 Vanina Zugowitki > p 387
 Verónica Sotto > p 319
 Victoria Caporalin > p 389
 Victoria Di Luca > p 319
 Victoria Gabriel > p 334
 Victoria Murzi > p 338
 Virginia Lauricella > p 347
 Yamila Grunbaum > p 333
 Yanina Mancuso > p 319
 Yanina Moscoso Barcia > p 345, 357, 359 y 337