

IX Foro de Experiencias Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad 2025

Actas de Diseño (2025, octubre),
Vol. 51, pp. 128-197. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2025
Fecha de aceptación: agosto 2025
Versión final: octubre 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. 197]

El Foro de Experiencias y Cátedras Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad realizó su novena edición en el marco de la XX Semana Internacional de Diseño en Palermo 2025, desde el lunes 14 hasta el viernes 18 de julio de 2025 en modalidad presencial y del lunes 28 de julio al viernes 1 de agosto de 2025 en modalidad virtual.

La primera edición del Foro se realizó en julio del 2017. Desde entonces, este Foro académico se convirtió en el marco del encuentro, la vinculación y la proyección latinoamericana e internacional de los profesores de las asignaturas de carreras de estas disciplinas en todos los ámbitos y las modalidades.

Así, en este Foro los profesores presentan sus mejores experiencias, los recursos más significativos y las producciones más relevantes propias y de sus estudiantes desde una mirada innovadora. El Foro de Experiencias y Cátedras Innovadoras es un espacio de aprendizaje entre pares, de enriquecimiento profesional, de intercambio de experiencias y estrategias significativas en el campo de la enseñanza de todos los niveles formales o no formales. En palabras de algunos coordinadores, el Foro permite focalizar la manera de abordar diferentes situaciones e indagar en construir herramientas y prácticas innovadoras. 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 los responsables de la actualización, de las tendencias y la vigencia de los contenidos, de la motivación a las nuevas generaciones en la formación de los profesionales y de la renovación de las metodologías de enseñanza en el marco del Modelo Pedagógico DC.

En el Foro participan los docentes de todas las áreas de Diseño, Comunicación y Creatividad de la región, de instituciones –tanto formales como no formales–, las experiencias, con recursos o con 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.

La IX Edición del Foro se desarrolló en 46 comisiones donde expusieron 538 académicos. Las comisiones fueron coordinadas por los siguientes profesores: **Guido Álvarez, Mónica Antunez, Elsa Bettendorff, Lorena Bidegain, Verónica Bittar, Julieta Bregliano, Belén Castaldo, Fiorella Chagnier, María Chapouille, Belén Chardon, Pablo Clariá, Evelyn Cowper, Rocía De Lara, Carla Desiderio, Victoria Di Luca, Emiliana Di Pasquo, Maximiliano Drager, Mariano Fajgelbaum, Laura Feijoo, Carolina Fuiza, Victoria Gabriel, Paula Gago, Claudio Garibotto, Cecilia Kiektik, Natalia Lescano, Silvia Meza, Yanina Moscoso Barcia, Alejandra Niedermaier, Atilio Pentimalli, Juan Manuel Pérez, Jaqueline Puyó, Ayelén Rubio, Paula Sasso, Lorena Steinberg, Andrea Stiegwardt, Eleonora Vallazza, Laura Valoppi, María Laura Weiss y Sonia Zahalsky.**

En el Modelo Pedagógico DC la interacción, la reflexión y la formación de los docentes es fundamental, ya que estas prácticas reflexivas no sólo ayudan a concretar la propuesta pedagógica sino también promueven cambios y transformaciones que mejoran los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

A continuación se presentan las ponencias de docentes y académicos que presentaron sus propuestas para exponer organizadas en 46 comisiones. El listado de expositores se organiza por número y nombre de Comisión y en orden alfabético del expositor.

• Comisión 1

F01. Teorías de la Comunicación: Un Enfoque Pedagógico Innovador para el Análisis Crítico de la Cultura Mediática. > Africano, Leandro

La asignatura Teorías de la Comunicación propone un modelo pedagógico que integra el análisis crítico de los medios y la producción académica, buscando desarrollar en los estudiantes una comprensión profunda de la comunicación en el siglo XXI. A través del Proyecto Integrador, los alumnos exploran ejes temáticos como hechos de relevancia mediática, cambios en los consumos culturales y fake news. Se fomenta la reflexión sobre el impacto de los nuevos medios y plataformas, las campañas políticas y publicitarias, y los “no lugares”. Los estudiantes aprenden a aplicar teorías de la comunicación para analizar y deconstruir los mensajes mediáticos, desarrollando habilidades de pensamiento crítico y argumentación. La cátedra promueve la investigación, la escritura académica y el uso de herramientas metodológicas para que los estudiantes se conviertan en comunicadores competentes y reflexivos.

F02. Diseño de envoltentes espaciales. > Amenedo, Gustavo

En el Proyecto Integrador los estudiantes exploran la creación de las formas en el espacio. Reconocen, analizan y representan el espacio y las formas, a partir de la percepción y la intuición, para avanzar hacia la comprensión de los conceptos de lógica, generación y representación geométrica. Y de esta manera, el proyecto promueve un acercamiento académico hacia el universo de la morfología y los fundamentos del diseño así como su representación.

F03. Integración diseño y arte contemporáneo. > Berger, Diego

A partir de la experiencia del primer cuatrimestre en la asignatura Taller de Reflexión Artística I, en la modalidad virtual asincrónica, se presenta la temática, estrategias utilizadas y características principales del Proyecto Integrador que se basa en una investigación sobre un artista contemporáneo latinoamericano. El desarrollo del proyecto de investigación se desarrolla en una vinculación con las vanguardias artísticas del siglo XX y también en relación con una serie de aspectos específicos que se trabajan durante la cursada, como los elementos estéticos, el contexto de producción y la relación con el espectador. Se presenta un proyecto donde se trabaja sobre los límites entre el arte y el diseño. Analizamos la obra “Atriles Versátiles” de la artista Lucía Harari, donde se realizan una serie de atriles con diferentes disposiciones físicas y conceptuales que interpelan al espectador sobre la categoría de objeto artístico y funcional, la integración de capacidades diferentes en el arte y en la sociedad, la ampliación de las miradas sobre las problemáticas del arte y de la sociedad, la vinculación del cuerpo en la acción artística, entre otros.

F04. La modernidad y su significado presente. > Boero, Mercedes

El Proyecto Integrador de la asignatura propone vincular la producción de un creativo/a, artista o diseñador/a contemporáneo, preferentemente local, con los elementos o características identificados a través del proceso que comprende la modernidad, con el fin de actualizar estas relaciones y los formas de producir en el presente. El objetivo está puesto en encontrar estas resonancias paradigmáticas de la modernidad en producciones actuales que a su vez se conecten con las modalidades de trabajo de cada estudiante. El proyecto se estructura a partir de un escrito crítico y reflexivo a modo de ensayo académico, sustentado en un marco teórico específico, más la presentación de las imágenes analizadas que hacen visibles estas relaciones y la comprensión de la perspectiva histórica propuesta. Consideramos la IA como herramienta posible en diferentes etapas del proyecto cotejando su uso en cada caso, con el proceso desarrollado durante la cursada.

F05. Conociendo cómo se comunica una ONG con sus públicos. > Chapouille, Maria

“La responsabilidad social ayuda a los jóvenes a comprender que sus vidas están íntimamente conectadas con el bienestar de otros, con el mundo social, político que esta 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, Fundación que sea de su interés. Puede ser dedicadas al medio ambiente, a la educación rural, desnutrición infantil, etc. Una vez elegida la misma deben comenzar a analizar su mapa de públicos, cuales 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, alguna campaña de moda circular, entre otras. Y este cuatrimestre agregamos el diseño de una pieza con Inteligencia Artificial.

F06. Plan estratégico de Relaciones Públicas: comunicar en organizaciones. > De Barrenechea, Roberto

E07. En el marco del Proyecto Integrador de Relaciones Públicas I, los estudiantes trabajan con una ONG real que opera en Argentina. A partir de esta organización, realizan un diagnóstico comunicacional integral que incluye el análisis de identidad e imagen institucional, canales de comunicación, mapa de públicos y un clipping de medios con las últimas cinco menciones en prensa tradicional y/o digital. Además, entrevistan a un miembro de la ONG para profundizar en sus dinámicas internas. Con estos insumos, elaboran un análisis FODA desde la mirada disciplinar que les permite detectar oportunidades de

mejora. A partir de este diagnóstico, diseñan un plan estratégico de Relaciones Públicas, que puede centrarse en acciones de prensa, comunicación digital, captación de fondos, entre otras alternativas. En la etapa final, producen piezas visuales, sonoras y audiovisuales que acompañan la presentación del plan, integrando creatividad, planificación y contenidos técnicos de la disciplina.

F08. Secuencias textuales y su empleo en la comunicación. > Juárez, Esteban

El Proyecto Integrador de la asignatura Comunicación Oral y Escrita propone como objetivo la combinación de, al menos, tres secuencias textuales que deben no sólo respetar sus propias estructuras y características generales, sino también lograr una articulación adecuada entre ellas. De esta forma, en un marco narrativo, y mediante una serie de jerarquizaciones, se identifican los momentos adecuados para insertar elementos argumentativos, expositivos, descriptivos y/o dialogales. Posteriormente, se trabaja en la estructura textual para homogeneizar el texto y lograr el efecto deseado. Así, en primer lugar, se establece el argumento para identificar aquellos datos a recopilar. Adquirida esa información, se propuso un nuevo esquema para organizar la misma e identificar las estrategias de composición adecuadas. Por último, y dependiendo de la intensidad comunicativa, se aplican las secuencias textuales adecuadas y se las adapta para lograr coherencia, cohesión y que el texto actúe como unidad.

F09. El Foro de Proyecto de Graduación como experiencia pedagógica. > Massafra, Mercedes

El Foro de Proyecto de Graduación constituye un espacio tendiente a generar una experiencia significativa para los estudiantes que están desarrollando su Proyecto Final de Grado. Se analiza esta experiencia a la luz de la mirada docente y de la de los estudiantes participantes.

F10. Tecnología II. > Noman, Marcela

En el Proyecto Integrador de la cátedra Tecnología II, los estudiantes desarrollan el diseño integral de un local gastronómico, abordando todos los aspectos técnicos y estéticos del espacio. A partir de una caja arquitectónica, se definen zonas funcionales como cocina, barra, salón y sanitarios, considerando recorridos eficientes y seguros tanto para el personal como para los clientes. Se trabajan paletas de materiales y colores que refuerzan la identidad del local, incluyendo el diseño de la fachada exterior y sus revestimientos. El enfoque principal está puesto en la iluminación, tanto natural como artificial, diseñando esquemas que potencien la experiencia sensorial, el confort visual y el uso responsable de la energía. También se consideran normas de seguridad eléctrica, garantizando instalaciones adecuadas, seguras y sostenibles. El proyecto culmina con planos técnicos detallados y representaciones gráficas que permiten materializar el diseño en escala real.

F11. Del aula al barrio: Rebranding institucional en contextos reales. > Pismi, Samanta

Durante el cuatrimestre, en el marco del Proyecto Integrador, la cátedra propone por primera vez trabajar con clubes de barrio reales como casos de estudio para el desarrollo de identidad visual. Anteriormente, el enfoque estaba puesto en jugueterías, pero un cambio en la línea institucional motiva la exploración de este nuevo territorio. El objetivo es diseñar marcas que respondieran a contextos reales, incorporando entrevistas, trabajo de campo y escucha activa. Sin embargo, muchos estudiantes eligen clubes con estructuras más formales, como clubes de rugby, y mostraron dificultad para vincularse con el entorno barrial. A pesar de estos desafíos, se valora el compromiso con la calidad proyectual, la elaboración de manuales de marca impresos y, en algunos casos, la presentación de los trabajos a las instituciones involucradas. Esta primera experiencia deje aprendizajes clave y abre la posibilidad de profundizar el cruce entre diseño, contexto y territorio en futuras ediciones.

F12. Pop - Up Store/Tienda Isignia: Producción creativa como estrategia de marketing experiencial. > Recuna, marialgel

En este proyecto los estudiantes deben elegir una marca a representar y diseñar una estrategia de marketing experiencial basada en la creación de una Pop-up Store o Tienda Insignia con el objetivo de generar un discurso que potencie la identidad de la marca en las categorías de indumentaria, accesorios o perfumes. Estas tendencias instalativas son lo último del mercado; son espacios diseñados con un propósito claro, conectar al cliente a través de una experiencia física y envolvente que deviene de los cruces con las artes visuales y la performance. Los proyectos son expuestos a través de un brochure digital que comunica y promociona la experiencia, aportando innovación y nuevos valores a la marca. Durante el proceso de creación, cada estudiante dirige un equipo de colaboradores de las siguientes áreas (según cada propuesta) arquitectura, escenografía, diseño de interiores, dirección de arte, dirección de cine y teatro, dirección de fotografía, performance, edición de contenido etc. Para crear los espacios ficcionales usan IA y durante el shooting muchos de ellos articulan la herramienta del chroma key, otros trabajan en espacios reales, no convencionales o teatrales.

F13. Moda femenina. > Scalmana, jemima rut

En el Proyecto Integrador de la asignatura, los alumnos deben realizar el análisis, desarrollo técnico y materialización de un binomio de indumentaria femenina. A lo largo de todo el cuatrimestre se realizan prácticas y correcciones en el contexto de la clase, de acuerdo a los temas vistos según el avance de la cursada. Para la ejecución de este proyecto, se proponen distintos diseños de falda y camisa, de los que se realiza el desarrollo técnico adaptándolos a las tendencias actuales de moda. En el proceso del proyecto los alumnos se encuentran con los primeros parámetros hacia la proyección y materialización de sus diseños, entendiendo las prendas como espacios habitables y que deben desarrollarse

considerando sobre aspectos técnicos que permiten lograr la mayor efectividad al momento de diseñar. Tomando decisiones estéticas y constructivas a favor del confort, la funcionalidad y productividad.

F14. Taller de moda I - Concepto e imagen. > Tiferes, Maria

Taller de Moda 1 es una asignatura orientada a desarrollar la capacidad de generar ideas originales y traducirlas en propuestas visuales concretas, a partir del diseño de figurines. A lo largo del curso, los estudiantes trabajan en la construcción de una familia visual que responde a un concepto definido, desarrollado previamente a partir del análisis de un personaje y su universo simbólico. El dibujo de figurines se aborda como una herramienta proyectual, que permite materializar decisiones vinculadas a la silueta, las proporciones, la paleta cromática y los recursos textiles siempre respondiendo a un personaje. Cada elección se fundamenta y responde al concepto rector, permitiendo que el resultado visual sea coherente, argumentado y expresivo. La asignatura propone una articulación entre el pensamiento crítico y el hacer visual, fomentando la construcción de una mirada personal dentro de un marco metodológico claro. El objetivo es que cada estudiante logre narrar, a través del diseño, una identidad pensada y proyectada.

• **Comisión 2**

F15. ¿Un buen fibrón o un buen Prompt?. > Apestequia, Fernanda

Este año llevamos a la IA cómo parte de un proceso de búsqueda conceptual, en la etapa 1 de nuestro Proyecto Integrador cada estudiante experimenta y traer al taller sus conclusiones. Desde nuestro equipo docente nos enfocamos en investigar y revisar hasta dónde se puede acompañarlo y hasta dónde hay que soltarlo y dejar paso a la combinación de herramientas manuales y digitales. Les presentamos a los estudiantes los “sí” o los “no” que nos permite experimentar. La inteligencia artificial está transformando la educación, automatizando tareas, personalizando el aprendizaje, sin embargo, para que la IA funcione de manera efectiva y ética, necesita algo fundamental: la supervisión humana del docente. Aquí se puede hablar del nuevo concepto en auge “Human in the loop”, un concepto que puede identificarse en nuestro terreno como el “docente en el medio de todo”, es decir, una participación activa.

F16. Proyecto Integrador de Producción Digital 2. > Bernis, Lorena

En la asignatura los estudiantes se introducen en la programación web utilizando tecnologías como Bootstrap, PHP y MySQL. Durante la cursada, aplican estos conocimientos en un Proyecto Integrador: el desarrollo desde cero de un sitio web dinámico, que se compila como una app, vinculado a un emprendimiento real. Cada estudiante elige un rubro (gastronómico, de indumentaria, entre otros), contacta al/la emprendedor/a, y recopila la información necesaria para diseñar una solución digital

adaptada a sus necesidades. El sitio incluye funcionalidades como carga y gestión de productos, registro de stock y formularios de contacto. A lo largo del proceso, se fomenta el uso de herramientas de inteligencia artificial para la generación de textos e imágenes, y para la corrección y optimización del código. La propuesta busca fortalecer no solo habilidades técnicas, sino también la autonomía, la creatividad y el vínculo con el entorno productivo, generando experiencias significativas y aplicables en contextos reales.

F17. Las prácticas de escritura universitaria en el marco de la cultura de la convergencia. > Bettendorff, Elsa

F18. La aceleración de las innovaciones tecnológicas en los campos de la información y la comunicación ha afectado, sin dudas, las prácticas de producción escrita en todos los ámbitos, tanto en sus condiciones materiales como simbólicas. En este sentido, los textos elaborados por nuestros estudiantes no solamente reflejan el empleo de herramientas digitales (en particular, aplicaciones de inteligencia artificial), sino que, además, se convierten en insumos potenciales para nuevas producciones en el momento de “archivarse” en plataformas educativas o difundirse en documentos institucionales y redes sociales. La “cultura de la convergencia”, entendida, en términos de Henry Jenkins, como un proceso en el que los medios tradicionales y los virtuales se fusionan (habilitando nuevas formas de participación de los usuarios), puede servirnos como base para reflexionar sobre la posibilidad de fomentar, desde nuestro rol docente, una actitud consciente, responsable, solidaria y creativa en cada uno de nuestros alumnos ante el avance del “determinismo tecnológico”.

F19. Pop art: Explorando Nuevas perspectivas con imágenes generativas con IA. > Bustos Brea, Maria Paula

E20. La experiencia innovadora del Taller de Reflexión Artística está enfocada en el Pop art y su reinterpretación a través de imágenes generadas con inteligencia artificial. La propuesta busca trascender la observación de obras canónicas, invitando a los estudiantes a una inmersión creativa y crítica del movimiento. La actividad implica la utilización de herramientas de IA para generar nuevas imágenes inspiradas en los principios estéticos y temáticos del pop art, como la cultura del consumo, la iconografía publicitaria, y las técnicas de producción masiva. Los estudiantes experimentan con la capacidad de la IA para emular estilos, colores y composiciones características, al tiempo que exploran como la tecnología puede introducir nuevas capas de significado y cuestionamiento. La experiencia permite compartir las creaciones, debatir sobre los temas del período en la actualidad, y su influencia en la producción artística contemporánea. Se espera fomentar una reflexión profunda sobre las relaciones entre los temas y procedimientos del pop art en la actualidad.

F21. Creación de Obra Audiovisual Experimental. > Corno, Matias

En el Proyecto Integrador, los estudiantes aprenden a trabajar con herramientas de creación sonora digital y

manipulación de audio al mismo tiempo que desarrollan habilidades para reconocer y comprender estructuras sonovisuales, en pos de la creación de una obra audiovisual experimental. La misma se sustenta con un proyecto de investigación escrito de temática libre.

F22. Proyecto Integrador de la asignatura Técnicas de Producción II. > *Genaisir, Melis*

El Proyecto Integrador consiste en la creación de una colección de tejidos de punto y plano, inspirada en una banda o solista y dirigido a un público específico. A través de un proceso exhaustivo de selección de hilados y materiales, los estudiantes desarrollan aproximadamente 22 muestras utilizando telar y dos agujas. Posteriormente, con esos tejidos confeccionan una mini colección de prendas, las cuales son presentadas en figurines y acompañadas de geométrales que muestran las proporciones y detalles de las piezas. A lo largo del proyecto, los alumnos adquieren conocimientos sobre los procesos productivos de la industria textil y las distintas tecnologías utilizadas para la creación de textiles. Aprenden a diferenciar tipos de hilados (retorcidos y de fantasía) y a desarrollar fichas técnicas de materiales, hilados y tejeduría. Además, se implementa la técnica de fotomontaje para visualizar cómo quedarían las prendas con los tejidos en un contexto real.

F23. Rediseño de identidad para un club de barrio. > *Mancuso, Yanina*

Durante la cursada los alumnos rediseñan la identidad para un club de barrio. Las clases combinan teoría y práctica, que sustentan etapas progresivas que darán como resultado la realización del Proyecto Integrador. Durante estas etapas se abordan procesos de indagación, reflexión, experimentación y diseño. Investigan sobre clubes existentes para conocer el entorno y los elementos que la conforman, así como también las características específicas del club seleccionado, su versatilidad y limitaciones. Una vez elegida la temática, comienzan a desarrollar el signo mediante bocetos, pruebas de tipografía, colores y morfología. El resultado final, se materializa en el manual de marca conformado por el signo principal, variables de uso y posición, composición técnica y permisos y restricciones de uso. Por último, se incluyen aplicaciones básicas vinculadas con la temática y además, merchandising, aplicaciones para personas con discapacidad y aplicaciones vinculadas a la carrera de origen de cada alumno.

F24. Dibujo 2. > *Medina Matteazzi, Paola*

Dibujar es la base de todo diseño. Desde la Universidad, consideramos muy importante que los alumnos en sus primeros años, desarrollen y experimenten su potencial dibujando a mano. Perspectivas paralelas, perspectivas fugadas, luces y sombras, manos y figura humana, son los temas principales a abordar hasta llegar al render a mano. Esta técnica combina rotuladores (marcadores de alcohol), lápices de colores, estilografos negros y marcador blanco. Los resultados son sorprendentes, sobre todo para los alumnos. Se sorprenden de sus logros personales en el dibujo.

F25. Trabajos reales para clientes reales. > *Ogando, Alejandro*

¿Cómo debe un modelista, abordar su trabajo, según el pedido del cliente o diseñador?. La idea siempre es hacer trabajar a los alumnos de una forma que sea la más cercana a la real dentro de una empresa. Tomando esta metodología como idea rectora del sistema pedagógico en el que trabaja la cátedra, se le presentan a los alumnos tres posibles casos de abordaje para la resolución de la moldería para prendas. O sea cómo podemos pasar de la forma más concreta y eficiente del plano bidimensional al plano tridimensional, basándonos en las formas en las que el mercado trabaja habitualmente: Desde una imagen de un diseño determinado; desde la copia de una prenda original y desde un geométral de un diseño específico y su ficha de producto.

F26. La incorporación de la IA en el Proyecto Integrador. > *Robledo, Daniela*

La inteligencia artificial representa una herramienta innovadora que potencia la creatividad y optimiza procesos. En el Proyecto Integrador de la asignatura Taller de estilo e imagen 1, la IA se incorpora como un apoyo para desarrollar propuestas estilísticas más acertadas y personalizadas, análisis de tendencias y pruebas virtuales para visualizar propuestas de outfits. La integración de la IA en este proyecto no solo permite enriquecer el proceso creativo del alumno, sino que también introduce al estudiante en una dinámica profesional cada vez más digitalizada, donde la tecnología y la moda convergen para ofrecer experiencias más personalizadas, eficientes y vanguardistas.

F27. Un desafío: del Diseño Gráfico papel al Diseño Gráfico a distancia. > *Yañez Martini, Lorena*

En la asignatura Taller de Comunicación el Proyecto Integrador es el diseño de una pieza gráfica de un evento efímero o real, en el cual los alumnos realizan en transcurso del cuatrimestre diferentes entregas dónde van abordando, investigando, descubriendo e implementando los contenidos teóricos y prácticos que vamos viendo en la cursada, que los va a ir llevando a desarrollar y a segmentar en 4 capítulos el Proyecto Integrador. Esto concluye un gran relevamiento de la comunicación visual del evento elegido, analizando sus piezas, desarrollando tramas/texturas y/o elementos de diseño como misceláneas, implementan de letras capitales, ornamentos, el foliado con alguna característica particular, para enriquecer el proyecto y lograr producto terminado con un atractivo visual único. En el transcurso del cuatrimestre, se hacen devoluciones grupales dónde todos los alumnos corrigen, sugieren ajustes sobre el trabajo que se está presentando/corrigiendo on line, y así lograr interrelacionar opiniones y conocimientos entre todos.

F28. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > *Zamborlini, Silvana*

La asignatura que lidero es Diseño de Productos 3, para la carrera de Diseño Industrial y para la carrera de Licenciatura en Diseño. El Proyecto Integrador es el diseño de

una Cafetera Francesa. En el desarrollo del proyecto los estudiantes realizan una investigación y análisis de las cafeteras del mercado, analizan los aspectos operativos, funcionales, tecnológicos y generan una conclusión. Luego elaboran un concepto que es el origen marco a la generación de múltiples propuestas. Se trabaja en la estrategia y en la valoración constante de las fortalezas del proyecto, se trabaja en la elaboración de dibujos con niveles realistas de representación, se incentiva el uso de IA para potenciar la representación, en render. También se trabaja en el diseño de la comunicación total del proyecto, paneles de visualización del producto, que acompaña la exposición oral del proyecto. También se trabaja en la elaboración de maquetas de estudio y maquetas y/o prototipos del producto final.

• Comisión 3

F29. Proyecto Integrador: Fotografía cinematográfica. **> Aveiro, Yamila**

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. Además trabajan en el desarrollo de una carpeta de proyecto donde estén presentes las plantas de cámara y luces. El objetivo de este proyecto es que los estudiantes implementen los conocimientos de luz y cámara dados en pro de narrar.

F30. El guion y la IA. > Cancio, Jose Luis

Los contenidos audiovisuales experimentan cambios por la IA, debido a que las agencias y compañías de producción recurren cada vez más a la inteligencia artificial para evaluar guiones. Estos cambios se han producido en todos los países, también en Argentina. Es en esta época, es ahora, donde la IA empieza a sustituir al guionista y a todos los departamentos de escritura, y este cambio coincide cuando disminuyen las producciones de la industria a nivel global. Durante las clases, exploramos con los estudiantes el desarrollo de herramientas y procesos, de efectos y de la velocidad en que avanza. Esto genera nuevos hábitos de vinculación con los contenidos. A medida que un número creciente de herramientas incorporan IA, su uso empieza a variar considerablemente. Lo que es innegable es que hoy en día es más difícil determinar qué ha sido afectado por esa tecnología. Es por eso que su inclusión ha generado un debate sobre el futuro del talento humano en la industria cinematográfica en todo el mundo.

F31. Nuevas materialidades a explorar en Licenciatura en Diseño. > Costa, Gabriela

La asignatura forma parte del plan de estudio de la carrera Licenciatura en Diseño. Se desarrollan texturas bidimensionales y tridimensionales, basados en una temática

en particular, para luego comenzar con las envolventes conceptuales en donde se aplican los conocimientos para desarrollar prototipos rectores, materializados con tela. Estos son los primeros pasos de los alumnos con el volumen que cubre un cuerpo humano y analizando recorridos visuales, proporciones y demás. Es el primer acercamiento a producciones fotográficas de sus propios desarrollos de envolventes. El compromiso de los estudiantes que ya están avanzados en sus carreras de Licenciatura en Diseño, es muy satisfactorio, como así también la curiosidad de adentrarse en nuevas materialidades como los biomateriales y la impresión 3D aplicada a sus planteos proyectuales.

F32. El proceso creativo vinculado a la práctica intensiva. > Domenichelli, Gabriel

La asignatura Diseño Fotográfico IV desarrolla todo lo relacionado con la fotografía publicitaria de productos, desde objetos pequeños y reflectantes hasta fotografía gastronómica. Los alumnos van aprendiendo técnicas de iluminación y composición, efectos especiales, etc. Al mismo tiempo, desarrollan una visión crítica orientada a aprovechar al máximo las características morfológicas y físicas de uno o varios elementos. Esta base visual está enfocada en poder extraer de cada producto sus mejores cualidades, con el objetivo de fotografiarlo y transformarlo en un "objeto de deseo" para el espectador. Cada clase se organiza como una producción fotográfica, en la que el producto se acompaña de elementos que los propios alumnos traen para ambientarlo, como si se tratara de una sesión profesional. Como las producciones se realizan en estudios fotográficos, cada clase se desarrolla de forma similar. Puede llevarse a cabo en un estudio de la universidad o en el aula, improvisando elementos para realizar la toma correspondiente a ese día. De esta manera, los alumnos aprenden tanto a trabajar con elementos profesionales como a sacar el máximo provecho de recursos improvisados que los ayuden a resolver cada trabajo.

F33. ATP. > Giani, Christian

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 acondicionamientos de edificios, 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 ayudan 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).

F34. La Dirección de Arte y las partes del todo. > *Hojenberg, Vanesa*

La presente experiencia invita a reflexionar acerca de las diversas instancias de desarrollo -creativo y expresivo, técnico y logístico- requeridas para la concreción de los Proyectos Integradores de las asignaturas de Dirección de Arte Audiovisual I y II. Se abordan las distintas etapas de trabajo involucradas en la preproducción, el rodaje y la postproducción. Asimismo, se destaca la importancia del público destinatario, las leyes de género y el relevamiento de época en la toma de decisiones. También se establece el vínculo existente entre la técnica, los medios expresivos y aquellos recursos seleccionados durante el proceso de creación y su posterior puesta en escena. A su vez -con el propósito de destacar la actividad audiovisual como un quehacer colaborativo en el cual cada área es parte de un sistema de equilibrio necesario- se establece la relación existente entre los distintos departamentos y la incidencia que cada uno de ellos tiene sobre el producto final resultante.

F35. Los actuales formatos del videoclip musical. > *Lalli, Marcelo*

Para el Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Creación Audiovisual IV, los estudiantes realizan un videoclip para artistas emergentes. El mismo es articulado desde dos perspectivas: una publicitaria y la otra expresiva y experimental. Para la primera, el contenido de la pieza requiere ser adaptada a los múltiples formatos de las redes. Para la segunda, la aplicación de recursos técnicos, constituye un desafío para materializar las ideas en función del perfil y del target buscado. Para el aprendizaje colaborativo, los pequeños equipos de realización son asistidos por compañeros: los desafíos técnicos y artísticos así lo exigen.

F36. Visión de diseñador: Estrategias proyectuales para abordar productos domésticos con una mirada analítica y crítica, desde su tecnología y su funcionamiento. > *Manzano, Alejandro*

Esta experiencia se desarrolla en el marco de la asignatura Diseño de Productos I. A partir del análisis de objetos cotidianos como molinillos de pimienta y café, los estudiantes exploran no solo materialidad, funciones operativas y morfológicas, sino también aspectos simbólicos, sensoriales y culturales del producto. El objetivo principal es que desarrollen su visión analítica y puedan entender mejor los productos, desde su rol de diseñadores industriales como profesionales en formación. El trabajo se articula en fases progresivas que combinan relevamientos desde diferentes ópticas para así llevar a cabo un análisis tecnológico y un análisis funcional, luego presentan propuestas mejoradoras en base a lo observado durante esas primeras etapas de relevamiento, y se culmina con un panel y maqueta de estudio de la nueva propuesta donde tiene un primer acercamiento con esta poderosa herramienta que es palpar físicamente el diseño. Se invita además a explorar durante el desarrollo de las etapas, alternativas con inteligencia artificial que enriquezcan el proceso. La experiencia promueve el

pensamiento crítico, la experimentación material y el cruce entre tradición proyectual y nuevas tecnologías. Se presentan ejemplos concretos del desarrollo en el aula, destacando cómo el enfoque metodológico impulsa la autonomía creativa del estudiante y fortalece su rol como diseñador en formación.

F37. Diseño de una serie de figurines. > *Molina, Noel*

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 pretender 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.

F38. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > *Onorato, Estefania*

En la cátedra abordo el diseño de vidrieras como una herramienta clave de comunicación visual y estrategia comercial. Comenzamos con una introducción práctica sobre las vidrieras, analizando casos reales para entender su impacto y función. A lo largo del curso, guío a los alumnos en el proceso creativo, desde la conceptualización de una idea hasta su materialización en un diseño funcional y atractivo. La idea, trabajar sobre las vidrieras del Ateneo Grand Splendid, y la noche de las librerías. En este caso, es la presentación de un libro, y la inspiración de un artista. Trabajamos con bocetos, planos a escala y renders digitales, y hechos a mano. Exploramos diferentes materiales, evaluando sus propiedades estéticas, funcionales y costos, iluminación diurna y nocturna. También revisamos presupuestos, enseñando a optimizar recursos. Los estudiantes presentaron propuestas completas que incluían diseño, plano técnico, lista de materiales y cotización. Fomento el trabajo colaborativo, la experimentación y la defensa de ideas ante sus compañeros. Esta experiencia permite a los alumnos desarrollar habilidades prácticas y comprender la complejidad del diseño comercial, aplicado a espacios reales.

F39. El Proyecto Integrador en etapas como modelo de evaluación continua. > *Tubio, Daniel*

La modalidad de etapas en la realización del Proyecto Integrador es una forma interesante de evaluación continua, que puede reemplazar perfectamente a la improbable y casi siempre arbitraria nota de concepto que, generalmente, está muy contaminada con cuestiones subjetivas y con la proactividad o no de cada estudiante. Sin necesidad de hacer un promedio taxativo, la evaluación de cada paso -etapa- del estudiante, nos puede brindar un buen panorama del desarrollo del proceso de trabajo de cada uno de ellos durante la cursada.

• **Comisión 4**

F40. Sensaciones y morfología. > *Basez, Alan*

El objetivo de lo propuesto para esta cátedra, era que los estudiantes puedan salir de la caja y desarrollar una morfología con el objetivo de transmitir sensaciones. La perspectiva que tomamos es entender a la asignatura taller de interiores, como un espacio de creatividad, donde los alumnos pueden llegar a nuevos límites, saliendo de su zona de confort. Para adentrarnos de a poco, lo primero que se plantea es que traigan un disparador individual y personal, desde una actividad hasta un poema. Lo que sea que les genere algo. En base a este disparador, y a la teoría vista en clase, como relación de la forma, Gestalt, entre otros temas, se precisa realizar una morfología que transmita sensaciones y emociones. Se trabaja la corrección de manera grupal e individual, para buscar las fortalezas y fomentar el desarrollo del proyecto. Además de la realización del proyecto y las necesidades básicas del mismo como planimetría, representación 3D, análisis morfológico, entre otras cosas, se trabaja en la parte visual y oral para poder defender los proyectos.

F41. Mesa de luz personal. > *Cappetta, Clara*

En el marco del Proyecto Integrador de la cursada de Diseño de Productos II, los estudiantes desarrollan el diseño de una mesa de luz en madera, abordando la problemática desde una mirada centrada en el usuario. La consigna exige aplicar conocimientos trabajados a lo largo del cuatrimestre, como función, usabilidad y ergonomía. Cada propuesta responde a necesidades reales del usuario, siendo el usuario ellos mismos, considerando hábitos cotidianos, rutinas y usos posibles. El proceso incluye investigación, ideación, modelado 3D, construcción de maquetas a escala real y desarrollo de un prototipo funcional. Se hace especial énfasis en la relación entre el objeto y el cuerpo, la accesibilidad de los elementos y la organización del espacio. A través de este ejercicio, los estudiantes fortalecen su capacidad para diseñar productos que mejoren la experiencia de uso, integrando funcionalidad, usabilidad, dimensionamiento ergonómico y conocimientos aplicados sobre materiales.

F42. Comercialización 1 y 2. > *Cristofani, Alejandra*

En la asignatura Comercialización 1 y 2, se implementa una estrategia de trabajo autónomo como parte de una experiencia de innovación educativa. Tras el abordaje teórico, los estudiantes desarrollan actividades grupales aplicadas, pero con una consigna distintiva: deben salir del aula y trasladarse a otros espacios de la facultad —biblioteca, cafetería, pasillos— o incluso a los alrededores, para observar, reflexionar y producir. Esta propuesta busca evidenciar que en todos lados se puede aprender, trabajar y generar conocimiento. Así se fomenta no solo la autonomía, sino también el trabajo por objetivos, el pensamiento crítico y la conexión entre teoría y entorno. Por ejemplo, al estudiar segmentación, a cada grupo se le asigna una marca, investigan en campo y proponen un perfil de cliente desde su propia observación. Esta experiencia despierta mayor compromiso, promueve la apropiación de los contenidos desde lo vivencial y

resignifica el aula como un espacio extendido y flexible para el aprendizaje.

F43. Rediseño de un producto de uso cotidiano. > *Glaserman, Marisa*

En el Proyecto Integrador de 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. Luego, 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.

F44. Sitio Web Dinámico. > *Ingerito, Mariano*

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 información para diseñar un sitio web básico en HTML y CSS de la misma. El sitio debe tener un mínimo de 5 páginas internas, de las cuales una debe ser una galería de imágenes 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. En el Proyecto deben agregar y trabajar con base de datos, tablas de artistas y usuarios, buscador de artistas, una página de resultados de búsqueda, registro y login de usuarios y una página de contenido protegido para usuarios registrados.

F45. ¿Cómo corregir el diseño?. > *Landesman, Jonathan*

La corrección en diseño plantea interrogantes clave sobre sus fundamentos y criterios. ¿Es posible corregir de manera absoluta un proyecto de diseño? Surge la necesidad de relativizar esta idea, entendiendo que el diseño no siempre puede evaluarse con parámetros rígidos. Una cuestión central es si la apreciación estética, como calificar un trabajo de “lindo” o “feo”, puede considerarse un criterio objetivo. Frente a una creación realizada por un/a alumno/a en el aula, es fundamental reflexionar sobre qué aspectos deben tenerse en cuenta al momento de la evaluación. Finalmente, se destaca la importancia de valorar no solo el resultado final, sino también el proceso evolutivo del estudiante, entendiendo que el crecimiento, la experimentación y la construcción de criterios propios son parte esencial del aprendizaje en el campo del diseño.

F46. Intereses optativos. > *Martinez, Maria Ximena*

¿Cuánta dedicación le asignan los estudiantes a una

asignatura optativa? Entendiendo que anotarse a una electiva implica de por sí un interés, muchas veces durante la cursada los estudiantes se ven priorizando las tareas de las asignaturas propias de sus carreras. Tener esta situación en cuenta me ayuda como docente para impulsar y promover la integración entre la asignatura optativa y los intereses tanto individuales como troncales de sus carreras específicas. Mi asignatura es Introducción al Diseño Fotográfico, para ingresantes a la Licenciatura en Fotografía y este año el aula se forma con mayoría de estudiantes de otras carreras. Al ser inicial y con un temario abarcativo en cuanto a géneros fotográficos, permite la posibilidad de enfatizar aspectos de cada proyecto individual nucleando los propios intereses y las competencias de sus áreas de estudio. Esta versatilidad de orientación genera entusiasmo en los estudiantes y afinidad para abordar el proyecto fotográfico a desarrollar.

F47. Inteligencia artificial como herramienta enriquecedora del Proyecto Integrador. > Moscoso Barcia, Yanina

La incorporación de nuevas tecnologías en el aula, especialmente la inteligencia artificial, presenta diversos desafíos estratégicos y pedagógicos. Requiere formación continua de los docentes, quienes debemos adaptarnos a herramientas innovadoras y aprender a integrarlas de manera eficaz en las prácticas de enseñanza. Esto implica un cambio en las metodologías pedagógicas, donde la IA puede personalizar el aprendizaje, pero también requiere que los educadores evalúen críticamente estos recursos para garantizar un uso ético y responsable. La utilización de IA como herramienta presenta oportunidades y ofrece recursos adaptados a las necesidades de cada estudiante, sin embargo, también plantea retos, como garantizar la ética en el uso de estas herramientas y evitar la dependencia excesiva. Es fundamental diseñar estrategias pedagógicas que fomenten el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía de los estudiantes, en dicho sentido resulta vital el rol del docente como mediador y guía, es necesario equilibrar la innovación tecnológica con una pedagogía centrada en el desarrollo integral del estudiante.

F48. Diseño de Identidad Visual para Clubes de Barrio: Una Experiencia Académica Innovadora. > Pose Vila, Fiona

Se aborda el desempeño de los estudiantes en la asignatura Diseño e Imagen de Marcas. Durante el último cuatrimestre, la cursada incorpora una nueva temática: los clubes de barrio. Estas asociaciones civiles, que promueven actividades deportivas, recreativas y culturales, representan espacios fundamentales para la inclusión social y la integración comunitaria. En este contexto, los estudiantes trabajan en propuestas para renovar la identidad visual de diversos clubes, focalizándose especialmente en su oferta gastronómica. En el Foro se expone el proceso desarrollado por los alumnos, que incluye instancias de investigación, diseño y la presentación final de un manual de marca adaptado a este tipo de proyectos. La exposición contempla los principales desafíos enfrentados, los logros obtenidos y ejemplos

concretos de resultados finales. Asimismo, se comparten aprendizajes obtenidos con la intención de resultar de aporte en futuras cursadas.

F49. Identidad e imagen. > Sandler, Valeria

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 son realizados 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 cursada. 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 es muy enriquecedor y gratificante como a su vez profundo y desafiante según las propias palabras de los alumnos.

F50. Paisajes Sonoros Híbridos. > Useglio, Leon

Los Proyectos consisten en la creación de una banda sonora para una pieza audiovisual. Dentro de este marco, los alumnos cuentan con libertad creativa absoluta para la realización de los sonidos que componen el Proyecto. En esta ocasión, se presentan producciones que, desde sus diferentes búsquedas creativas y estéticas, proponen una combinación de sonidos grabados con medios tradicionales, generados de forma digital, y generados a través de plataformas de Inteligencia Artificial Generativa, creando paisajes sonoros que combinan sonidos naturales y artificiales, enriqueciendo la narrativa sonora y la experiencia de escucha.

• Comisión 5

F51. Exploración Práctica y Uso Crítico de IA en el Proceso Textil. > Alvarez Gardiol, Josefina

En Técnicas de Producción Textil I, el enfoque práctico es clave para comprender el proceso productivo. Este año, comenzamos con la pregunta: “¿Para qué uso la IA en mi vida cotidiana?” La mayoría, siendo ingresantes, afirma que no la usa. Esto abre el desafío de mostrar que no solo se trata de usarla, sino de saber guiarla. Analizamos búsquedas con resultados erróneos y trabajamos cómo mejorar los comandos para obtener información útil. También exploramos el uso de IA en herramientas como Photoshop e Illustrator, aplicándola para agilizar procesos de diseño textil. La combinación de práctica técnica, reflexión crítica y nuevas tecnologías enriquece la experiencia. La participación activa del grupo confirma el valor de integrar estos recursos desde una perspectiva pedagógica que promueve autonomía y pensamiento estratégico.

F52. Videoclip. > Benoit, Federico

Introducción al discurso audiovisual es una asignatura común a distintas carreras. Como su nombre lo indica es de carácter introductorio al mundo de las artes audiovisuales. En su mayoría el alumnado es ingresante, por lo cual, no tienen experiencia previa en generar contenidos de dicha índole. En la cursada se comienza con una parte histórica referida a la invención del cinematógrafo y como nace el séptimo arte. Luego, abordamos los contenidos prácticos y teóricos referidos a cada área que componen una obra audiovisual, partiendo desde la concepción de un guión como primer documento operativo y recorriendo las áreas de Dirección de Fotografía, Arte, Diseño sonoro, Producción, etc. Para el Proyecto Integrador, los alumnos deben elegir a un artista o solista, para la realización de un videoclip. Los guiones deben ser originales y cada alumno es responsable del área que elige y en consecuencia es evaluado como tal.

F53. Diseño, moldería y confección: un abordaje técnico-creativo. > Carossino, Cecilia

Para el Proyecto Integrador de la asignatura Taller de Modas III, les propongo a mis alumnos trabajar a partir de un diseñador que les inspire, con el objetivo de crear una línea de prendas combinando tejido plano y de punto. La idea es que, a partir de sus diseños seleccionados, puedan desarrollar la moldería base y realizar las transformaciones necesarias para alcanzar los modelos deseados. Este proceso les permite aplicar los conocimientos adquiridos en clase, como la traslación de pinzas, la variación de largos modulares, el manejo de volúmenes y la interpretación creativa de siluetas. Además, cada alumno debe confeccionar sus prendas, lo que les permite explorar las diferentes uniones y terminaciones utilizando las máquinas de coser. Finalmente, elaboran fichas técnicas que documentan el diseño y las modificaciones realizadas. Es una propuesta pensada para integrar teoría y práctica, fomentando la creatividad y reforzando las herramientas aprendidas durante el curso.

F54. El aula como espacio de exploración. > Curcio, Agustina

La posibilidad de convertir el aula en un espacio de construcción de conocimiento y de puesta en práctica de saberes resulta fundamental. En el campo de la indumentaria y la moda, esta aplicación de los contenidos teóricos se produce a través del hacer, del vínculo con lo material y de su fusión con la identidad personal. Aunque como docentes promovemos que la construcción de la identidad se trabaje a lo largo de toda la carrera, es en los primeros años donde esta búsqueda se vuelve crucial, ya que la mayoría de los estudiantes recién comienza a explorar quiénes son como diseñadores. Con el tiempo, muchos van delineando aspectos clave de su identidad, pero es en ese inicio compartido donde el aula cobra un valor fundamental como espacio de descubrimiento. El grupo de pares también actúa como estímulo e incentivo en el desarrollo individual de cada estudiante. Salirse de lo esperado o lo “normado” no solo se habilita, sino que se valora: las diferencias entre ellos se transforman en materia prima para el crecimiento. Así, cada estudiante

construye su identidad desde el juego, la curiosidad y la experiencia compartida.

F55. Historias Breves: El primer escalón. > Fuhrer, Noemi

“Historias Breves” es un concurso de cortometrajes que organiza el Instituto Nacional de Cine (INCAA) que 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 con estándares internacionales. El objetivo principal buscado en este Proyecto Integrador es que los estudiantes logren recorrer todos los procesos de producción que requiere una pieza audiovisual de calidad profesional. Este recorrido permite indagar en los contenidos de la asignatura, aplicándolos al desarrollo del proyecto. Los estudiantes deben elegir un guion de cortometraje de aproximadamente 14 minutos, y confeccionar una carpeta, que contenga los siguientes contenidos: Desglose por escenas; Plan de Rodaje; Cronograma y Plan de Producción de cada etapa; Propuesta estética y Narrativa; Presupuesto; Plan Económico y Plan Financiero.

F56. Blog periodístico sobre tema vinculado a la carrera. > Jaimovich, Mariano

Los alumnos de la cursada deben seleccionar 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 deben integrar en un Proyecto Integrador Final. Las tareas parciales consisten en escribir una noticia, crónica, crítica y una entrevista realizada a algún experto vinculado al aspecto elegido. Después, los cursantes toman estos cuatro artículos realizados de forma individual para construir su proyecto final. El mismo consiste en armar un blog digital periodístico, en el que se volcaron a los textos ya realizados todos los recursos gráficos, visuales y estilísticos vistos en las clases para lograr un producto editorial de impacto atractivo para los lectores.

F57. Ansiedad en el aula: acompañar procesos y capitalizar errores en tiempos de inmediatez. > Martínez, Sebastián

En un contexto atravesado por la inmediatez, la sobreexposición digital y una baja tolerancia a la frustración, los docentes enfrentamos el desafío de acompañar a estudiantes que conviven con la ansiedad y el miedo al error. Esta charla propone compartir estrategias didácticas desarrolladas en el aula de diseño gráfico para generar entornos de trabajo que disminuyan esas tensiones y favorezcan procesos de aprendizaje sostenidos y reflexivos. Se aborda la importancia de la cercanía docente, del uso sistemático de la corrección positiva y de la capitalización del error como recurso formativo. Además, se presentan experiencias de trabajo con mensajes motivadores de alumnos egresados y la implementación de procesos pautados por etapas, que permiten al estudiante construir su seguridad de manera gradual. El objetivo es compartir

recursos prácticos para favorecer la motivación, reducir la ansiedad académica y consolidar aprendizajes genuinos en las aulas de diseño contemporáneas.

F58. Diseños para videojuegos. > Maruca, Luciana Lara

En el marco del Proyecto Integrador de Taller 1, los estudiantes desarrollan múltiples ítems visuales para un videojuego de plataforma. La propuesta incluye la creación de tres personajes principales y una mascota, así como el diseño de tres escenarios o niveles donde se desarrolla la acción del juego. Además, los estudiantes deben diseñar tres elementos de utilería para los personajes, como armas, tesoros, amuletos o alimentos, que forman parte del universo visual del videojuego. El proyecto también contempla la elaboración de tres íconos informativos u outputs en pantalla, como el puntaje, el nivel de vida o el personaje activo. Finalmente, se realiza un fotomontaje que simula el juego en curso en distintos dispositivos, permitiendo visualizar la propuesta en contexto. Este conjunto de entregables busca representar de forma integral la identidad visual y funcional del videojuego desarrollado por cada estudiante.

F59. Diseño de packaging deluxe. > Nemi Yañez, Camila

El Proyecto Integrador de Producción Gráfica I se conforma por el diseño de un CD con su packaging, flyers y merchandising, donde cada alumno articula los contenidos de la asignatura en la producción del mismo atravesando diferentes etapas y desafíos: investigación, trabajo colaborativo, desarrollo de identidad, planificación, diseño, pruebas, hasta llegar a su materialización final. Esto ocurre en el primer año de la carrera y se entrecruza con los desafíos académicos, profesionales y personales propios de los alumnos ingresantes, por lo tanto el proceso de aprendizaje es un desafío constante y enriquecedor.

F60. Introducción a la Investigación: primeros pasos. > Pardo, María De La Victoria

Si bien Introducción a la Investigación es una asignatura inicial y compartida por todas las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación, las inquietudes son compartidas: qué temas elegir, dónde buscar información, qué fuentes son válidas, cómo producir un texto acorde a los códigos institucionales, cómo vincularlo con nuestras carreras, entre otros. Aunque no se enuncian de este modo, son las principales cuestiones que aparecen en términos generales en los distintos grupos. No son inquietudes tan distintas a las de algunas/os estudiantes que están finalizando algún proceso formativo. Cualquier investigación implica tomar decisiones, equivocarse e incorporar la edición y la conversación constructiva sobre los proyectos como elementos constitutivos del proceso. La propuesta aquí es comentar brevemente cómo encaran estos primeros pasos en la investigación en la Facultad.

F61. IA, una herramienta más. > Spina, María Laura

La Inteligencia Artificial generativa (IA), permite la creación de nuevos contenidos en el ámbito del aula. Los alumnos utilizan la IA como una herramienta más

dentro del proceso creativo, creando imágenes y textos que han permitido lograr un mayor impacto profesional del Proyecto Integrador. Durante el primer cuatrimestre, los estudiantes han utilizado la IA para generar imágenes o, para obtener diversas versiones de las mismas, en sus Proyectos Integradores. Estas imágenes, luego retocadas en Photoshop, aportaron notable valor a los proyectos. Si bien la inclusión de la IA provoca una transformación en el aula (y fuera de ella), en la enseñanza y aprendizaje durante el propio proceso creativo de los estudiantes, el apoyo colaborativo de esta nueva tecnología suma valor. La IA se constituye como una herramienta más, como un programa más de Diseño o un nuevo lápiz digital siendo responsabilidad del docente guiar a los alumnos en su correcta utilización.

• Comisión 6

F62. Ilustración III. > Aballay, Diego

Comparto mi experiencia en la asignatura Ilustración III, de la carrera Diseño de Ilustración, donde con mis estudiantes generamos proyectos editoriales, en los cuales desarrollamos libros colectivos ilustrados. Planteo un aprendizaje ágil, divertido y profesional, donde los estudiantes puedan poner en la práctica conocimientos como el uso de la perspectiva, el diseño de muebles, escenarios, objetos y vestuario acorde a las historias elegidas.

F63. El Proyecto Integrador en Guion Audiovisual I. > Aratta, Martín

Entendemos el Proyecto Integrador como un vehículo articulador de las prácticas y de los saberes en circulación durante la cursada. Encarnando de alguna forma un modelo de desarrollo profesional, vertebrado en el transcurso de los encuentros, las temáticas, contenidos y ejercitaciones necesarias para la elaboración de un guion de ficción de cortometraje. Desde la aparición y/o generación de ideas núcleo, pasando por la determinación del conflicto dramático y las fuerzas antagónicas, la elaboración de materiales de escritura gradual como la síntesis, la sinopsis, la estructuración argumental y la escaleta, hasta llegar - como fruto del recorrido - al guion literario en formato "americano". El Proyecto Integrador eslabona en cada etapa un núcleo diferente de conocimientos que deriva en el guion original y en una agenda conceptual en la cual se evalúa la propia labor.

F64. Espacios Gastronómicos en Contextos Urbanos Emergentes. > Buero, Martín

El Proyecto Integrador de la asignatura Diseño de Interiores IV tiene como objetivo el desarrollo integral de un local gastronómico destinado a un cliente real o ficticio, ubicado en un sector estratégico de expansión urbana, consolidado como polo gastronómico y corredor verde con vistas al río. La propuesta académica plantea un abordaje proyectual que contemple los aspectos funcionales, constructivos, estéticos y comunicacionales vinculados a la identidad de marca, considerando las exigencias propias del diseño comercial contemporáneo. Los/as

estudiantes deben elaborar un plan de necesidades que incluya la organización del servicio gastronómico y su articulación con el entorno inmediato, estableciendo vínculos directos e indirectos con el espacio público y el equipamiento urbano circundante. La riqueza cultural y social de la ciudad de Buenos Aires es un componente clave en el desarrollo conceptual del proyecto, promoviendo propuestas integradas al contexto urbano que enriquezcan la experiencia del usuario y contribuyan al fortalecimiento del entramado comunitario.

F65. Taller de Reflexión Artística vs Historia del Arte. > Di Pasquo, Emiliana

Cuando los alumnos escuchan de qué se trata Taller de Reflexión Artística I, suelen relacionar los contenidos a Historia del Arte. Esa imagen los lleva a pensar en un montón de contenido teórico, a veces tedioso y un poco aburrido. El Proyecto Integrador de la asignatura propone derribar el mito de que la Historia del Arte es aburrida. Intenta acercarlos a las vanguardias artísticas a través de conceptos, elementos y artistas que comparten el mismo mundo que ellos en la actualidad. El trabajo empieza vinculando a nivel visual cada vanguardia desarrollada con artistas o diseñadores emprendedores contemporáneos (pueden sacarlos de Instagram), para después terminar escribiendo un ensayo sobre lo aprendido en el cuatrimestre, vinculando los conceptos con el artista que terminan eligiendo entre ese primer catálogo de opciones. La elección del artista es variada, puede ser desde un pintor hasta un DJ o un actor, vinculada con la carrera de cada estudiante. Lo interesante de la propuesta, es que incluye una entrevista con el artista elegido, lo cual acerca a los estudiantes a las vivencias y expresiones artísticas desde una experiencia cercana y amena. Una vez terminado el proyecto, los chicos suelen expresar que aprendieron mucho, derribaron prejuicios y lograron conocer la manera en la que las vanguardias pueden incidir en las distintas disciplinas en la actualidad tanto en el proyecto propio como en el de sus compañeros de cuatrimestre.

F66. Diseño y adaptación de materiales didácticos para el acompañamiento en la Investigación. > Grunbaum, Yamila

La construcción de materiales didácticos que articulan teoría y práctica fomenta en los estudiantes una comprensión activa del proceso investigativo. Elementos como fichas de avance, actividades y herramientas organizativas, diseñados para ser utilizados en diversos cursos pero con la flexibilidad necesaria para adaptarse a contextos y necesidades particulares, resultan fundamentales. Es importante señalar la demanda de tiempo y esfuerzo que tales tareas generan. Sin embargo la adaptabilidad permite que dichos recursos mantengan su pertinencia y eficacia teniendo en cuenta la necesidad de sostener la rigurosidad teórica. La evaluación sistemática de estos materiales es esencial para garantizar su calidad, considerando aspectos de contenido, diseño pedagógico y técnico. La entrega periódica, junto con devoluciones personalizadas, facilita un acompañamiento cercano y promueve la autonomía investigativa. En este proceso, el rol docente se posiciona como mediador y orientador,

guiando y motivando al estudiante, el cual favorece el desarrollo de competencias críticas y reflexivas. La creación, evaluación y adaptación flexible de estos instrumentos constituyen una estrategia que fortalece el aprendizaje significativo y la formación integral en la vida universitaria.

F67. Pensar en voz alta: el taller como comunidad de sentidos en tiempos de inteligencia artificial. > Landoni, Paula

En esta ponencia se propone intercambiar y debatir, entre el equipo docente universitario, en torno a prácticas y recursos educativos alineados con el paradigma pedagógico de la Universidad de Palermo en el marco de la Inteligencia artificial. Voy a compartir una selección de experiencias, recursos y metodologías pedagógicas desarrolladas en el contexto del aula-taller de la asignatura Taller de Reflexión Artística. Estas propuestas didácticas se centran en la articulación entre la práctica de la lectura y escritura académica como requisitos en los debates áulicos para la elaboración del proyecto de un ensayo escrito en el marco de la IA. La presentación se focaliza en la construcción del ámbito de taller como comunidad de aprendizaje, un espacio donde la comprensión, la integración conceptual, el diálogo, la formulación de preguntas y la producción de sentidos colectivos permiten enriquecer tanto los procesos individuales como las dinámicas colaborativas.

F68. Resonancias del tiempo en el estudio de las artes. > Meza, Ofelia

Durante la cursada del Taller de Reflexión Artística III, analizamos distintas corrientes surgidas en torno al concepto de modernidad, entendida principalmente como una forma de organizar el tiempo de la experiencia humana. Desde una mirada crítica, reconstruimos los contextos históricos de aparición de distintas etapas de la historia del arte y cómo se manifiesta el tiempo en ellos. Esta reflexión sobre la temporalidad nos lleva a pensar en modos de ver la organización del mundo y del relato histórico. El Proyecto Integrador “Resonancias de la modernidad, eclecticismo y novedad” incentiva a los estudiantes a desarrollar proyectos propios. Nos enfocamos especialmente en la noción de resonancia, entendida como una forma significativa que trasciende su contexto de origen. A través de ella, exploramos cómo conceptos formales como la perspectiva renacentista, el claroscuro barroco o el culto a la juventud del rococó resuenan en producciones contemporáneas. Esta perspectiva temporal enriquece la experiencia educativa al cruzar pasado y presente desde una mirada crítica, creativa y personal.

F69. Entrenamiento de herramientas profesionales en el desarrollo académico. > Rocha, Camila

Durante el cuatrimestre realizamos con los estudiantes un recorrido sobre las herramientas para la venta de un proyecto a través de storytelling y técnicas de oratoria. ¿Cómo vender mi proyecto? ¿Cómo captar potenciales inversores? ¿Cómo identificar las fortalezas y oportunidades de contenido y explotárlas? ¿Qué busca el mercado audiovisual? El objetivo es entrenar las habilidades

necesarias para introducirse en el campo audiovisual profesional.

F70. Experiencia docente. > Turdera, María Andrea

Durante el primer cuatrimestre, dicto la asignatura “Introducción a la Investigación”, orientada a estudiantes de carreras vinculadas al diseño, la moda, la fotografía y la ilustración. El propósito central es brindar herramientas conceptuales y metodológicas que les permitan iniciar un recorrido investigativo vinculado a sus propios intereses disciplinares, en el marco de los Proyectos Integradores. Desde el inicio de la cursada propongo pensar la investigación no sólo como un procedimiento técnico, sino como una actitud frente al mundo. En este sentido, trabajamos la figura del investigador como alguien que observa, formula preguntas y construye sentido, no desde la neutralidad, sino desde una posición situada y creativa. A lo largo del curso incorporamos distintos recursos para enriquecer esta perspectiva: textos académicos, imágenes, referencias literarias y filosóficas. Entre ellos, el cuento *Las ruinas circulares* de Jorge Luis Borges, que es un punto de partida para pensar el acto de investigar como una forma de soñar a otro —o de soñarse en otro— y de dar forma a aquello que aún no tiene lenguaje. La figura del hombre que sueña a un otro con la voluntad de hacerlo real, y que luego descubre que también él es soñado por otro más, nos permite discutir los vínculos entre creación, conocimiento y subjetividad. Los trabajos de los y las estudiantes reflejan en gran parte esta búsqueda: se animan a investigar desde preguntas personales, ligadas a sus trayectorias, contextos y preocupaciones, pero también con un horizonte crítico y reflexivo. Entre los temas abordados, surgen preocupaciones vinculadas al impacto ambiental y la sustentabilidad en la industria del diseño, los efectos de las redes sociales en la construcción de estéticas y en la autopercepción del cuerpo, así como también representaciones culturales de la belleza y el consumo. Estas exploraciones permiten articular intereses individuales con problemáticas contemporáneas de fuerte relevancia social, aparecen como núcleos de interés que articularon teoría y práctica. En síntesis, la experiencia docente es sumamente enriquecedora, tanto por la posibilidad de acompañar procesos de exploración genuinos, como por el desafío constante de transmitir que investigar no es únicamente aplicar una técnica, sino habilitar un modo singular de mirar, interrogar y transformar la realidad.

• Comisión 7

F71. Teorías de la Comunicación: Un Enfoque Pedagógico Innovador para el Análisis Crítico de la Cultura Mediática. > Africano, Leandro

La asignatura Teorías de la Comunicación propone un modelo pedagógico que integra el análisis crítico de los medios y la producción académica, buscando desarrollar en los estudiantes una comprensión profunda de la comunicación en el siglo XXI. A través del Proyecto Integrador, los alumnos exploran ejes temáticos como hechos de relevancia mediática, cambios en los con-

sumos culturales y fake news. Se fomenta la reflexión sobre el impacto de los nuevos medios y plataformas, las campañas políticas y publicitarias, y los “no lugares”. Los estudiantes aprenden a aplicar teorías de la comunicación para analizar y deconstruir los mensajes mediáticos, desarrollando habilidades de pensamiento crítico y argumentación. La cátedra promueve la investigación, la escritura académica y el uso de herramientas metodológicas para que los estudiantes se conviertan en comunicadores competentes y reflexivos.

F72. Hacia un montaje escénico. > Bar On, Ariel

En la cursada de Dirección teatral II nos proponemos articular la puesta en escena con todos sus elementos a partir de algún texto de Bertolt Brecht. Los proyectos surgen en el encuentro de todos los integrantes del grupo, para luego elegir algún texto o aspecto de la poética brechtiana que permita generar resonancias de acuerdo al interés artístico colectivo, y desde ahí crear sus propias escenas para realizar el montaje final.

F73. Desde Salamanca: Tradición y Creatividad. > Cabrera, Sandra

En el desarrollo de la cursada de la asignatura Comercialización I se lleva a cabo el Proyecto Integrador que consiste en la elaboración de un Plan de Marketing. En este cuatrimestre trabajamos para el Centro Salamanca en Buenos Aires, dentro del Programa “Trabajos Reales para Clientes Reales”. Voy a compartir las presentaciones donde se observa cómo a partir de conocer al cliente, y analizar las tendencias del mercado, se proponen proyectos que respondan a las demandas actuales, poniendo en valor el activo cultural y las tradiciones.

F74. Diseño con identidad: gestión creativa, narrativa visual y tiempos de entrega. > Dueñas, Lucía

Durante la cursada se propuso un enfoque que prioriza la libertad creativa de cada estudiante, permitiéndoles explorar su propio estilo, referencias e intereses dentro del marco del Proyecto Integrador. El eje está puesto en la construcción conceptual sólida y el desarrollo de una propuesta con coherencia estética, visual y discursiva. Se acompaña a los estudiantes en la planificación y organización de sus procesos, poniendo especial énfasis en la gestión del tiempo, los entregables por etapas y las producciones audiovisuales como parte de la presentación final: lookbook, campaña fotográfica y fashion film. El objetivo es que cada estudiante pueda construir una colección que no solo refleje su mirada como diseñador/a, sino que también evidencie habilidades técnicas, narrativas y de comunicación visual. La experiencia busca fomentar la autonomía creativa dentro de una estructura clara, promoviendo resultados diversos, personales y profesionalmente presentables.

F75. Innovación, análisis y creatividad en Comercialización I y II. > Figalo, Daiana

En las Asignaturas de Comercialización I y II, los estudiantes desarrollan Proyectos Integradores que combinan marketing estratégico, creatividad, tecnología e innovación. En Comercialización I crean un producto o servicio

original desde cero, definiendo el público objetivo, la propuesta de valor, el posicionamiento, la identidad de marca y el presupuesto del proyecto. En Comercialización II trabajan sobre marcas reales del mercado, identifican oportunidades de mejora y desarrollan una pieza madre de comunicación que refleje la identidad renovada de la marca, también con proyecciones presupuestarias. La Inteligencia Artificial es una aliada clave en ambas cursadas: los estudiantes diseñan avatares de consumidores a partir de prompts y generaron imágenes para sus campañas. Las clases se apoyan en recursos visuales, dinámicas participativas y un ambiente de trabajo colaborativo. Como docente, puedo comprender que el soporte visual tanto presencial como virtual, potencia la comprensión, motiva al aprendizaje y permite una conexión más profunda con los contenidos, alineándose con el enfoque pedagógico de la Facultad.

F76. Proceso creativo y resolución técnica. > **Gabriel, Victoria**

En esta oportunidad, voy a exponer el trabajo de una alumna que se destaca por su solidez conceptual y su dominio técnico en el campo del diseño de indumentaria I. El proyecto que presento constituye una propuesta integral que articula investigación, creatividad y una profunda sensibilidad estética. A lo largo del desarrollo de la cursada, la alumna logra interpretar su concepto original y generar dos prototipos coherentes, creativos y con identidad propia. Cada etapa del proceso —desde la investigación inicial, las texturas, los bocetos, hasta la confección final— fue abordada con un alto nivel estético. El resultado final es una producción de modas la cual abarca las fotografías, el desfile digital y el fashion film respetando su impronta y el concepto que se otorgó desde la cátedra. Esta exposición busca dar cuenta de ese recorrido y poner en valor el trabajo de una futura profesional con gran proyección en el campo del diseño.

F77. Taller de moda 1. > **Gianetti, Paula**

Taller de Modas 1 es una asignatura introductoria orientada a la exploración del proceso creativo y técnico en el diseño de indumentaria. A lo largo del cuatrimestre, los estudiantes desarrollan una mini colección de 7 figurines, trabajando de manera progresiva en la ilustración de figurines de moda. El enfoque del taller combina el estudio del cuerpo humano, su estructura y proporciones, junto con el análisis de las siluetas y rubros de indumentaria. También se abordan contenidos fundamentales como la armonía del color, la construcción de paletas cromáticas, la aplicación de texturas y técnicas de intervención textil. El objetivo es que los estudiantes puedan traducir conceptualmente sus ideas en propuestas visuales coherentes, creativas y técnicamente precisas. Este espacio fomenta tanto la expresión personal como el desarrollo de una mirada proyectual integral, sentando las bases para futuros niveles de diseño en la carrera.

F78. Reflexión en torno a los desafíos pedagógicos en la investigación durante el primer cuatrimestre. > **Leveroni, Renzo**

La presente reflexión se enmarca en la asignatura Introducción a la Investigación, que es transversal a todas las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación. Se propone una perspectiva crítica y situada sobre los desafíos pedagógicos que surgen al abordar contenidos metodológicos en el primer cuatrimestre del ciclo de formación de la carrera de grado, desde la concepción de que leer y escribir no son habilidades genéricas, sino prácticas configuradas por las convenciones de cada disciplina (Carlino, 2005).

F79. Fotomontaje creativo. > **Spinacci, Paula**

El Proyecto Integrador de la asignatura de Taller de Fotografía V, perteneciente a la carrera de Licenciatura en Fotografía, se titula Fotomontaje creativo. Durante todo el cuatrimestre los estudiantes trabajan con el software de Photoshop y se encuentran frente a la amplia variedad de posibilidades funcionales, creativas y expresivas de la manipulación de imágenes digitales. Hoy estas posibilidades están en constante transformación gracias a la incorporación de la IA. Puntualmente se profundiza el retoque de beauty, el retoque de producto y la integración de elementos en un fotomontaje. De esta manera, con el proyecto se plantean diversos objetivos que involucran el trabajo de diversas competencias de cada uno de los estudiantes. Entre ellos, poder comprender y aplicar herramientas y técnicas que sirven para formarse como profesionales con los conocimientos que permiten resolver problemas propios del mundo laboral y herramientas que permitan la indagación de la expresividad mediante el retoque digital.

F80. Identidad, aplicación y proyección profesional de la Ilustración de Modas. > **Traba, Laura**

Este proyecto tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen e indaguen en la ilustración de moda desde la impronta personal. Buscando las técnicas, referencias y posibilidades que les brindan distintos soportes. Además el proyecto se enmarca en el trabajo sobre una marca real, presentando una propuesta de cápsula para las mismas haciendo hincapié en la representación gráfica de la misma, presentando estampas y tipologías desarrolladas por ellos mismos. Todo esto finaliza enmarcado en un portfolio que englobe lo desarrollado durante la cursada y que sea útil para la proyección profesional de cada uno de ellos. Durante la cursada se exploran distintos ejercicios y prácticas con el objetivo de reforzar las herramientas de cada estudiante y desarrollar nuevas, generar confianza frente a la hoja en blanco y conocer su propia voz plástica.

F81. ISO. > **Visciglio, Geraldine**

Propuesta que planteamos desde la cátedra busca fusionar fotografía y moda a partir de la deconstrucción de camisas y faldas. A través de recursos de acumulación textil, las prendas se transforman: se desarmen, se recomponen y dan origen a nuevas molderías. Inspiradas en el lenguaje

visual y técnico de la fotografía, cada pieza actúa como un encuadre que revela la esencia de una imagen. El desfile captura la luz, la sombra y el instante, convirtiendo la moda en arte fotográfico.

• Comisión 8

F82. “Una historia de mi familia”: afianzando el rol de los/as estudiantes. > *Alvarez, Florencia*

El Proyecto Integrador “Una historia de mi familia” consiste en la construcción de un texto narrativo a partir de la elección de una temática basada en vivencias, anécdotas y/o recuerdos personales. A su vez es fundamental el desarrollo de una investigación que dialogue con el proceso creativo. Considerando que la asignatura se enmarca en el segundo cuatrimestre de las carreras, se erige como un espacio propicio para la praxis de todo aquello relativo al ámbito académico: la creación del portfolio en Instagram, los pasos del proceso de investigación, el acopio y organización del archivo, la realización y transcripción de la entrevista, la escritura y corrección del relato, la instancia oral abordando un tema próximo a los/as estudiantes, el ordenamiento y uso estratégico del prompt, así como el respeto de las normas formales que exige una entrega académica. Es así como a partir del desarrollo del Proyecto Integrador se practican y afianzan diversas instancias que los/as estudiantes continuarán ejerciendo en el ámbito de la Universidad y en su camino profesional.

F83. Las prácticas de escritura universitaria en el marco de la cultura de la convergencia. > *Bettendorff, Elsa*

La aceleración de las innovaciones tecnológicas en los campos de la información y la comunicación ha afectado, sin dudas, las prácticas de producción escrita en todos los ámbitos, tanto en sus condiciones materiales como simbólicas. En este sentido, los textos elaborados por nuestros estudiantes no solamente reflejan el empleo de herramientas digitales (en particular, aplicaciones de inteligencia artificial), sino que, además, se convierten en insumos potenciales para nuevas producciones en el momento de “archivarse” en plataformas educativas o difundirse en documentos institucionales y redes sociales. La “cultura de la convergencia”, entendida, en términos de Henry Jenkins, como un proceso en el que los medios tradicionales y los virtuales se fusionan (habilitando nuevas formas de participación de los usuarios), puede servirnos como base para reflexionar sobre la posibilidad de fomentar, desde nuestro rol docente, una actitud consciente, responsable, solidaria y creativa en cada uno de nuestros alumnos ante el avance del “determinismo tecnológico”.

F84. Diseñamos una serie de figurines. > *Fernandez, Marcelo*

El Proyecto Integrador que articula la asignatura Taller de Moda I aborda fundamentalmente la experimentación plástica y técnica alrededor del dibujo de figura humana aplicado al diseño de moda. Este proceso parte de los

cánones clásicos de proporción surgidos de la escuela de arte antigua griega y enfatiza en la búsqueda personal de múltiples formas de estilización con el objetivo de resolver una serie de figurines de moda que reflejen un discurso visual y conceptual propio. Para ampliar ese marco conceptual se propone la elección de un referente artístico, de reconocida trayectoria, que interpele al estudiante promoviendo un trabajo de investigación que permita, internalizar, vincular y hasta transformar los contenidos que componen la planificación. Desde lo meramente técnico se trabaja con diversos recursos y herramientas de las artes plásticas para la resolución de bocetos, collages y texturas. En este sentido se promueve además el uso de diversas herramientas digitales incluyendo las nuevas vinculadas con IA, como complemento de las técnicas plásticas manuales.

F85. Creatividad en el desarrollo de eventos musicales. > *Follari, Marcelo*

En la asignatura Producción Musical I los estudiantes deben diseñar e aplicar las herramientas conceptuales de la producción de eventos musicales, para llevar a buen puerto la realización de un evento musical. Uno de los elementos centrales a la hora de evaluar la concreción de un evento es el aspecto creativo. Esa creatividad está fundamentada por la originalidad de la propuesta tanto en lo estético como en lo artístico. En relación con lo estético, se evalúa la elección de un espacio musical adecuado, y la capacidad de los estudiantes de adecuar ese espacio con la propuesta artística definida por ellos. También la comunicación de la propuesta a través del uso de redes sociales y otros medios de comunicación como gacetilla de prensa, flyers y banners cumplen un rol central.

F86. Conceptualizar desde las imágenes. > *Gonzalez Narvarte, Julia*

En el marco de la asignatura Introducción a la Investigación, obligatoria para todos los estudiantes ingresantes de la Facultad de Diseño y Comunicación en su primer año, propuse una vía alternativa para trabajar algunos contenidos curriculares. Uno de ellos fue destinado a la clase sobre el “marco teórico”, concepto que trabajamos desde un enfoque más visual y sensible, haciendo un paralelismo con el punto de vista en la pintura, para que los/las estudiantes comprendan que el marco teórico no es un enfoque predeterminado, sino una forma de mirar el tema elegido: desde dónde se paran, qué lentes usan, qué autores les ayudan a mirar mejor. En este sentido, analizamos algunas reconocidas pinturas que evidencian el pasaje de la construcción de la perspectiva renacentista (centrada en un único punto de fuga), para luego reflexionar sobre los modos en que en la modernidad dicho eje comienza a problematizarse, especialmente a través del cubismo y el impresionismo, donde los puntos de fuga se multiplican. Con estos elementos pudimos hacer una clase dinámica que ayuda a trabajar el concepto de marco teórico.

F87. El Proyecto Integrador - Un trabajo de grupo. > Juster, Lorenzo

La constitución de equipos eficientes, que se integran a fin de obtener un producto que conmueva a sus audiencias, es la base sobre la que se construye una producción teatral, en cualquiera de sus circuitos. Construimos durante la cursada un modelo de simulación de Teatro Público circunscribiendo sus estrategias y particularidades, a los conceptos de cultura y políticas culturales de un territorio específico. Determinamos su misión institucional, planteando objetivos a alcanzar dentro de los proyectos artísticos, de producción y de desarrollo territorial de la organización. Se genera una propuesta de estructura edilicia y organizacional, así como la dotación de personal, de áreas operativas y equipamientos necesarios para alcanzar sus objetivos. Culminamos el proyecto proponiendo una planificación tentativa, incluyendo la gestión artística, técnica, administrativa y comunicacional, así como el análisis de tiempos de preproducción, producción y explotación.

F88. Presentación de una propuesta de Diseño de Indumentaria. > Molina, Noel

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 estudiante 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.

F89. Inteligencia Artificial como aliada en la enseñanza de normas APA: una experiencia integradora en proyectos de Diseño y Comunicación. > Niz, Jesica

Las normas APA suelen ser vistas por los estudiantes de Diseño y Comunicación como un obstáculo, ajeno a sus intereses creativos. Sin embargo, la correcta citación y organización de referencias es clave para validar cualquier proyecto académico o profesional. En esta experiencia integradora, se trabaja con herramientas de Inteligencia Artificial que asisten en la generación automática de citas, la detección de errores y el formateo de documentos según normas APA. A través de ejercicios aplicados a proyectos de integración, los estudiantes pudieron resolver desafíos concretos, reflexionar sobre la importancia de la ética en el uso de fuentes y comprender cómo la tecnología puede ser un aliado en la producción académica. Se presentan los aprendizajes obtenidos, las dificultades encontradas y las estrategias pedagógicas utilizadas para integrar la IA al proceso, alineadas con la perspectiva de “otra forma de estudiar”.

F90. Evolución de un objeto. > Ratinoff, Ileana

Durante el cuatrimestre analizamos la evolución de un objeto desde la revolución industrial hasta el periodo de entreguerras. Diferencias entre el siglo XIX y principios del siglo XX. La influencia del contexto socio político mundial en el desarrollo industrial. Las primeras escuelas de diseño y el lenguaje objetual que se desarrollará a lo largo del siglo XX.

F91. El Proyecto Integrador: Cómo lograr la tapa perfecta para nuestros libros. > Reggiani, Anabella

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 y trabajos prácticos, 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 proyectos presentados durante la cursada 2024/2025, comparto las diferentes propuestas que permiten la realización de la tapa final del libro de autor que los alumnos desarrollan durante la cursada como Proyecto Integrador, con el objeto de mostrar el resultado final que la resultante de un libro impreso. En ese sentido, la diagramación, la elección de target específico, así como la guionización y el diseño editorial confluyen con el objeto de transmitir mensajes vinculados con la fotografía de autor en el marco del diseño editorial.

F92. Integración y Proyección. > Tellechea, Rodrigo

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, Diseño de Interiores y Producción de Moda. El relato se centra en describir al público objetivo, el contexto de cursada y, consecuentemente, de qué manera ha sido diseñada la planificación y el desarrollo del Ciclo de Asignatura. El 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 principal es adaptar el recorrido para poner al alcance de los estudiantes, herramientas del Diseño Gráfico que les permitan mostrar su producción a la altura de sus expectativas profesionales.

F93. La Inteligencia Artificial en el marco del proyecto integrador. > Vidal, Marcelo

La Inteligencia Artificial ha irrumpido en nuestra vida cotidiana de manera categórica. Se está haciendo presente en todas las esferas, incluida la educativa. En ésta, su utilización ya ha comenzado a generar debates. El modelo de aprendizaje basado en proyectos que propo-

ne nuestra facultad nos ofrece un espacio inmejorable para la inclusión de la IA este ámbito. En ese sentido, la centralidad del proyecto integrador en tanto recurso pedagógico e instrumento de evaluación nos convoca a pensar formas superadoras de incluir a la IA en los procesos de aprendizaje.

• Comisión 9

Participaron los siguientes docentes: Brand, Pablo; Ciccolella, Fernanda; Fernandez, Sabrina; Garcia Recoaro, Nicolas; Gonzalez, Gustavo; Kesler, Fabian; Massi, Hector; Perretta, Cristina; Porfiri, Federico; Rossi, Mariana; Stiegwardt, Andrea; Tamashiro, Sabrina y Varela, Claudia A continuación se presentan algunos de los abstracts enviados.

F94. La ambigüedad en el marco pedagógico. > Brand, Pablo

Durante las clases, se trabaja en conjunto con los estudiantes los desafíos de los procesos creativos. Entender la ambigüedad como parte del proceso creador, es fundamental para pulir el mensaje que quiero transmitir, identificar los estímulos que me incitan a crear la obra, esclarecer la idea partiendo de un conjunto abstracto de pensamientos o experiencias, sintonizar con un equipo y entender que el inicio de toda creación, parte de un caos, que avanza hacia la ambigüedad, para luego transformarse en una obra.

F95. La evaluación y el seguimiento en la asincronía: El rol docente como artífice de sentido. > Ciccolella, Fernanda

En los entornos educativos asincrónicos mediados por tecnología, la evaluación suele limitarse a prácticas de control y acreditación, lo que debilita el vínculo pedagógico y empobrece el aprendizaje. Sin embargo, este contexto ofrece la oportunidad de resignificar la evaluación y el seguimiento, transformándolos en instancias de diálogo, hospitalidad y construcción de sentido. El rol docente se redefine: pasa de ser un mero verificador a convertirse en diseñador de consignas abiertas, facilitador de retroalimentaciones personalizadas y promotor del lazo pedagógico, incluso sin coincidencia temporal con los estudiantes. Las prácticas evaluativas que priorizan consignas auténticas, retroalimentación empática y espacios de auto/co-evaluación favorecen la metacognición, la participación activa y la apropiación crítica del conocimiento. En contraste, los formatos automatizados y estandarizados refuerzan una lógica de cumplimiento superficial. Así, la asincronía no debe verse como una limitación, sino como una oportunidad para fortalecer el cuidado y la reflexividad en la enseñanza. Para lograrlo, es necesario tomar decisiones pedagógicas conscientes y promover políticas institucionales que valoren la calidad del vínculo educativo por sobre la mera eficiencia. De este modo, la evaluación y el seguimiento se convierten en herramientas clave para aprendizajes auténticos y transformadores.

F96. Historia en cinco ilustraciones. > Fernandez, Sabrina

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, deben 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.

F97. Desafío investigación: apuntes sobre el trabajo a distancia en este campo. > Garcia Recoaro, Nicolas

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.

F98. Integración de la IA en la Producción Musical. > Gonzalez, Gustavo

El alumno asume el rol de productor musical y desarrolla una canción testigo de un artista (solista, dúo o grupo), abarcando todas las etapas: preproducción, grabación, mezcla y mastering. El proyecto puede ser individual o grupal, y debe realizarse en el estudio de la Universidad. Se entrega una carpeta de producción con demo, maqueta MIDI (con cambios propuestos), planificación técnica (instrumentación, micrófonos, tiempos) y los audios: demo, pre-mix, mix y master. Se solicita incorporar herramientas de inteligencia artificial para investigar artistas de referencia, presupuestos de tiempo y costos actualizados. Además, el productor debe describir cómo integrará recursos como Automix, Moises o Penalty Loudness para asistir procesos técnicos como mezcla, separación de stems y control de loudness. Estas herramientas deben complementar, no reemplazar, el criterio artístico del productor.

F99. Performances site specific dentro de la Universidad.**> Kesler, Fabian**

Dentro de lo que es la asignatura Creación Sonora 3, el desafío para la cursada trata de aprovechar los emergentes del cuatrimestre, en este caso cursar en un aula rodeada del patio de la Universidad, formando dos zonas muy claras que forman el núcleo de la hipótesis espacial de la obra. Aplicando conceptos de arte paramétrico, los alumnos componen obras sonoras pensadas en dos planos independientes y con la dualidad como disparador conceptual, siendo una zona denominada “beat” y que contiene música en un estilo con ritmo bailable y la otra zona un estilo con música etérea, más de tipo contemplativo. Se elige el estilo en base a los estudiados en clase y aparte de presentar sus obras los alumnos realizan un acto performático también bajo la premisa de la dualidad. Una vez armados los planes, se utiliza la IA para que entregue un análisis y opinión de las elecciones técnico-estéticas en base a un prompt apropiado que justifique su implementación.

F100. Formación para el ejercicio profesional. > Perretta, Cristina

El Proyecto Integrador de “Arquitectura Legal y Ejercicio Profesional” (con modalidad virtual) permite a los estudiantes abordar aspectos legales y éticos de la disciplina mediante el análisis, desarrollo y resolución individual de un caso práctico. A través de actividades individuales que refuerzan las teóricas y de pequeñas salas grupales para debate sincrónico, se pretende desarrollen habilidades críticas para la toma de decisiones, aplicando normativas vigentes en una situación profesional simulada. Las docentes guiamos a los alumnos en la vinculación entre el Derecho y el Ejercicio Profesional concretamente, impulsando a la reflexión sobre la responsabilidad profesional. Está permitido el uso de nuevas tecnologías como la inteligencia artificial; ante la detección de su uso se estimulan actividades orales para la corrección de inconsistencias en las entregas de sus actividades individuales y/o correcta incorporación de conceptos. Los Momentos fueron instancias orales para favorecer la correcta expresión y argumentación, estimulando autonomía y pensamiento crítico de los futuros arquitectos.

F101. Por un ciclo de producción de indumentaria consciente y responsable. > Rossi, Mariana

A lo largo de la cursada se busca que el alumno pueda conocer el ciclo de producción completo de la indumentaria, desde el inicio de la fibra textil hasta la venta del producto. Debemos tener la responsabilidad de informar a los alumnos de la contaminación que genera la industria de la moda en el planeta y brindarles herramientas para que puedan aplicar en sus proyectos de forma comprometida. Diseñar una prenda no es sólo dibujar una idea, es entender quién está detrás de cada paso que necesito dar para que mi proyecto sea materializado, es entender la red que lo contiene, es comprometerse con el producto que lanzamos al mercado sabiendo que la función principal del diseñador es cubrir una necesidad específica y no sólo pensar en lo estético, es un conjunto que debe

pensarse de forma equilibrada y comprometida con el medio ambiente.

F102. Proyecto Integrador. > Stiegwardt, Andrea

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.

F103. La representación gráfica en los tiempos de la digitalización. > Varela, Claudia

El Taller Integral de Arquitectura 1 (TIAI) es la primera asignatura proyectual y en tanto integral introductoria de las herramientas generativas, de comunicación y conceptuales para la elaboración de un proyecto de arquitectura; se compone de tres asignaturas: Taller, Teoría y Representación. En 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 comunicación del proyecto. 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 comunicación 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 10**F104. Gestionando proyectos innovadores. > Aragone, Maria Florencia**

En relación a la asignatura Desarrollo de proyectos comerciales I, el Proyecto Integrador consiste en crear y diseñar una idea de negocios para vender un producto / servicio vinculando a cualquier rubro (se fomenta que sea sustentable). Los alumnos /as elaboran una idea emprendedora y a partir de ahí crean un modelo de negocios abarcando diferentes temáticas. En una primera etapa trabajan con la misión, visión y valores del negocio, realizan un análisis de viabilidad de inversión

y financiamiento y de los aspectos legales e impositivos, continúan realizando un FODA, crean una propuesta de valor con un diferencial, diseñan la identidad del negocio, definen las principales áreas, analizan el contexto y el impacto ambiental y definen el público objetivo. En la segunda etapa elaboran el modelo de negocios abordando temáticas como el diseño de actividades y recursos clave, segmentación del público objetivo junto con el diseño de la relación con el cliente y la definición de los canales de ventas. Asimismo, piensan en la posibilidad de contar con socios y aliados estratégicos y finalmente trabajan en los aspectos financieros del emprendimiento definiendo el modelo de ingresos y los costos asociados al mismo. Para ello elaboran un presupuesto financiero y calculan los costos de los productos/servicios, precios y punto de equilibrio. Para finalizar desarrollan un plan de comunicación y marketing y realizan una planificación de las principales tareas y proyectos a desarrollar.

F105. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Britos, Mauricio

El Proyecto Integrador de la asignatura Técnica en Sonido y Grabación I plantea como desafío la producción completa de una canción original, desde la grabación hasta la mezcla y masterización final. Los estudiantes deben aplicar los conocimientos adquiridos en cada etapa del proceso, desarrollando criterios técnicos y estéticos. Si bien el trabajo no se realiza en clase, se fomenta la conformación de grupos de colaboración entre estudiantes para asistir en las distintas producciones, promoviendo así el trabajo en red y la retroalimentación entre pares. Durante el desarrollo, se abordan decisiones clave de preproducción, selección de micrófonos, técnicas de grabación multicanal, flujo de trabajo en DAW, procesamiento de señal y estandarización de niveles de entrega. También se incentiva el uso de herramientas de inteligencia artificial para análisis, restauración y automatización de tareas. El resultado final es una producción profesional completa, evaluada en base a criterios técnicos, organizativos y creativos.

F106. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Ferrando, Andrea

La experiencia tiene como propósito promover una reflexión en torno al proceso creativo que implica la escritura del Proyecto Integrador correspondiente a la asignatura Taller de Reflexión Artística II. En este contexto, se concibe que la elaboración del proyecto requiere la puesta en práctica de una serie de herramientas y recursos que abarcan tanto el ejercicio constante de la redacción como la exploración de diversas fuentes de información y la búsqueda de inspiración por parte de los y las estudiantes. Este recorrido formativo no solo demanda habilidades técnicas, sino también una disposición abierta a la experimentación. El principal desafío consiste, entonces, en analizar críticamente las estrategias pedagógicas implementadas en el espacio de la cátedra, las cuales están orientadas a acompañar y estimular los procesos creativos individuales y grupales que surgen a lo largo del trayecto académico.

F107. Habitar Dinámico – Vivienda Colectiva. > Fredes, Martín

La cátedra parte de una reflexión sobre los modos de habitar la ciudad y la vivienda, entendidos como sistemas dinámicos en constante transformación. Desde esta perspectiva, se exploran relaciones espaciales que emergen desde la vivienda y se vinculan con las problemáticas que plantea el entorno urbano en contextos geográficos, sociales y culturales diversos. Este esquicio propone analizar distintas estrategias proyectuales para el diseño de unidades habitacionales destinadas a perfiles variados de habitantes, considerando sus necesidades, rutinas y formas de convivencia. El objetivo es repensar la vivienda como un dispositivo flexible, capaz de adaptarse a múltiples usos, escalas y temporalidades, superando modelos rígidos y tradicionales. Se invita a los estudiantes a abordar el diseño desde una mirada crítica e integradora, que contemple tanto la dimensión doméstica como su vínculo con el entorno urbano, promoviendo un habitar dinámico, inclusivo y en diálogo con la complejidad contemporánea.

F108. De la teoría al aporte disciplinar: una pedagogía situada en el Proyecto de Graduación. > Gago, Paula

Esta exposición presenta el recorrido pedagógico desarrollado en las asignaturas Seminario de Integración II e Investigación y Desarrollo II, donde los estudiantes completan el 75% de su Proyecto de Graduación. A través de una propuesta que combina metodologías activas, retroalimentación personalizada y tecnologías digitales, se potencia la apropiación de herramientas metodológicas y discursivas para construir un aporte disciplinar con proyección profesional. La secuencia didáctica en etapas fomenta el trabajo autónomo y la reflexión crítica. Se incorpora la inteligencia artificial como apoyo en la búsqueda bibliográfica, el análisis de corpus y la mejora de la escritura académica, respetando criterios éticos y promoviendo el pensamiento crítico sobre su uso. Esta estrategia favorece la escritura como práctica situada y fortalece el vínculo entre el mundo académico y el profesional. La experiencia destaca el valor de la autoría, el acompañamiento pedagógico continuo y la IA como aliada para ampliar las posibilidades de aprendizaje y comunicación del conocimiento.

F109. Desarrollo de patronaje de hombres y niños. > Guevara, Catalina

Durante el cuatrimestre se lleva a cabo el Proyecto Integrador cuyo objetivo es que los estudiantes investiguen marcas nacionales e internacionales que no desarrollan colecciones para hombres o niños. A partir de este análisis crítico, cada alumno debe diseñar una colección propia dirigida a esos segmentos, inspirándose en alguna de las marcas estudiadas. A lo largo de la cursada, se abordan contenidos de moltería y confección específicos para cuerpos masculinos e infantiles, haciendo énfasis en sus particularidades morfológicas en relación al cuerpo femenino. Como cierre, el proyecto final consiste en la presentación de tres prototipos: dos masculinos y uno infantil. Cada uno incluye su correspondiente desarrollo

conceptual y técnico, una producción fotográfica tipo lookbook y dos videos breves que muestran los prototipos en uso. La propuesta busca integrar el análisis de mercado con la práctica proyectual y técnica, promoviendo una mirada inclusiva y crítica en el diseño de indumentaria.

F110. La Dirección de Arte y las partes del todo. > *Hojenberg, Vanesa*

La presente experiencia invita a reflexionar acerca de las diversas instancias de desarrollo -creativo y expresivo, técnico y logístico- requeridas para la concreción de los Proyectos Integradores de las asignaturas de Dirección de Arte Audiovisual I y II. Se abordan las distintas etapas de trabajo involucradas en la preproducción, el rodaje y la postproducción. Asimismo, se destaca la importancia del público destinatario, las leyes de género y el relevamiento de época en la toma de decisiones. También se establece el vínculo existente entre la técnica, los medios expresivos y aquellos recursos seleccionados durante el proceso de creación y su posterior puesta en escena. A su vez -con el propósito de destacar la actividad audiovisual como un quehacer colaborativo en el cual cada área es parte de un sistema de equilibrio necesario- se establece la relación existente entre los distintos departamentos y la incidencia que cada uno de ellos tiene sobre el producto final resultante.

F111. De la técnica a la mirada: activar la creatividad en la enseñanza de la fotografía. > *Martinez Riva, Malena*

En esta exposición comparto una experiencia innovadora en la enseñanza de mi asignatura, la cual tiene un alto contenido técnico y teórico para el momento inicial de la carrera de los alumnos. El desafío consiste entonces en mantener el interés y la conexión de los estudiantes con la práctica fotográfica. A pesar de la densidad teórica, el Proyecto Integrador de la cursada consiste en un ensayo fotográfico, por lo que propongo ejercicios creativos que los alumnos deben resolver en el momento. Estas dinámicas los invitan a salir a la calle, observar activamente y tomar decisiones rápidas, lo que estimula la imaginación, la experimentación y el vínculo con la fotografía como lenguaje expresivo. Lejos de limitarse a la teoría, los estudiantes aprenden haciendo, enfrentando condiciones reales y desarrollando una mirada propia. Esta metodología promueve la autonomía, la sensibilidad visual y la integración de lo técnico con lo conceptual, habilitando un aprendizaje más significativo, activo y creativo. Es una apuesta por una educación más vivencial, artística y transformadora.

F112. Incursionar en el campo profesional. > *Rozzenbaum, Deborah*

Si bien la asignatura Diseño e Imagen de Marca es una asignatura de primer año, el trabajo que tienen que realizar los alumnos, los pone en contacto con el mundo profesional. El Proyecto Integrador propone a los estudiantes, trabajar sobre la identidad e identidad visual (incluyendo el desarrollo de la marca gráfica) de un emprendimiento con el que tengan algún vínculo (por tratarse de un proyecto propio, de algún familiar o amigo, o que les genere algún interés particular). La temática

propuesta, la forma de trabajo y el avance del proyecto, sigue los mismos lineamientos que un trabajo real de la disciplina. Muchos de los trabajos de cursada terminan siendo implementados, por lo que lo desarrollado durante el curso, pasa a formar parte de los primeros portfolios profesionales de los alumnos.

F113. Espacio social y deportivo en Tigre. > *Torras, Rodolfo*

Este cuatrimestre trabajamos en conjunto con el Taller de Arquitectura y Diseño 4. Realizamos el proyecto de un espacio social y deportivo para la Asociación Civil "Libertad Eterna" en Rincón de Milberg. Sobre este predio donde la Asociación funciona actualmente, el trabajo consiste en la ampliación y mejora del programa de necesidades, potenciando la capacidad de nuestra disciplina de pensar y resolver espacios y atmósferas para el habitar. La posibilidad de contar con un comitente real promueve un trabajo de extensión que vinculado del ámbito académico cotidiano, le suma al ejercicio un nivel de complejidad que moviliza y desafía tanto a los estudiantes como a los docentes. Focalizamos el trabajo en los siguientes temas: La reformulación del programa, su organización espacial y articulación con la preexistencia y relación al conjunto; la organización de los espacios privados, los umbrales y los espacios de uso comunitario; la definición tecnológica como la estructura, materialización y sistemas de control ambiental. Por último, promovemos la construcción de un discurso que refleje el pensamiento crítico sobre la problemática planteada y se acompañe con piezas gráficas de calidad.

F114. Experiencia pedagógica en la realización de un cortometraje. > *Vercesi, Luciano*

Me incorporé como docente en la Universidad de Palermo. Durante este cuatrimestre conocí la propuesta pedagógica de la institución, teniendo en cuenta que el proceso educativo que se lleva a cabo en la Universidad de Palermo difiere en gran medida del resto de las instituciones donde desarrollo mis tareas docentes. Dejé de lado mis métodos tradicionales de evaluación como el examen o la entrega constantes de trabajos prácticos para volcarme al desarrollo de un proyecto audiovisual que vinculara saberes y se presentara como un desafío para los y las alumnas que participan de la asignatura. Para ello dividimos el cuatrimestre en dos, la mitad de los encuentros son dedicados a la parte teórica que se lleva a cabo en el aula y la otra mitad de las clases en el set - estudio donde desarrollamos prácticas de iluminación y cámara. En términos reales las clases en el set y en el aula se transforman rápidamente en un proceso teórico- práctico donde los saberes y conocimiento se entremezclan con la adquisición de habilidades sumando experiencia en el campo laboral, logrando borrar la línea divisoria entre el hacer y el pensar. Las clases y la cursada se ajustan a la filosofía pedagógica de la Universidad. La realización de un proyecto en este caso de un cortometraje de ficción, ordena y reconfigura el dictado de la asignatura, sin perder de vista los temas que exige el programa de estudios pero adecuándolo a las necesidades de las estudiantes y al Proyecto Integrador.

• **Comisión 11**

F115. Los Proyectos Integradores de investigación y sus retos para la formación efectiva de los estudiantes.

> **Banfi, Laura**

Los Proyectos Integradores de investigación representan una original oportunidad para que los estudiantes apliquen conocimientos interdisciplinarios y desarrollen habilidades críticas. Sin embargo, estos proyectos enfrentan diversos desafíos pedagógicos, como la dificultad para coordinar miradas multidisciplinares, la gestión del tiempo y la integración efectiva de teorías y metodologías diversas. Además, los estudiantes a menudo deben superar barreras relacionadas con la falta de experiencia en investigación y la necesidad de un acompañamiento constante por parte de los docentes. Para abordar estos retos, se implementan estrategias como la tutoría personalizada, la construcción de prácticas efectivas en metodología de investigación y espacios de retroalimentación continua. Estas acciones buscan fomentar un aprendizaje colaborativo y autónomo, fortaleciendo tanto la capacidad investigativa como de superación de expectativas. En resumen, los proyectos no solo enriquecen el proceso formativo, sino que también exigen un enfoque pedagógico flexible y adaptativo para garantizar resultados significativos y un desarrollo integral de los estudiantes.

F116. El Aula, un espacio de intercambio conjunto.

Calcagno, Daniela

En el Proyecto Integrador de la asignatura los estudiantes desarrollan un libro de identidad y gestión de marca, aplicando tendencias en moda imperantes en el mercado, influencias artísticas, tendencias internacionales, blogs y medios de comunicación, junto con vidrieras, packaging, redes sociales, entre otros. Este proyecto, tiene como fin dar evidencias de aprendizaje, fundamentando las decisiones a través del marco teórico estudiado y explicitando el proceso de aprendizaje evidenciado en las diferentes etapas que lo componen. El mismo debe poder comunicar la identidad del autor, de manera coherente e íntegra, y manifestar la manera en la cual se utilizan los recursos visuales y gráficos a servicio de una idea rectora o concepto central seleccionado, construyendo lenguajes propios del estudiante como joven profesional. Al final de la cursada los estudiantes presentan un Dossier, el cual contiene un aproximado de diez páginas, con imágenes a todo color y a página completa, pudiendo incluir citas de textos, epígrafes e ilustraciones. Se espera que las imágenes que recolecten, seleccionen y/o produzcan sean de propia autoría y reflejan todo lo visto en la asignatura.

F117. Aportando una mirada más amplia a los Proyectos Integradores.

> **Condano, Gustavo**

En cada una de las entregas del Proyecto Integrador se incentiva a que los estudiantes desafíen la mirada primaria que tienen de su proyecto e intenten desarrollar un criterio más amplio y que vean su trabajo desde diferentes perspectivas. Al solicitarles que incorporen una visión que desafíe esta posición inicial, se pretende imprimirle al trabajo una amplitud mucho mayor a la

generada inicialmente. Al exponerse a una amplitud de opiniones y conceptos a lo largo del trabajo, su propia opinión profesional se verá enriquecida a la que tenían originalmente al comenzar.

F118. Hotel temático, servicio con estilo. Hospitalidad, tecnología y personalidad.

> **Cowper, Evelyn**

En esta oportunidad se muestra la producción de la asignatura Diseño de Proyectos Integrales II, donde los alumnos tienen que intervenir un espacio pre existente 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, en el barrio de San Telmo. 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, tipo de público, concepto de tipología de hotel, materialidad, selección de tecnologías pertinentes, dispositivos lumínicos y concepto de sustentabilidad. Además se incorpora la elección de un artista plástico, visual, sonoro, el cual los alumnos entrevistan, entienden sus modos de proyectar para poder luego realizar una intervención por ellos en uno de los espacios del hotel.

F119. Diseño y promoción de un videoclip original.

> **Fajbuszak Bercum, Mariela**

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 emergente. Esto incluye edición de video, gráfica animada y técnicas de postproducción y efectos visuales. A su vez los estudiantes deben proponer el diseño de una campaña de lanzamiento del videoclip en redes sociales. Los estudiantes reciben además una propuesta de trabajar un Teaser de lanzamiento de un nuevo videoclip y la campaña de promoción que contenga como inspiración una referencia artística que propongan de inspiración. Así se podrá vincular los rasgos estilísticos entre el artista seleccionado y los aspectos que desee destacar de la referencia de arte elegida. Los estudiantes realizan una investigación del artista y 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.

F120. Habitar dinámico.

> **Gomez Eulloque, Mercedes**

Para el trabajo realiza en clase se lleva a cabo la ejecución de un conjunto de espacios domésticos en un lote específico de la ciudad de Buenos Aires. El Proyecto Integrador se realiza empleando las herramientas adquiridas desde el inicio del curso y profundizando en las relaciones entre las propuestas proyectuales, la ciudad y

el habitar dinámico. Los estudiantes aplican en cada lote la información adquirida durante el análisis intencionado del sitio e indagan sobre los nuevos modos de habitar teniendo en cuenta la materialidad, diferentes sistemas estructurales y detalles constructivos. Como resultado, se obtiene un proyecto que se integra con la ciudad y su entorno inmediato, y que además contempla los modos de habitar contemporáneos.

F121. Espacio social y deportivo en Tigre. > Mosquera, Nicole

Este cuatrimestre trabajamos en conjunto con el Taller de Arquitectura y Diseño 6, de la cátedra Torrás. Realizamos el proyecto de un espacio social y deportivo para la Asociación Civil “Libertad Eterna” en Rincón de Milberg. El trabajo consiste en la ampliación y mejora del programa de necesidades, potenciando la capacidad de nuestra disciplina de pensar y resolver espacios para el habitar. La posibilidad de contar con un comitente real promueve un trabajo de extensión que vinculado al ámbito académico cotidiano, le suma al ejercicio un nivel de complejidad que moviliza y desafía tanto a los estudiantes como a los docentes. Focalizamos el trabajo en los siguientes temas: La reformulación del programa, su organización espacial y articulación con la preexistencia y relación al conjunto; la organización de los espacios privados, los umbrales y los espacios de uso comunitario y la definición tecnológica, su estructura, materialización y sistemas de control ambiental. Por último, promovemos la construcción de un discurso que refleje el pensamiento crítico sobre la problemática planteada y se acompañe con piezas gráficas de calidad.

F122. Iniciación a la investigación académica: Una mirada desde la profesión. > Ruiz, Marisa Ester

Investigar es una práctica inherente a la vida cotidiana. Tomamos decisiones, resolvemos problemas, comparamos fuentes y buscamos explicaciones: todas estas acciones implican, en mayor o menor medida, procesos investigativos. Sin embargo, cuando se trata de abordar la investigación desde una perspectiva académica y profesional, se requiere una actitud más reflexiva, rigurosa y metodológica. Esta asignatura propone iniciar ese camino, brindando herramientas conceptuales y prácticas para que los y las estudiantes comiencen a construir su propio recorrido como investigadores en formación. El punto de partida es el abordaje de problemáticas vinculadas con su campo profesional, entendiendo a la investigación no solo como un requisito académico, sino como una competencia clave para el ejercicio crítico y comprometido de la comunicación. A través de este proceso, se busca promover una actitud indagadora, fomentar el pensamiento analítico y fortalecer la capacidad de producir conocimiento situado, relevante y con sentido social.

F123. La inteligencia artificial en los proyectos creativos. > Semenzin, Leonardo

Voy a compartir reflexiones acerca de la llegada de la inteligencia artificial al aula y su aplicación a proyectos creativos. Casos prácticos en donde se aplica de manera funcional y casos en los que su empleo queda evidenciado de manera negativa.

F124. Introduciendo la IA en el aprendizaje. > Trad, Jeuel

Este cuatrimestre tuvimos una gran experiencia enseñando frontend a estudiantes que recién dan sus primeros pasos en programación. Empezamos con lo básico: HTML, CSS y JavaScript, aprendiendo cómo se arma una página desde cero. Pero lo más interesante es cómo sumamos nuevos contenidos del lenguaje, que al principio parecen difíciles o confusos. Aun así, con práctica, ayuda mutua y mucha paciencia, el grupo avanza. Además, por primera vez incorporamos inteligencia artificial como herramienta en el aula. Les mostramos cómo podemos ayudarlos a entender conceptos, proponer ideas y hasta solucionar errores de código. Al principio muestran reparos en confiar en que la IA realmente puede ayudarlos, pero con el tiempo se vuelve una aliada más del aprendizaje. Lo mejor es ver cómo, poco a poco, los estudiantes empiezan a entender lo que estaban haciendo, a equivocarse sin miedo, y a disfrutar el proceso de crear con código.

F125. Estructura, materia y configuración espacial: Primeras aproximaciones hacia la arquitectura a través de la configuración de un pabellón. > Vespa, Ezequiel

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.

F126. La historia aplicada: Resultados de la enseñanza histórica en diseño de vestuario. > Fernandez, Javiera

La propuesta busca evidenciar la puesta en valor la cátedra de Historia del Diseño de Vestuario, en donde la historia juega un rol activo dentro de la formación

académica, siendo una herramienta que va más allá de los libros de texto para ser integrada en propuestas de diseño y procesos creativos.

• Comisión 12

F127. Forma y Representación 3. > Betancourt Torres, Alejandro

La asignatura de Forma y Representación 3 propone que los alumnos, a través de distintos medios representativos, entender, comunicar y transformar al objeto arquitectónico. A través de 4 unidades enlazadas con un referente edilicio buscan explorar 4 conceptos: Aproximarse al objeto; Registrar el Objeto; Transformar el objeto y Resignificar el objeto.

F128. Herramientas: cuándo, cómo y para qué. > Chevalier, Maria Cecilia

En la carrera de Licenciatura en Diseño, el cambio y la exploración de nuevas herramientas forman parte natural del proceso de aprendizaje. Tanto en cursos iniciales como en los avanzados, los caminos posibles son diversos y, a menudo, se transitan entre aciertos y desaciertos. La incorporación de nuevas tecnologías o metodologías requiere tiempo, criterio y acompañamiento. Es fundamental generar espacios de prueba, donde el error no sea penalizado sino entendido como parte del recorrido formativo. Sin embargo, también es clave establecer límites claros: permitir que los estudiantes usen las herramientas con libertad no implica dejar de guiar. A medida que crecen en su formación, deben aprender a elegir con conciencia qué, cómo y cuándo utilizar cada recurso. El buen uso nace del entendimiento profundo, mientras que el abuso suele surgir de la comodidad o la falta de reflexión. Nuestro rol como docentes es acompañar.

F129. Lectura analítica, experimentación y reformulación del proyecto arquitectónico. > Curi, Emiliano

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.

F130. Vincular al dibujo con la IA como experiencia de asistencia proyectual. > Fernandez Erramouspe, Pedro

Con el grupo de estudiantes del nivel, en una etapa del curso, trabajamos en dibujos realizados con técnicas, isométrica, dos puntos de fuga, etc. lo cual les permite generar interesantes propuestas, y al digitalizarlas nos da la posibilidad de vincular esos bocetos a un generador de imágenes IA, para entender el alcance y su posible aplicación como motivador o enriquecedor de propuestas. El ejercicio nos permite reflexionar y comprender que el diseño puede ser alterado escribiendo palabras sin conocer absolutamente nada, pero la única opción de estar en sintonía con lo que buscamos, es bajo la supervisión del diseñador y lo que el proponga, y así la herramienta es útil como un asistente de dibujo o un programa, como 3D studio o Rhino. Esto no permite reflexionar sobre la importancia de entender que el diseño no proviene de una aplicación sino de un proceso de reflexión, investigación, propuestas proyectuales, entendimiento del usuario, necesidades y conocimiento de materiales y procesos.

F131. Taller de Reflexión Artística I. > Ferrari, Carla

Encarar las vanguardias históricas en el diseño requiere un enfoque que combine análisis contextual, experimentación práctica y reflexión crítica. Como estudiantes de diseño, deben entender que movimientos como el constructivismo, Bauhaus o surrealismo no fueron solo estilos, sino manifestaciones de ruptura con lo establecido. Donde la forma derivaba de la función o, en su versión más transgresora, la negaba. Se les pide a los alumnos que diseñen una línea de tiempo para poder: Contextualizar para que investiguen el momento histórico (guerras, revoluciones) que impulsó cada vanguardia; Deconstruir para que analicen obras clave (ej: carteles de Rodchenko, mobiliario de Breuer) identificando sus principios (geometría, minimalismo, collage); Experimentar para que reinterpreten técnicas vanguardistas (fotomontaje, tipografía asimétrica) en proyectos actuales y Questionar: ¿Cómo aplicarían hoy la utopía social del Bauhaus o el humor surrealista en diseños digitales?. “Las vanguardias son un laboratorio de ideas, no un museo” (László Moholy-Nagy). Su legado no es copiar formas, sino adoptar su espíritu transgresor para resolver problemas contemporáneos.

F132. Del aula a la fábrica: estrategias pedagógicas y tecnología en Técnicas de Producción 3. Fisscher, Vanesa

En esta primera experiencia presencial con estudiantes nativos digitales, el desafío es integrar la práctica profesional real al aula, guiando el desarrollo del Proyecto Integrador desde una mirada técnico-productiva. Como docente de Técnicas de Producción 3 y Técnica en Indumentaria con trayectoria en fábricas y marca propia, mi estrategia pedagógica se apoya en trasladar el oficio al entorno educativo: comparto herramientas, fichas técnicas reales y modos de trabajo vigentes en la industria. La incorporación de nuevas tecnologías, especialmente la Inteligencia Artificial, es un eje complementario para fomentar una visión actualizada del sector. El modelo pedagógico de la Facultad permite construir una dinámica

colaborativa y orientada a resultados concretos, donde el Proyecto Integrador es una aproximación real al proceso productivo profesional. Esta experiencia confirma que la conexión con el mundo laboral/profesional potencia la motivación, el aprendizaje y el sentido del proyecto en los estudiantes.

F133. Espacio Social y Deportivo en Tigre. > *Pentimalli, Atilio*

Este cuatrimestre trabajamos en conjunto con el Taller de Arquitectura y Diseño 6. Realizamos el proyecto de un espacio social y deportivo para la Asociación Civil “Libertad Eterna” en Rincón de Milberg. Sobre este predio donde la asociación funciona actualmente, el trabajo consiste en la ampliación y mejora del programa de necesidades, potenciando la capacidad de nuestra disciplina de pensar y resolver espacios y atmósferas para el habitar. La posibilidad de contar con un comitente real promueve un trabajo de extensión que vinculado del ámbito académico cotidiano, le suma al ejercicio un nivel de complejidad que moviliza y desafía tanto a los estudiantes como a los docentes. Focalizamos el trabajo en los siguientes temas: La reformulación del programa, su organización espacial y articulación con la preexistencia y relación al conjunto, la organización de los espacios privados, los umbrales y los espacios de uso comunitario y la definición tecnológica, estructura, materialización y sistemas de control ambiental. Por último promovemos la construcción de un discurso que refleje el pensamiento crítico sobre la problemática planteada y se acompañe con piezas gráficas de calidad.

F134. DCU – Diseño Centrado en el Usuario. > *Ripoll, Paula*

El objetivo principal de esta metodología es crear productos o servicios que sean fáciles de usar, útiles y satisfactorios para los usuarios. Para lograr esto, los diseñadores/estudiantes se involucran en una investigación exhaustiva de los usuarios, analizando sus necesidades, comportamientos y expectativas.

F135. Realización, análisis e historia de los discursos audiovisuales a través de un videominuto. > *Russo, Eduardo*

El Proyecto Integrador realizado para la asignatura Introducción al Discurso Audiovisual evalúa competencias de análisis y teoría de los medios audiovisuales, en un despliegue propio de un recorrido inicial. En comisiones mixtas, conformadas por poblaciones heterogéneas que contienen desde ingresantes a estudiantes que cursan el último año de licenciatura, el videominuto consiste en una pieza comunicativa, elaborada según criterios de diseño audiovisual. Se complementa con una carpeta de producción que describe la investigación realizada sobre la institución a comunicar, el guión técnico y storyboard, más una memoria descriptiva con los conceptos de diseño y lenguaje audiovisual abordados. Los conceptos integrados en el videominuto incorporan una elaboración discursiva fundamentada del recorrido de la asignatura: criterios de composición de imagen en pantalla; análisis

de su estructura narrativa u organización formal, principios de montaje puestos en práctica, el diseño de sonido incorporado a la pieza y el trabajo con elementos gráficos puesto en juego. De ese modo, para los estudiantes de Comunicación Audiovisual resulta el inicio de una trayectoria continuada por las otras asignaturas de Discurso Audiovisual, mientras que para los estudiantes de otras carreras permite una capitalización autónoma.

F136. Desafíos de la Comunicación y el mundo emprendedor. > *Sotto, Veronica*

Mi objetivo es poder compartir la experiencia pedagógica que se desarrolla en la asignatura Campañas Integrales I, en la cual el alumnado trabaja durante todo el cuatrimestre el diseño de un Plan de Comunicación para un emprendimiento, la idea es plantear casos y tomar decisiones en los distintos simulacros que realizamos para acercar a los estudiantes a las decisiones del mundo laboral actual y así fomentar otra forma de estudiar. Los entornos de trabajo atraviesan cambios vertiginosos que hacen que juntos repensemos muchos aspectos en relación al contexto laboral. La idea es que pongan en práctica y se apropien de recursos y estrategias que los ayuden y motiven. Por ello es importante revisar los puntos de partida y tomar en cuenta el aprendizaje colectivo entre pares. Ante esta situación una de las acciones que desarrollamos, 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. De esta manera durante toda la cursada desarrollan un Plan de Comunicación Interna integral que se ajusta a la cultura empresarial de la empresa que seleccionaron al comienzo del cuatrimestre.

F137. Cortometraje filmado en Plano Secuencia e inserción del corto en un Proyecto Transmedia. > *Trucchi, Paula*

Los estudiantes filman un corto de ficción con los contenidos trabajados durante el cuatrimestre respetando el plano secuencia. Como parte del proceso creativo y de investigación para escribir el guion, deberán conectarse con una institución externa a la Universidad, quien será una guía en esa etapa de creación y un aprendizaje y desafío para los alumnos el hecho de trabajar con personas ajenas a su grupo de estudio y de trabajo. Otro objetivo es gestionar ahorro de costos cerrando acuerdos comerciales con sponsors. Poder aprender de la negociación. Durante el rodaje y en el trabajo de post producción también armarán un proyecto transmedia a partir del PI. 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 que la narrativa actual plantea una interacción activa con el público, por lo que es necesario crear canales de participación.

• **Comisión 13**

F138. Los lenguajes visuales de la música. > *Binda, Noe*

El Proyecto Integrador de la asignatura Introducción al Lenguaje Visual consiste en la creación de un Sistema de Afiches y Componentes de Comunicación para un artista musical. Se desarrolla en 5 etapas: Se inicia con la investigación y conceptualización, incluyendo el proceso de búsqueda, relevamiento, análisis, desarrollo de propuestas, conceptos y tópicos. Luego, se trabaja con tipografías, tramas y texturas, abordando la elección tipográfica, el refuerzo semántico y la realización de tramas y texturas. Se continúa con la exploración de la imagen como signo, considerando los lenguajes visuales presentes en imágenes como soporte visual, símbolo, ícono, índice y figuras retóricas. También se desarrolla una etapa dedicada al color y la composición, que incluye la exploración del color, armonías, construcción de paletas cromáticas y propuestas de diagramación y composición aplicando leyes compositivas. Finalmente, se realiza el diseño del afiche final y su aplicación en mockups y montajes en contexto, 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.

F139. Sobre el tema del Proyecto Integrador. > *Fernandez, Gonzalo*

El Proyecto Integrador en la cátedra de Taller II: Televisión representa una oportunidad única para que los alumnos experimenten el proceso completo de producción audiovisual. A través de la creación de un programa para televisión de género magazine, cada grupo tiene la libertad de elegir su temática, permitiendo explorar diversos temas y enfoques. Además, el proyecto incorpora un ecosistema de medios digitales integrado, lo que refuerza la importancia de la convergencia mediática en la era digital. Esta iniciativa no solo fomenta la creatividad y el trabajo en equipo, sino que también brinda herramientas fundamentales para la industria televisiva actual, donde la interactividad y la multiplataforma son claves para la formación de los estudiantes y su preparación para un entorno laboral dinámico, destacando la relevancia de la integración de medios digitales en la producción televisiva contemporánea.

F140. ¿Qué hay de nuevo-viejo en la IA? Una aproximación desde el Proyecto Integrador de Comunicación Oral y Escrita. > *Izagirre, Matias*

Con la aparición (y aceptación) de la IA en las aulas, a los múltiples desafíos que plantea la escritura para estudiantes no (tan) familiarizados con la práctica, se le suma una pregunta tan vieja y eficaz como pedagógica: ¿para qué? Aún es demasiado pronto para tener una respuesta concluyente, pero en el Proyecto Integrador de Comunicación Oral y Escrita nos sirve para romper el bloqueo de escritor, movilizar la escritura e ir encontrando alternativas para el texto final. Eso sin contar lo rápido que ayuda a estilizar o corregir un texto. Con todo, el verdadero corazón del proyecto, es el proceso de

descubrir qué es lo suficientemente significativo como para trabajar. Descubrir esa materia prima es la clave. Y ahí es donde entra otro tipo de inteligencia, la vivencial, la artesanal, la que surge de la sinergia de estudiantes trabajando colaborativamente. Cuando “el foro” de estudiantes, se moviliza detrás de ideas, difícil es pararlo y difícil sujetarse a la IA. Finalmente, los docentes deberemos aprender a moderar una herramienta que no reemplazará el criterio propio, la capacidad de pensar flexiblemente y de hacerse preguntas nuevas.

F141. Diseño de espacios comerciales con recorridos experienciales. > *Jacobo, Marcela*

Para el Proyecto Integrador de la asignatura, los estudiantes trabajan con un espacio comercial para una marca extranjera que se emplaza en Palermo Soho. Se basa en un local concept con un recorrido experiencial que incorpora una segunda marca para optimizar el rendimiento comercial. Se presenta en la exposición el proyecto completo desde el análisis de las marcas, emplazamiento, idea rectora, zonificación, plantas, cortes, tratamiento de fachada, materialidad y diseño de equipamiento.

F142. Herramientas para una participación en clases online. > *Lombardi, Claudia*

En esta charla comparto estrategias prácticas y accesibles para fomentar la participación real y el compromiso de los estudiantes en las clases online. Desde dinámicas interactivas hasta recursos digitales que despiertan el interés, bajo el interrogante: ¿Cómo hacer que la virtualidad se sienta cercana, activa y enriquecedora para todos?

F143. La producción estética en el Siglo XX. > *Noriega, Jorge*

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 dentro de un contexto histórico mundial. Se da suma importancia también a la determinación del tiempo y espacio en que se desarrolla cada movimiento. Con este material deben 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. La idea también es conmovir a los estudiantes y conectar con ellos a través de emociones profundas durante el estudio de obras de arte. Concluimos con la presentación de un ensayo sobre la Imagen de un autor contemporáneo elegido por cada estudiante, realizando el análisis de su obra relacionándolo con todos los conceptos de las vanguardias artísticas e históricas vistas a lo largo de la cursada.

F144. Campaña de Prensa Integral para marca nacional de diseño de indumentaria. > Peisajovich, Sara

El proyecto integrador de Moda y Prensa I cátedra Peisajovich 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.

F145. Proyecto Final de Carrera 1 y 2 - Microcomunidades productivas en la pampa húmeda. > Pistolesi, Lucila

En el Proyecto Integrador Microcomunidades Productivas (Urbano-Territorio-Síntesis), se plantea una aproximación integral al proyecto arquitectónico y urbano, centrada en intervenciones con impacto territorial. Se promueve el desarrollo de propuestas que articulen escalas y establezcan relaciones significativas con el contexto urbano, social, cultural y ambiental. El curso fomenta estrategias multidimensionales que aborden aspectos formales, espaciales, tecnológicos y expresivos del proyecto, integrando saberes técnicos como tecnología de la construcción, estructuras y principios de sostenibilidad. A través del ciclo, se busca consolidar una mirada crítica sobre la arquitectura y el urbanismo, entendiendo el rol del arquitecto como agente transformador del entorno construido. El abordaje abarca desde la vivienda individual hasta escalas territoriales, con el objetivo de formar profesionales capaces de actuar con responsabilidad y solidez conceptual ante problemáticas contemporáneas complejas, combinando teoría y práctica proyectual en un proceso de síntesis constante.

F146. Reformulación del proyecto arquitectónico. > Rolon, Vanesa

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 condi-

cionantes 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.

F147. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura > Zamborlini, Silvana

La asignatura que lidero es Diseño de Productos 3, para la carrera de diseño industrial y para la carrera de licenciatura en diseño. El Proyecto Integrador es el diseño de una Cafetera Francesa. En el desarrollo del proyecto los estudiantes realizan una investigación y análisis de las cafeteras del mercado, analizan los aspectos operativos, funcionales, tecnológicos y generan una conclusión. Luego elaboran un concepto que es el origen marco a la generación de múltiples propuestas. Se trabaja en la estrategia y en la valoración constante de las fortalezas del proyecto, se trabaja en la elaboración de dibujos con niveles realistas de representación, se incentiva el uso de IA para potenciar la representación, en render. También se trabaja en el diseño de la comunicación total del proyecto, paneles de visualización del producto, que acompaña la exposición oral del proyecto. También se trabaja en la elaboración de maquetas de estudio y maquetas y/o prototipos del producto final.

• Comisión 14**F148. Logros del Proyecto Integrador. > Bobbio, Susana**

Voy a compartir los procesos y desarrollos a través de las diferentes etapas del Proyecto Integrador. Los alumnos deben elegir un personaje emergente, luego hacen una investigación sobre dicho personaje. Continúan la actividad buscando 3 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 3 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 de 3 afiches, adaptados para redes sociales y una animación que enfatiza la promoción de dicho sistema.

F149. Curvas espaciales, diseño de una forma conceptual. > Diez Urbicain, Pilar

Se trata de generar un volumen tridimensional. El procedimiento para el desarrollo de esta superficie volumétrica, surge a partir de la intersecciones de dos o más cuerpos geométricos trabajados en la cursada. La intersección va a definir una curva espacial como elemento significativo. Se establecen proporciones y modos de interceptar los cuerpos y geometría de la operación. Concreción final de la curva (por adición o sustracción). El resultado del trabajo es 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 debe 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.

F150. El solucionismo tecnológico en manos de la IA. > Fernandez, Martin

Hace unas décadas en las aulas venimos siendo conducidos por los constantes avances tecnológicos. Considerándose a los mismos como fundamentales en la formación de las futuras generaciones de ciudadanos y profesionales. Sin embargo, el escenario en el cual esta carrera tecnológica pareciera tener algo que decir como ente generativo, es algo de los últimos dos o tres años. ¿Empieza a verse el final de muchas profesiones? O es más bien la mejor oportunidad posible para rescatar aquellas cosas que siempre se han mantenido a pesar de las incorporaciones de medios avanzados? Se propone abordar los resultados de las observaciones que se han hecho en la cátedra con esta finalidad última, de posicionar el conjunto de herramientas tecnológicas como un único “ente participante” más y no solo como el equipamiento que subyace según el año en que salga al mercado. Un intento integral de “domar” la IA.

F151. Gestión del Estudio y el proyecto. > Fiuza, Maria Carolina

En el Proyecto Integrador “Gestión del proyecto y del estudio” los estudiantes exploran de cerca el ejercicio profesional de un arquitecto en el marco de un estudio de arquitectura, frente al pedido de un proyecto en particular. El proceso involucra en una primera instancia el organigrama del estudio, las responsabilidades de cada cargo y las tareas específicas que conllevan. Posteriormente el acercamiento con el comitente y el encargo del proyecto edilicio sobre el cual deben realizar una carpeta técnica completa. De esta manera esta asignatura promueve el acercamiento académico al trabajo de un profesional en las etapas previas y durante el proceso de construcción. El proyecto constituye la entrega de una carpeta de documentación técnica sobre un proyecto arquitectónico de reforma integral brindado por los profesores. Se incluyen contratos de proyecto y construcción, honorarios profesionales, pliegos y documentación ejecutiva. El trabajo se desarrolla en el marco de un trabajo grupal con correcciones semanales que permitirá comprender mejor los procesos y problemáticas en la ejecución y desarrollo de un proyecto arquitectónico. La entrega final a su vez es acompañado de un trabajo individual que permita al alumno desarrollar conceptos aprendidos y reflexiones personales que deberán demostrar la articulación de la asignatura con el resto de la currícula.

F152. El rol del aula como laboratorio de ideas y estrategia. > Guarrera, Alejandro

A partir de nuevas metodologías de estudio —centradas en la experimentación, la creatividad colaborativa y el pensamiento crítico— se construyen experiencias formativas que conectan con los desafíos reales del entorno profesional. En el marco de una perspectiva innovadora, el docente y los estudiantes despliegan proyectos que integran saberes, tecnologías emergentes e inteligencia artificial, redefiniendo el rol del aula como laboratorio de ideas y estrategia. Aquí, el aprendizaje deja de ser lineal para convertirse en una experiencia transformadora.

F153. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Keselman, Rony

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.

F154. Publicidad I. La inteligencia artificial y la comunicación publicitaria. > Rovagnati, Romina

La inteligencia artificial (IA) está transformando profundamente la comunicación publicitaria, modificando tanto los procesos creativos como las estrategias de segmentación y análisis de audiencias. Este avance tecnológico permite automatizar tareas, personalizar mensajes y optimizar campañas en tiempo real. A través del uso de algoritmos, big data y aprendizaje automático, las marcas pueden anticipar comportamientos, adaptar contenidos y mejorar la experiencia del consumidor. En el aula analizamos el impacto de la IA en la publicidad desde una perspectiva crítica y reflexiva, considerando sus aportes a la innovación y productividad, así como los desafíos. Abordamos casos concretos y tendencias actuales para comprender cómo la IA redefine el vínculo entre marcas y públicos en entornos digitales dinámicos. En definitiva, se propone pensar la IA no como sustituto, sino como herramienta que potencia la creatividad y la estrategia publicitaria.

F155. Desafío Digital: impulsando marcas emprendedoras hacia el éxito online. > Zugowitzki, Vanina

Este Proyecto Integrador de Publicidad I sumerge a los estudiantes en la adrenalina del posicionamiento digital para emprendimientos innovadores. A través de una inmersión profunda en el universo de marcas personales, los alumnos desvelan sus historias y ambiciones mediante entrevistas directas con sus creadores. El resultado: briefs estratégicos que detonan campañas de comunicación digital de alto impacto. Exploramos la alquimia de la creatividad online y las claves para con-

quitar la mente del consumidor en el entorno digital. Este PI no solo enseña estrategias; desafía a los estudiantes a transformar ideas emprendedoras en narrativas publicitarias irresistibles, preparándolos para navegar con maestría la comunicación estratégica en el dinámico mundo interactivo.

• Comisión 15

F156. Pop Latino. > Cardenas, Andrea

Se elige como eje de investigación para este Proyecto Integrador, la premisa “Pop Latino”. Partiendo de este concepto proveniente del artista argentino Marcos López, se propone indagar en estos conceptos y poder articularlos con otros artistas y creativos provenientes del campo cultural y artístico latinoamericano. Se analizan e investigan articulaciones provenientes del cruce con lo musical, visual y el campo de la moda y el diseño, para poder arribar a una propuesta personal de figurines y contextos creativos. Para crear diseños que reflejen la diversidad cultural y estética de América Latina, ahondando en lo regional, nuestro mestizaje, nuestros saberes ancestrales y nuestra amplia cultura latinoamericana. La indagación creativa, personal y con una estética propia de los figurines es fundamental en cada etapa del proyecto, consolidando y afianzando los contenidos, conceptos y competencias adquiridos a lo largo de la cursada para generar la estética del Proyecto Integrador.

F157. • Diversas carreras, diversas herramientas. > Desalvo, Sebastián

En el marco de la asignatura Introducción al Lenguaje Visual, exploro los diversos caminos elegidos por los estudiantes, a partir de la carrera que cursan, y cómo cambian los enfoques y el uso de herramientas, de acuerdo a cuál es su visión proyectada a futuro. A partir de la elección de algunos Proyectos Integradores expongo la importancia de los procesos creativos, y que el uso de nuevas tecnologías como la IA, pueden ayudar al verdadero desafío, que es el estratégico.

F158. Proyecto Maternidad Peralta Ramos. > Firszt, Alejandro

La presentación es el resumen del proyecto realizado con la Maternidad Peralta Ramos. Los estudiantes trabajaron sus propuestas enmarcados en el programa Trabajos Reales para Clientes reales en el la asignatura Multimedial 2.

F159. La comunicación de bien público en épocas de incorrección política. > Gallego, Daniel

La pandemia en 2020 marcó el fin de un modelo de comunicar causas sociales. Lo imperativo, y el modelo de “corrección política” por el cual algunas causas debían ser más visibilizadas que otras, fue dando paso a un nuevo modelo de comunicación, por un lado más emocional (menos “de pose”), y más informal, incluso apelando al humor. Tik Tok hizo punta en esto. Ante este cambio de paradigma, es inevitable el cambio de enfoque creativo. Durante el cuatrimestre, hemos desarrollado los Proyectos Integradores bajo esta premisa.

F160. Diseñar e iterar en equipo: aprendizajes colaborativos en proyectos de UX. > Ghisolfo, Alvaro

Voy a presentar las experiencias de trabajo colaborativo en los Proyectos Integradores desarrollados en equipo por estudiantes en el área de Palermo Digital. Se explora cómo se aborda la coordinación de equipos multidisciplinarios, la toma de decisiones colectivas y la iteración constante como parte del proceso de diseño, sin dejar de individualizar a cada integrante del equipo y a cada rol. Se describen errores comunes, soluciones creativas y dinámicas que favorecieron la cooperación. Los proyectos abordan temáticas diversas y cotidianas que permiten conectar el diseño con intereses reales (como campings al aire libre, conducción responsable, gastronomía, recetas, perfumes/aromas y el universo de los automóviles, entre otras). Esta propuesta busca visibilizar el valor del trabajo en equipo como competencia clave en la formación de diseñadores y diseñadoras UX.

F161. Del Aula al Mercado: El Impacto de los Proyectos Integradores y el uso de la Inteligencia Artificial en la educación universitaria. > Lagna Fietta, Valeria

Esta ponencia describe una experiencia pedagógica innovadora con Proyectos Integradores en la asignatura Comercialización 1 o “Introducción a la Comercialización”, dirigida a alumnos ingresantes de primer año de carreras de diseño. El objetivo es sumergir a los estudiantes en el proceso de creación de un emprendimiento y el desarrollo de sus estrategias de marketing desde cero. La experiencia es tanto para los estudiantes como para mí, ya que me reintegré recientemente a la universidad después de 5 años, pandemia mediante y muchos cambios tecnológicos, por lo cual, fue un desafío para todos. En cuanto a los estudiantes, a pesar de ser alumnos de primer año lograron, mediante un enfoque práctico, idear proyectos como Apps, productos o servicios, definir su público objetivo y diseñar planes de comunicación y estrategias de marketing para su difusión. Un aspecto central de esta experiencia fue la integración estratégica de la Inteligencia Artificial (IA) como herramienta facilitadora principalmente para los realizar renders de sus proyectos y en las presentaciones. Trabajamos mucho en el uso ético de la IA como herramienta entendiendo sus límites.

F162. Explorando la Inteligencia Artificial en el aula: creación de funcionalidades con asistencia de IA. > Martinez, Luciano

Durante la cursada, proponemos a los estudiantes incorporar funcionalidades programadas en proyectos web previamente realizados, integrando herramientas de inteligencia artificial como ChatGPT para asistirlos en el diseño, codificación y validación de sus ideas. Esta experiencia permite a los estudiantes no solo profundizar en sus conocimientos técnicos, sino también desarrollar habilidades críticas para interactuar con tecnologías emergentes. La IA se utiliza como apoyo en la toma de decisiones, corrección de errores, generación de alternativas de solución y comprensión de conceptos. La actividad culmina con una presentación oral en la que cada estudiante explica el funcionamiento de la funcionalidad

agregada, la estructura del código y las propiedades de JavaScript utilizadas. La experiencia resulta altamente enriquecedora, promoviendo autonomía, reflexión pedagógica y creatividad, en línea con el modelo de enseñanza centrado en proyectos y tecnologías innovadoras.

F163. Más allá del Clic: Formar el pensamiento crítico en tiempos de Inteligencia Artificial. > *Moya, Matias*

La inteligencia artificial no representa un problema cuando se utiliza para agilizar algún proceso, pero sí cuando reemplaza o razona por nosotros. Hay que focalizar en guiar a los estudiantes en el por qué, para qué, y cómo, se aplican diferentes conceptos, y que el uso de estas herramientas sean un complemento de este proceso, que comprendan si la respuesta brindada por una Inteligencia Artificial es correcta, o es errónea. A su vez, ayudar a entender que un negocio puede representar diferentes problemas y desafíos, sean económicos, de planeación de la producción, de gestión de inventarios, de comercialización, y de gestión del capital humano, y la forma de aplicar soluciones para estas situaciones, son diferentes, que van a variar según el contexto de la empresa, el entorno donde se encuentra ubicada, no es igual una solución para una empresa pequeña que una grande. Y ese debe ser el rumbo, guiar a entender el uso de la herramienta, y no solo aplicarla mecánicamente.

F164. Una carpeta de presentación de proyecto como final de la asignatura. > *Palomera, Jorge*

Voy a compartir cómo confeccionan su carpeta de proyecto los alumnos de la asignatura y por qué se intenta que sea lo suficientemente profesional como para que, a partir de lo trabajado en clase, puedan ofrecerlo en editoriales y/o productoras y no quede guardado como “un trabajo más de la facultad”.

F165. La construcción del conocimiento Publicitario desde el enfoque del aprendizaje significativo. > *Porini, Flavio*

La asignatura Publicidad 1 se desarrolla bajo el modelo pedagógico Ciclo de Asignatura, a través de un Proyecto Integrador que articula teoría y práctica en un entorno virtual sincrónico. La Comisión está conformada por estudiantes de diversas carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación, lo que enriquece la experiencia interdisciplinaria. Cada alumno selecciona un anunciante y, durante el cuatrimestre, diseña una campaña publicitaria abordada desde la planificación estratégica, la creatividad, los medios y la producción de piezas. La evaluación en progreso favorece la incorporación de nuevos saberes y la consolidación de competencias. Además, los estudiantes participan en foros de debate que promueven la construcción colaborativa de conocimiento, la reflexión crítica, la empatía y la autoevaluación. El diálogo con pares y docentes fortalece la argumentación académica y la toma de decisiones estratégicas, generando un aprendizaje significativo vinculado a sus intereses y carreras de origen.

F166. Desafíos detectados en el Proyecto Integrador para Relaciones Públicas II: “Plan de construcción de identidad corporativa para una PyME”. > *Zahalsky, Sonia*

En el marco de la incorporación de herramientas de Inteligencia Artificial al aula y su uso sistematizado, emergen nuevos desafíos y enfoques tanto para los estudiantes como para la labor docente. Estas tecnologías no solo transforman la manera de abordar la consigna, sino también la forma de investigar, redactar, diseñar y presentar cada etapa del trabajo. Frente a este contexto, se propone reflexionar con colegas docente sobre estos desafíos y la necesidad de establecer criterios claros de evaluación que contemplen la originalidad, la capacidad de análisis crítico, la adecuada integración de contenidos generados por IA, la transparencia en el uso de estas herramientas, y el desarrollo de habilidades propias del pensamiento estratégico y la comunicación profesional. Asimismo, es clave promover la reflexión ética sobre el uso responsable de la IA y su impacto en los procesos de construcción de identidad corporativa.

• **Comisión 16**

F167. El corte temático-escalar dentro del proceso proyectual. > *Castillo, Maria de la Paz*

El Taller de Arquitectura y Diseño III es la tercera asignatura cuatrimestral de proyecto y se dicta en el primer cuatrimestre del segundo año de la carrera. El abordaje metodológico del Proyecto Integrador se apoya en un caso de estudio o referente como punto de partida del proceso proyectual. Sobre esta base, el ejercicio propone una doble aproximación al proyecto: por un lado, un acercamiento en el que se alternan sucesivamente las escalas de observación (1:50 / 1:100 / 1:50 / 1:100) identificando las problemáticas arquitectónicas inherentes a cada escala; por el otro, un corte temático específico que introduce un nuevo problema a esta lectura escalar (los sistemas materiales que operan en el caso de estudio (pieza 1:50); los criterios o leyes internas de una organización de repetición nueva (conjunto 1:100); la relación público-privado dentro del programa doméstico (pieza 1:50); y, finalmente, la unidad arquitectónica como operación sintética (conjunto 1:100).

F168. El Proyecto Integrador en Comercialización I: un aprendizaje práctico y evolutivo. > *Fernandez, Maria Ines*

El desarrollo del Proyecto Integrador en Comercialización I es un proceso dinámico y desafiante, donde los estudiantes atraviesan distintas etapas en la construcción de su plan de marketing. Desde la exploración de oportunidades de mercado, los alumnos analizan tendencias y necesidades, enfrentándose a la complejidad de definir un segmento clave. En la fase de marketing estratégico, trabajan en la formulación de objetivos y estrategias, afinando su propuesta de valor y diseñando un posicionamiento competitivo. La transición al marketing operativo les exige aterrizar sus ideas en acciones concretas, comprendiendo la ejecución real de sus estrategias.

Finalmente, con el desarrollo del plan de marketing, han integrado correcciones y mejoras, consolidando una visión integral del proceso. La constante interacción y el análisis crítico es fundamentales en el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades analíticas y estratégicas aplicables al mundo profesional. La metodología del curso permite reflexionar sobre los logros, áreas de mejora y el impacto de las nuevas formas de aprendizaje.

F169. Habitar Dinámico – Vivienda Colectiva. > *Fredes, Martín*

Para este semestre la cátedra parte de una reflexión sobre los modos de habitar la ciudad y la vivienda, entendidos como sistemas dinámicos en constante transformación. Desde esta perspectiva, se exploran relaciones espaciales que emergen desde la vivienda y se vinculan con las problemáticas que plantea el entorno urbano en contextos geográficos, sociales y culturales diversos. Este esquicio propone analizar distintas estrategias proyectuales para el diseño de unidades habitacionales destinadas a perfiles variados de habitantes, considerando sus necesidades, rutinas y formas de convivencia. El objetivo es repensar la vivienda como un dispositivo flexible, capaz de adaptarse a múltiples usos, escalas y temporalidades, superando modelos rígidos y tradicionales. Se invita a los estudiantes a abordar el diseño desde una mirada crítica e integradora, que contemple tanto la dimensión doméstica como su vínculo con el entorno urbano, promoviendo un habitar dinámico, inclusivo y en diálogo con la complejidad contemporánea.

F170. Potenciando la producción gráfica con Inteligencia Artificial. > *García, Alicia*

La incorporación de la inteligencia artificial en las clases remotas sincrónicas de Producción Gráfica representa una herramienta clave para enriquecer la formación de los futuros diseñadores. Las aplicaciones basadas en IA permiten automatizar tareas técnicas, optimizar flujos de trabajo y explorar nuevas formas de creación visual, lo que favorece la comprensión de procesos complejos. Herramientas como generadores de marcas comerciales, asistentes de edición y software de optimización de imágenes y color facilitan el aprendizaje práctico y estimulan la creatividad. Además, la interacción con tecnologías emergentes motiva a los estudiantes al ofrecer resultados inmediatos, personalizados y profesionales. Esta integración moderniza la enseñanza y prepara a los alumnos para enfrentar los desafíos del mercado actual, donde la tecnología es una aliada del diseño. Así, la IA se convierte en un recurso educativo estratégico que impulsa la exploración, potencia la producción y fortalece el pensamiento crítico en el aula virtual.

F171. Identidad y Experiencia Digital. > *Hernandez, Lautaro*

En las asignaturas Comunicación Digital I y Diseño de Imagen y Sonido I se trabajan nociones fundamentales del diseño visual aplicado a entornos digitales: teoría del color, tipografía, composición y pensamiento proyectual.

A partir de estos contenidos, los estudiantes desarrollan un sitio web de baja complejidad para presentar una marca ciudad o país creada desde cero. El proceso integra etapas de investigación, conceptualización y desarrollo de identidad visual, considerando estrategias de branding territorial. Un eje transversal es la incorporación crítica de herramientas de inteligencia artificial en la generación de recursos gráficos y textuales, lo que permite reflexionar sobre su impacto en la práctica profesional del diseño. La propuesta pone especial énfasis en el diseño centrado en el usuario, desafiando a los estudiantes a priorizar la experiencia de navegación, la jerarquía de la información y la coherencia comunicacional por sobre criterios estéticos subjetivos. El ejercicio busca articular teoría y práctica desde una mirada estratégica del diseño como disciplina proyectual.

F172. Espacios sonoros. > *Lopez, Facundo*

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.

F173. La industria del cine al aula. > *Martinez, Constanza Leda*

Los estudiantes viven una experiencia enriquecedora con Eugenia D'Alessio, jefa de locación de la exitosa serie "El Eternauta". A través de su participación, los alumnos incorporan conocimientos prácticos sobre la industria audiovisual argentina, estimulando su creatividad e integración de estos aprendizajes en sus proyectos, especialmente en la creciente ciencia ficción.

F174. Desarrollo de Concept Art para un Video Musical Animado. > *Murzi, Victoria*

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 propuesta 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.

F175. Producción Musical I. > *Orellano, Pablo*

Como docente de Producción Musical I, el Proyecto Integrador de la cátedra propone realizar un evento en vivo atendiendo cada una de las áreas de la producción, como técnica, presupuesto, artística, dirección general

y comunicación. Voy a tomar como ejemplo el evento *Plugged* realizado en El Emergente, comentando la planificación que encararon los alumnos durante la cursada, cómo implementaron la ayuda de la IA en la toma de decisiones, cómo se plantaron al evento, los desafíos presentados durante y cómo lo lograron resolver. Los temas a abordar en profundidad son: presentación del proyecto, preproducción del evento, implementación de herramientas actuales (IA), desarrollo y problemáticas durante el evento, solución y postproducción. La finalidad de ésta presentación es, además de compartir con otros docentes, generar un intercambio de ideas sobre las diferentes situaciones que se suelen presentar en los proyectos de los alumnos.

F176. Trabajo colaborativo enfocado en la redefinición de la identidad corporativa. > *Steinberg, Lorena*

La asignatura Relaciones Públicas 2 es dictada 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 observamos 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.

F177. Desarrollo de un proyecto de largometraje de ficción. > *Zeising, Marina*

La asignatura de Diseño de Producción Audiovisual propone el desarrollo de una carpeta de presentación de un proyecto de largometraje de ficción. Consta de documentos complementarios al guion que permitan crearle un diseño de producción acorde. Comienza con una foto disparadora de una fotografía sobre la cual se escribe una biografía de un protagonista, a partir de esto, se escribirá el guion. La presentación se compone de un afiche de portada que represente visualmente el proyecto, la biografía del protagonista con la foto de referencia, una premisa/storyline, una sinopsis, una escaleta con la marcación de la estructura narrativa con sus puntos de giro y núcleos fundamentales, el guión, la propuesta estética, el plan de lanzamiento y un pitch oral con apoyatura visual para presentar el proyecto. Citaré casos áulicos.

• **Comisión 17**

F178. Gestión del Aula Colaborativa: Fomentando el Aprendizaje Activo. > *Caniza, Fernando*

La gestión del aula colaborativa transforma el entorno de aprendizaje, pasando de un modelo tradicional centrado en el docente a uno dinámico donde los estudiantes son participantes activos. Este enfoque se basa en la premisa de que el aprendizaje cooperativo no solo mejora los resultados académicos, sino que también desarrolla habilidades sociales y emocionales cruciales. Para implementarlo eficazmente, el educador debe actuar como un “facilitador”, guiando a los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento. Esto implica diseñar actividades que promuevan la interacción entre pares, la resolución conjunta de problemas y la discusión constructiva. Una gestión exitosa del aula colaborativa requiere establecer expectativas claras sobre el trabajo en equipo, enseñar estrategias para la comunicación efectiva y el manejo de conflictos, y fomentar la responsabilidad individual dentro de los grupos. Al empoderar a los estudiantes para que asuman un rol más activo en su aprendizaje y en el de sus compañeros, se cultiva un ambiente de respeto mutuo y apoyo recíproco. En última instancia, la gestión del aula colaborativa prepara a los estudiantes para los desafíos del mundo real, donde la capacidad de trabajar eficazmente con otros es fundamental.

F179. Multidisciplina y diversidad: Claves para guiar a los nuevos diseñadores hacia habilidades reflexivas. > *Chagnier, Fiorella*

El actual contexto tecnológico, mediático, creativo y laboral atraviesa una crisis sin precedentes en términos de estabilidad y previsibilidad. No se trata de la desaparición de las disciplinas tradicionales, sino de su inminente transformación. Este escenario exige que los profesionales desarrollen habilidades que les permitan adaptarse a un entorno cambiante, en el que se requieren soluciones comunicacionales novedosas, automatizadas y ágiles. La clave no radica en convertirse en especialistas de todas las áreas, sino en aprender a integrar saberes desde una perspectiva crítica y reflexiva. Se trata de coordinar elementos de diseño que respondan funcionalmente a los objetivos comunicacionales y, a partir de allí, seleccionar los medios y herramientas más adecuados, sin limitarse al campo disciplinar de origen. En este sentido, la multidisciplinaria ya no es una opción, sino una necesidad estratégica y una cualidad diferencial para la adaptación a la contemporaneidad. Por ello, desde nuestro rol docente, resulta pertinente adoptar un enfoque pedagógico y profesional que contemple aspectos multidisciplinarios, inclusivos, comerciales e integradores. Ubicar al diseño como eje articulador entre las distintas disciplinas nos permite ampliar nuestra propia perspectiva, desprendiéndonos parcialmente de nuestras formaciones específicas y habilitando la incorporación de soluciones más eficientes y enriquecedoras provenientes de otros campos. Es nuestro deber formar estudiantes estratégicos, que sepan argumentar y sostener sus convicciones, antes que formar estudiantes que simplemente repitan saberes. Solo así

estaremos acompañando verdaderamente su formación como profesionales del diseño capaces de afrontar los desafíos del presente y sobre todo del futuro.

F180. El Proyecto Integrador herramienta fundamental para abordar la práctica y el aprendizaje de las Relaciones Públicas. > *Di Pasqua, Damian*

La creación y la confección del Proyecto Integrador explora la cultura de las organizaciones y se analiza una necesidad comunicacional de una empresa. En este proceso, los estudiantes utilizan herramientas digitales y recursos de la IA, donde confeccionan, evalúan y analizan diferentes opciones para comprender y abordar la práctica de las relaciones públicas en el ámbito de las ONG y logran un acercamiento académico hacia el campo de la comunicación empresarial y el rol del profesional.

F181. Música II. > *Drisner, Hernan*

Durante el cuatrimestre, desarrollamos un espacio de estudio centrado en la música popular, con el objetivo de explorar una diversidad de obras representativas de distintos géneros y estilos. La propuesta se estructura en torno al análisis y abordaje interpretativo de piezas seleccionadas, fomentando la reflexión sobre sus características estéticas, formales y contextuales. Uno de los ejes centrales fue el trabajo de ensamble, concebido como una instancia clave para la construcción colectiva del conocimiento y la práctica musical. Esta dinámica no solo permite afianzar contenidos técnicos y expresivos, sino también promover habilidades colaborativas, la escucha activa y el diálogo entre pares. A través de esta metodología, los estudiantes pueden vivenciar de manera integral los desafíos y las posibilidades del hacer musical compartido, enriqueciendo así su formación artística desde una perspectiva crítica y participativa.

F182. Taller de Reflexión Artística I. > *Ferrari, Carla*

Encarar las vanguardias históricas en el diseño requiere un enfoque que combine análisis contextual, experimentación práctica y reflexión crítica. Como estudiantes de diseño, deben entender que movimientos como el constructivismo, Bauhaus o surrealismo no fueron solo estilos, sino manifestaciones de ruptura con lo establecido. Donde la forma derivaba de la función o, en su versión más transgresora, la negaba. Se les pide a los alumnos que diseñen una línea de tiempo para poder: Contextualizar para que investiguen el momento histórico (guerras, revoluciones) que impulsó cada vanguardia; Deconstruir para que analicen obras clave (ej: carteles de Rodchenko, mobiliario de Breuer) identificando sus principios (geometría, minimalismo, collage); Experimentar para que reinterpreten técnicas vanguardistas (fotomontaje, tipografía asimétrica) en proyectos actuales y Cuestionar: ¿Cómo aplicarían hoy la utopía social del Bauhaus o el humor surrealista en diseños digitales?. “Las vanguardias son un laboratorio de ideas, no un museo” (László Moholy-Nagy). Su legado no es copiar formas, sino adoptar su espíritu transgresor para resolver problemas contemporáneos.

F183. La moldería en el ámbito profesional. > *Freue, Sheila*

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 geometral, 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 un análisis de marca anteriormente desarrollado por el alumno. Además se le suma una producción fotográfica pensada para ser presentada dentro del ámbito profesional para un futuro empleador.

F184. Cómo replanificar un curso para 30 alumnos, con solo 6. > *Lucano, Mariano*

En el cuatrimestre (el quinto cuatrimestre en el que soy docente en esta casa), ocurre algo muy curioso: Las aulas en donde me habían tocado 30 alumnos promedio por cuatrimestre, se redujeron a 6. Esta circunstancia, me obliga a replantear la planificación y el Proyecto Integrador, para que los estudiantes incorporen los contenidos de la asignatura, desarrollen sus trabajos de manera solvente, y que a su vez no se aburran.

F185. Sitio web responsive con HTML5 y CSS3. > *Pazos, Camila*

Se les presenta a los estudiantes la posibilidad de elección de una temática para abarcar el contenido del sitio y la organización de este en diferentes secciones (como mínimo 4 además de la página de inicio). Los alumnos deben realizar una investigación profunda del tema, incluyendo imágenes y casos análogos de sitios similares. Asimismo, abordaron una explicación detallada de su propuesta (objetivos, posibles usuarios, organización, etc.) y una aproximación visual mediante bocetos en baja y alta fidelidad. Se les presenta a los estudiantes la posibilidad de elección de una temática para abarcar el contenido del sitio y la organización de este en diferentes secciones (como mínimo 4 además de la página de inicio). Los alumnos deben realizar una investigación profunda del tema, incluyendo imágenes y casos análogos de sitios similares. Asimismo, abordan una explicación detallada de su propuesta (objetivos, posibles usuarios, organización, etc.) y una aproximación visual mediante bocetos en baja y alta fidelidad.

F186. Dirección de Arte Audiovisual 2. > *Vallazza, Eleonora*

Se comparten las producciones relevantes del Proyecto Integrador de Dirección de Arte Audiovisual 2. Como resultado de un proceso de evaluación continua durante el cuatrimestre en donde los estudiantes van adquiriendo conceptos y aprendizajes que aplican durante el desarrollo del proyecto. El proyecto consiste en la realización integral de la Dirección de Arte de un cortometraje libre en género y formato, con la condición de realizar una recreación histórica.

• **Comisión 18**

F187. Aprender haciendo: una campaña de Relaciones Públicas con enfoque ágil, creativo y uso responsable de IA. > Casa, Mariela

Esta es mi primera experiencia como docente en la Universidad de Palermo, encarando una nueva propuesta pedagógica y modalidad de evaluación. Mis estudiantes están dando sus primeros pasos en el ámbito universitario y como desafío deben desarrollar una campaña de Relaciones Públicas para una organización real. Desde mi experiencia en Metodologías Ágiles y Design Thinking, propongo para mis clases un enfoque dinámico y desafiante, basado en “desbloquear” contenidos. Cada nuevo conocimiento habilita un challenge que deben resolver para el encuentro siguiente, aplicando lo aprendido de forma concreta. De esta forma, trabajamos en ciclos cortos, con retroalimentación continua, generando espacios de mejora a lo largo del proceso para corregir desvíos a tiempo y no solo al final. Además, sumamos la inteligencia artificial como herramienta valiosa para el proyecto, tras reflexionar sobre sus ventajas, riesgos y cómo generar prompts eficaces. Esto les permite comprender que, para obtener resultados confiables, primero hay que conocer la teoría.

F188. Desarrollo tecnológico de un objeto kinético. > Diaz, Pablo

El objetivo del Proyecto Integrador es diseñar y desarrollar un producto con movimiento, de forma y uso similar a un Pinball (Flipper). Para su construcción, se aplican todos los aspectos y conceptos técnicos vertidos en el transcurso de la asignatura. Durante el cuatrimestre trabajamos con: motores, electricidad, engranajes y cremalleras, rodamientos, uniones fijas y desmontables, palancas y bielas. El proyecto contempla un prototipo, información de soporte en paneles y un video evolutivo del proyecto.

F189. El Proyecto de Graduación como puente entre universidad y profesión. > Gago, Paula

El Proyecto de Graduación constituye una experiencia de innovación pedagógica que impulsa a los estudiantes a comunicar el conocimiento desde una perspectiva académica y profesional. En esta propuesta, el foco está puesto en la comunicación del conocimiento: una redacción clara, argumentativa y con valor disciplinar. La experiencia se organiza en cuatro etapas, desde la revisión del marco teórico hasta el trabajo de campo y la elaboración de conclusiones, promoviendo una secuencia lógica y reflexiva. La inclusión de instancias de revisión colectiva, rúbricas de evaluación y el uso pedagógico de herramientas tecnológicas —incluida la inteligencia artificial para mejorar la escritura o el análisis de datos— permite una mejora constante y significativa del proceso. Esta experiencia, desarrollada en las asignaturas Seminario de Integración II e Investigación y Desarrollo II, busca fortalecer la visibilidad del conocimiento producido en el aula, posicionando a los estudiantes como

autores capaces de intervenir con solidez en sus campos profesionales.

F190. Redefiniendo la docencia universitaria en tiempos actuales. > Lescano, Natalia

Muchos cambios y transformaciones actuales llevan a cuestionar algunos postulados dados por modelos educativos tradicionales. Por mucho tiempo se ha sostenido la idea que con saber mucho de un área era suficiente para ser un buen docente, sumado a su prestigio profesional, especialmente en el nivel universitario. Hoy sabemos que con esto no es suficiente. No podemos dejar de considerar la heterogeneidad de los estudiantes universitarios con sus distintas formas de aprender, su relación con la tecnología y sus expectativas; sumado a las demandas de un mundo laboral en constante cambio. Esto hace que la rigidez de los modelos tradicionales no sea apropiada para este escenario. Resulta necesario abordar la formación pedagógica de los docentes universitarios, preguntarse y reflexionar sobre las competencias necesarias para enseñar en la universidad. En esta presentación se comparte la experiencia de la Cátedra de Introducción a la Didáctica del Programa de Capacitación Docente.

F191. Diseño y comunicación: convergencias críticas y prácticas emergentes. > Orejuela, Merlyn

El espacio se concibe como un eje de convergencia entre saberes disciplinares y problemáticas emergentes, donde los estudiantes ponen en diálogo la investigación académica con los desafíos profesionales del diseño y la comunicación contemporáneos. A partir de un enfoque metodológico que combina talleres de co-creación, análisis de casos reales y tutorías personalizadas, la asignatura promueve la construcción de proyectos de graduación que articulan rigor teórico, pertinencia social y viabilidad técnica. Entre las temáticas destacadas se abordan la sostenibilidad aplicada, la inclusión digital, las economías creativas y las narrativas interculturales, siempre desde una perspectiva crítica que prioriza la reflexión ética sobre el impacto de cada propuesta. La dinámica del seminario favorece la retroalimentación constante entre pares y docentes, alentando la iteración de ideas y el fortalecimiento de la autonomía investigativa, de modo que cada estudiante consolide un aporte original a su campo de especialidad.

F192. Enfoque innovador e interdisciplinario – Comunicación, memoria e identidad. > TKALENKO, NADIA

El Proyecto Integrador de Comunicación Oral y Escrita propone a los estudiantes una inmersión en su historia familiar desde una mirada comunicacional, articulando herramientas de la disciplina con recursos propios de la historia, la sociología y la antropología. A través de entrevistas, reconstrucción de relatos orales y análisis del contexto social de cada historia, los estudiantes producen narraciones con alto contenido simbólico, emocional y cultural. El enfoque interdisciplinario permite comprender cómo se configuran las identidades familiares y cómo la memoria se transmite comunicacionalmente a través de

generaciones. Este trabajo favorece no sólo la adquisición de competencias específicas de comunicación (escucha, redacción, síntesis, oralidad), sino también la capacidad de vincular la teoría con la vida cotidiana. Los desafíos incluyen gestionar las emociones que surgen en el proceso y encontrar la forma más ética y estética de narrarlas. El proyecto visibiliza el potencial transformador de la educación cuando se entrelazan saberes, historias y nuevas formas de contar.

F193. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Trabucco, Juan

Se plantea el desafío de aproximar a las expectativas de los alumnos un contenido histórico que no siempre resulta amigable y valorado por los alumnos y arquitectos. Para enfrentar este dilema cognitivo se adaptaron las teóricas y la práctica a una estrategia de “trampolín” que permita conectar conceptos arquitectónicos y estrategias de proyecto presentes en el pasado con cuestiones presentes en la contemporaneidad. Las etapas del proyecto responden a una sucesión de objetivos y metodologías pensados como un camino introductorio a la una investigación. Un primer ejercicio de lectura y comprensión de textos, un segundo ejercicio que, capitalizando los conceptos incorporados en el primer ejercicio, se centra en la construcción de un análisis crítico gráfico-proyectual de dos casos pertinentes y un último ejercicio que consiste en la producción de un ensayo que permita construir un puente disciplinar con la contemporaneidad.

F194. Presentación del Proyectos Integrador de mi asignatura. > Vallespir, Matías

Proyecto de un edificio en torre híbrido en el contexto de una centralidad urbana que incorpora la multiplicidad de funciones y la diversidad de necesidades para satisfacer la demanda del entorno. Se afronta la construcción de un objeto de arquitectura íntegro, confrontando una precisa condición de “utilidad” programática, en un escenario público, incorporando propuestas de estructuras, tecnologías constructivas, comportamiento material e instalaciones de confort y sostenibilidad en un proyecto arquitectónico. En este curso se abordará el desarrollo de un conjunto de dos torres de 15.000m² de 90m de altura con un 70% de uso de vivienda multifamiliar y un el restante de usos complementarios y semipúblicos. Estas dos torres comparten la manzana en la que se insertan pero se desarrollan individualmente por cada alumna y alumno. El terreno debe liberar al menos el 50% para uso público. La manzana en la que se inserta es la comprendida por las calles Guzmán, Av. Dorrego, Rodney y Leiva. Lindero al proyecto se encuentra el parque los andes y el Barrio Los Andes conjunto de viviendas de Fermín Bereterbide, una referencia arquitectónica y patrimonial que será de gran interés para el desarrollo público de la propuesta.

F195. Diseño y prospectiva, escenarios, artefactos, especulaciones y prototipos. > Meléndez Montes De Oca, Rubén Osvaldo

La presentación abarca un conjunto de reflexiones que enmarca el trabajo desarrollado con estudiantes de la cátedra de innovación y medios durante los años 2023 y

2024 en la Universidad Gabriela Mistral, en el marco de análisis de tendencias y uso de metodologías de desing thinking y future thinking.

• Comisión 21

F196. Arquitectura Legal y Pensamiento Crítico: Desafíos Pedagógicos y Estrategias Integradoras en un Contexto de IA. > Britez, Tamara

La asignatura Arquitectura Legal se presenta como una propuesta teórica intensiva, de contenido inédito para los estudiantes, quienes, sin conocimientos previos, deben desarrollar un Proyecto Integrador desde el inicio de la cursada. Cada proyecto responde a una problemática singular (contratos, responsabilidad, medianería, seguros), abordable desde distintas unidades temáticas, lo que implica que los alumnos trabajen a ciegas hasta avanzar en los contenidos clave. Esta asincronía entre teoría y práctica representa un desafío estratégico y pedagógico, especialmente en una asignatura cuatrimestral. La incorporación de IA, si bien con potencial como herramienta de consulta, ha evidenciado un uso excesivo y acrítico, con dificultades para verificar fuentes y desarrollar interpretaciones jurídicas complejas. En este contexto, se diseñaron estrategias personalizadas de acompañamiento, seguimiento continuo y ajustes pedagógicos para estimular el pensamiento crítico, la autonomía intelectual, fomentando así un aprendizaje transversal y reflexivo en un campo esencial como la arquitectura legal.

F197. Fashion Magazine. > Castelli Donnet, Luis

En el Proyecto Integrador de la asignatura Producción de Modas 1, los estudiantes crean una revista de moda la cual refleja su talento colectivo, creatividad y habilidades técnicas. Esta revista no solo es una recopilación de proyectos 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.

F198. Armado de carpeta de producción. > Dusí, Gimena

En el marco de la asignatura de Producción audiovisual II armamos una carpeta de desarrollo de proyecto que nos permite la búsqueda de financiación a futuros inversores. Visualizando productores, directores y detrás de escena del cine actual. Conociendo formas de producciones actuales y pasadas. Desarrollando presupuestos y lugares de búsqueda de financiación, como ser concursos, muestras, festivales y demás.

F199. El marco teórico de los Talleres de Escritura para la cursada de Comunicación Oral y Escrita. > García Sastre, Martín

El Proyecto Integrador de Comunicación Oral y Escrita consiste en la producción de una historia familiar. Para llevarla adelante, los/as estudiantes deben documentarse,

tomar decisiones de escritura, planificar, escribir, revisar lo escrito, para volver a escribir. En ese contexto, durante la cursada se incorpora como marco teórico la propuesta de los talleres de escritura (Frugoni, 2006) para constituir al grupo como un colectivo de producción y revisión en el que todos/as los/as integrantes participan de todas las instancias de escritura: desde la planificación hasta la exposición final. Los resultados y la experiencia se desarrolla con muy buena recepción y avances.

F200. El Proyecto Integrador como práctica de producción y colaboración. > Lauferman, Paula

En la cursada de Producción de Moda I trabajamos con un Proyecto Integrador que propone a los estudiantes el desafío de producir en equipo, organizándose de forma colaborativa y a distancia. Muchos de ellos están dando sus primeros pasos en la carrera, y esta instancia les permite experimentar una forma de trabajo cercana a la realidad profesional. La virtualidad fue una herramienta clave: sostiene el proyecto de manera sincrónica, exigiendo un alto grado de compromiso, organización y coordinación. La gestión de tiempos, la construcción de cronogramas comunes y la división clara de tareas son aprendizajes esenciales. Además, durante la cursada invitamos a profesionales del rubro, quienes comparten su experiencia con los estudiantes en primera persona. Estas charlas resultan profundamente enriquecedoras, abriendo el diálogo entre la teoría y la práctica, y generando una instancia muy valorada por los alumnos para conectar con el mundo real del diseño y la producción de modas.

F201. Imaginarios que se visten. > Lopez, Mayra

A partir de la fuerza evocadora de la poesía, los estudiantes se sumergen en el universo de un poema escrito por un artista latinoamericano para dar vida a una colección de moda. Cada palabra, cada imagen sugerida en el verso es el punto de partida para imaginar siluetas, texturas y colores que hablen el mismo lenguaje que la poesía. Se trata de transformar emociones en trazo, ritmo en forma e identidad en diseño. Esta propuesta busca que la inspiración no venga solo de la moda, sino del arte, de nuestras raíces, de aquello que no siempre se ve, pero se siente. El resultado es una colección de figurines donde la poesía se viste de cuerpo, y la moda se convierte en expresión profunda de lo que somos.

F202. De la Idea al Mercado: Cómo el Marketing y la IA Redefinen la Innovación Disruptiva. > Ordoñez, Angelica

¿Cómo pueden las empresas lanzar productos y servicios que el mercado aún no conoce, pero que los clientes necesitan? Esta ponencia analiza el rol clave del marketing digital y la inteligencia artificial en la identificación de oportunidades innovadoras, desde la generación de ideas hasta la validación de mercados emergentes. Mediante casos reales y estrategias pedagógicas aplicadas en la cátedra de Comercialización, exploramos cómo herramientas como el análisis predictivo, la automatización de campañas y el machine learning permiten diseñar planes de marketing más ágiles y efectivos.

F203. Taller de Moda 1. > Silva, Anahi

Este Proyecto Integrador reúne todos los contenidos trabajados a lo largo de la cursada de Taller de Moda 1 y propone un desafío creativo y técnico para los alumnos: desarrollar diseños de indumentaria inspirados en un diseñador reconocido y, al mismo tiempo, vinculado con un tema personal de libre elección. Cada lámina presentada incluye un figurín de frente y de espalda, representando un diseño que fusiona ambas inspiraciones (el diseñador y el tema individual), logrando una propuesta original y coherente. Los diseños incluyen al menos dos tipologías por figurín y están desarrollados aplicando los conceptos vistos en clase, como: Representación de la figura humana, estilización del figurín, aplicación de la teoría del color, uso de las leyes de la Gestalt y inclusión de la escala de valores para generar volumen y contraste. Este trabajo busca no solo evaluar los conocimientos técnicos, sino también fomentar la mirada personal, reflexiva y estética de cada estudiante, permitiéndoles expresar su creatividad con fundamentos sólidos.

F204. El uso de la reflexión artística en tiempos de IA. > Trombetta, Jimena

En el Taller de Reflexión Artística I se revisa el periodo histórico propio de las vanguardias del siglo XX. Bajo esta asignatura se cruza la historia de las vanguardias con su uso actual en artistas latinoamericanos. A partir de ese vínculo los/las alumnos/as reflexionan sobre sus ecos y relecturas dando una perspectiva fundada y proveniente de la voz de la teoría que aporta a nutrir una lectura personal. En tiempos del uso de la inteligencia artificial se brindan consignas que puedan discernir habilitarla como herramienta que acompañe esa reflexión e investigación sin generar una pérdida de la autoría. Para esto es importante en el ámbito de clase dejar en claro la construcción de una autoría sin perder la necesidad de también aclarar la importancia de recurrir a la teoría para construir una opinión fundada sobre determinado tema.

F205. Proyecto Viculacion con el medio, Lo Mendez Grafico. > Reyes Henriquez, Juan y Sanchez, Raul

Durante el año académico 2024, el proyecto “Lo Méndez Infográfico” fue desarrollado en el marco de las asignaturas Industrias Creativas, Tecnología y Sociedad I y II de la carrera de Animación Digital de la Universidad San Sebastián, sede Concepción. Esta iniciativa se adjudicó un fondo concursable de Vinculación con el Medio, impulsado por la Dirección de Vinculación con el Medio de la institución, y se configuró como una experiencia interdisciplinaria, formativa y colaborativa, orientada a generar un aporte concreto al entorno local, promoviendo aprendizajes significativos en los estudiantes y fortaleciendo el vínculo entre la universidad y la comunidad.

• Comisión 20

F206. Voluntariado UP. > Charo, Patricia

La propuesta del Voluntariado UP busca promover la participación activa de la comunidad universitaria en

acciones solidarias dentro y fuera de la institución. A través de diversas actividades, se da a conocer no solo la propuesta en sí, sino también su detrás de escena: quiénes participan, cómo se organizan los encuentros y qué impacto generan. Se destaca especialmente el Club del Tejido, una iniciativa que lleva más de once años vigente, donde estudiantes, docentes y voluntarios se reúnen durante todo el año para confeccionar prendas destinadas a niños. Cada encuentro es una oportunidad para compartir tiempo, afecto y conocimientos, fortaleciendo los lazos entre los participantes.

F207. El Proyecto Integrador de Modas IV. Libro-Album, ilustración y figurinismo. > Cuadrado, Adriana

El Proyecto Integrador que propone la cátedra consta de una situación problemática a resolver: elaborar un Libro-Album que exprese el estilo propio de representación del estudiante. La cátedra propone un diálogo permanente interdisciplinar entre la ilustración y el figurinismo para lograr que los estudiantes adquieran identidad en su Proyecto. 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 narración visual. El objeto a proyectar posee componentes obligatorios que pretenden en términos pedagógicos, que los estudiantes aprendan a cómo convertir un partido teórico en un partido gráfico dentro del campo disciplinar. El punto de partida es el diseño de un cuerpo desnudo que a lo largo de la cursada se convierte en un cuerpo vestido. De esta manera comprenden y aplican la relación entre creación, indumento, cuerpo, forma, dibujo y composición.

F208. Campaña de posicionamiento para una marca emprendedora. > Gonzalez Lopez, Susana

Los estudiantes exploran el mundo de la publicidad como proceso de comunicación para desarrollar una campaña de posicionamiento para una marca emprendedora, tanto en medios tradicionales como digitales. Durante este proceso, los estudiantes descubren a los actores de la publicidad y las dinámicas del negocio. De esta manera, el Proyecto Integrador promueve un acercamiento académico hacia la comunicación creativa y estratégica. El proyecto aborda las estrategias de comunicación en los medios tradicionales y digitales y el funcionamiento de la actividad publicitaria de manera integral. Los estudiantes eligen y exploran la propuesta de un emprendimiento que les resulta familiar, confeccionan un brief, realizan piezas gráficas y desarrollan una propuesta de medios.

F209. Taller IV - Diseño de revista. > Musumeci, Barbara

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

F210. ¿Qué pone en juego la matemática en las carreras de diseño?. > Parravicini, Marta

Proponemos interpelar las cualidades que nos trae la matemática en los diferentes momentos de los procesos creativos: ¿Con qué se relaciona? ¿Cuáles son sus aliados y cuáles sus obstáculos? ¿Qué lenguajes habilita? ¿Con qué juicios y creencias previas nos encontramos al momento de su abordaje? ¿Qué geografía permite los aprendizajes individuales y colectivos? Estas preguntas guían la dinámicas pedagógicas en el aula, en busca de la participación consiente, cooperativa y creativa por parte de los estudiantes. Invitamos a jugar una experiencia que habilite estas reflexiones y compartir conclusiones o quizá avizorar que otras ventanas interdisciplinarias son posibles de abrir.

F211. Experiencia háptica. Corporalidad y manos. > Petzold, Gaston

En el marco de las asignaturas Taller de Producción V y Ergonomía, la primera para la carrera de Diseño Industrial y la segunda para la Licenciatura en Diseño, el desafío de estas asignaturas consta en enfrentar al alumnado en reconocer y trabajar en diferentes proyectos. La primera parte el desafío consta de entender el espacio corporal entero, proyectando un diseño de experiencia sensitiva que puede abarcar varios sentidos al mismo tiempo. Estos espacios pueden constar de un recorrido específico y guiado para que esto suceda. El ambiente donde se expondrán estas experiencias también se encuentran en las condiciones más exigentes y variadas, desde los diferentes tipos de usuarios hasta las distintas condiciones climáticas. En el marco de este primer trabajo es donde se dan las clases teóricas impartiendo los conocimientos. Ya en el segundo trabajo, el proyecto reduce a mínimo el sentido de la usabilidad del objeto centrándose solo o casi en lo háptico del sentido. También se espera un estudio más específico del usuario y un desarrollo de prototipo funcional y final para poder realizar pruebas de testing. En esta última se testea con diferentes usuarios el desarrollo del producto para realizar los ajustes finales y así lograr un producto cerrado en todos los aspectos de la ergonomía.

F212. Modelos de Negocios de una Empresa B. > Riesgo, Karina

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. Presentamos un proyecto que tiene como objetivo guiar a una organización en el proceso de obtención de la Certificación de Empresa B, un recono-

cimiento internacional que valida el compromiso de las empresas con altos estándares de desempeño social, ambiental, transparencia y responsabilidad. A través de un enfoque integral, se analizan las áreas clave del negocio: gobernanza, trabajadores, comunidad, medioambiente y clientes. El proyecto incluye un diagnóstico inicial, estrategias de mejora y acompañamiento en la implementación de prácticas sostenibles y éticas. También se promueve una cultura organizacional alineada con los valores del triple impacto: económico, social y ambiental. Una empresa con certificación B no solo fortalece la reputación y competitividad de la empresa, sino que la posiciona como agente de cambio en la construcción de una economía más justa, inclusiva y regenerativa. Este proceso es una oportunidad para transformar la empresa desde dentro, generando valor para todas las partes interesadas y contribuyendo activamente al bien común. Los proyectos en las industrias creativas con certificación de Empresa B, no solo mejora su impacto, sino que refuerza su autenticidad, reputación e influencia cultural, posicionándolos como un verdadero agente de cambio.

F213. Proyecto Integrador: Espacios de Coworking (diseño, materiales y documentación). > **Soliz, Arnold**

El Proyecto Integrador de la asignatura Tecnología 4, plantea la planificación y resolución técnica de los espacios de trabajo colaborativo; organización de usabilidad, materialidad y sistemas constructivos. Un espacio de coworking convencionalmente responde a condicionamientos de identidad de marca y requerimiento empresarial. No obstante, otro planteamiento sugiere pensar la estructura morfológica, material y funcional vinculadas a los usos y sus usuarios, actores fundamentales en el sistema de trabajo colaborativo. Las necesidades de estos protagonistas actúan como configuradores y conformadores del espacio interior. La estrategia pedagógica considera la observación e identificación como herramientas de análisis inicial, determinando oficios y profesiones 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.

F214. Algo vino a ocupar un lugar en el aula, y no es precisamente un estudiante. > **Tonet, Lucas**

Las inteligencias artificiales llegaron al aula de diseño para quedarse, y están revolucionando la forma en que los estudiantes aprenden, crean y piensan sus proyectos. Hoy, con un par de clics o un prompt bien armado, se pueden generar imágenes, conceptos o textos en segundos. Pero eso también plantea preguntas incómodas: ¿hasta qué punto lo que entrega un alumno es propio? ¿Cuánto hay de pensamiento real y cuánto de piloto automático? La IA puede ser una aliada increíble para potenciar ideas, probar variantes o salir de un bloqueo creativo, pero también puede volverse una muleta si no hay una mirada crítica detrás. En este nuevo escenario, el verdadero valor no está solo en lo que se produce, sino en cómo se decide, se filtra y se construye un criterio. El tiempo y la calidad ya no compiten como antes, pero el compromiso con lo que se hace sigue siendo clave.

En resumen: la IA no viene a reemplazar la creatividad, sino a ponerla a prueba.

F215. Exploración del Sashiko en la Intervención Textil. > **Valoppi, Laura**

En el marco de la asignatura Diseño de la carrera de Indumentaria, se ha desarrollado un curso que explora la aplicación de técnicas de intervención textil inspiradas en el concepto de Sashiko. A través de este enfoque, los alumnos han podido experimentar con métodos tradicionales y contemporáneos de manipulación textil, integrando la estética y la filosofía del Sashiko en sus propuestas de diseño. Los estudiantes han investigado y aplicado diversas técnicas de Sashiko, como el bordado y la costura, para crear piezas de indumentaria innovadoras y conceptuales. Estos proyectos demuestran la capacidad de los estudiantes para reinterpretar y recontextualizar el Sashiko en el ámbito del diseño de moda, fusionando tradición y modernidad en sus creaciones. En el foro, se presentan los trabajos realizados por los alumnos, que reflejan la diversidad de enfoques y la creatividad en la aplicación de las técnicas de Sashiko. Esta exposición es una oportunidad para que los estudiantes compartan sus procesos creativos y resultados con la comunidad académica.

F216. Del aula al foro: Arquitectura como crítica situada. > **Rotavista Hernandez, Hector Augusto y Iorri, Diego Fernando**

La propuesta presenta una experiencia pedagógica que articula teoría crítica, redes digitales y análisis urbano en la formación arquitectónica. A través de ejercicios situados, los estudiantes producen conocimiento sobre el habitar contemporáneo y sus representaciones en plataformas digitales.

• **Comisión 21**

F217. La inteligencia artificial como una herramienta más. > **Alarcon, Pablo**

La IA es una herramienta potente como un acelerador en las primeras fases iniciales del diseño de una marca pero es limitada en lo que respecta a la creatividad, la estética, la ética y lo legales. Los alumnos (diseñadores) siguen siendo los responsables de la conceptualización, la alineación estratégica, el refinamiento estético, la garantía de originalidad y la navegación de complejas consideraciones de éticas y legales. Estas son las contribuciones exclusivamente del alumno, como diseñador, que elevan un diseño funcional a un activo de marca significativo e impactante. La idea es generar una relación entre el alumno y la IA de forma colaborativa.

F218. Dinámica y experiencia de la cátedra de Investigación de Mercados para la Alianza Francesa de Buenos Aires. > **Barbosa, Vanesa**

Participar de un trabajo real para un cliente real (TRCR) no solo es una experiencia excelente para el alumno, se transforma en un entramado y montaje innovador para toda la dinámica colectiva de la cátedra, incluido el

docente. En la cursada de Investigación de Mercado los estudiantes elaboran un proyecto de investigación mixto (cualitativo y cuantitativo) punta a punta para la prestigiosa institución Alianza Francesa de Buenos Aires. Esta experiencia nos permite a partir de los hallazgos, efectuar y presentar una propuesta a la marca que responda a la problemática del negocio.

F219. Investigar en la era de la IA. > Carballo, Manuel

La inteligencia artificial generativa es una herramienta muy valiosa que funciona muy bien para comenzar con los preliminares de una investigación académica. El prompt con el que se recomienda trabajar desde una asignatura en el marco académico institucional debe, sin embargo, insistir en que se soliciten fuentes a la herramienta de IA para ir a consultarlas de primera mano. Durante el cuatrimestre, se les incita a los estudiantes a leer las fuentes de primera mano, ellas podrán no solamente incluirse de manera correcta según las normas APA de citado, sino que además podrán comprenderse en profundidad. De nada sirve que repliquen autores, ideas y textos que muy bien sugiere la IA si no comprenden el contenido que incluyen en esas investigaciones.

F220. El Proyecto Integrador de Edición Digital I. > Cohen Arazi, Alejandro

Mi asignatura tiene como objetivo de Proyecto Integrador la realización de un cortometraje de producción libre, con el foco en la técnica de la edición digital y en la intervención digital de la imagen. Para la concreción del proyecto, hay un acompañamiento del proceso de creación de cada estudiante a lo largo de etapas definidas con el fin de lograr una carpeta de preproducción que sirva como guía para la edición de la pieza final del proyecto. La evaluación de este proceso se realiza a lo largo de las distintas instancias de creación y atendiendo al desarrollo de las capacidades de la técnica, encontrando en la entrega de una carpeta de preproducción, una instancia evaluatoria y de balance. Luego, se pasa a la instancia de edición del video final, etapa en donde también se hace un seguimiento en un espacio de consultoría.

F221. Mensajes periodísticos. > Gonzalez, Maria Paula

El Proyecto Integrador consiste en la creación de una revista digital con contenidos escritos y visuales desarrollados a lo largo de la cursada. La creación y redacción se realiza en relación a una temática, marca, producto, emprendimiento local, a elección propia y vinculada a la disciplina del estudiante. El diseño es personal, proponiendo que utilicen la plataforma Canva para la realización de la revista. El proyecto debe contener, como mínimo, los géneros periodísticos trabajados en clase: crónica, entrevista, opinión y noticia. Se pueden incorporar a elección del alumno varios textos periodísticos.

F222. Design thinking. El diseño como proceso de investigación. > Marandino, Natalia

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 generan 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.

F223. La materia como génesis: Arquitectura del Futuro, Aprendizaje Activo. > Napolitano, Adolfo

En línea con el compromiso de la Universidad de Palermo con la innovación educativa, que integra las más recientes ideas, herramientas tecnológicas y metodologías, proponemos un enfoque pedagógico que posiciona al estudiante en el epicentro de la experiencia arquitectónica. El corazón de esta propuesta radica en la profunda exploración de un artefacto arquitectónico existente. A partir de este riguroso caso de estudio, el alumno no solo investiga y comprende la obra, sino que también desarrolla una ampliación de autoría propia, formulando y validando hipótesis sobre la lógica material y los sistemas constructivos del referente. Este proceso, cuidadosamente guiado por el cuerpo docente, permite al estudiante aplicar conocimientos clave y desarrollar una mirada material consciente donde la construcción espacial y la materialidad se entrelazan intrínsecamente con la tecnología. Esta metodología no solo fomenta la resolución creativa de desafíos técnico-constructivos, sino que también impulsa una autoevaluación crítica, potenciada por la integración de herramientas de Inteligencia Artificial como un catalizador para un aprendizaje más profundo y transformador.

F224. Trabajos reales para clientes reales. > Ogando, Alejandro

¿Cómo debe un modelista, abordar su trabajo, según el pedido del cliente o diseñador? La idea siempre es hacer trabajar a los alumnos de una forma que sea la más cercana a la real dentro de una empresa. Tomando esta metodología como idea rectora del sistema pedagógico en el que trabaja la cátedra, se le presentan a los alumnos tres posibles casos de abordaje para la resolución de la moldería para prendas. O sea cómo podemos pasar de la forma más concreta y eficiente del plano bidimensional al plano tridimensional, basándonos en las formas en las que el mercado trabaja habitualmente: Desde una imagen de un diseño determinado; desde la copia de una prenda original y desde un geométral de un diseño específico y su ficha de producto.

F225. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Renis, Gaston

Estamos atravesando una época, como nunca, donde la tecnología, la comunicación y, lo humano, se entrelazan casi en forma permanente. La fotografía, objeto de enseñanza en nuestra asignatura, es una de las protagonistas y sus formas de producción y reproducción, se aceleran producto de los cambios tecnológicos que también, afectan, no solo las formas tradicionales de ver la fotografía, si no también que nos obliga a una búsqueda permanente de evolucionar en la forma de construir ese conocimiento, incluso, tratando de establecer una conexión con los alumnos, que ya no son pacientes espectadores que consumen material académico, si no, que deben convertirse en constructores de un nuevo tejido, donde el desafío fundamental es conectar los fundamentos de esa fotografía fundacional, la actualidad que nos atraviesa y preparar a los estudiantes para una realidad, que aun desconocemos.

F226. Diseño proyectual de escenografía y vestuario. > Robles, Betina

En el Proyecto Integrador de Diseño proyectual de escenografía y vestuario, los estudiantes exploran las dimensiones del espacio, las proporciones del cuerpo humano y la construcción de personajes y escenarios. A lo largo de este proceso, los estudiantes desafían su imaginación e implementan una metodología racional y sistemática para la elaboración de una maqueta que comunique una propuesta escénica y estética. De esta manera, el proyecto promueve un acercamiento académico hacia la creación de escenarios escenográficos. A través de la cursada realizamos la construcción de un set cinematográfico, un espacio escenográfico. Abordando los conceptos morfológicos, estructurales y artísticos de un espacio para el desarrollo dramático de una historia. Los estudiantes elaboran un plan de filmación respecto de la puesta escénica, los personajes y el espacio diseñado para, finalmente, producir un video. De esta manera los estudiantes se apropian de marcos conceptuales, recursos creativos y herramientas de construcción que les posibiliten diseñar el espacio de un set de filmación. Además, el proyecto permite que los estudiantes reflexionen sobre el proceso creativo y comprendan al diseño del espacio y del vestuario como una construcción en sí misma en el contexto de una obra.

F227. Instalaciones 1. > Torrado Maceiras, Jose

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 y seguridad en las construcciones de edificios. La asignatura plantea la comprensión de los sistemas y subsistemas, dentro del marco de diseño sustentable. 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.

F228. Jugando en Serio: Experiencias de Trabajo Dirigido y Talleres de Lego Serious Play en el Contexto Universitario. > Henao Bermúdez, Juan Manuel; Arciniegas, Luis Miguel; Becerra Alvarez, Edier; Lora Castillo, María Juliana y Sánchez Franco, Luis Fernando

En el marco de los Encuentros FAVA 2024, se lleva a cabo el proyecto “Jugando en Serio: Gamificación Educativa con Lego”, una iniciativa desarrollada por el Semillero de Innovación, Sostenibilidad y Tecnología de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas del Instituto Departamental de Bellas Artes. Este proyecto, vinculado al Grupo de Investigación Aisthesis, teoría y creación: prácticas artísticas, estéticas contemporáneas y diseño social, explora el uso de la metodología Lego Serious Play (LSP) como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje colaborativo, la creatividad y la resolución de problemas en el ámbito universitario. El propósito de esta propuesta es integrar metodologías activas en la educación superior, utilizando el juego serio como una herramienta para potenciar la comunicación, el pensamiento crítico y la co-creación de conocimiento. La metodología LSP, ampliamente utilizada en contextos empresariales e innovadores, es adaptada para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en disciplinas creativas. A través de diversas actividades, tanto estudiantes como docentes exploraron nuevas formas de aprendizaje basado en proyectos, participación activa y construcción colectiva de soluciones.

• Comisión 22**F229. Riot Games Offscreen: Llevar una marca 100% digital al mundo físico. > Albertoni, Pedro**

Durante el cuatrimestre, trabajamos con Proyectos Integradores muy interesantes. En este caso, el proyecto se propone el desafío de pensar a Riot Games —empresa líder en videojuegos como League of Legends y Valorant— desde una perspectiva poco explorada: su presencia en el mundo físico. El objetivo es alejar a la marca del terreno exclusivamente digital y trasladarla al plano tangible a través de estrategias de branding experiencial, retail design y eventos presenciales en Argentina. El diseño de activaciones, pop-up stores y propuestas comerciales permiten consolidar el vínculo emocional con los jugadores en espacios reales. El proceso combina investigación cultural, análisis de comunidad, estrategias de storytelling y diseño integral aplicado. Se trabaja con metodologías ágiles, herramientas de IA generativa y se promueve una mirada crítica sobre los límites entre lo virtual y lo físico. La experiencia resulta clave para comprender cómo una marca nativa digital puede expandir su universo en otros formatos, reforzando su identidad y construyendo nuevas audiencias.

F230. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Ballesteros, Jeronimo

Los estudiantes trabajan con el Proyecto Integrador de un edificio en torre híbrido en el contexto de una centralidad urbana que incorpora la multiplicidad de funciones y la diversidad de necesidades para satisfacer la demanda del entorno. Se afronta la construcción de un objeto de arquitectura íntegro, confrontando una precisa condición de “utilidad” programática, en un escenario público, incorporando propuestas de estructuras, tecnologías constructivas, comportamiento material e instalaciones de confort y sostenibilidad en un proyecto arquitectónico. En este curso se aborda el desarrollo de un conjunto de dos torres de 15.000m² de 90m de altura con un 70% de uso de vivienda multifamiliar y un el restante de usos complementarios y semipúblicos. Estas dos torres comparten la manzana en la que se insertan pero se desarrollan individualmente por cada alumna y alumno. El terreno debe liberar al menos el 50% para uso público. La manzana en la que se inserta es la comprendida por las calles Guzmán, Av. Dorrego, Rodney y Leiva. Lindero al proyecto se encuentra el parque los andes y el Barrio Los Andes conjunto de viviendas de Fermín Bereterbide, una referencia arquitectónica y patrimonial que será de gran interés para el desarrollo público de la propuesta.

F231. Diseño de stands – La ayuda de la IA. > Bidegain, Lorena

La presentación propuesta, tiene como objeto compartir con colegas desde la Cátedra de Diseño Tridimensional I, la manera en que los estudiantes utilizan la inteligencia artificial. Las nuevas tecnologías aumentan la necesidad de actuar con imaginación y planificar con cuidado desde el rol docente, sabiendo que pueden ocurrir desafíos imprevistos. De este modo, se planifica el cuatrimestre desarrollando los objetivos de aprendizaje de cada instancia. Luego se decide cuáles son las estrategias de aprendizaje a utilizar. Pasando así a diseñar las actividades de aprendizaje, las estrategias para evaluarlas y recién en este paso, seleccionar y articular el uso de la Inteligencia artificial para cada etapa del proyecto. Como resultado se observa que los estudiantes logran promover la colaboración entre ellos, compartiendo sus búsquedas, generando debates en las clases y potenciando el desarrollo profesional que brinda la interacción con la tecnología.

F232. Subjetividad en la evaluación de asignaturas proyectuales. > Cuño, Hernan

El tener criterios concretos para la evaluación formativa, contenidos específicos de aprendizaje y claridad en los objetivos, no garantiza que la subjetividad del docente juegue un rol importante dentro de la decisión en la rúbrica de evaluación. Cómo evaluar proyectos prácticamente opuestos en compromiso, donde los estudiantes virtuosos se destacan por su capacidad y los “remadores” por su esfuerzo. Más allá de la tecnología que usen para sus trabajos y presentaciones, siempre encontraremos evidencias de aprendizaje. En este caso la IA no es el centro de atención, ya que la cátedra de Creación Visual y su Proyecto Integrador impulsan la mano propia de

estudiante y una clara proyección de su única identidad estética. Por ello, invito a pensar cuestiones más subjetivas al margen del virtuosismo y la tecnología.

F233. Proyectos Integradores de la asignatura Comunicación de Moda III. > Fabbretti, Romina

Durante el dictado de la asignatura Comunicación de Moda III, en el primer semestre, el alumnado se destaca por la presentación de propuestas muy originales en los Proyectos Integradores. Las alumnas optan por realizar un análisis estratégico de grandes firmas de moda con mucha historia y anclaje en lo local y de carácter latinoamericano, tanto de Argentina como de Chile y Colombia. Entre las marcas elegidas se destacan algunas de trayectoria nacional: María CHER, Kosiuko, Caro Cuore, ELA. Algunas más audaces se identifican con firmas propias y/o vinculadas al reciclaje como American Mix y Tráfico. Otras optan por casos de firmas vinculadas a artistas y creadores de contenido como Kosaf Studio, Demiracolo. También pudieron dar cuenta de una fuerte vinculación con celebrities e influencers para afianzar el engagement de dichas marcas. El objetivo de esta cursada es analizar y desarrollar una mirada crítica sobre la industria de la moda local y el rol del comunicador de moda para proponer mejoras y concientizar a los usuarios de moda.

F234. Proyectos urbanos en clave pedagógica: desafíos reales, soluciones innovadoras. > Gallardo, Guillermo

El Proyecto Integrador de la asignatura Urbanismo, Ambiente y Paisaje consistió en el desarrollo de un análisis territorial con criterios propositivos, como base para la formulación de un proyecto urbano en un área específica del partido de Tres de Febrero. A través de visitas al sitio, contacto con referentes gubernamentales y análisis multiescales, los estudiantes identificaron problemáticas reales y propusieron estrategias para recomponer, poner en valor y mejorar el entorno urbano, abordando dimensiones sociales, ambientales, espaciales y de gestión. El trabajo incluyó diagnóstico territorial, definición de un polígono de intervención, desarrollo de propuestas con documentación técnica y representación gráfica avanzada. La posibilidad de dialogar con actores institucionales y de trabajar sobre un territorio concreto favoreció un vínculo entre lo académico y lo público. Entre las experiencias destacadas, se exploró también el uso de inteligencia artificial para la creación de herramientas de gestión de reclamos urbanos, como parte del enfoque innovador de la cursada.

F235. Diseño de espacios comerciales con recorridos experienciales. > Jacobo, Marcela

Para el Proyecto Integrador de la asignatura, los estudiantes trabajan con un espacio comercial para una marca extranjera que se emplaza en Palermo Soho. Se basa en un local concept con un recorrido experiencial que incorpora una segunda marca para optimizar el rendimiento comercial. Se presenta en la exposición el proyecto completo desde el análisis de las marcas, emplazamiento, idea rectora, zonificación, plantas, cortes, tratamiento de fachada, materialidad y diseño de equipamiento.

F236. Proyecto Integrador sobre una marca/ONG con propósito. > Linck, Gabriel

En el Proyecto Integrador se utilizan las herramientas y técnicas aprendidas durante la cursada, algunas de ellas como: el mapa de empatía, el análisis de tendencias, la búsqueda de insights y el desarrollo conceptual. Todo esto con el propósito de generar campañas que persigan el bien público y social, impactando positivamente en las personas y ofreciendo nuevas perspectivas sobre los problemas actuales.

F237. Proyectos urbanos en clave pedagógica: Desafíos reales, soluciones innovadoras. > Vivono, Lara

El Proyecto Integrador de la asignatura Urbanismo, Ambiente y Paisaje consiste en el desarrollo de un análisis territorial con criterios propositivos, como base para la formulación de un proyecto urbano en un área específica del partido de Tres de Febrero. A través de visitas al sitio, contacto con referentes gubernamentales y análisis multiescalares, los estudiantes identifican problemáticas reales y proponen estrategias para recomponer, poner en valor y mejorar el entorno urbano, abordando dimensiones sociales, ambientales, espaciales y de gestión. El trabajo incluye diagnóstico territorial, definición de un polígono de intervención, desarrollo de propuestas con documentación técnica y representación gráfica avanzada. La posibilidad de dialogar con actores institucionales y de trabajar sobre un territorio concreto favorece un vínculo entre lo académico y lo público. Entre las experiencias destacadas, se explora también el uso de inteligencia artificial para la creación de herramientas de gestión de reclamos urbanos, como parte del enfoque innovador de la cursada.

• Comisión 23**F238. Hablar con marcas y pensar con otros: el aula como espacio de transformación. > Astudillo, Milton**

En el marco de la materia Publicidad I nos enfrentamos a una problemática cada vez mayor: estudiantes con dificultades para leer, escribir y sostener procesos de pensamiento estratégico. Este desafío se intensifica en una era atravesada por la hiperconectividad, el consumo fragmentado de contenidos, la cultura de la inmediatez y las inteligencias artificiales generativas. Formamos el aula en un espacio donde el conocimiento se construye en diálogo con los demás. A partir de entrevistas con dueños y creadores de marcas reales, los estudiantes desarrollan habilidades sociales, de análisis, oratoria, pensamiento estratégico y creatividad, involucrándose con la realidad del mercado y los desafíos del entorno digital. Frente a las dificultades en lectura, escritura y atención, se proponen prácticas que fomentan la reflexión y la construcción colectiva del conocimiento. El trabajo colaborativo, el debate y la conexión con casos reales permiten que los y las estudiantes no solo aprendan a pensar como publicistas, sino también a posicionarse como comunicadores. Esta experiencia busca formar profesionales capaces de comprender el mundo que los rodea para transformarlo,

integrando la teoría con la práctica y la técnica con el pensamiento crítico.

F239. Historia y Tendencias del Diseño 1. > Girod, Gaston

Historia y Tendencias del Diseño 1 es una asignatura teórica que aborda contenidos desde el período pre-industrial hasta la etapa previa a la Segunda Guerra Mundial. Inicialmente centrada en enfoques clásicos del hemisferio norte, a partir de 2012 se incorporaron temas vinculados al diseño latinoamericano y, desde 2020, al diseño argentino, los cuales se desarrollan con mayor profundidad en el segundo nivel de la asignatura. Desde 2021 se unificaron los objetivos pedagógicos, contenidos y prácticas entre los distintos docentes, promoviendo una mirada integral. En 2023 se alinearon el formato de Proyecto Integrador al ensayo académico, en consonancia con las metodologías utilizadas en los seminarios donde los estudiantes desarrollan su proyecto de graduación. Se hace énfasis en el análisis temático, el marco teórico y las relaciones conceptuales entre autores, aplicando normas APA y estructuras formales que incluyen índice, introducción, desarrollo, conclusión y bibliografía. Este año, en el marco del Festival de Diseño, se propone en conjunto con docentes del segundo nivel y la coordinación de carrera, el desarrollo de una pieza gráfica tipo infografía que sintetice el contenido del ensayo y sirva como herramienta de exposición oral. Esta instancia permite visibilizar conceptualmente el trabajo del taller por primera vez de forma gráfica y articulada.

F240. Festival Musical. > Lodeiro, Ezequiel

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.

F241. Proyecto Integrador Introducción a la Didáctica correspondiente al Programa de Reflexión e Innovación pedagógica. > Meza, Silvia

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 objeto de tratamiento durante la cursada. Consiste en la definición de un tópico relevante de reflexión teórica acerca las prácticas de enseñanza en el

marco del curriculum 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 educativa del diseño, evaluación de los aprendizajes, entre otros.

F242. Presentación del Proyectos Integrador de mi asignatura. > Vallespir, Matías

Proyecto consiste de un edificio en torre híbrido en el contexto de una centralidad urbana que incorpora la multiplicidad de funciones y la diversidad de necesidades para satisfacer la demanda del entorno. Se afronta la construcción de un objeto de arquitectura íntegro, confrontando una precisa condición de “utilidad” programática, en un escenario público, incorporando propuestas de estructuras, tecnologías constructivas, comportamiento material e instalaciones de confort y sostenibilidad en un proyecto arquitectónico. En este curso se aborda el desarrollo de un conjunto de dos torres de 15.000m² de 90m de altura con un 70% de uso de vivienda multifamiliar y un el restante de usos complementarios y semipúblicos. Estas dos torres comparten la manzana en la que se insertan pero se desarrollan individualmente por cada alumna y alumno. El terreno debe liberar al menos el 50% para uso público. La manzana en la que se inserta es la comprendida por las calles Guzmán, Av. Dorrego, Rodney y Leiva. Lindero al proyecto se encuentra el parque los andes y el Barrio Los Andes conjunto de viviendas de Fermín Bereterbide, una referencia arquitectónica y patrimonial que será de gran interés para el desarrollo público de la propuesta.

• **Comisión 24**

F243. Relaciones Públicas 3. > Antunez, Monica

En Relaciones Públicas 3 desarrollamos un Proyecto Integrador en el que cada estudiante elige una marca y una institución diferentes, lo que fomenta el compromiso personal y la motivación por investigar en profundidad. A partir de esa elección, elaboran un nuevo plan de comunicación institucional que incluye: análisis de la situación actual, diagnóstico y diseño de una estrategia creativa para redes sociales. El proyecto contempla la producción de contenidos específicos para medios digitales, un podcast —cuyo diseño incorpora herramientas de inteligencia artificial— y la selección estratégica de influencers, todo adaptado al público externo definido para cada caso.

F244. Proyecto Integrador de la asignatura Planificación de campañas II. > Beltran Canepa, Giselle

Durante el cuatrimestre trabajamos en la creación de una App. Este proyecto permite articular saberes, fomentar la creatividad con compromiso social y explorar nuevas

herramientas tecnológicas en el aula. Durante este recorrido, enfrentamos desafíos pedagógicos y estratégicos, que nos impulsan a incorporar Inteligencia Artificial (IA) como un recurso clave. La IA no solo agiliza procesos, sino que también abre nuevas posibilidades de aprendizaje y colaboración. Los estudiantes generan textos e imágenes con IA para apoyar iniciativas de ayuda social, buscando impactar positivamente en la comunidad. Esta experiencia les permite desarrollar habilidades tecnológicas y reflexionar sobre el uso ético de estas herramientas. El resultado del proyecto es muy bueno, logrando Apps que cuentan con alta factibilidad de aplicación en el mercado digital.

F245. Historieta - Narrativa secuencial. > Alcagno, Agustín

Durante la cursada de Creación Visual 4, donde se trabaja el armado de portfolio, se desarrollan seis páginas de historieta junto a una portada como uno de los ítems del Proyectos Integradores. En las distintas clases se explican las características específicas de este tipo de narrativa visual, su lenguaje, composición y proceso de producción.

F246. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Churrurrin, Agustina

En el Proyecto Integrador de mi asignatura, los alumnos desarrollan cuatro prendas en las que aplican y transforman los conocimientos adquiridos sobre molería base, dando forma a diseños propios y originales. Al finalizar, realizan una producción de fotos junto con un making off, donde se documenta todo el proceso creativo y técnico detrás de sus proyectos.

F247. Herramienta de comunicación: Clipmood o corto de atmósfera anímica y tono emotivo. > Gonzalez, Luciana

Uno de los aportes de la dirección artística cinematográfica es la creación de atmósferas contenidas en el espacio escénico que diseñamos. Partimos de los personajes que son lo que llevan adelante la acción - podemos imaginar climas, temperaturas, colores, texturas del entorno que los rodea, imaginar el andar de cada uno, su aspecto físico, su gesto, su postura, su velocidad, ligereza, pesadez, sus costumbres, creencias, el tono de su voz. También determinamos una época y un lugar en donde suceden dichas acciones, el momento del día y el tiempo que transcurre. Es por eso que este cuatrimestre incorporamos al Proyecto Integrador la herramienta del clipmood, (o corto de estado de ánimo) con la que podemos establecer las diferentes atmósferas y tonos que se despliegan a lo largo de la narrativa. El sonido y el montaje también participan ya que son elementos de la puesta en escena cinematográfica. Es una oportunidad de plasmar la intención del estilo cinematográfico a través de la expresión plástica de los planos.

F248. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Levy, Dario

Este cuatrimestre, motivado por la dinámica de trabajo del grupo de alumnos, y otro poco por el deseo de renovar mi propuesta de presentación del Proyecto Integrador,

con la clásica sucesión de escenas previamente ensayadas, nos embarcamos en un trabajo de investigación grupal. El propósito es presentar el trabajo con una estructura basada en el ejercicio de *sinfín*, que en este caso denominamos “*sinfín colectivo*”, en el que los alumnos entran y salen de escena, en una dinámica ágil y espontánea, ejercitando su capacidad de adaptación e improvisación, en base a normas pautadas previamente. Con un formato entrenado en sucesivas clases, trocamos los contenidos usuales de construcción de un personaje, fijación de un texto, memoria, etc. por uno nuevo en el que esos contenidos entran en escena en una dosis distinta, condensados, como una correntada que impulsa a los actores a resolver, junto con los compañeros actores, en el aquí y ahora. Una escena de todos y entre todos.

• Comisión 25

F249. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Ballesteros, Jeronimo

Los estudiantes trabajan con el Proyecto Integrador de un edificio en torre híbrido en el contexto de una centralidad urbana que incorpora la multiplicidad de funciones y la diversidad de necesidades para satisfacer la demanda del entorno. Se afronta la construcción de un objeto de arquitectura íntegro, confrontando una precisa condición de “utilidad” programática, en un escenario público, incorporando propuestas de estructuras, tecnologías constructivas, comportamiento material e instalaciones de confort y sostenibilidad en un proyecto arquitectónico. En este curso se aborda el desarrollo de un conjunto de dos torres de 15.000m² de 90m de altura con un 70% de uso de vivienda multifamiliar y un el restante de usos complementarios y semipúblicos. Estas dos torres comparten la manzana en la que se insertan pero se desarrollan individualmente por cada alumna y alumno. El terreno debe liberar al menos el 50% para uso público. La manzana en la que se inserta es la comprendida por las calles Guzmán, Av. Dorrego, Rodney y Leiva. Lindero al proyecto se encuentra el parque los andes y el Barrio Los Andes conjunto de viviendas de Fermín Bereterbide, una referencia arquitectónica y patrimonial que será de gran interés para el desarrollo público de la propuesta.

F250. Transformación y Desarrollo de Producto. > Barnavich, Lilian

Presentación del Proyecto Integrador de un alumno que consiste en la transformación y desarrollo de una prenda a partir de un modelo base. En la cursada se propone a los alumnos realizar el recorrido desde la idea a la materialización de un producto pasando por todos los procesos productivos que requiere. El alumno define el perfil de usuario, la situación de uso, selecciona telas, avíos, la curva de color y realiza el desarrollo técnico de la prenda que comprende el cálculo de consumo de materias primas, construcción, fichas de producto y costos. El proyecto incluye la confección del prototipo que, dada la modalidad “sincrónica”, debe comunicar a través de imágenes. En el Momento 4 analiza la evolución y conclusiones del proyecto. Establece las diferencias

entre la planificación original y el resultado de la prenda obtenida, deduciendo las causas e imaginando los cambios que debería implementar para mejorar el proceso de desarrollo y pieza final a futuro.

F251. En la mente del consumidor: La planificación de medios como ventaja competitiva. > Chachi Arias, Karla

Esta asignatura invita a los estudiantes a explorar el potencial creativo de los medios tradicionales y digitales como herramientas clave para construir campañas publicitarias impactantes. A través del análisis del comportamiento del consumidor y el uso de herramientas de planificación y medición de medios, se profundiza en la creación de estrategias transmedia y contenido relevante en plataformas online. El enfoque está en desarrollar propuestas competitivas, creativas y diferenciadoras que articulen medios offline y online. A lo largo del curso, los estudiantes aplican lo aprendido en un Proyecto Integrador que simula un caso real: definen un objetivo, realizan investigación y despliegan una campaña que combina planificación y creatividad con presencia en diversos canales. La asignatura refuerza así una visión estratégica del ecosistema mediático actual, posicionando a la planificación de medios como una ventaja clave en el mundo publicitario.

F252. Propuesta de marca e inclusión de IA en el Momento III de la asignatura. > Desiderio, Carla

El propósito de la asignatura es que el alumno logre desarrollar una colección de alta complejidad, inmersa en el proyecto de un microemprendimiento, que responda satisfactoriamente al target de mercado elegido y logren elaborar un proyecto en el cual se reflejen los elementos identitarios o elementos del estilo propio. Durante el cuatrimestre desarrollan el diseño de una colección formada por varias líneas y series; y el diseño de un isologotipo, packaging y showroom, que reflejen el ADN o esencia de la marca. Además, se analizan las tendencias para adaptarlas al proyecto. Para el Proyecto Integrador deben 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.

F253. Taller I: Creación de un sistema visual para un videojuego. > DIAZ AREVALO, MAXIMO

El Proyecto Integrador de esta asignatura consiste en el desarrollo de un sistema visual para un videojuego que contiene un subsistema de cuatro personajes con un desarrollo particular de colores, tramas, texturas, escenarios e ícono para cada uno de ellos. Los estudiantes seleccionan una temática de su interés, exploran el universo morfológico y cromático del tópico y a lo largo de la cursada trabajamos con experimentaciones que les permitan abordar elementos básicos del diseño desde cada universo elegido. El proyecto es ambicioso y requiere un seguimiento particularmente minucioso de cada propuesta (además de acompañamiento técnico), pero se llega a resultados interesantes y enriquecedores al abordar la morfología y los elementos básicos de diseño desde la disciplina particular que convoca a cada estudiante.

F254. Propuesta a la organización objeto de estudio. > Gabay, Gaston

Voy a presentar el proceso para entender, explicar y sugerir una propuesta para una serie de situaciones que se encuentran en una organización bajo análisis. Dentro del marco de la planificación académica de la asignatura Administración. Durante las clases, trabajamos de modo tal que los alumnos avanzan hacia la toma de una posición crítica sobre el estudio realizado y el desarrollo de sugerencias para resolver los problemas encontrados.

F255. Una casa para un cliente real. > Gonzalez, Adrian

En el marco del área de Diseño de Espacios, y dentro del tramo final de la carrera Diseño de Interiores, se encuentra la asignatura Diseño de Interiores VI que forma parte del Programa de Proyección Profesional. El Proyecto Integrador a desarrollar durante todo el cuatrimestre se trata del diseño completo de una vivienda ubicada en una zona suburbana (barrio cerrado) que debe responder a un perfil de usuario/cliente real que es aportado por el alumno y puede ser un familiar o amigo. Además, debe adecuarse y respetar las normativas determinadas de medidas mínimas y máximas, retiros, superficies, alturas. El alumno realiza entrevistas las veces que sean necesarias al cliente elegido para desarrollar una propuesta integral que respete y tenga en cuenta sus necesidades y particularidades, grupo familiar, ocupación y costumbres. El terreno a emplazar la vivienda es el mismo para todos los alumnos, con una medida de 20x35m, permitiéndose construir en él una vivienda de perímetro libre según restricciones y alturas máximas asignadas por el docente. Con un máximo de 330m² cubiertos + 102m² semi cubiertos construibles, cada alumno desarrolla una propuesta de diseño que responda a la problemática del cliente desde el punto de vista morfológico, funcional y constructivo.

F256. Volver a lo que ya está totalmente inventado. > Leoz, Javier

Re-significar métodos clásicos de enseñanza donde la primer parte se base en una formación muy exhaustiva a partir de lo teórico y partir de esto ir explorando los efectos de estos conocimientos contando con el actual horizonte de posibilidades técnicas en articulación con las prácticas. El objetivo es explorar una nueva posibilidad para que los Proyectos Integradores aspiren a ser reemplazados por contenidos profesionales.

F257. El arte como texto: Modos de leer y escribir lo visual. > Reinoso, Sebastian

Desde la primera clase en el Taller de Reflexión Artística II nos focalizamos en la lectura y la escritura como herramientas fundamentales para reflexionar sobre el arte. Cada clase se estructura a partir de dos dinámicas. La primera, funciona como un verdadero taller tanto de escritura como de lectura, abocado a la producción del Proyecto Integrador consistente en la elaboración de un ensayo académico. La segunda, 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, Geneally etc.) que permiten actividades colaborativas en torno a la lectura, y, sobre todo, la escritura. Por ejemplo, el uso de pizarras colaborativas permite planificar la escritura del proyecto, crear mapas que introduzcan nudos y ejes centrales del texto. A partir de esta herramienta, se pretende romper con la página en blanco y tener una hoja de ruta, siempre modificable, para avanzar en el Proyecto Integrador. Lo interesante es que desde la pizarra se pueden pensar y visualizar estrategias en relación a cómo presentar la disposición del texto. Detrás de cada actividad propuesta en clase hay un fundamento teórico y didáctico que tiene que ver con mi orientación: la idea que escribir es una herramienta de conocimiento y un instrumento para reflexionar, escribir implica un proceso cognitivo.

F258. Auditoría Comunicacional y Plan de Mejora para ONG. > Stordeur, Macarena

Los estudiantes de la asignatura Relaciones Públicas I realizan una auditoría de comunicación para una ONG de su elección, con el objetivo de analizar y mejorar sus prácticas. El enfoque principal está en tres áreas clave: la identidad de la organización, el manejo de crisis y el uso de nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial, para optimizar los procesos comunicacionales. En cuanto a la identidad, los alumnos analizan la coherencia entre los valores, misión y visión con la imagen pública de la ONG. En el manejo de crisis, se evalúa cómo la organización responde ante situaciones adversas y se proponen mejoras. Además, los estudiantes exploran cómo la inteligencia artificial puede ser utilizada para mejorar la eficiencia en la gestión de la comunicación, como la automatización de respuestas, el análisis de datos y la creación de contenido personalizado. Esto permite a las ONG optimizar recursos y mejorar su interacción con los públicos.

F259. La relevancia del posicionamiento teórico - estratégico en los Proyectos de Graduación. > Tidele, Jesica

En la Cátedra los proyectos de Seminario I se distinguen por la innovación de los recortes planteados y la capacidad de vincular el campo del diseño con problemáticas actuales. Durante la cursada, trabajamos especialmente en la relevancia del factor innovador dentro del campo académico, el posicionamiento teórico, su justificación y la relevancia de un desarrollo del marco teórico estratégico dentro del campo disciplinar. Este cuatrimestre, emergen diversos temas desde el diseño de experiencias inmersivas en museos la utilización de la IA como herramienta disruptiva y de colaboración, nuevas estrategias de comunicación y de observar la moda y la sostenibilidad aplicada en diversos ámbitos del diseño. Todas las investigaciones tienen una mirada endógena y exógena con enfoque en el nuevo rol del diseñador como problematizador en la búsqueda de soluciones contextualizadas en la era digital.

F260. Proyecto Integrador: Diseño de mini serie de Indumentaria y planificación de los materiales - Técnicas de Producción I. > *Toloza, Amilcar*

Cada estudiante elige un tema para desarrollar una mini serie de conjuntos de indumentaria. Primeramente, en base a dicho tema, seleccionan imágenes, que luego finaliza en la creación de un moodboard de concepto. Posteriormente, realizan 5 propuestas de conjuntos para un público femenino, al tiempo en que buscan los textiles acorde al concepto y al usuario. Realizan también 5 texturas textiles que coinciden con el discurso propuesto, y finalizan con el desarrollo de un rapport y su repetición en diferentes paletas de colores.

F261. Introducción al lenguaje visual. > *Usandivaras, Belen*

El Proyecto Integrador de este año consta de una serie de tres afiches, la adaptación a formatos digitales (redes) y la creación de una pieza animada, que ayude a reforzar la comunicación. Los estudiantes trabajan con documentales sobre distintas temáticas -elegidos por mí-, asignados aleatoriamente a cada uno. A partir de estos documentales y sus respectivas temáticas, cada uno debe que pensar e idear un evento -social, cultural, científico, y diseñar las piezas gráficas nombradas anteriormente, con el fin de comunicar ese evento. Primero hacen foco en el documental e investigar sobre los temas desarrollados en el mismo. Y luego, debían decidir sobre qué idea/concepto quieren trabajar. Les doy la posibilidad de que se “alejaran” del documental en sí, y lo tomen sólo como inspiración para desarrollar el evento, o que lo consideren como eje principal, y hasta como una de las actividades del evento ideado.

• Comisión 26

F262. Transformar una idea en solución: Proyectos con impacto desde el aula. > *Calvete, Natalia*

Durante este ciclo, propongo a los estudiantes identificar un problema real de su vida cotidiana y desarrollar una solución posible. Lejos de tratarse de un ejercicio teórico, el objetivo es que visualicen sus proyectos como algo realizable y con impacto directo en su entorno. De todas las propuestas, tres se destacaron por su profundidad, compromiso y creatividad. Supieron dar respuesta a problemáticas reales y presentarlas con argumentos sólidos, como si se tratara de productos listos para vender y defender frente a inversores. Esta experiencia les permitió ejercitar habilidades clave como la empatía, el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la comunicación efectiva. Más allá del resultado final, lo valioso fue el proceso: cada paso los acercó a una comprensión más práctica y tangible del trabajo por proyectos. Una experiencia enriquecedora que conectó el aula con la vida real y potenció el rol activo de los estudiantes.

F263. Diseño de Interiores V. Ambientaciones dentro de un showroom. > *Cervantes, Diego*

El Proyecto Integrador consiste en el diseño de una de las ambientaciones del Showroom de la empresa Elephant

Design. Dicha ambientación es de carácter efímero ya que se renueva periódicamente para exhibir nuevos productos y colecciones de la empresa. Se trabaja la funcionalidad, estética y tecnología considerada en el diseño de stands. Asimismo, se emplea un catálogo de materiales concreto y definido con el objetivo de crear ambientaciones atractivas e innovadoras que trasciendan el espacio de exposición. La empresa Elephant Design requiere el diseño de ambientaciones para exhibir los materiales y productos que comercializa. Los requerimientos de la empresa, vinculados a los objetivos de la asignatura, sustentan la razón de trabajar junto a la firma. Las ambientaciones son temporales, permitiendo mostrar los nuevos productos y colecciones. De este modo se renueva el espacio, creando un diseño específico para cada ocasión.

F264. Escritura de un Guion Audiovisual. > *Dos Santos, Florencia*

En esta asignatura conocemos y aplicamos todas las etapas de la escritura audiovisual para llegar a la creación de un Guion Audiovisual de 6 minutos. Para ello se elige una temática entre todos los compañeros y comienzan a desarrollar la idea. Este cuatrimestre, decidieron desafiarse y optaron por escribir sobre viajes en el tiempo. Todos los guiones abordados desde un estilo totalmente personal, dándole vida a sus personajes y desarrollando el conflicto en sus diferentes etapas. También con la ayuda de la IA, logan darles un rostro a sus personajes, un estilo, crean ese mundo y locaciones que se imaginaban. Al ser un guion que no van a grabar, les da la libertad de escribir todo lo que se imaginan en cuanto a objetos, espacios, crear artefactos. Usando herramientas como tagline, logonline, storyline, sinopsis, escaleta y guion, pueden completar sus trabajos, adquiriendo herramientas que les van a ser útiles no solo para cine, si no como emprendedores o simplemente para dar a conocer sus trabajos. Estas mismas herramientas se utilizan en marketing, en redes sociales y en publicidad.

F265. Plantar un árbol, criar a un hijo, escribir un promp. > *Firbeda Szuhi, Esteban*

Recordar el sentido y por qué lo hacemos es sensible a la construcción valiente y genuina. Entre el “se aprende en el trabajo” y la escasez de transmitir sólo conocimiento, no hay escalas. Las generaciones de estudiantes siempre pidieron sentido, pero el contexto actual registra cambios de paradigmas en calibres sin precedentes, mientras amortiguan suficientes inquietudes respecto al futuro, la ética e irrupciones presumibles de (y con) la IA. Enseñar es también aprender a abrir caminos. No investigamos para producir papers, sino para acompañar y transformar, lo que ocurra primero. Y entonces la pregunta inagotable, ¿qué lugar ocupan las instituciones como andamios de formación profesional? Quizás corresponda pensar a las instituciones como lugar de invención colaborativa, y no de mera repetición. Las nuevas generaciones no solo estudian, editan y, sabiamente (de manera innata), cuestionan. Todo eso incluso a velocidades más cercanas a lo inmediato, en asistencia de las variadas IA. Qué ilusión tan grande la de eclosionar Proyectos Integradores

con anclaje en problemas u oportunidades reales, como expresión honesta de la experiencia formativa. En este primer tercio del siglo XXI, la tríada didáctica (docente, alumno y conocimiento) asume dichosa la responsabilidad de corregirse y aprender. Todo el desafío de ayer se apretó a las inquietudes de hoy, que con vehemencia presume ganarle al mañana. La creatividad finalmente (pero sin fin) tan humana, nos despierta casi en clave de protesta contra “la rueda ya se inventó”. Después de todo, siempre es el principio.

F266. La profundidad detrás de lo visual. > *Giarrocco, Josefina*

En el Proyecto Integrador de Taller de Estilo e Imagen I, hay que analizar e identificar la identidad de una marca seleccionada por el alumno. En este caso, me interesa remarcar la importancia de analizar y mirar más allá de lo que está a simple vista visualmente de la marca, de profundizar conceptualmente lo que sucede en la marca.

F267. Asesoría de imagen integral. > *Pacioni, Candela*

El Proyecto Integrador en 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 el recorrido del cuatrimestre. A lo largo de las clases, los alumnos aprenden de manera teórica y práctica (a través de trabajos en clases 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. A partir de la evaluación de medio término 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 de la asignatura sumando la propuesta/transformación planteada al cliente en la segunda mitad concluyendo en una asesoría de imagen integral.

F268. Diseñar desde el Sur: narrativas, trayectos y comunidades en tensión. > *Perez, Juan Manuel*

Durante la cursada trabajamos en torno a la escritura creativa ligada fundamentalmente a la subjetividad y a la experiencia de diseñadores y diseñadoras latinoamericanas en formación. Es así que para generar las narrativas que forman nuestro Proyecto Integrador y para lograr que hablen de nuestro quehacer profesional y de nuestras identidades tenemos que poner en cuestión núcleos como la tradición, la trayectoria, las herencias, los mandatos, la disidencia, el quiebre, la migración académica, lo colectivo, los ensamblajes, las epifanías desde el tensionante Sur Global. Cada concepto nos ofrece un punto de partida para escribir, puntos de salida o plataformas de lanzamiento.

F269. La ruta del hilo. > *Tallarico, Beatriz*

La ruta del hilo es un proyecto realizado en forma grupal por 4 estudiantes que a través de una aplicación buscan conectar la cultura y el arte del norte del país con la

industria del viaje, dentro del marco de la cátedra de la asignatura Comercialización 1 virtual. Se destaca el desarrollo temático y el trabajo en equipo.

• Comisión 27

F270. El cuerpo y su Moldería. > *Calzon Heikel, Trinidad*

Para la asignatura de Taller de Moda VI, perteneciente a la carrera de Diseño Textil e Indumentaria, las bases que se toman es la moldería base masculina y la moldería base infantil. Dentro del primer grupo, se hace énfasis en el corpiño base, pantalón base (junto con sus bolsillos y pinzas correspondientes), camisa y distintos cuellos, campera con capucha 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 base y vestido base. 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 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 cuales 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 síntesis, la asignatura plantea las bases para la realización de moldería masculina y moldería infantil. En la cátedra se estudia desde la teoría 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.

F271. Paquete VIP. > *De Lara, Rocío*

Los estudiantes exploran la estética de un disco musical a elección, y crean un Paquete VIP a ser vendido en el hipotético recital de presentación. El disco debe haber salido como mínimo hace 1 año y como máximo hace 5, para trabajar con estéticas actuales y experimentar todas las etapas involucradas en la producción gráfica. A lo largo de este proceso, elaboran la entrada de colección que tiene un acabado especial, un póster tamaño A3 diseñado a 2 tintas, un folleto/fanzine impreso en cuatricromía, el desarrollo de una pieza especial y el contenedor del paquete VIP. Deben usar 3 papeles diferentes en el sistema planteado. De esta manera, el Proyecto Integrador promueve un acercamiento académico hacia proyecciones profesionales, hacia el análisis de branding, además de buscar maneras de mostrar su mirada particular como diseñadores en las elecciones que deberán ir tomando.

F272. Investigar en Diseño y Comunicación con Perspectiva de Derechos. > Forni, Florencia

El desarrollo de una investigación presenta diversas dificultades en estudiantes ingresantes a carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación. La elección del tema, por ejemplo, abre un universo de posibilidades que es necesario delimitar hacia proyectos que resulten viables de realizar en el marco de un cuatrimestre, por parte de estudiantes de una asignatura introductoria. Por esto, se orienta la elección del tema hacia el estudio exploratorio o descriptivo de emprendimientos, espacios u objetos que integren nuevas tendencias, de acuerdo a lo establecido en el Proyecto Integrador. Pero además, se introduce en clase la perspectiva de derechos humanos a partir de la lectura de la Convención de los Derechos de las Personas Mayores y la Convención de los Derechos del Niño, y se pide que la elección del tema tenga en cuenta a esas poblaciones. Como resultado puede verse que las y los estudiantes identifican buenas prácticas en el campo del Diseño y la Comunicación y desarrollan una mirada empática hacia poblaciones potencialmente destinatarias de sus trabajos como profesionales.

F273. Comenzar a Comunicar con Propósito. > Guidi, Esteban

Relaciones Públicas I se presenta como una asignatura clave en la formación de los estudiantes, al introducirlos en los fundamentos teóricos y prácticos de la disciplina. A través de una propuesta pedagógica activa y aplicada, se busca que comprendan la comunicación estratégica y su rol en la gestión de la reputación en contextos diversos. El desarrollo de un Proyecto Integrador les permite poner en práctica los contenidos trabajados, abordando situaciones reales desde la planificación hasta la implementación de acciones de comunicación. Esta experiencia no sólo fortalece sus habilidades analíticas y creativas, sino que también promueve una mirada emprendedora y profesional desde los primeros pasos de la carrera.

F274. El Proyecto y la Normativa. > Hertel, Paula

Así como existen diferentes expresiones locales para la arquitectura, también la normativa urbana y de edificación difiere entre regiones, países o incluso ciudades. Incorporar la normativa desde el momento cero del proyecto permite obtener consistencia en todo el proceso, desde el proyecto inicial hasta la operación y mantenimiento del edificio. La propuesta es comprender sobre qué aspectos del proyecto impacta la normativa mediante la adaptación de un edificio construido en otro país a las normas urbanas y de edificación de la Ciudad de Buenos Aires. Así, el edificio va mutando a lo largo del curso a medida que se abordan los temas normativos. Esto permite internalizar el impacto de las regulaciones que afectan a un proyecto y así tomar contacto con las normas reales a las cuales deberán ajustarse en la vida profesional en cualquier distrito donde se ejerza la arquitectura.

F275. La Producción de un Proyecto Audiovisual. > Minsky, Mariana

El propósito del Proyecto Integrador de la asignatura es aprender los conceptos de toda la Producción Audiovi-

sual, y en especial la etapa de Pre - Producción, 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 tendrán 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.

F276. Taller de Modas V. > Pampillon, Mariana

La asignatura Taller de Modas V tiene como Proyecto Integrador la realización de una prenda del rubro sastrero con fusión de moldería oriental del libro *pattern magic*. Desde el inicio de la cursada hasta el 50% se trabaja en la realización de molderías base del rubro sastrero, luego se incorporan las molderías orientales y llevando así adelante el proyecto donde deben realizar todo el proceso de una prenda. Esto nos direcciona perfecto hacia la propuesta recibida al inicio del ciclo donde se incorpora todo el tema relacionado a costos y tarifas del trabajo realizado. Para llevar a cabo esta actividad los estudiantes documentan los precios de los insumos que se utilizan para la realización de la prenda en cuestión, utilizan fichas que usan en otras asignaturas, otros las que usan en los lugares donde trabajan y también les proporciono una ficha orientativa; por otro lado les comparto tablas de remuneraciones manejadas en la industria y las tarifas por tipo de operación. Con la información proceden a realizar sus planillas de costo y esto genera un espacio de reflexión y debate donde había varios puntos de vista sobre las tareas, los tiempos, la valoración de cada actividad y el punto de vista personal de cada estudiante sobre la actividad que me resulta muy interesante y una actividad que seguiré profundizando en los próximos semestres.

• Comisión 28**F277. Enseñar a Diseñar. > Camerano, Josefina**

En este nuevo marco de clases se planteó el objetivo que el estudiante ingresante pueda iniciar a desarrollarse en la experiencia de diseñar. ¿Cómo enseñar a diseñar a alumnos ingresantes? Para ello se trabaja durante todo el cuatrimestre en la realización de un proceso creativo partiendo de un mismo concepto para todos, su mundo interior y exterior. La práctica genera que desde un mismo concepto cada estudiante tenga no solo una respuesta distinta sino también un punto de vista distinto. A través de los interrogantes ¿Qué tengo para decir? ¿Cuál es mi mirada ante esto? es muy rico observar que frente a una misma temática, cada uno de ellos tiene una resolución diferente. Siguiendo con el proceso creativo desarrollan dos prototipos envolventes, proyectando así su idea en formato tridimensional.

F278. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Fajgelbaum, Mariano

En Diseño de Productos IV se trabaja el Proyecto Integrador en torno al desarrollo de un producto, poniendo en foco la experiencia de usuario, la relación con su entorno y su desarrollo técnico-productivo. En una primera etapa se realiza una investigación que tiene como objetivo entender las características típicas del producto a diseñar, como así también su evolución y cómo los diferentes usuarios interactúan con el mismo. Luego se generan estrategias como lineamiento del programa de diseño, para pasar al desarrollo de propuestas concretas. La evaluación consiste en la generación de paneles de presentación, planos técnicos según normas IRAM y maqueta de estudio a una escala determinada.

F279. Fotograf-IA. > Gatto, Julieta

En la asignatura Taller de Fotografía I se trabaja con la realización de una serie fotográfica conceptual, abordando herramientas técnicas y expresivas que permiten pensar y construir imágenes. Como docente, acompaño a estudiantes de diversas carreras en la formación de una mirada visual propia. Este cuatrimestre, el uso de Inteligencia Artificial en el aula abre nuevas posibilidades: Creación de moodboards, desarrollo conceptual, simulaciones visuales y referencias que enriquecieron los proyectos. Pero también trae preguntas valiosas: ¿qué es una imagen hoy? ¿Qué lugar ocupa la fotografía cuando ya no es necesario fotografiar? La IA no reemplaza lo fotográfico, lo desafía, lo expande, lo interroga. Y eso nos lleva a volver a lo esencial: ¿Desde dónde y para qué creamos? Enseñar fotografía hoy es enseñar a mirar. A elegir con conciencia. A crear con criterio y a entender que el verdadero valor de una imagen sigue estando en su intención.

F280. El ensayo argumentativo como Proyecto Integrador. > Maioli, Esteban

El desarrollo de habilidades de argumentación fundada y discusión en torno a ideas resulta fundamental para la formación profesional de nuestros estudiantes. En el marco de la asignatura Ciencias Económicas y Políticas se propone el diseño, la planificación y la escritura de un ensayo argumentativo en torno a temáticas de orden políticas o económicas de actualidad. La actividad implica la investigación previa sobre el tema seleccionado, la preparación de los argumentos y contraargumentos y el diseño del material de soporte que facilite la exposición y la argumentación de las ideas. La presentación pretende relatar el desarrollo de esta experiencia de formación en el marco del aula virtual, resaltando los aspectos notables que adquiere esta práctica en este contexto específico.

F281. Proyecto Integrador: Programa estratégico de Relaciones Públicas. > Milicevic Gotti, Azul

En la asignatura Relaciones Públicas I se propone poner en marcha la creatividad y elaborar un Plan estratégico de Comunicación como parte del área de Relaciones Públicas de una empresa o compañía internacional o que opere internacionalmente. Se espera del alumno resolver, a través de distintas etapas, un problema, situación o necesidad de comunicación que se descubra en

la investigación preliminar de la empresa elegida. Una vez identificada la necesidad, el alumno desarrolla determinadas estrategias y objetivos comunicacionales con posibilidades reales de implementación. En el proceso de armado del Proyecto Integrador se evalúa la innovación, la creatividad de la propuesta y su correcta ejecución. Asimismo, la incorporación de aportes bibliográficos, el estilo de redacción, y la presentación y expresión oral en las instancias correspondientes. El objetivo de la materia es reconocer y comprender la función de las Relaciones Públicas y sus alcances, articular contenidos bibliográficos con el Proyecto propuesto, comprender y abordar la práctica de la disciplina en la actualidad y la actividad que un profesional de las Relaciones Públicas desempeña.

F282. Innovación en Relaciones Públicas: Diagnóstico, Estrategia y Acción con ONGs como Laboratorio Vivo. > Soldano, Marcela

En la asignatura Relaciones Públicas, transformamos la teoría en acción a través de una metodología centrada en la comunicación estratégica y el rol público de las organizaciones. Cada estudiante selecciona una ONG real, se vincula directamente con sus referentes y realiza un diagnóstico profundo de su identidad comunicacional: antecedentes, valores compartidos y posicionamiento. A partir de ahí, identificamos problemáticas concretas, que son trabajadas en conjunto con las ONGs, y desarrollamos propuestas innovadoras de mejora, adaptadas a sus realidades. La dinámica del curso combina trabajo en equipo y ejercicios experienciales: roles de voceros, creación de narrativas visuales y espacios de co-creación que impulsan la creatividad aplicada.

• Comisión 29**F283. Página web personal - Identidad de marca y personal. > Andicoechea, Facundo**

En el Taller de Fotografía IV, abordamos aspectos técnicos de la captura y la edición de imágenes. En la cursada brindamos herramientas que le permiten al alumno, mejorar su producción académica, y comercial en el caso de que ya estén dando sus primeros pasos como profesionales. El Proyecto Integrador consiste en la elaboración de una página web, donde el alumno ponga en ejercicio estas herramientas vistas en clase en una selección de fotos, y ponga en práctica otras competencias ligadas al diseño y la creación visual. 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.

F284. Proyecto integrador. > Bayarres Paredes, Maria Sol

Este proyecto, realizado por una estudiante destacada, consiste en el diseño de una vidriera conceptual para la marca Brownie Planet, especializada en cookies artesanales. El objetivo es representar visualmente los valores de la marca —ternura, creatividad y cercanía— mediante una propuesta lúdica con estética espacial. Se utilizan

elementos como cohetes, planetas y personajes-astro-nautas con caras de galleta, iluminados con luz cálida para generar una experiencia emocional y sensorial. El proceso incluye la elaboración de bocetos, selección de materiales accesibles (cartón, telgopor y madera liviana) y el desarrollo técnico del montaje e iluminación. A lo largo del proyecto, la autora reflexiona sobre el diseño como herramienta narrativa, aprendiendo a equilibrar creatividad con funcionalidad. Esta experiencia fortalece su capacidad de expresar conceptos abstractos a través del espacio, demostrando cómo el interiorismo puede comunicar una identidad de marca de forma.

F285. Redacción e interacción en el aula. > *Cosin, Florencia*

A partir de esta primera experiencia como docente en Universidad de Palermo, me surge la necesidad de reflexionar sobre los siguientes aspectos: El gran interés por parte del estudiantado en la inclusión de herramientas IA para el desarrollo de sus proyectos. Durante las clases encontramos fundamental reflexionar sobre la dificultad de generar textos de redacción propia a partir de las investigaciones que generan los estudiantes partiendo de la búsqueda de diferentes fuentes en redes sociales. Como docentes, es necesario reforzar y desarrollar nuevas estrategias para la inclusión de los dispositivos tecnológicos tratando de evitar la dispersión en el aula por el uso de los mismos.

F286. Desarmar para mirar distinto: Ejercicios de percepción y exploración visual en Lenguaje Visual. > *Marchetti, Lucia*

En esta experiencia comparto una serie de ejercicios implementados en la asignatura Introducción al Lenguaje Visual para estudiantes ingresantes, que buscan agudizar la percepción, fomentar la empatía y despertar el pensamiento visual desde una aproximación sensible y lúdica. A través del análisis de fotografías y la creación de retratos propios, collages intuitivos y dinámicas de grupo, los alumnos exploran la imagen desde lo personal y lo colectivo, fortaleciendo la capacidad de observar con atención y crear con intención. Este enfoque promueve la participación activa, el trabajo colaborativo y la reflexión crítica, integrando recursos analógicos y digitales. La propuesta se alinea con el modelo “otra forma de estudiar”, generando un espacio de aprendizaje que pone en valor la creatividad, el juego y la escucha como motores de construcción del lenguaje visual desde una perspectiva humana e innovadora.

F287. Análisis y Diseño de Estructuras 2. > *Palmieri, Gabriel*

El Proyecto Integrador tiene como objetivo que los estudiantes analicen y diseñen estructuras en acero y madera, aplicando conocimientos sobre esfuerzos, deformaciones y criterios de dimensionamiento. A partir del proyecto arquitectónico de una vivienda de PB+1, se desarrollan cuatro etapas: diseño estructural, análisis de cargas, dimensionado de elementos y documentación técnica. El proyecto promueve la comprensión del comportamiento mecánico de los materiales frente a esfuerzos simples y

combinados, y fomenta la resolución de problemáticas estructurales reales. Los estudiantes elaboran esquemas, planos, memorias de cálculo y especificaciones técnicas, y presentan sus avances en distintas instancias evaluativas. El proceso culmina con una presentación profesional ante una comunidad académica, donde se evalúan competencias técnicas y comunicativas. Este proyecto se cursa en el tercer año de la carrera de Arquitectura y busca integrar teoría y práctica en el análisis estructural.

F288. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > *Romero, Juan Marcelo*

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 como 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. El Proyecto Integrador consiste en llegar a materializar un elemento metálico que cumpla con la experiencia pedagógica propuesta.

F289. Elegir desde el campo: La construcción del tema de investigación. > *Secul Giusti, Cristian*

La asignatura Introducción a la Investigación, ubicada en el primer año de todas las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación, busca introducir a los/as estudiantes en la producción académica desde una perspectiva situada en sus futuros campos profesionales. En ese marco, el Proyecto Integrador propone la exploración de tendencias emergentes en diseño y comunicación. Desde ese plano, vale reflexionar sobre la elección de temas de investigación por parte de los/as estudiantes -vinculada a sus intereses, carreras y campos específicos- y pensar de qué manera potencia su motivación y promueve una construcción adecuada de indagación. En la presentación se abordan recursos, desafíos y estrategias pedagógicas desplegadas en el aula virtual para acompañar este proceso.

• Comisión 30

F290. Propuesta de Incorporación de Nuevas Tecnologías al Taller. > *Argañaraz, Carla*

El Taller de Creación VI integra nuevas tecnologías para potenciar el proceso creativo, narrativo y productivo de los estudiantes. Se trabaja con Inteligencia Artificial para el análisis de guiones, impacto emocional y efec-

tos visuales, mientras que el uso de Big Data permite comprender audiencias y planificar la distribución. La producción colaborativa en entornos virtuales reproduce lógicas reales de trabajo profesional. A su vez, se fomenta la creación de contenidos adaptados a nuevos formatos digitales (Instagram Reels, YouTube Shorts), lo que enriquece la narrativa y fortalece las competencias de los estudiantes ante un panorama audiovisual en constante transformación.

F291. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Destefanis, Daiana

En el actual escenario de transformación digital, la aparición de herramientas de Inteligencia Artificial generativa plantea un desafío central para las asignaturas orientadas a la producción textual. En Comunicación Oral y Escrita, optamos por no excluir su uso ni responder desde la prohibición, sino integrarlas de manera crítica y pedagógica. Esta decisión nos permite resignificar la escritura académica como un proceso más amplio, que no se limita a lo verbal, sino que incluye también la dimensión visual y multimodal. A través de la IA, los y las estudiantes exploraron nuevas formas de organizar ideas, jerarquizar información y producir textos acompañados de esquemas, infografías o recursos visuales. Este enfoque no solo favorece la inclusión y la autonomía, sino que responde al modelo educativo de otra forma de estudiar, al promover una alfabetización múltiple que articula escritura, diseño visual y pensamiento crítico como herramientas para una comunicación más significativa y actual.

F292. Producción Autogestiva: La puerta de entrada al teatro independiente para el actor profesional. > Gonzalez Asurey, Lucia

Esta experiencia pedagógica introduce a los y las estudiantes al ámbito del teatro independiente a través de la producción autogestiva, entendida como una herramienta clave para el desarrollo profesional del actor y la actriz en sus primeros pasos. A lo largo del curso, se trabaja en la construcción de un mapa del circuito teatral independiente, permitiendo a los participantes identificar posibles espacios de inserción laboral y artística. A partir de propuestas prácticas, se los guía en la proyección y planificación de sus primeros proyectos escénicos, promoviendo una actitud proactiva y emprendedora. La asignatura proporciona herramientas concretas para la gestión integral de espectáculos: desde la conceptualización, planificación y armado de presupuestos, hasta la ejecución y comunicación de las obras. Este enfoque fomenta la autonomía, el trabajo colaborativo y la apropiación de saberes fundamentales para desenvolverse con solidez en el campo teatral contemporáneo.

F293. Monopatín Urbano. > Lerner, Eugenio

El Proyecto Integrador para la asignatura de Diseño Industrial IV aborda la temática de “Diseño de Autor”, se desarrolla el diseño y posterior fabricación de un “Monopatín”, el cual es prototipeado 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.

F294. Imaginardesde el sur: Entre Latinoamérica, punk y futuros posibles. > Soares de Souza, Leticia

Este cuatrimestre en Producción de Moda I trabajamos con la consigna de fusionar identidades latinoamericanas con los estilos punk y futurista. La propuesta es repensar la producción visual desde una mirada situada, que se anime a tensionar, mezclar y proponer nuevos imaginarios. Nos preguntamos: ¿cómo producir imágenes que hablen desde nuestro territorio y nuestras raíces? ¿Cómo usar la estética como forma de posicionamiento? Voy a compartir algunas reflexiones del proceso, pero sobre todo mostrar el trabajo de los estudiantes: sus boards, investigaciones y decisiones visuales, porque ahí es donde se ve todo lo que aprendimos y construimos.

F295. Tecnología III. > Zapata Uran, Claudia

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 Integrador, se trata de un proyecto constructivo integral, los estudiantes diseñan una residencia estudiantil y sus núcleos húmedos, teniéndose 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 31

F296. Tecnología y liderazgo en producción de desfiles de moda. > Bregliano, Julieta

En el marco de la asignatura Producción de Moda II, los estudiantes desarrollan Proyectos Integradores que consisten en la planificación y realización de un evento de moda en vivo. A partir de una temática y marca elegida por ellos, los alumnos asumen roles específicos vinculados al mundo real de la producción: Dirección general, coordinación de pasarela, estilismo, backstage, convocatoria de modelos, gestión de redes y diseño de escenografía. Durante el proceso, trabajan de manera colaborativa y resuelven desafíos logísticos y creativos, incorporando herramientas digitales y estrategias de comunicación. El proyecto permite integrar contenidos de distintas disciplinas, fomentar habilidades blandas como liderazgo y trabajo en equipo, y aplicar tecnologías emer-

gentes, incluyendo inteligencia artificial para el diseño de escenografías y materiales visuales. La experiencia reafirma el potencial de la educación por proyectos como una forma significativa y transformadora de aprendizaje.

F297. Curvas espaciales, diseño de una forma conceptual. > *Diez Urbicain, Pilar*

Se trata de generar un volumen tridimensional. El procedimiento para el desarrollo de esta superficie volumétrica, surge a partir de la intersecciones de dos o más cuerpos geométricos trabajados en la cursada. La intersección va a definir una curva espacial como elemento significativo. Se establecen proporciones y modos de interceptar los cuerpos y geometría de la operación. Concreción final de la curva (por adición o sustracción). El resultado del trabajo es 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 debe 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.

F298. Aprendizaje a través de la experiencia. > *Janower, Jessica*

En la cátedra promovemos el aprendizaje a través de la realización de prototipos de objetos de dificultad media. Que experimenten todo el proceso de diseño: desde la idea, pasando al boceto, maquetas rápidas; para ir definiendo todos los detalles y pasar a los planos, diseño de uniones y especificaciones concretas de la materia prima con la que se va a trabajar. Posteriormente deben contactarse con fábricas o talleres para la realización de dicho objeto. Esto los confronta con el mundo real de la producción en nuestro país y de los cambios necesarios a hacer en los diseños para poder realizar dichos prototipos. En este cuatrimestre trabajamos con la premisa de realizar dos veladores: uno de madera, y otro de metal. Los aprendizajes en cuanto a trabajar con lo desconocido y mandar a realizar el producto con procesos productivos reales es un gran desafío y deja grandes enseñanzas. Sobre todo a resolver problemas objetuales y de materialidades desconocidas.

F299. Proyecto Integrador - Introducción al Lenguaje Visual I. > *Maiorano, Antonella*

Dicte la asignatura de Introducción al Lenguaje Visual I de manera sincrónica, a pesar de la distancia virtual puedo relacionarme con los alumnos de manera dinámica y acorde a las posibilidades que la misma me presenta. Usando como eje central el programa de la asignatura para guiarlos paso a paso en el proceso de su Proyecto Integrador, les ofrezco actividades en clase donde tienen

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. Utilizamos 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 priorizo desde la primera clase hasta la última que los alumnos puedan sentirse cómodos y lograr que se expresen con libertad superando sus propios obstáculos.

F300. La Inteligencia Artificial no pasa desapercibida. > *Sena Shuler, Marcos*

Como egresado de las carreras Diseño gráfico y la Licenciatura en Diseño de la Universidad de Palermo, a su vez actual docente ingresante de la misma casa, destaco la constante evolución del modelo pedagógico utilizado. En ese sentido, las tendencias e innovaciones socioculturales no pasan desapercibidas; como es el caso de la inclusión de la Inteligencia Artificial, que ha llegado para quedarse, evolucionar, estableciendo un contrato pedagógico moderno y avanzado entre profesor-alumno, alumno-profesor. De tal manera, esta relación debe ser muy cautelosa, integrarla de manera secuencial, didáctica y sistemáticamente coordinada dentro de los contenidos de la asignatura, como es el caso de diseño tridimensional 1. En concordancia, es una asignatura que incluye la realización de un Proyecto Integrador, que confluente en la creación, diseño y maquetación digital/física de un stand que será ubicado en un predio de exposición; por lo que el desafío es integrar el uso de inteligencia artificial al proceso evolutivo del diseño del proyecto. En consecuencia, se elabora una estrategia que permite a los estudiantes pensar, elaborar e integrar la IA a sus diseños, donde cada uno de ellos tiene en las algunas consignas de la etapa, la posibilidad de utilizar este tipo de herramientas. Para ello, se les indica el procedimiento, el cual consiste en enseñar y demostrar cómo se realizan los prompts adecuados y más asertivos o eficientes para lograr convertir las ideas en concreción, paso que resulta muy fructífero en su integración al proyecto. Concretamente, la inclusión de texturas, tramas y modelos morfológicos, acompañan el relato y luego la fundamentación en los estudiantes, que se muestran muy cómodos y motivados a la hora de hablar y compartir lo realizado mediante con IA.

F301. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > *Tagger Ribotta, Milena*

Esta exposición aborda mi primera experiencia en la modalidad online asincrónica. Parto de la premisa de que la experiencia de aprendizaje de la modalidad asincrónica es altamente beneficiosa, ofreciendo una modalidad práctica y bien guiada que se adapta a diversos ritmos y estilos de estudio. La flexibilidad inherente a esta metodología permite a los estudiantes gestionar sus tiempos, profundizar en los contenidos y desarrollar autonomía en su proceso formativo. En el marco de esta primera experiencia en la modalidad, mi mayor desafío radica en la constitución de una comunidad de aprendizaje sólida entre pares. Si bien las plataformas ofrecen herra-

mientas para la interacción, la naturaleza no simultánea ni obligatoria de la comunicación puede dificultar la espontaneidad y la construcción de lazos significativos entre los estudiantes. En esta presentación invito a reflexionar en torno a las posibilidades y herramientas de crear diálogos más fluidos entre estudiantes a fin de promover la percepción de pertenencia a la comunidad de la asignatura.

F302. Descubriendo la enseñanza de ilustración de moda: desafíos, aprendizajes y primeros pasos en el aula-taller. > Visciarelli, Cecilia

Esta fue mi primera experiencia dictando Taller de Moda I, donde la enseñanza de ilustración se presenta como un verdadero desafío debido a la diversidad de niveles entre los estudiantes: desde quienes se acercaban por primera vez a la disciplina hasta aquellos con conocimientos previos. Guiar a los alumnos en la representación del cuerpo humano, las proporciones y la aplicación de técnicas específicas me llevó a repensar y adaptar mis estrategias pedagógicas y recursos didácticos, siempre con el objetivo de estimular la creatividad y la participación activa. Las principales dificultades surgen al ajustar los contenidos para responder a las distintas necesidades del grupo y mantener la motivación constante. Sin embargo, el proceso es enriquecedor, ya que me permite identificar oportunidades de mejora y reafirmar la importancia de la flexibilidad, la empatía y la escucha activa en la enseñanza de la ilustración de moda.

F303. De la formación en el aula a la proyección laboral: la cátedra de Portafolio como estrategia para el posicionamiento profesional. > Jiménez Quimiz, Carlos

La presente propuesta expone la experiencia desarrollada en la cátedra de Portafolio con los estudiantes de la carrera de Diseño de Interiores del Instituto Superior Tecnológico Sudamericano de Guayaquil, posicionándola como una herramienta clave para la transición del ámbito académico al mundo profesional.

• **Comisión 32**

F304. Luz expresiva. > Bechara, Ernesto

Desde la cátedra abordamos la exploración y apropiación del discurso lumínico y visual por parte de los intérpretes y creadores escénicos. Se orienta a los estudiantes a la búsqueda del camino hacia la abstracción, lograda a través de recursos tecnológicos concretos del campo de la luminotecnia. Utilizamos el Proyecto Integrador como motor de investigación y práctica profesional controlada desde el aula, generando trabajos grupales de intervención escénica, para poder realizar diseños lumínicos integrales y complejos. En el proyecto, los/las estudiantes exploran las posibilidades estéticas y expresivas de la luz, y desarrollan una propuesta artística para una puesta escénica. A lo largo de este proceso, los/las estudiantes experimentan el rol del iluminador y aprenden a utilizar diferentes tecnologías y dispositivos para manipular las luces de un escenario. De esta manera, se promueve un

acercamiento académico hacia el lenguaje compositivo de la luz. Se busca que los/las estudiantes se apropien de las herramientas técnicas y estéticas que caracterizan la iluminación teatral. Además, el proyecto les permite que comprendan cómo ambientar un espacio escénico, y que logren articular el uso artístico de la luz con las demás prácticas profesionales, especialmente en su disciplina específica.

F305. El diagnóstico del grupo: señales que iluminan el camino del aprendizaje. > Bursset, Adrian

El diagnóstico grupal preciso que realizo en el cuatrimestre es elemento transformador de la práctica docente. Al profundizar en las características del grupo y articularlas con mi planificación, descubro oportunidades inesperadas para potenciar su desarrollo. La primera señal clara surge cuando los estudiantes -contra todo pronóstico en una asignatura práctica y en tiempos de aparente desinterés por la lectura- comienzan a demandar más material de lectura. Esta paradoja me lleva a implementar una estrategia dual: ofrecer recortes precisos de los textos clave para garantizar el acceso, mientras pongo a disposición el material completo para quienes quisieran profundizar. Este artículo comparte cómo esa flexibilidad, nacida de observar atentamente al grupo, genera mayor compromiso y permite atender diversas necesidades de aprendizaje. La lección es contundente: cuando el diagnóstico se convierte en brújula, hasta las señales inesperadas se transforman en oportunidades pedagógicas valiosas.

F306. Introducción al conocimiento matemático. > D'angeli, Liliana

El Proyecto Integrador de la asignatura Introducción al Pensamiento Matemático, "Arquitectura y Matemática", propone el análisis de una obra de arquitectura desde un enfoque matemático - proyectual, abordando la relación entre los marcos geométricos, algebraicos y de cálculo numérico. Los y las estudiantes realizan indagaciones reflexivas sobre los proyectos aplicando estos diversos marcos para situaciones concretas de la disciplina. Se trata de un trabajo de integración que permita que exploren el espacio con diferentes lecturas: contextual, tipológica, geométrica espacial, algebraica y métrica. A lo largo de este proceso, aplican el rigor lógico-analítico de la Matemática para comprender y analizar el espacio como, así también, la sensibilización estética y de generación - construcción del diseño de las formas arquitectónicas.

F307. Campañas en Puntos de Venta 2025. > D'lucca, Alejandro

Esta presentación realiza un breve repaso por la planificación temporal y estratégica de la materia en cuestión. Aborda asimismo los objetivos específicos y las expectativas sobre la producción de los alumnos. Posteriormente se propone una breve reflexión sobre la impronta propuesta por el docente, la aceptación que ésta tuvo en la comunidad estudiantil, un repaso de trabajos ejemplares realizados y el feedback que recibió el docente al finalizar la cursada por parte de los alumnos.

F308. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Dozo, Dardo

En la Asignatura Comunicación Oral y Escrita, además de llevar adelante las etapas correspondientes a la investigación y análisis del Proyecto Integrador, también se realizan avances dentro de la escritura de cada proyecto. De esta forma, los estudiantes integran los contenidos transitados durante la cursada, dentro de las consignas establecidas para evaluar y compartir en el Foro de Integración con cada grupo. Se establece, además de los lenguajes artísticos que aportan a la construcción de cada proyecto, la fundamentación del tema elegido que atraviesa cada proyecto individual, con el fin de poder argumentar la elección del tema más allá de la historia específica que será parte esencial de cada narrativa. Se trata de poder tomar un espacio de reflexión sobre los temas donde las y los estudiantes se sienten comprometidos a tratar dentro de un espacio académico.

F309. Estrategias académicas para aproximarse al diseño de mobiliario a partir de la enseñanza. > Fernandez, Felipe

La Cátedra Fernández llega a su tercer cuatrimestre y a medida que avanza se consolida más su Proyecto Integrador y su propósito en la enseñanza del diseño de mobiliario; es decir, las intenciones de la cátedra se fortalecen cada vez más. La cátedra pretende apoyarse bajo tres pilares fundamentales: Estrategias, posturas y contenidos. En esta nueva edición del Foro de Cátedras y Experiencias Innovadoras, profundizaremos y ejemplificaremos al respecto de estas perspectivas mencionadas.

F310. Proyectos Integradores con impacto real: investigación, decisión y colaboración potenciadas por IA. > Ferreyra, Leticia

En la asignatura Técnicas de Investigación, los estudiantes desarrollan un Proyecto Integrador creando una consultora ficticia para realizar investigaciones de mercado sobre productos o servicios reales, con enfoque sustentable. Aplican herramientas cuantitativas y cualitativas en un proceso que abarca análisis diagnóstico, encuestas, entrevistas y redacción de informes estratégicos. El proyecto articula conceptos teóricos con el análisis de tendencias, la lectura crítica y la investigación exploratoria de campo, enriquecidos mediante el debate en clase y aportes colaborativos entre estudiantes, asistentes y docente. Se promueve la apropiación significativa de contenidos, vinculando intereses personales con problemáticas reales del mercado. La inteligencia artificial se incorpora como aliada pedagógica y metodológica, utilizada para diseñar encuestas, analizar datos, interpretar entrevistas, redactar informes, y desarrollar presentaciones y estrategias digitales. El principal desafío pedagógico radica en promover una alfabetización digital crítica y acompañar el uso ético e innovador de la IA como herramienta para el pensamiento estratégico y la toma de decisiones.

F311. Enseñar en aulas heterogéneas un perspectiva desde la mediación pedagógica. > Guerrero, Daniela

El objetivo es presentar una experiencia pedagógica de la Facultad de Diseño y Comunicación, específicamente de la asignatura Relaciones Públicas I, a la cual llegan a las aulas alumnos que poseen características distintivas respecto a sus saberes previos, edades, carreras que cursan, así como también de distintos lugares de procedencia, con contextos socioculturales diversos. ¿Cómo promover que los alumnos sean autónomos y activos en aulas heterogéneas? ¿Qué estrategias de enseñanza comunicativas deberá considerar el docente, enfocándose en sus competencias comunicacionales para que el clima de la clase resulte participativo? ¿La mediación pedagógica es el enfoque didáctico que promoverá los aprendizajes socioculturales que impulsarán a los alumnos a un aprendizaje más estrecho y significativo con sus prácticas culturales heterogéneas?

F312. Música 1: Creación de una pieza musical a través de los elementos trabajados en la cátedra sobre lenguaje musical. > Martínez Saez, Jimena

La asignatura acerca a los/las alumnos/as al lenguaje musical a través de una propuesta práctica. En clases teórico- prácticas se trabajan elementos técnicos de la música y herramientas que le faciliten a el/la estudiante su desarrollo musical y la creación de la obra estimulando su creatividad sin dejar de lado su estilo personal. En este encuentro abordaremos las fortalezas y debilidades que se encontraron en la implementación del Proyecto Integrador. Dado que la asignatura es práctica y el nivel es inicial, el uso de las nuevas tecnologías es algo que se encuentra complejo de aplicar. Dicho esto, no se deja de lado la posibilidad del uso de herramientas tecnológicas como DAWs o programas de escritura musical. El proyecto concluye con la participación de los alumnos que hayan aprobado el Momento 3 en el festival de música organizados por la Facultad de Diseño.

F313. Publicidad I. > Siniawski, Romina

Voy a compartir las experiencias del trabajo realizado en las aulas de la asignatura Publicidad I. Cómo abordamos las nuevas tecnologías como la IA en una campaña de comunicación y cómo la IA hace que pueda mejorar la estrategia y cada una de las piezas de comunicación, esto se puede lograr para cualquiera de las modalidades de trabajo ya sea virtual o presencial.

F314. Alianzas creativas dentro del Proyecto integrador de producción profesional. > Vaisberg, Diego

Diseño de Ilustración 1 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 tra-

bajo realizado por los alumnos junto a la empresa El Gato Hojalata, para la edición y publicación de libros infantiles. La editorial se acercó a la cátedra con la necesidad de ilustrar un proyecto y al cierre del cuatrimestre los alumnos presentaron sus producciones en el formato de pitch, entre los cuales la editorial seleccionó 2 alumnos para comenzar una colección.

F315. Comunicación Digital I / Diseño de Imagen y Sonido I. > Vicente, Jorgelina

El Proyecto Integrador de la asignatura Comunicación Digital I / Diseño de Imagen y Sonido I, se basa en el diseño de la interfaz de un sitio web de baja complejidad (cinco pantallas) para una resolución correspondiente a un tamaño de pantalla Desktop. El primer punto consiste en el determinación del sistema de diseño (paleta cromática, familias y jerarquía tipográfica, sistema de iconos y tratamiento de imágenes). El segundo punto tiene relación con la consistencia del sistema de retícula donde se sostiene el contenido del sitio. El tercer punto trata sobre la arquitectura de la información, analizando el sistema de navegación, teniendo en cuenta la taxonomía y la jerarquía del contenido, dónde deberán primar las condiciones óptimas de usabilidad y accesibilidad. El último punto es el desarrollo del prototipo en figma, el mismo será utilizado para defender las decisiones de diseño sostenidas en la experiencia de usuario. El tema será libre y propuesto por cada alumno.

F316. Contar con la IA. > Weiss, Maria Laura

La inteligencia artificial puede ser una herramienta eficaz para mejorar la redacción tanto en contextos académicos como profesionales. Puede asistir en el aprendizaje de normas ortográficas y gramaticales, ampliar el vocabulario utilizado, sugerir modificaciones en el estilo y el tono de un texto, generar ideas para escribir un buen título, adaptar la comunicación a un público determinado, asistir en búsquedas bibliográficas, sintetizar y organizar información, contribuir en el armado y puesta a prueba de un cuestionario para una entrevista. Y tal vez lo más importante: esta tecnología permite a los usuarios una mayor autonomía en el desarrollo de la escritura. Solo hay que saber cómo y cuándo contar con ella.

• **Comisión 33**

F317. Proyecto Integrador: Publicidad I. > Alvarez Del Valle, Eugenia

El Proyecto Integrador de mi asignatura, Publicidad I, trata de que los estudiantes aprendan a realizar un aviso publicitario profesional, realizando los documentos que soportan el armado de una pieza de comunicación. Realizan tres briefs, para esto deben antes investigar y plasmar esa investigación en los documentos antes mencionados. Realizan un brief desde el lugar del anunciante, dando información a la agencia de publicidad sobre el producto que van a publicitar. Luego, desde el punto de vista publicitario, realizan el brief de comunicación y el brief creativo. A partir de los planteos que desarrollan, diseñan un

aviso para revistas de página completa y dos posteos para redes sociales, siguiendo siempre el planteo estratégico presente los briefs. Evaluó la coherencia entre el planteo en los briefs y las piezas de comunicación. La mayor parte del trabajo lo generan de forma grupal, pero el pitch y algunas piezas son de entrega individual. También juntos nos preparamos para dar una buena presentación oral, algo muy importante en publicidad. En el Momento 4, el trabajo desarrollado se visibiliza en una presentación de oral de dos minutos individual, con soporte visual. En el primer cuatrimestre, además, realizamos una visita a la Usina del Arte, para ver la muestra de Agatha Ruiz de la Prada, “40 años de diseño y creatividad”. A partir de la visita los estudiantes desarrollaron una infografía individualmente, relacionando lo visto en la muestra con los contenidos de la asignatura.

F318. Crear espacios para contemplar: Instalación inmersiva. > Bello, Cecilia

El Proyecto Integrador de Taller de Interiores II propone una instalación espacial inmersiva y efímera, diseñada específicamente para el Parque Mujeres Argentinas. Empleando morfologías libres, los estudiantes conciben una estructura penetrable que enriquece la percepción del espacio y estimula experiencias sensoriales basadas en movimiento, sonido y arte. A partir de la intuición y la percepción, integran lógica geométrica y sistemas de representación en cuatro etapas: análisis del sitio y referentes artísticos o audiovisuales; desarrollo morfológico; definición material y estructural; y concreción del diseño. El proceso incluye croquis, maquetas, planos técnicos y presentaciones visuales. La entrega final abarca carpeta conceptual, panel A2 y pitch oral. Esta iniciativa fomenta una práctica proyectual crítica, experimental y contextual, fortaleciendo el vínculo entre el cuerpo, el entorno y el pensamiento espacial como experiencia sensorial.

F319. Creatividad aumentada: IA generativa como aliada en la construcción de ideas publicitarias. > Ciurleo, Evangelina

En la asignatura Creatividad Publicitaria, los estudiantes trabajan con herramientas de Inteligencia Artificial generativa para potenciar ideas dentro del Proyecto Integrador. Parten de un brief conceptual, desarrollan campañas gráficas, spots de TV, radio, streaming y medios digitales. Experimentan con prompts, storytelling y generación de imágenes. El proceso combina análisis de tendencias, pensamiento lateral y pruebas con IA. Más allá del resultado, la experiencia promueve una reflexión crítica sobre el futuro de la creatividad en un contexto de cambio tecnológico. La integración de herramientas emergentes, lejos de reemplazar el pensamiento creativo, lo expande, y se alinea a la perfección con “otra forma de estudiar”.

F320. Creación de una revista: Universo y cultura de la moda. > Delamer, Florencia

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 avanzábamos, 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 ayuda a comprender el proceso integral de creación de un diseño y reconocer los estilos y enfoques de diseñadores tanto locales como internacionales.

F321. Diseño e imagen de marcas. > Drager, Maximiliano

El Proyecto Integrador de esta asignatura tiene como objetivo diseñar una marca y su sistema de identidad visual. El resultado final se presenta en una pieza editorial denominada Manual de Marca. A partir de la consigna propuesta, el estudiante aplica los contenidos teóricos abordados en cada uno de los módulos de la asignatura para generar un concepto comunicacional, que luego se verá reflejado en el diseño de la marca desarrollada. Los temas y actividades trabajados en cada clase brindan al estudiante nuevas herramientas para avanzar en el proceso proyectual y enriquecer su proyecto. Durante la ponencia, se presentan trabajos realizados por los estudiantes a lo largo de la cursada, con el propósito de mostrar las etapas analítica, conceptual, creativa y evolutiva de cada proyecto. Esta proyección permite visualizar el desarrollo progresivo de los trabajos, evidenciando cómo la incorporación de nuevas herramientas y conocimientos impacta en el resultado final. Se expone el paso a paso de cada etapa, acompañado del análisis y la argumentación correspondiente, para ofrecer una visión integral del proceso de diseño.

F322. La aplicación del método de investigación social. > Luppino, Guido

En nuestro proceso de armado del Proyecto Integrador de la asignatura, nos focalizamos en poder estudiar, comprender y aplicar metodología de investigación propia de las ciencias sociales. Con una mirada desde la sociología, intentamos que los estudiantes puedan tomar la mayor parte de las herramientas brindadas para aplicarlas a sus objetos de estudios, que se presentan como variados. Partiendo de la distancia de sus temas de interés con los propios de las ciencias sociales, ellos/as toman la metodología como modelo y sus herramientas para llevar a cabo una investigación en el ámbito de interés que ellos/as mismos proponen. La experiencia es muy positiva, en muchos casos, donde el estudiantado puede valerse de los elementos propios de la asignatura para hacer una trasposición hacia sus áreas de interés, comprenden y valoran la importancia de poder realizar una investigación de carácter científico.

F323. Proyecto académico Integrador de la asignatura Taller de Reflexión Artística I. > Pafundi, Daniela

En el Proyecto Integrador "Ecos de las vanguardias históricas: Tendencias del Arte y del Diseño contemporáneos", los estudiantes exploran la producción artística de un creativo o un diseñador latinoamericano 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 crítica y reflexiva, la influencia que las históricas vanguardias artísticas tienen en las tendencias emergentes del Arte y del Diseño. Y, de esta manera, el proyecto promueve un acercamiento académico hacia los roles del artista y el diseñador en la sociedad contemporánea.

F324. Ensayo Fotográfico. > Sestua, Valeria

El Ensayo fotográfico se desarrolla a lo largo de todo el cuatrimestre y es de temática libre. Las estudiantes deben desarrollar conceptual y técnicamente el tema elegido mediante fotografías y un texto. Clase a clase vemos cómo avanza su soporte conceptual y cómo la técnica aprendida se va aplicando en cada imagen que lo integra. El resultado de ambas cosas componen el Proyecto Integrador.

• Comisión 34

F325. Inclusión de IA en cada etapa o momentos II, III y IV del Proyecto Integrador. > Desiderio, Carla

En la asignatura Introducción al diseño de vestuario, se aborda al indumento como un lenguaje no verbal y su función comunicacional dentro de la puesta en escena. Se trabaja la relación entre el vestuario, el equipo de trabajo y la actividad receptiva del espectador. Los estudiantes realizan un análisis integral de la obra, su autor, el contexto histórico y el género teatral al que pertenece, desarrollando el universo conceptual de la historia, sus temáticas y conflictos. Se analizan posibles vínculos con problemáticas contemporáneas y escenarios actuales de representación. Además, se estudian los personajes principales y secundarios, su vínculo dramático y funcional, y se definen sus necesidades expresivas. A partir de este análisis, el estudiante construye un universo conceptual y estético propio, que se articula con las necesidades del personaje. Finalmente, se desarrollan los bocetos de vestuario, la caracterización, los detalles constructivos y materiales, y se justifica cada elección en relación con el relato.

F326. El diseño frente a problemáticas sociales. > Ferace Fuentes, Ornella

Bajo nuestro rol como diseñadores conscientes del mundo que habitamos, los alumnos eligen como punto de partida una problemática social que los interpele y a partir de la misma hacen una bajada conceptual. Luego de pasar por varias etapas definiendo aspectos pertinentes como color, textura, movimiento, silueta, recursos constructivos; desarrollan series de baja y alta complejidad compuestas por un prototipo rector y tres subordinados, de los cuales se materializan el rector y un subordinado.

Así mismo, durante el transcurso de la asignatura, se proponen herramientas de IA a los alumnos para simplificar ciertos procesos creativos, entendiendo como apropiarse de la tecnología para utilizarla a su favor y enaltecer sus Proyectos Integradores a nivel visual, tanto en los bocetos como en la postproducción.

F327. Actualización del contenido disciplinar. > *Keszler, Roman*

Los Proyectos Integradores conforman los contenidos y los objetivos curriculares a través de un desafío pedagógico con proyección profesional. En ese marco de enseñanza y aprendizaje, la actualización del contenido disciplinar se convierte en una prioridad educativa de primer orden para asegurar la relevancia, el sentido y la incidencia formativa de calidad del proceso de elaboración secuenciado y por etapas del proyecto. Una de las estrategias posibles para asegurar la eficacia de la operación de actualización curricular consiste en contextualizar el proyecto en el panorama disciplinar y profesional actual, con una perspectiva exploratoria y crítica, promoviendo la reflexión, el debate y el posicionamiento interpelante e innovador de los estudiantes. Al mismo tiempo, esa propuesta de abordaje parece completarse y ganar fuerza formativa y motivadora si la entrada se consume a través de preguntas que problematizan el presente en su campo y sitúen, así, la trayectoria que recién comienza en la perspectiva de una indagación. ¿Cómo puede alcanzar validez, confiabilidad, relevancia y proyección profesional un Proyecto Integrador si no es abordado desde una actualización que consista en interpelar el estado actual de la disciplina y el campo profesional, a partir de preguntas que cuestionen hacia afuera y marquen un rumbo productivo al interior de la realización del proyecto? La ponencia se propone explorar el valor didáctico y pedagógico de la pregunta y la indagación del estado actual del campo profesional y disciplinar como estrategia de actualización y abordaje.

F328. Diseño y sociedad. > *Maggi, Maria Elvira*

El Proyecto Integrador de Introducción al Lenguaje Visual se basa en el diseño de un sistema de 3 afiches a partir de una temática cultural: cine, teatro, literatura. Como docente transmito a mis estudiantes el gran impacto que tiene el diseño en la vida de las personas, por eso trato de incorporar la dimensión social durante toda la cursada a través de la presentación de afiches que muestren los grandes temas que atraviesan la humanidad: guerras, luchas de clase, injusticias, alimentación, derechos individuales y colectivos, entre otros. Siendo una asignatura de interesantes y común a varias carreras, mi propósito es incentivarlos e indagar sobre estas temáticas y comprender que el diseño es una herramienta poderosa para el bien común. Destaco la importancia de los trabajos grupales, del intercambio y la retroalimentación constante. En esta línea, al inicio de la cursada, les propongo a mis estudiantes hacer un afiche grupal sobre cambio climático que es expuesto en la evaluación del Momento 3.

F329. Uso de IA para el diseño de posters promocionales. > *Nieto, Mariano*

El Proyecto Integrador de esta cátedra consiste en trabajo grupal de diseño y cálculo de una carpeta de producción de un corto de ficción, tarea que ocupa la totalidad del tiempo de cursada del cuatrimestre. A partir de la necesidad de visibilizar el enorme volumen de trabajo desarrollado por los alumnos, surge la estrategia pedagógica del concurso de posters (o afiches) de las películas desarrolladas en el proyecto. Dicho poster debe: 1) introducirnos en la historia; 2) revelarnos el género cinematográfico; 3) sintetizar la propuesta estética; 4) ofrecer un “gancho” suficientemente atractivo como para que sintamos la necesidad de saber más. Ya que la nuestra no es una asignatura de diseño gráfico, la herramienta IA ofrece la posibilidad de aplicar rápida y eficazmente estos conceptos.

F330. Rediseño de la identificación visual de un espacio cultural. > *Olinhaus, Armando*

Comunicación y Diseño Multimedial I aborda el diseño de la identidad visual desde una perspectiva integral, articulando aspectos conceptuales, proyectuales y técnicos. La asignatura introduce al estudiante en el campo del diseño corporativo, promoviendo el desarrollo de sistemas visuales aplicados a soportes impresos y digitales. A través del Proyecto Integrador, el estudiante investiga, conceptualiza y rediseña la identificación visual de un comitente real, considerando la estrategia de comunicación, la conformación de un sistema de media complejidad y la elaboración de un manual de normas de marca. El enfoque metodológico se basa en el aprendizaje colaborativo y el trabajo por etapas, con énfasis en la planificación, la coherencia del sistema y la capacidad de síntesis. La cursada promueve el uso de herramientas profesionales, la reflexión crítica sobre los lenguajes visuales contemporáneos y la producción de soluciones gráficas innovadoras y funcionales.

F331. Comunicación de Moda IV. > *Pugin, Caterina*

El Proyecto Integrador que hacen en mi cátedra es una editorial/revista entre 26 a 30 paginas donde el alumno vincula temas dados en clases con contenido que investigan y entregan clase a clase. Además, entregan un segmento de tv, como comunicadores de moda profesionales imaginando estar en vivo en un programa de tv. Eligen algún tema, lo arman y exponen con imágenes, videos, etc. debatiendo con sus compañeros lo expuesto. La asignatura es una práctica escrita/oral donde clase a clase presento un tema, lo explico (ya sea con videos en la pantalla, o les llevo presentaciones con diapositivas) les doy ejemplos, y luego es el momento de ellos ponerse a escribir para luego pasar a exponer clase a clase. En este cuatrimestre tuvimos de invitada a “Natta Asesora” una asesora de imagen que vino a compartir experiencias, y a enseñarles a los estudiantes la combinación de colores.

F332. El Proyecto Integrador en etapas como modelo de evaluación continua. > *Tubio, Daniel*

La modalidad de etapas en la realización del Proyecto Integrador es una forma interesante de evaluación continua,

que puede reemplazar perfectamente a la improbable y casi siempre arbitraria nota de concepto que, generalmente, está muy contaminada con cuestiones subjetivas y con la proactividad o no de cada estudiante. Sin necesidad de hacer un promedio taxativo, la evaluación de cada paso -etapa- del estudiante, nos puede brindar un buen panorama del desarrollo del proceso de trabajo de cada uno de ellos durante la cursada.

• Comisión 35

F333. Descubriendo el Prompt en la Producción Musical. **> Capli, Silvana**

Esta es una reflexión acerca de la enseñanza de las nuevas tecnologías dentro del ámbito de la Producción musical, basándose en los fundamentos de su incorporación con fines educativos. La definición de actualizaciones de última generación dentro del aula, hace necesaria una estructura comunicativa que permita impulsar, regular y discernir acerca de los usos de la Inteligencia Artificial en función a la Producción de contenido para redes, imágenes, teasers que tengan características originales. Esto pone en relieve la necesidad de enseñar modos de Prompteo (neologismo) eficaces, utilizando todos los recursos virtuales que se encuentran a disposición; previa selección por parte del profesor, que les otorga el sentido pedagógico. La creación de un entorno propicio y el análisis en grupo llevado a cabo dentro del aula, permite que el estudiante se relacione con la IA; comprendiendo la problemática de la coyuntura actual. Así desplegar su pensamiento reflexivo sobre la importancia y las implicancias a la hora de crear contenidos de calidad y dentro del marco de la producción musical.

F334. Lectura analítica, experimentación y reformulación del proyecto arquitectónico. > **Curi, Emiliano**

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.

F335. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > **Medina, Natalia**

Mi presentación recorre las tareas y el proyecto áulico que llevo adelante en mi asignatura a lo largo de estos años como docente de la casa de estudios y cómo fue evolucionando conforme a las nuevas corrientes en comunicación. Mis alumnas/os trabajan sobre textos periodísticos, escribiendo cada uno de los géneros afines, con contenido actual y reciente y que sea de interés generacional y aplicativo para la carrera que están cursando. Lo que busco es que practiquen in situ, en la modalidad aula-taller, para incorporar cada uno de los conocimientos teóricos que figuran en el plan de estudios de manera inmediata y eficaz, con el fin de sumarles más herramientas a la voz escrita. El valor de la escritura es un espacio de mucho pensamiento crítico, búsqueda, sentido común y sumamente lúdico. Lo interesante del caso es que la incorporen como una herramienta que les permita desarrollarse en cualquier ámbito laboral y académico.

F336. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > **Puyó, Jaqueline**

En este proyecto, los estudiantes seleccionan una organización (empresa) que haya atravesado una problemática significativa con alto impacto en la opinión pública, ya sea por una crisis reputacional, un conflicto interno, una denuncia pública o una mala gestión comunicacional. A lo largo de las distintas fases del trabajo, se analiza en profundidad el contexto de la problemática, sus consecuencias mediáticas y sociales, y la percepción pública generada en torno a la organización. Con base en ese diagnóstico, se trabaja en el diseño de estrategias integrales de comunicación orientadas a recuperar la confianza, mejorar la imagen institucional y generar vínculos sólidos con sus públicos clave. El objetivo final es elaborar un plan de comunicación que contemple acciones tanto internas como externas, incluyendo la relación con los medios, redes sociales, vocerías, alianzas estratégicas y mecanismos de escucha activa. Este proyecto busca fomentar la capacidad crítica, el análisis del entorno y el pensamiento estratégico, herramientas fundamentales.

F337. Diseñar pensamiento: Historia, IA y aprendizaje activo. > **Ventura, Guido**

En una era marcada por la velocidad y la automatización, enseñar Historia del Diseño exige nuevas estrategias. Esta charla presenta una experiencia de aula en la que estudiantes conectan referentes actuales con corrientes del siglo XX y XXI, priorizando el análisis comparativo y la construcción de criterio. Frente al uso creciente de herramientas de IA, el foco está en desarrollar habilidades interpretativas más allá de las respuestas automáticas. El objetivo es que el aprendizaje suceda con la tecnología, pero no a través de ella, promoviendo un rol activo, crítico y situado por parte de cada estudiante.

F338. Diseño integral de un stand corporativo para la Expo Universal 2025. > **Vlchoff, Carlos**

El Proyecto Integrador abarca el diseño, planimetría y desarrollo integral de un stand, planteado en el marco de una exposición integral, bajo el nombre de "Expo

Universal 2025". La temática es: 30 países del mundo, elegidos por el docente, y asignados al azar mediante un sorteo entre los alumnos. La consigna consiste en que ningún país se repita, para tener y lograr más allá de las pautas de diseño comunes a todos los alumnos, encontrarnos con 30 propuestas estéticas y ambientales totalmente diferentes. Más allá del trabajo de investigación sobre el país en sí, se plantea un desafío extra; cada alumno debe elegir un artista, un concepto, o un estilo -arquitectónico u otro- que sea icono del país, y representar el país a través de ese artista elegido. El trabajo, y los resultados fueron excelentes, gran variedad de estilos, formas, colores, que se plasman desde el primer "moodboard" hasta en las propuestas de planos y láminas, resultando un trabajo atractivo visualmente, y bastante innovador como propuesta. Creo que después del trabajo de cuatrimestres anteriores este cuatrimestre fue muy diferente, logrando una propuesta atractiva, de una temática muy rica en el campo de la investigación de países, sus artistas, y sus estilos.

• Comisión 36

F339. Nuevos desafíos en la educación en el arte. > Chardon, Belen

La inclusión de la inteligencia artificial en la enseñanza del arte plantea un desafío pedagógico ineludible. En el marco del Proyecto Integrador, donde los estudiantes desarrollan un ensayo reflexivo y crítico con estructura académica y normas APA, la IA interpela tanto la producción artística como los modos de investigación y análisis. Si bien ofrece recursos para el acceso a fuentes y organización del pensamiento, también tensiona la autoría, la creatividad y la interpretación, pilares del arte y el diseño. En este contexto, formar en el uso consciente de herramientas digitales implica promover una mirada crítica que no reemplace la reflexión estética ni la construcción de sentido. La IA, entonces, requiere ser abordada como una herramienta más, no como sustituto del pensamiento, sino como una incorporación que exige criterios, ética y autonomía.

F340. Portfolio Profesional. > Delgado, Valeria

Este Proyecto Integrador aborda el desarrollo del perfil personal y académico de los alumnos comprendiendo la importancia del portfolio profesional como instrumento para la inserción laboral. Valorando así la imagen personal del diseñador y reflexionando sobre las fortalezas comunicativas del diseño en el portfolio profesional. Es un proceso de introspección y búsqueda de habilidades poco exploradas por los alumnos enfocando hacia las necesidades del mercado. El proceso se desarrolla aplicando los conocimientos adquiridos para la elaboración y confección del futuro portfolio profesional, identificando las fortalezas y debilidades de los trabajos realizados en la carrera con una visión crítica e imparcial. Es importante dentro de la formación profesional abordar un enfoque integral de la presentación, teniendo dominio e interpretando el lenguaje propio de la comunicación visual.

La asignatura Práctica Profesional participa del Proyecto Pedagógico Gráfico Palermo, en donde el estudiante culmina la cursada con la presentación de un portfolio personal integrando los trabajos realizados durante el transcurso de la carrera.

F341. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura - Introducción al Lenguaje Visual. > Furman, Pol

El Proyecto Integrador de mi asignatura consiste en la producción de un sistema de 3 afiches de película / evento cultural / etc. Desde el principio, busco combinar la teoría con la práctica de manera simultánea. El formato de taller permite un intercambio fluido de ideas y correcciones entre los estudiantes, lo que se traduce en avances notables semana a semana. Identificamos tres enfoques principales de trabajo: Algunos estudiantes se sumergen en la investigación y experimentación visual, explorando diferentes opciones y estilos a lo largo del proceso. Otros se enfocan en desarrollar sus talentos personales, como la ilustración o el retoque digital. Un tercer grupo, después de explorar diferentes referencias y superar intentos frustrados, logra encontrar su propio lenguaje y estilo único.

F342. El Proceso como objetivo. > Gaitan, Macarena

La asignatura Taller de Modas III en mi cátedra, propone a los estudiantes el desafío de diseñar y desarrollar una cápsula de cinco prendas, priorizando el proceso de aprendizaje por sobre el resultado final. A lo largo del recorrido, se abordan los fundamentos del análisis morfológico, la interpretación de diseños, el trazado de moldes base y sus transformaciones. Cada estudiante investiga, prueba y ajusta, atravesando instancias de reflexión crítica, toma de decisiones y resolución de problemas reales del oficio. Se promueve la autonomía, el trabajo colaborativo y el pensamiento técnico-creativo. Además, se enfatiza la elaboración de fichas técnicas como herramienta clave para documentar, comunicar y profesionalizar cada etapa del proceso de diseño y producción.

F343. Largamos juntos a diferentes destinos. > Herrera, Diego

Cuando se trata de alumnos que hacen sus primeros pasos en una carrera universitaria, la búsqueda y sus intereses suelen ser arrolladores. Llegan con todo el ímpetu creativo y la carrera y la Facultad misma se encargan de ir dándoles un cauce a esas intenciones. El primer escollo es poder conformar un equipo con desconocidos. Y el segundo es poder congeniar en el trabajo, para que cada uno pueda dar lo mejor de sí mismo y aportar así al todo. Muchas veces la tarea se vuelve ardua. Sin embargo, el resultado por lo general nos pone en una situación de grata sorpresa. El proceso avanza sin sobresaltos y los resultados satisfacen. Luego no sólo el producto resultante es interesante sino también las dimensiones y alcances del proceso realizado. De esto justamente se trata esta experiencia. De cómo un grupo de desconocidos, de lugares diversos, se involucra con una idea disparadora y producen obras de singular variedad.

F344. Publicidad I. > *Jadull Dalton, Julieta*

La cursada de Publicidad I es pensada como un laboratorio creativo donde la autenticidad, el pensamiento crítico, el aprendizaje del encuentro con el propio estilo, la legitimación y la participación activa de los estudiantes fueron claves. A través del Proyecto Integrador, cada estudiante desarrolla una campaña de posicionamiento para una marca emprendedora real, combinando teoría y práctica con un enfoque innovador. Se trabaja en la construcción del brief, entrevistas profundas, análisis de medios y desarrollo de conceptos creativos que reflejen problemáticas reales. Además, se incorpora la inteligencia artificial como herramienta aliada en el proceso creativo, sin reemplazar el pensamiento estratégico ni la mirada humana. Las clases incluyen actividades teatrales, trabajos grupales, juegos, simulaciones, acciones BTL, y generación de contenido 360° para redes sociales. Esta propuesta busca formar publicistas que piensen, cuestionen y se conecten con los mensajes que construyen. En este foro se comparte la experiencia completa, los desafíos pedagógicos y los aprendizajes clave de una cursada que invita a los estudiantes a transformarse mientras crean.

F345. Escribir para contar: Del papel a la revista digital. > *Pelliza, Mariana*

En la cátedra de Taller de Redacción se trabaja la escritura desde una perspectiva práctica y creativa, utilizando los géneros periodísticos como eje central y sus actualizaciones a partir de los nuevos medios. La propuesta está orientada a que los estudiantes desarrollen sus habilidades de redacción, edición y organización de contenidos a través de la producción de una revista digital individual. A lo largo del cuatrimestre, exploramos géneros como la crónica, la entrevista, la noticia, la editorial y la columna de opinión, analizando sus características y técnicas. A partir de ejercicios individuales y grupales, fomentamos la escritura con propósito, claridad y estilo, así como el trabajo colaborativo y la revisión entre pares. La revista digital y los contenidos que se generan se convierten en un laboratorio de experimentación, donde los estudiantes articulan teoría y práctica, y se apropian de herramientas narrativas y tecnológicas para comunicar con impacto en distintos entornos.

F346. Reformulación del proyecto arquitectónico. > *Rolon, Vanesa*

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 condi-

cionantes 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.

F347. Revistas e E-books innovadores para comunicar moda y tendencias sociales. > *Sala, Maria Florencia*

Como titular de la cátedra Comunicación de Moda I, propongo como Proyecto Integrador el análisis en profundidad de un tema a elección, con el objetivo de generar un contenido que pueda ser validado a través de los conceptos trabajados durante todo el cuatrimestre. Uno de los principales desafíos es acompañar a estudiantes provenientes de distintas carreras y en diferentes etapas de formación, observando cómo cada uno aborda su investigación y elige el formato más adecuado para comunicarla. A lo largo del cuatrimestre, exploramos diversos soportes como revistas online, e-books y otros formatos innovadores que sirven de base para las producciones. Los temas elegidos por los alumnos son sumamente variados: desde los movimientos musicales actuales, pasando por colecciones de diseñadores internacionales, hasta experiencias vinculadas al consumo consciente y la moda sustentable. Los estudiantes ingresantes, en particular, sorprenden al incorporar nuevas herramientas digitales para dar dinamismo a sus presentaciones. Muchas de estas tecnologías son novedosas incluso para mí, lo que nos lleva a investigar en conjunto y a aprender sobre plataformas que no solo facilitan el trabajo, sino que también aportan una estética más actual y atractiva, alejándose del formato tradicional. En conclusión, esta experiencia representa un valor agregado tanto para quienes estamos acostumbrados a herramientas clásicas como para mí como docente. El intercambio generacional potencia el aprendizaje colectivo y refuerza la importancia de mantenernos actualizados, abiertos al cambio y siempre dispuestos a seguir explorando nuevos lenguajes y recursos tecnológicos.

F348. Diseñar para habitar: repensar la enseñanza desde las leyes de la interfaz. > *Socolovsky, Paula*

Durante la pandemia, la mediación tecnológica nos obligó a replantear no solo los soportes y materiales didácticos, sino también las formas de enseñar y aprender. Esta experiencia se centra en incorporar las "Leyes de la interfaz" al diseño pedagógico, desafiando modelos tradicionales y abriendo paso a una enseñanza más inclusiva, interactiva y situada. La propuesta combina curaduría de contenidos, mashup de ideas y uso de herramientas como Genially, favoreciendo la hipertextualidad, la accesibilidad y la participación activa de estudiantes como prosumidores. El trabajo colaborativo interdisciplinario permite experimentar nuevas formas de construcción de conocimiento, integrando diversidad cultural, neurodiversidad y software libre. Así, el aula deja de ser un espacio cerrado y unidireccional, para transformarse en un entorno de diálogo y co-creación. Esta reflexión propone una pedagogía renovada, anclada en el diseño consciente de materiales y entornos, que responda a los cambios sociales, culturales y tecnológicos contemporáneos.

• **Comisión 37****F349. Teorías de la Comunicación en la pantalla: Aprendizajes significativos desde la virtualidad. > Bustamante Godoy, Sergio**

La propuesta presenta la experiencia desarrollada en el marco del Proyecto Integrador de la asignatura Teorías de la Comunicación, centrada en el aprendizaje virtual y en el protagonismo de los estudiantes como productores de conocimiento. A partir de una metodología que articula teoría crítica, análisis de casos y producción de ensayos, se busca despertar el pensamiento reflexivo a través de consignas diseñadas para acompañar el proceso de comprensión, reelaboración y apropiación conceptual. La modalidad asincrónica plantea desafíos en términos de vínculo pedagógico, seguimiento y motivación, que fueron abordados mediante herramientas de acompañamiento personalizado y estrategias que integran la pedagogía del cuidado. En esta experiencia se exploran también los aportes de la inteligencia artificial como soporte creativo y analítico, promoviendo una mirada crítica sobre su uso en procesos formativos. La presentación invita a reflexionar sobre cómo enseñar teoría en clave innovadora, aún a través de pantallas.

F350. Desafíos de la IA en la iniciación a la Investigación. > Demichelis, Emilia

Voy a compartir mi experiencia en la cátedra de Introducción a la Investigación. En el desarrollo de la asignatura, se presentan tanto para los estudiantes como para la docente, desafíos estratégicos y pedagógicos en el diseño y la implementación del Proyecto Integrador. Un foco central de mi presentación es la integración de la inteligencia artificial, como herramientas para potenciar el proceso de investigación, la búsqueda y análisis de información, y la presentación de resultados. También, reflexiono sobre cómo la IA se incorpora al aula para enriquecer el aprendizaje y preparar a los estudiantes para los desafíos del campo profesional, en línea con el modelo pedagógico “otra forma de estudiar” de la Facultad de Diseño y Comunicación. Finalmente, voy a presentar tres Proyectos Integradores destacados desarrollados durante la cursada. Estos ejemplos concretos ilustran de manera efectiva la aplicación innovadora de herramientas de inteligencia artificial en las distintas etapas del proceso de investigación, desde la formulación de la pregunta inicial hasta la presentación de conclusiones.

F351. Proyecto Integrador: Organización Integral de un Evento Empresarial. > Gíao, Jessica

La propuesta pedagógica de la asignatura Eventos II se basa en un enfoque práctico, colaborativo y orientado a la experiencia real del mundo profesional. A lo largo del cuatrimestre, los estudiantes trabajan en equipos para llevar adelante un Proyecto Integrador, que consiste en planificar y producir un evento empresarial desde cero. Durante el proceso, cada equipo define un tipo de evento, elabora un concepto creativo, y aborda todas las instancias de planificación: pre-evento, evento y post-evento. Esto implica desde la definición de objetivos, públicos y cronogramas, hasta la búsqueda y gestión de proveedo-

res, diseño de presupuesto, estrategia de comunicación y planificación operativa. Si bien pueden optar por un evento presencial o virtual, en este cuatrimestre los tres equipos trabajan con clientes reales, desarrollando eventos presenciales que les permiten aplicar conocimientos de forma situada y contextual. Esta propuesta busca no solo articular teoría y práctica, sino también potenciar habilidades como el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la gestión del tiempo y la creatividad.

F352. Exploración Proyectual Inicial: Aprender arquitectura haciendo. > Pafundi, Karina

Taller de Arquitectura y Diseño I es la primera asignatura proyectual de la carrera. Propone una aproximación integral al diseño arquitectónico, introduciendo herramientas conceptuales, gráficas y materiales a través de la producción de proyectos situados. La enseñanza se estructura en torno al análisis de obras de arquitectura, su descomposición crítica y la elaboración de dispositivos espaciales. Se trabaja sobre la relación entre forma, estructura, materia, cuerpo y contexto, incorporando progresivamente complejidad proyectual. El taller promueve el pensamiento reflexivo, la experimentación material y la comunicación del proyecto mediante maquetas, planos, registros fotográficos y audiovisuales. La metodología combina clases prácticas, teóricas, debates y salidas de campo, favoreciendo un aprendizaje activo y acumulativo. El Proyecto Integrador, eje de la cursada, permite articular conocimientos y habilidades adquiridas, fomentando la autonomía del estudiante. La propuesta se inscribe en una pedagogía situada, crítica e innovadora, centrada en la construcción colectiva de saberes proyectuales.

F353. Taller de Estilo e Imagen I. > Perez, Lorena

La presentación desarrolla una observación de la metodología implementada en los Proyectos Integradores de los alumnos del Taller de Estilo e Imagen I, tomando en cuenta la referencia e inclusión de la AI como parte del proceso de aprendizaje en el primer cuatrimestre de 2025. La asignatura se dicta en formato virtual asincrónico y los contenidos abordan el vínculo de la moda con diferentes disciplinas de las artes cuyo proyecto final es la composición de un dossier fotográfico de estilo. La exposición muestra los procedimientos de los alumnos para desarrollar la producción fotográfica a partir del 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 trabajo con videos, fotografías y referencias que ejemplifican las disciplinas abordadas.

F354. La empatía como herramienta pedagógica. > Ruben, Paula

Como docente de Taller 1 en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Palermo, trabajo con estudiantes que recién comienzan su recorrido académico. La mayoría tiene entre 19 y 20 años, y algunos llegan con más edad y experiencias diversas. Esta pluralidad me lleva a pensar en el rol de la empatía dentro del aula. Enseñar no es solo transmitir conocimientos: también es escuchar, observar,

contener y conectar. Entender qué les pasa a nuestros alumnos, cómo llegan, qué los moviliza o los bloquea, es parte del acto educativo. Propongo que como docentes nos corramos del rol autoritario o distante yelijamos mostrarnos cercanos, humanos, presentes. Empatizar no es perder autoridad, es construir confianza. Desde ahí, podemos acompañar con más sensibilidad y formar diseñadores más conscientes, comprometidos y creativos.

F355. Desarrollo de identidad visual. > Sasso, Paula

En el Proyecto Integrador de Multimedial I los estudiantes desarrollan la identidad de una institución y el comienzo de un sistema gráfico integral que es retomado en Multimedial II. En el cuatrimestre actual la identidad se desarrolla para un cliente real, lo que promueve un espacio de exploración y proyección más profundo y un entorno profesional real. En el proyecto los estudiantes ejercitan y refuerzan una metodología progresiva y sistemática de diseño, comenzando por la investigación y relevamiento de información en torno a la institución a trabajar, continuando con la búsqueda de emergentes y la posterior realización de la identidad coherente con el público a la cual va dirigida. A partir de esta identidad gráfica y basándose en el concepto generado, se desarrollan recursos morfológicos y visuales que se utilizarán para piezas de papelería institucional, merchandising y sistema digital. De esta manera les permite a los estudiantes articular aspectos conceptuales, morfológicos, tipográficos y cromáticos fundamentales para la construcción de una identidad visual sólida, expresiva y funcional, acercándolos a una práctica competitiva en el mercado actual.

F356. Roles posibles y exploración de la IA en el área proyectual - la conceptualización y el desarrollo gráfico. > Toledo, Jimena

La inteligencia artificial puede integrarse al proceso proyectual, especialmente en las etapas de conceptualización y desarrollo gráfico, ofreciendo a los estudiantes que recién se inician una herramienta valiosa para expandir su campo creativo. La IA facilita la generación de ideas, la búsqueda de referencias y la construcción de enfoques conceptuales a partir de los propios relatos iniciales del estudiante. En la interacción con el modelo, el estudiante puede redefinir y afinar su propuesta, comprendiendo mejor las dinámicas del proceso proyectual. Herramientas como ChatGPT permiten articular narrativas, definir conceptos, proponer denominaciones y funcionar como interlocutores críticos que enriquecen la reflexión proyectual. A su vez, la IA puede colaborar en la producción de bocetos gráficos preliminares, aportando herramientas gráficas. De esta forma se potencia su capacidad analítica, mirada crítica y práctica creativa desde las primeras etapas del proceso.

F357. Presentación del Proyecto Integrador de mi asignatura. > Velazquez, Javier

Para la asignatura se plantea una Estrategia de Relaciones Públicas como Proyecto Integrador. El planteo de construcción del proyecto se basa en la elección de una marca,

analizar su situación comunicacional y plantear un nuevo mensaje a transmitir; en base al cual se comienzan a utilizar diferentes herramientas como prensa, influencers, eventos, estrategias de RR.SS. Las herramientas elegidas quedan a criterio del estudiante acorde a lo que considere pertinente u óptimo como soporte del nuevo mensaje, es decir, puede utilizar todas, una o varias de las herramientas presentadas en clase. El proyecto se secuencia en 3 instancias básicas: elección de una marca, análisis e identificación de problemas/oportunidades de mejora y planteo de objetivos. Sobre estas 3 instancias se desprenden las propuestas del estudiante quien decide qué herramientas utiliza y cómo. Desde el Momento 1 hasta el Momento 2 se evalúa la capacidad de análisis de los estudiantes y el criterio creativo y crítico para la elección e implementación de las herramientas introducidas en el aula. Durante este proceso el rol del docente es guiar a cada alumno para completar la hoja de ruta planteada basándose en los criterios de cada estudiante. A partir del Momento 3 se evalúa la correcta implementación y justificación de los objetivos y propuestas tomando como base el análisis realizado por el alumnado. También se tiene en cuenta la calidad profesional de la presentación visual y la exposición oral, etapa en la cual se evidencia la proyección y plausibilidad del proyecto.

• Comisión 38

F358. El conocimiento de la historia de la fotografía para las carreras de Diseño. > Incorvaia, Monica

Toda disciplina, en el ámbito del diseño, requiere de un contexto que vehiculice el desarrollo de su temática en función de los contenidos programáticos. La fotografía resulta fundamental porque la imagen es la fiel representación de un momento de la historia que, si bien sesgada por la mirada del fotógrafo, contiene elementos reales que confirman la existencia de ese momento eternizado por la cámara fotográfica. El registro visual permite conocer situaciones que abarcan tanto los universos externos (ambientación, indumentaria, lugares) como los ejes sociales (estatus, orígenes, cultura) que contribuyen al valor identitario de cada región, país o comunidad. Su valor documental reside tanto en las producciones realizadas por profesionales reconocidos como en los archivos familiares los cuales, muchas veces, contienen información fidedigna de ese acontecer cotidiano. Dada esta circunstancia, resulta indispensable preservar la memoria visual y colectiva, pues será ésta la que permita acrecentar el valor histórico de cada sociedad.

F359. Acercamiento a la IA en textos e imágenes. Desafíos. > Niedermaier, Alejandra

La IA se ha constituido en una herramienta con la que los alumnos resuelven rápidamente sus inseguridades a la hora de redactar textos. En la cátedra, si bien lo mezclan con apreciaciones personales y propias (porque la consigna así lo pide) el producto final resulta un híbrido correcto pero homogéneo, enlatado y sin matices. Con respecto a la imagen, la utilización de IA suele ser más

creativa, asegura cierto impacto visual a pesar de que no siempre se aprecia el sentido de su utilización. En la cátedra se les muestran fotografías y fotógrafas que la utilizan pero con una significación muy clara y precisa y no como un modo de crear imágenes de tinte surreal que se podrían haber resuelto con un remix, heredero del collage vanguardista. Estas primeras experiencias dan cuenta de la necesidad de ir reflexionando y ajustando la utilización de la IA. Posiblemente resulte importante entender que no nos debemos adaptar a la tecnología como tal sino internalizar que nada está predeterminado sino que está en función de la relación/interacción que establecemos con ella.

F360. Resignificado de clases virtuales en épocas de AI.
> Piaggio, Marina

El uso de inteligencia artificial en la asignatura Publicidad II ha transformado las clases virtuales, optimizando procesos de aprendizaje y fortaleciendo la participación estudiantil. La integración de herramientas de IA ha mejorado el acceso a contenidos, estimulado la creatividad y facilitado la generación de imágenes para campañas, lo que potencia la innovación en propuestas visuales. Además, se ha aplicado IA para analizar la participación en clases sincrónicas, identificar patrones y proponer mejoras en el compromiso académico. La organización de materiales en Blackboard, junto con clases grabadas y recursos accesibles, permite una gestión más eficiente del aprendizaje. También utilizan sistemas de síntesis de contenidos para facilitar el acceso a conceptos clave. En herramientas como el Buyer Persona y el Mapa de Empatía, la IA ha potenciado el análisis estratégico. Se proyectan nuevos usos, como el feedback automatizado, simulaciones inmersivas y análisis de tendencias, consolidando la IA como recurso clave en la educación digital.

F361. La evaluación y los procesos de los Proyectos Integradores con el uso de las nuevas tecnologías.
> Selem, Julieta

Los estudiantes de Introducción al Lenguaje Visual desarrollan como Proyecto Integrador una serie de 3 afiches, adaptaciones a redes y animación de ese sistema gráfico. Este proceso durante la cursada se va avanzando y realizando devoluciones clase a clase para evidenciar el proceso de la idea, el mensaje, el lenguaje y los temas aprendidos aplicados a medida que las vamos presentando durante el cuatrimestre. Este año con especial énfasis se habilita y pone en palabras el uso de la IA en las producciones. El desafío es que los estudiantes comprendan que su uso es una herramienta, que no reemplaza ni saltea sus experimentaciones y búsquedas de estilos y lenguajes, y la estrategia es motivarlos a usar la inteligencia artificial en determinada etapa, posterior a la creación de la idea y de la búsqueda de lenguajes visuales propios. El foco está en el proceso y en adueñarse de las decisiones que toman para graficar sus diseños. Para eso todas las clases hay correcciones en forma grupal y se los estimula a que desarrollen una mirada crítica en sus proyectos.

F362. De la IA como tabú a la IA como herramienta: El uso crítico de la inteligencia artificial en el aula.
Spatola, Iael

En el contexto de la asignatura Introducción a la Investigación, se desarrolla una actividad para reflexionar sobre el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) para la investigación científica. Aunque los estudiantes tienden a emplear la IA de manera frecuente, a menudo ocultan este uso a los profesores, lo que plantea interrogantes respecto a la confianza del vínculo profesor-alumno y también acerca de los procesos de enseñanza. La asignatura, centrada en fomentar el pensamiento crítico y la evaluación rigurosa de fuentes, propuso una actividad que involucra la comparación de dos modelos distintos de IA. Cada estudiante formula consultas relacionadas con su tema de investigación y analiza las respuestas obtenidas, observando que, en muchos casos, los modelos proporcionaron respuestas diferentes. Además, se destaca cómo la redacción de las preguntas influye en los resultados generados. Esta experiencia resalta la importancia de adoptar una postura crítica frente a las herramientas de IA, subrayando que deben ser evaluadas por el juicio humano.

F363. Marketing en primera persona: Un Proyecto Integrador desde lo real.
> Tula, Facundo

El Proyecto Integrador de Comercialización I propone que cada estudiante desarrolle un plan de marketing completo para un negocio real, propio o cercano, o define desde cero un nuevo emprendimiento. A lo largo del cuatrimestre, se avanza por etapas articuladas con los contenidos de la asignatura: análisis del entorno, segmentación, investigación de mercado, propuesta de valor, estrategia y mix de marketing. Promoviendo pensamiento estratégico, aplicación práctica y claridad comunicacional. La propuesta busca que el marketing deje de ser solo teoría o un ejercicio imaginativo, y se transforme en una experiencia vivencial, conectada con la realidad de los estudiantes, y orientada a desarrollar competencias clave: análisis, síntesis, creatividad, empatía, planificación y toma de decisiones.

• **Comisión 39**

F364. Edición Digital 1.
> Aparici, Gabriela

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.

F365. Presentación Proyecto Integrador Taller de Moda I. > Banicki, Nadia

Para el desarrollo del Proyecto Integrador, los alumnos empiezan entendiendo el cuerpo humano para dibujar figurines en 3 vistas y poses que les sirvan como base. Luego deben elegir y analizar un referente artístico, a partir del cual arman un mapa conceptual para expandir el universo visual y con ello crear un moodboard que servirá de inspiración para elegir uno o más conjuntos de diseño de moda a ilustrar. Se ilustra por medio de un figurín en dos vistas que muestre con detalle el diseño, más un figurín “editorial” donde la técnica es más experimental y libre, con la condición de que ayude a potenciar visualmente el concepto que están trabajando. Como anexo se requiere el armado de un “sketchbook” o cuaderno “bitácora” que los acompañe en la cursada donde puedan experimentar, jugar con sus conceptos y distintas técnicas o herramientas. La experiencia en general es positiva y la respuesta de los alumnos me brinda herramientas para modificar, mejorar y desarrollar nuevas formas de comunicación.

F366. La IA en clase: Su integración en procesos creativos y críticos. > Feijoo, Laura

El taller integra la inteligencia artificial (IA) como herramienta complementaria en el proceso educativo, en sintonía con el modelo pedagógico innovador de la facultad. La metodología se organiza en dos ejes: el Proyecto Integrador “Ensayos sobre la imagen”, donde los estudiantes desarrollan análisis reflexivos individuales con la posibilidad de usar la IA como colaboradora que aporta perspectivas sin reemplazar la autoría del alumno; y el proyecto de creación artística, que parte de una obra significativa para cada estudiante, fusionando sensibilidad personal y pensamiento crítico. La IA se plantea como un referente que enriquece el proceso creativo. Esta experiencia promueve un diálogo entre la creatividad humana y la tecnología, fortaleciendo la postura crítica e identidad creativa de los estudiantes. Con el acompañamiento docente, aprenden a incorporar selectivamente los aportes de la IA según su visión personal. Se espera que esta interacción potencie la autenticidad del proceso creativo y genere nuevas formas de reflexión contemporánea.

F367. Creación Visual 1. > Gigante, Andrea

El Proyecto Integrador consta de la realización de cinco ilustraciones que narren una historia a través de la interacción de un personaje principal con uno secundario y con una acción o sentimiento. El desarrollo de este relato puede hacerse mediante el uso de técnicas analógicas. Para esto ejercitaremos con distintas materialidades y técnicas (lápiz y tinta: línea, valor y tramas. Paletas de color, armonías y claves. Lápices, marcadores, acuarelas.) Participan de este proyecto las nociones de composición, estructura narrativa, encuadre y diseño de personaje.

F368. El Proyecto Integrador en modalidad asincrónica y con IA. > Louro, Anahi

Voy a compartir un breve recorrido del Proyecto Integrador de la asignatura Publicidad 1 en modalidad

asincrónica y de sus etapas y momentos dentro del ciclo de asignatura. Se comparten los proyectos grupales más destacados del cuatrimestre. En el desarrollo del armado de grupos virtuales para el desarrollo de los proyectos se da cuenta de la predisposición, organización y auto-gestión de los estudiantes como pilares del aprendizaje colaborativo. Además, con la incorporación de las herramientas de IA, y el rol del docente y de los estudiantes en el armado de los proyectos permite compartir los logros de esta cursada.

F369. La importancia de una instancia de examen final. > Molinos, Joaquin

En nuestra asignatura de Emprendimientos Digitales I, mis alumnos demuestran el valor de esta instancia a través de un pitch oral que simula una presentación real ante inversores. Este Momento 4 no solo evalúa el dominio del contenido, sino que también impulsa el desarrollo de habilidades cruciales como la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, la capacidad de síntesis y la resolución de problemas bajo presión. Al defender sus proyectos de emprendimiento digital, los estudiantes consolidan conocimientos, identifican debilidades y fortalecen su confianza. La preparación para este pitch los obliga a articular sus ideas de forma clara y persuasiva, preparándolos para desafíos futuros en el ámbito profesional. Este enfoque le permite a los alumnos, como una experiencia de aprendizaje significativa, validar su rol fundamental en la formación académica y profesional como futuros profesionales.

F370. Taller de Reflexión Artística III. > Pagano Ajolfi, Elisa

El itinerario al que la asignatura invita inicia en lo que se conoce como arte prehistórico y finaliza en la etapa medieval. Es decir se realiza un recorrido por un período de tiempo en el que las manifestaciones artísticas estaban implicadas en el desarrollo mismo del sujeto como tal. La reflexión crítica en torno al fenómeno artístico, entonces, radica en entender al arte como manifestación de cultura humana. El abordaje de las temáticas se realiza desde una reflexión sobre la evolución del ser humano en sus varias dimensiones, pero primordialmente como sujeto social capaz de producir sentidos. En este orden, resulta inevitable el abordaje de procesos históricos. Cada cultura ha producido diferentes objetos, edificios, rituales, escritos, etc. y es un proceso cronológico que podemos entender su evolución. A la hora de realizar un análisis en el marco del aula, se fomenta la observación crítica de los aspectos formales, funcionales y simbólicos de las manifestaciones culturales artísticas. No obstante, y sin intención de relegar este abordaje a un fichaje histórico, se busca enriquecer el análisis permanente contraponiendo los contenidos culturales aprendidos a productos actuales. Es uno de los objetivos de la asignatura entender el carácter representacional de los productos artísticos.

F371. Diseño de marca y manual de identidad. > Rivas, Paloma

El Proyecto Integrador de la asignatura Diseño e Imagen de Marcas consiste en el diseño de una marca y su

respectivo manual de identidad. Cada estudiante elige un club, hace una investigación y define emergentes conceptuales y gráficos, antes de comenzar con el rediseño y el desarrollo del manual página a página. A lo largo de la cursada, se abordan contenidos que los estudiantes aplican progresivamente en su proyecto como, por ejemplo, forma, grilla constructiva, tipografía, grilla modular, color y fotografía, entre otros. Se utilizan diversas herramientas de la enseñanza, como el aula-taller, las colgadas y las presentaciones visuales, para fomentar tanto la retroalimentación entre docente y estudiante como la colaboración entre estudiantes y, además, ejercitar la autoevaluación y la autorreflexión. En el marco del Foro, se presenta la producción creativa de los estudiantes cuyos proyectos se destacaron por su planteo conceptual y calidad técnica.

F372. Prohibido Olvidar. > *Valussi, Cristian*

Prohibido Olvidar es el Proyecto Integrador de la asignatura Realización Audiovisual I y está compuesto por seis cortometrajes, que abordan desde distintas miradas la guerra de Malvinas. Cada corto propone una reflexión sobre la memoria, la soberanía, el duelo y el olvido. Aunque cada corto es independiente al otro en la narrativa, todos se unen con el relato de la guerra. Los cortos que componen Prohibido Olvidar, han sido rodados íntegramente en los Estudios de Jean Jaures.

• **Comisión 40**

F373. Periodismo en primera persona: crear y comunicar sin ser periodista. > *Autorino, Damian*

En el Taller de Redacción, estudiantes de diversas carreras no vinculadas al periodismo –como Publicidad, Diseño o Relaciones Públicas– se sumergen en una experiencia intensiva y práctica: crear su propio medio digital. A lo largo del cuatrimestre, el aula se transforma en una redacción viva, donde los alumnos eligen un tema que los apasiona, desarrollan un blog, producen contenidos (crónicas, entrevistas, notas informativas) y experimentan con el lenguaje periodístico, tanto en formato escrito como visual. El ejercicio no se limita a la escritura: los estudiantes exploran cómo conectar con su audiencia a través de redes sociales, descubriendo el poder de comunicar de forma clara, directa y creativa. Al final del proceso, no solo adquieren herramientas narrativas y expresivas, sino también la confianza de haber construido un espacio propio desde cero. Muchos continúan con sus blogs tras la cursada, ampliando el impacto de esta experiencia más allá del aula.

F374. Tech - Natura. > *Avena, Gioia Lucia*

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 sea de interés para estudiantes que ven de manera más integral el diseño llegando así al concepto Tech-Natura. Este tema abre a la investigación tanto de temáticas de tecnologías más actuales, la concientización sobre el uso de la tecnología en pos de la naturaleza y a su vez 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 esta temática para entender cómo es su proceso y a su vez como fuente de inspiración. El resultado final es una envolvente que dará lugar a una línea de indumentaria, dentro de una colección. La IA fue incorporada desde el inicio, con propuestas de ejercicios anexos, hasta pedidos concretos de intervención en el resultado final del Proyecto Integrador.

F375. Del aula al Proyecto Integrador: Una propuesta centrada en la aplicación. > *Becker, Lilia*

Durante el cuatrimestre se utilizan distintas dinámicas participativas como nubes de palabras, Kahoot, ejercicios de opción múltiple o verdadero/falso, que permiten reforzar los conceptos clave de manera activa. Luego, se desarrolla el contenido planificado a través de una clase expositiva, acompañada por presentaciones realizadas en Canva. También se incorporan recursos audiovisuales, como videos de YouTube, y el análisis de estudios de caso. Se trabaja especialmente con planes de comunicación reconocidos por los premios EIKON, con el objetivo de identificar diferentes formas de abordar situaciones comunicacionales reales. Todos los contenidos se vinculan con el desarrollo del Proyecto Integrador, por lo que se motiva a los estudiantes a aplicar lo aprendido en cada clase en la construcción de dicho proyecto.

F376. Experiencias Taller de Interiores I. > *Delle Sedie, Lorena*

Durante el primer cuatrimestre, los estudiantes de Taller de Interiores I exploran y desarrollan su capacidad expresiva y sensibilidad hacia la morfología espacial, base fundamental del diseño de interiores. A través de ejercicios prácticos, se abordan diversas técnicas de representación, incluyendo dibujos 2D y 3D, tanto analógicos como digitales, y la construcción de maquetas tridimensionales. Este proceso permite a los alumnos experimentar con el espacio y comunicar sus ideas, sentando las bases para su formación profesional.

F377. Análisis de las tendencias actuales a partir de movimientos culturales de nuestro pasado vinculados a la indumentaria. > *Di Bastiano, Valentina*

Se les plantea un desafío a los alumnos: conocemos el dicho de que “todo vuelve” y la indumentaria no se queda atrás. En torno a una materia de desarrollo morfológico relacionado con los indumentos, desde la cátedra planteamos una forma de crear un nuevo discurso a partir del análisis de nuestro pasado. Cómo podemos habitar en nuestro presente si no entendemos los discursos del siglo pasado. Esta pregunta surge con una compleja respuesta: crear un Proyecto Integrador vinculando el hoy y la historia del siglo XX a través de movimientos culturales sin caer en las tendencias que consumimos día a día.

F378. Seminario de Integración I. > *Murgia, Eliana*

En la cátedra concebimos la investigación académica como una oportunidad para explorar y aportar nuevas ideas al campo profesional, con énfasis en la curiosidad y el pensamiento crítico. A lo largo de la cursada,

acompañamos el desarrollo de proyectos con anclaje en problemáticas contemporáneas, articulando herramientas metodológicas, posicionamientos teóricos y escritura académica. La formulación de cada propuesta se trabaja en instancias colectivas de retroalimentación, orientadas a enriquecer la reflexión interdisciplinaria desde una base conceptual sólida y un compromiso profesional genuino.

F379. Del rector al diseño: El proceso creativo en Taller de Moda III. > Pons, Johanna

En este espacio presento el ejemplo de dos Proyectos Integradores desarrollados por estudiantes de Taller de Moda III, donde el punto de partida es una idea rectora personal que cada alumno tradujo en una producción de prendas propia. El recorrido incluye investigación conceptual, moodboard, figurines, desarrollo de moldes base, transformaciones y confección de prendas. El uso de herramientas digitales, como Canva para presentación visual, Adobe Illustrator para geométrales, y herramientas de IA para potenciar inspiración y referencias visuales, permite enriquecer el proceso. A lo largo de la cursada se promueve la autonomía creativa, la aplicación técnica rigurosa y la reflexión estética. Comparto cómo logramos sostener este proceso en modalidad virtual sincrónica, qué estrategias pedagógicas son necesarias para acompañar a los estudiantes en contextos diversos, y cómo los desafíos se convirtieron en herramientas de crecimiento. Una experiencia que demuestra que diseño, tecnología y sensibilidad pueden habitar el aula con fuerza transformadora.

F380. Pensar la enseñanza y aprendizaje en tiempos de IA. > Sanchez, Miguel

En la práctica áulica reflexiono como impacta la tecnología y la comunicación de masas en los jóvenes ingresantes y su interés en la experimentación a través de lo analógico camino a la Inteligencia Artificial. La práctica proyectual y su aprendizaje en tiempos de IA nos interpela como docentes, el trabajo de taller y el trayecto académico del estudiante nos plantea un nuevo desafío: generar aprendizaje bajo el nuevo recurso informático que reduce la dificultad de los desafíos del adentrarse en el pensamiento de diseño y el objeto de su aplicación, ahorrando procesos para la resolución de problemas proyectuales. Si bien en la práctica profesional puede ser una herramienta de productividad para diseñadores con trayecto ante la demanda de productos de diseño, en el caso de un estudiante haciéndose de las primeras herramientas conceptuales y proyectuales omitir los pasos intermedios que resuelve la IA, dándole las soluciones a los problemas que trae el desafío de internalizar conocimiento para resolver, al menos genera una pregunta: ¿Se pierde algo importante con esta nueva herramienta de simplificación de pasos?

F381. Dirección de Arte Audiovisual 2. > Vallazza, Eleonora

Se compartirán las producciones relevantes del Proyecto Integrador de Dirección de Arte Audiovisual 2. Como resultado de un proceso de evaluación continua durante el cuatrimestre en donde los estudiantes van adquiriendo

conceptos y aprendizajes que aplican durante el desarrollo del proyecto. El proyecto consiste en la realización integral de la Dirección de Arte de un cortometraje libre en género y formato, con la condición de realizar una recreación histórica.

F382. Campaña de Relaciones Públicas. > Vasile, Diego

Para la presentación del Proyecto Integrador de la asignatura, los estudiantes llevan a cabo una investigación exhaustiva sobre una empresa, personalidad, producto o servicio, con el objetivo de diseñar una campaña de comunicación efectiva. La investigación aborda todos los aspectos relevantes de la entidad elegida, incluyendo la identidad, imagen, cultura organizacional, estrategias de comunicación, entre otros. Posteriormente, se realiza un análisis FODA y se elabora un mapa de públicos para diagnosticar la situación en detalle. Con base en ese diagnóstico, se definen los objetivos de la campaña, se establecen las estrategias y tácticas necesarias para alcanzarlos, culminando con un cronograma concreto de acciones. Es importante destacar que los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar los conocimientos diseñando campañas para sus propios emprendimientos. Aquellos que no están desarrollando sus proyectos personales pueden observar de primera mano cómo se implementan estas campañas en el ámbito profesional, teniendo en cuenta las características específicas de sus respectivas carreras para aplicarlas de manera efectiva.

• Comisión 41

F383. ¿Qué es el estilo? ¿Cómo desarrollar la imagen personal?. > Bertoni, Pamela

Desarrollo del proyecto creativo de una producción de moda (para marca o editorial) con identidad autoral. Se realiza un análisis e interpretación por escrito de una colección de un diseñador y se lo vincula a tendencias de la moda, un icon, artista o fotógrafo/a, de los vistos durante la cursada, con el fin explorar la mirada personal del estudiante como comunicador y de generar propuestas innovadoras en el ámbito de la moda actual.

F384. Reto pedagógico y cultural: Enseñar a diseñar una revista en formato físico hoy. > Catalogna, Lorena

Enseñar a diseñar una revista que será impresa hoy, en un contexto donde muchos estudiantes nunca leyeron una y menos en papel, es todo un desafío, lo que para nosotros era cotidiano, para ellos puede ser algo completamente nuevo. Por eso, el taller propone recuperar esa experiencia: tocar el papel, hojear, entender cómo se construye una secuencia, cómo tomar una decisión de formato o de impresión puede contar tanto como una imagen. Esa distancia con el objeto físico que tienen los alumnos de hoy requiere despertar una sensibilidad e interés que no se puede formar solo desde la teoría, trabajamos con ejemplos reales, y análisis comparativos entre lo digital y lo impreso, el objetivo es comprender sus particularidades: la narrativa visual secuencial, el vínculo físico con el lector, así los estudiantes descubren que el soporte impreso no es nostalgia, sino una herramienta expresiva

con características únicas. En un mundo saturado de pantallas, el desafío es que los estudiantes reconozcan el valor del diseño editorial impreso como un lenguaje propio, con posibilidades expresivas únicas. Se promueve una experiencia proyectual que requiere pensar, diseñar y producir una revista con conciencia editorial.

F385. El valor del rol del asistente en el aula. > *Chevalier, Maria Cecilia*

El rol del asistente de facultad es clave en el acompañamiento docente. No solo colaboran en lo práctico —sobre todo cuando los cursos son numerosos—, sino que su mirada como estudiantes avanzados enriquece profundamente la dinámica de la cursada. Son puente entre docentes y alumnos: entienden ambas posiciones y logran transmitir inquietudes, dudas y necesidades con empatía y claridad. Además, su experiencia reciente como estudiantes les permite aportar feedback valioso sobre qué funcionó en otros años, qué podría mejorarse o cómo conectar mejor con los estudiantes actuales. Este rol también representa una instancia formativa para quienes desean desarrollarse en la docencia, ya que les permite observar, intervenir y aprender en contexto real. Contar con asistentes comprometidos potencia el trabajo del equipo docente y fortalece el proceso de enseñanza. Por todo esto, tener asistentes en clase no solo es recomendable: es una gran oportunidad para todos los involucrados.

F386. El buen uso de la IA. > *Garibotto, Claudio*

En este primer cuatrimestre el principal objetivo en el dictado de las clases de Introducción a la Investigación (tanto online, como presencial) es el de incorporar la IA como una herramienta más para la realización del Proyecto Integrador de los estudiantes. Para eso, el primer paso es poner el tema en discusión, para que todos sepan que no se trata de algo prohibido sino que, por el contrario, la propuesta de la Universidad, y con la que yo coincido, es alentar su uso. Los alumnos que comparten las diferentes IAs que ya están usando actualmente, y con qué objetivos. Hago especial hincapié en lo más importante: que tengan en cuenta que no siempre la información que obtengan de allí es 100% exacta, por lo que deben ser críticos y tomarse el tiempo de cotejarla con otras fuentes. Por último, y en caso de que efectivamente la usaran para alguna parte concreta de la investigación, les remarco la importancia de que sea citada de forma correcta, además de que también le pidan a la IA-en los casos pertinentes- que les informe en qué fuentes se basó su respuesta.

F387. Integración de diseño y desarrollo web en la formación proyectual: una experiencia en Contenidos y Creatividad 2. > *Lopez, Agustin*

En el marco de la asignatura Contenidos y Creatividad 2, perteneciente al segundo cuatrimestre de la carrera, los estudiantes desarrollan como Proyecto Integrador un sitio web programado con tecnologías como PHP y MySQL, complementadas con HTML, CSS y JavaScript. La propuesta pedagógica tiene como objetivo que los estudiantes comprendan tanto la lógica de conexión a bases de datos como los fundamentos estructurales y

visuales del desarrollo web. Se trabaja con herramientas profesionales como Visual Studio Code, que incorpora funciones asistidas por inteligencia artificial, promoviendo una aproximación actualizada al entorno profesional. La experiencia incluye la incorporación de etiquetas y recursos recientes de HTML5, así como el uso de bibliotecas contemporáneas para enriquecer la interfaz. Entre los desafíos se destaca la adaptación de entornos de desarrollo en sistemas operativos diversos. Esta experiencia pone en valor la convergencia entre creatividad, tecnología y actualización constante, en sintonía con el enfoque innovador del modelo “otra forma de estudiar”.

F388. Campaña de Posicionamiento para una Marca Personal de Arte. > *Olalde, Noelia*

El Proyecto Integrador de mi asignatura, Publicidad 1, se trata de lanzar una campaña de posicionamiento de una marca emprendedora local. Para ello los alumnos realizan en primera instancia, una investigación de marca a través de una auditoría y análisis del proyecto seleccionado y por otro lado, salen a la calle a realizar entrevistas 1 a 1 para conocer de primera mano el negocio. En esta primera parte, se les solicita a los estudiantes que graben la entrevista, sea presencial o por videollamada, con el objetivo que la suban a su portfolio en formato Reel (en breves minutos) a modo de resumen, ilustración y registro de lo que ha sido éste proceso. Con la información recolectada pasan a la realización del brief publicitario para la proyección de la campaña a través de una presentación visual + pitch y de un video representativo en su portfolio. Luego trazan la estrategia de los medios seleccionados tanto digitales como alternativas innovadoras tradicionales a través de acciones BTL. Finalmente ejecutan la campaña con coherencia, estilo, significación y estrategia. Uno de los trabajos más distinguidos y relevantes, es el proceso y proyecto de una alumna que ha seleccionado el emprendimiento de una artista que vende cuadros, logrando un resultado que destaca y así mismo es coherente, estratégico, auténtico y creativo. El proceso y el resultado final es visualizado en su Portfolio final.

F389. Experiencia Proyecto Integrador Diseño de Indumentaria 1: Los 4 elementos. > *Pujadas, Maria*

Para el proceso de creación del Proyecto Integrador de la asignatura Diseño de Indumentaria 1, los alumnos eligen uno de los 4 elementos (aire, agua, fuego, tierra) como disparador para dar inicio al proyecto. Luego, a través de un trabajo de investigación y un brainstorming de palabras y frases nace el concepto personal, haciendo referencia al elemento en cuestión, tanto a nivel metafórico como simbólico. Cada alumno realiza su propia interpretación y traducción del elemento a través de un panel de inspiración y otro conceptual con una memoria descriptiva en donde presenta su mensaje y visión personal desde lo emocional, racional y lo asociativo. La experiencia es muy positiva y rica en muchos aspectos debido a la diversidad y particularidad de cada trabajo. A pesar de que todos parten de los mismos recursos de inspiración, cada uno logra encontrar su propia voz e impronta personal, apropiándose del Proyecto Integrador de una manera absolutamente íntima y personal.

Entre algunos títulos de los proyectos se encuentran: “Distancia invisible” (Aire), “Raíces incandescentes” (Fuego), “El caos de mi tormento” (Agua), “Sustentabilidad en el campo” (Tierra), etc. En el Instagram de la cátedra hay una pequeña muestra de todo el proceso que realizan los alumnos en cada una de las etapas del Proyecto Integrador (Moodboards, texturas, series de diseños, making off de prototipos, etc.).

F390. Desarrollo de identidad visual. > Sasso, Paula

En el Proyecto Integrador de Multimedial I los estudiantes desarrollan la identidad de una institución y el comienzo de un sistema gráfico integral que es retomado en Multimedial II. En el cuatrimestre actual la identidad se desarrolla para un cliente real, lo que promueve un espacio de exploración y proyección más profundo y un entorno profesional real. En el proyecto los estudiantes ejercitan y refuerzan una metodología progresiva y sistemática de diseño, comenzando por la investigación y relevamiento de información en torno a la institución a trabajar, continuando con la búsqueda de emergentes y la posterior realización de la identidad coherente con el público a la cual va dirigida. A partir de esta identidad gráfica y basándose en el concepto generado, se desarrollan recursos morfológicos y visuales que se utilizarán para piezas de papelería institucional, merchandising y sistema digital. De esta manera les permite a los estudiantes articular aspectos conceptuales, morfológicos, tipográficos y cromáticos fundamentales para la construcción de una identidad visual sólida, expresiva y funcional, acercándolos a una práctica competitiva en el mercado actual.

F391. Introducción al management artístico en la industria de la música. > Sidoni, Carlos

El eje de la asignatura Management Artístico 1 se denomina “Mapa de la Industria de la música”. El objetivo es que la alumno/a comprenda los saberes sobre la comercialización de una artista en esta industria. El Proyecto Integrador apunta a la creación de un “Dossier de venta”, que es una pieza de trabajo para la exposición en modo pitching o la introducción a terceros. El/la alumno/a debe reconocer los diferenciales estéticos de su artista, evaluar sus posicionamientos en el mapa cultural de su tiempo, los entornos productivos y los alcances comerciales. Desde estos análisis se aborda el rol del manager. Se ven casos de artistas consolidados, se exploran narrativas y poéticas específicas, se analiza las formas audiovisuales y las presentaciones en vivo para ver cómo se traduce en un pitch de venta. Analizamos estrategias de expresión de un manager para desglosar los elementos que revistan impacto en la comercialización de los/las artistas.

F392. Actualizar el proceso. > Turnes, Cecilia

Cuestionar cómo afectan las nuevas incorporaciones tecnológicas el proceso del estudiante y del docente en el marco del Proyecto Integrador resulta vital. La implementación y exploración de herramientas como la IA no solo desafía a los estudiantes sino también, al cuerpo docente. Repensar el espacio de la asignatura para sostener el estímulo del estudiante e incluso proponerle repensar

su función como futuro profesional es una consigna que atraviesa el espacio educativo y de intercambio que significa el aula. Explorar este recorrido en conjunto, actualizar los contenidos y promover nuevas experiencias, son algunas de las necesidades en este nuevo contexto.

• Comisión 42: Cultura, Espacios y Tecnologías Inmersivas [1]

F393. Hackaton de Facultad. > Arango Domínguez, Nathalia

La Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes cada periodo lectivo, programa para todos los estudiantes una actividad práctica de solución creativa. El ejercicio, se realiza de manera interdisciplinar e intersemestral en un lapso de cinco días, basado en una metodología del aprender haciendo.

F394. Estrategias de Diseño Inclusivo desde el Aula. > Baldeon Guzman, Medalith

Se presenta una experiencia docente centrada en el desarrollo de empaques inclusivos para juegos de mesa. A través de metodologías activas y enfoque en UX, se fomenta la empatía, la creatividad y la inclusión desde la formación en diseño gráfico, fortaleciendo el compromiso social del estudiante.

F395. Tecnología, memoria y comunidad: un museo inmersivo para una universidad altamente digital. > Campo Daza, Diana Carolina

El Museo Lili integra tecnología, memoria y comunidad a través de realidad virtual, mapping, multimedias infantiles y piezas 3D, promoviendo inclusión y aprendizaje desde una universidad de y para la comunidad. Una experiencia inmersiva desarrollada por estudiantes en un entorno altamente digital.

F396. Del diseño artesanal a un arte-sanar del diseño. > Vidal, Ernesto

La ponencia presenta reflexiones y autocríticas al desarrollo de un taller de diseño bajo las dinámicas institucionales y su cambio y evolución a partir de abordajes propios de la temática curricular del taller: lo artesanal, lo cultural y lo local.

• Comisión 43: Cultura, Espacios y Tecnologías Inmersivas [2]

F397. Design Multimídia: Relato de Experiência Docente na Formação de Designers. > Bergmann Borges Vieira, Gabriel y Colbeich Trajano, Julio Cezar.

Esta proposta apresenta um relato de experiência docente no ensino da disciplina de “Design Multimídia” do Curso de Bacharelado em Design da Universidade de Caxias do Sul (UCS).

F398. Física para Diseñadores. > Escobar, Alejandro

Durante 14 años fui docente de Diseño Industrial en la Facultad de Arquitectura y Diseño en la Universidad

Pontificia Bolivariana, de Medellín Colombia, y cuando empecé como docente, tuve que adaptar la asignatura para transmitir los conceptos físicos, aplicados a objetos de diseño.

F399. Del Lienzo al Espacio Arquitectónico. > *Irigoyen Changllo, Cesar Augusto y Caldas Vilchez, María Del Pilar*

Esta propuesta ha sido desarrollada en un taller de arquitectura para estudiantes de segundo ciclo. Se trata del desarrollo de un proyecto de proto arquitectura (en tres dimensiones) inspirado en el análisis de una obra de arte extrayendo la geometría oculta de la misma.

F400. La perspectiva Nadir: redescubriendo el techo como espacio de diseño. > *Marval, Carlos*

Este ejercicio fue realizado por estudiantes de arquitectura de la cátedra Composición básica. “Vista Nadir” nos obliga a ver hacia arriba y no hacia abajo como acostumbramos a ver los modelos de diseño arquitectónico, una dimensión distinta, una vista que pasa desapercibida del espacio interior.

F401. Diseño ancestral en movimiento. > *Morales, Marco*

Una experiencia que integra 3 asignaturas, una pieza diseñada, un tema innovador con identidad nacional, 150 estudiantes y a 10 profesores del primer ciclo de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

F402. La Sustentabilidad como Diferenciador Teórico en las Licenciaturas de Diseño. > *Noyola, Lorena y Flores Zamorano, Emma Yanet*

El paradigma de la sustentabilidad replanteó al diseño y resignificó de la labor del diseñador para la concepción de soluciones al deterioro ambiental, económico y social. La integración de la sustentabilidad y sus 3 dimensiones en las mallas curriculares es un diferenciador e innovador en ellas.

F403. Impulsando el Desarrollo Estudiantil a través de la Vinculación con el Medio. > *Ochoa Perdomo, Valery Anayansi; Cole Turcios, Joan María y Cruz Lozano, Miriam Dennisse*

Realización de proyecto piloto “Design Camp con Propósito” donde 8 estudiantes de arquitectura colaboraron propuestas mejora del Hogar de Niños Emmanuel aplicando competencias de diseño, creatividad y trabajo en equipo, construyendo propuesta con la que se impactó positivamente el hogar de niños.

• Comisión 44: Experiencias transformadoras de aprendizaje

F404. Práctica de Responsabilidad Social en contextos comunitarios. > *Aux Moreno, Lorena Jackeline*

La práctica de responsabilidad social es un eje transversal en UNIMINUTO, porque permite el acercamiento al trabajo comunitario de los estudiantes desde los primeros semestre a través de proyectos sociales de formación.

F405. Del aula al mundo: cultura y proyección tipográfica profesional. > *Candray, Carlos*

Experiencia docente que impulsa una nueva cultura tipográfica desde la formación. Del boceto a la conciencia de autoría, se promueve un enfoque estratégico y ético que transforma la manera en que los jóvenes diseñadores se relacionan con la letra.

F406. Una crítica cultural al interiorismo mexicano: intus16. > *Grimaldo López, José Alejandro; Castillo Niño, Rosa Iridia y Garcia Frausto, Oscar Fernando*

“Intus 16” es una plataforma colaborativa que aborda cómo la percepción y la identidad construyen argumentos en el diseño. Plantea el papel del estudiante como generador de juicios críticos ante las condiciones socio-culturales que configuran la práctica del interiorismo en México.

F407. Escuela Radical. > *Meneses-Carlos, Fernando; Guillot Marín, Andrea Cecilia; Pintado Vallejo, Rosa Adriana y Salazar Altamirano, Cristina Alejandra*

La Escuela Radical es fundada el 01 de abril de 2019 y asume que una excelente ruta hacia el conocimiento es a través de la experiencia y la deconstrucción, desde la realidad misma, a partir de sus múltiples diversidades y sobre todo entendiendo la importancia de las comunidades milenarias.

F408. Leer para diseñar. > *Perez Montoya, Alejandra María y Rivera Ceballos, Pablo Andrés*

Exposición de un modelo esquema de una cátedra innovadora a través de la cual se enseñe a los estudiantes de Diseño a leer críticamente, interpretando textos, discursos visuales y entornos reales, a partir de los cuales se pueda diseñar con responsabilidad social y desde el pensamiento sistémico.

F409. Rescate tipográfico. > *Ramírez Murga, Marco Antonio*

Recuperación del Patrimonio Tipográfico en Santa Cruz: Registros y Diseño de Fuentes Digitales a través de la Investigación Histórica.

F410. El Rol de la Animación en la Sensibilización de las Brechas de Género: Caso Animation Jam #8M en Toulouse Lautrec. > *Reynel Joyja, Allisson Rita*

Esta ponencia destaca cómo la animación puede ser una forma de activismo que genera conciencia, diálogo y cuestionamiento sobre las violencias que enfrentan las mujeres en el Perú, desde el impulso de iniciativas educativas con enfoque en derechos humanos.

F411. Fulgores Liminales, una exposición física y virtual de Cátedra Szlifman. > *Szlifyman, Mariel; Parlagreco, Maximiliano y Perez Morales, Carmela*

Compartiremos la experiencia alrededor de Fulgores Liminales, una exposición física y virtual de proyectos desarrollados en Diseño Transmedia Arte Contemporáneo, Cátedra Szlifyman [Ex La Ferla] UBA, FADU; realizada en Fundación Andreani.

• **Comisión 45: Herramientas y Estrategias Didácticas [1]**

F412. Nuestras narrativas objetuales como concepto de diseño. > *Barbosa Guerrero, Ines Ximena*

Al interior de las aulas el abanico de temas que surgen para el desarrollo de proyectos, se ha visto la importancia de investigar y analizar como referentes la diversidad cultural latinoamericana amplia en colores, sabores, costumbres y objetos y la caracterización como objeto de estudio.

F413. Gestión de emprendimientos culturales y creativos. > *Centeno Korschunov, Melany*

La cátedra de gestión de emprendimientos culturales y creativos reúne a estudiantes de la Maestría en gestión y políticas culturales de la Universidad Central de Venezuela con el propósito de fortalecer sus ideas de emprendimiento y fortalecer sus modelos de negocios.

F414. Pabellones arquitectónicos y proyectos reales para el aprendizaje profundo e impacto territorial. > *Gnecco, Rubby y Morón, Pablo*

Se presentará el ejercicio de Pabellones arquitectónicos desarrollado como estrategia de innovación educativa en la que a través de proyectos reales se genera un aprendizaje profundo en los estudiantes y se busca impactar positivamente al territorio de desarrollo de los proyectos.

F415. El podcast y vodcast como herramienta de aprendizaje de la publicidad. > *Martinez Gutierrez, Lina Maria y Morales Quintero, Jhon Esteban*

En esta presentación, se muestran los resultados de un proyecto aula colaborativo entre los estudiantes de Publicidad de los cursos de Entornos Digitales y Radio Publicitaria. El objetivo principal fue desarrollar habilidades prácticas en producción textual, audiovisual y sonora a través de la creación de podcasts y vodcasts con enfoque publicitario. Los estudiantes, previamente, trabajaron en la investigación, la escritura de guiones, la pre producción, producción y postproducción de cuatro capítulos de podcasts y vodcasts. Cada capítulo incluyó una curaduría de temáticas publicitarias, incluyendo invitados, narrativas sonoras y creaciones gráficas, demostrando un dominio técnico y creativo sobresaliente. A través de este proyecto, los estudiantes lograron desarrollar habilidades y competencias, partiendo de la concepción de ideas hasta la producción final, adquiriendo así conocimientos en guionismo, edición de audio y video, diseño gráfico y gestión de proyectos. Así mismo el proyecto fomentó la creatividad pues la combinación de diferentes perspectivas permitió la creación de contenidos innovadores y atractivos, explorando formatos emergentes contemporáneos como los podcasts y vodcasts, adaptándose a las demandas del mercado actual. Por último, se detalla el proceso creativo, los desafíos enfrentados y los resultados obtenidos teniendo en cuenta ejemplos concretos de los podcasts y vodcasts producidos, así como las herramientas y técnicas utilizadas.

F416. Red de Colectivos de Comunicación RedCoCo. > *Mora Rivera, Andrés y Insuasty Sánchez, Andrea Nataly*

La Red de Colectivos de Comunicación nace como resultado de la puesta en práctica de los cursos de Comunicación para el Desarrollo y el Cambio Social del Programa de Comunicación Social de la Universidad Mariana en Pasto (Nariño, Colombia), vinculando estudiantes de cinco Instituciones Educativas.

F417. Captura de ilustración fotográfica multiespectral por contraste en flores. > *Murcia, Bayardo*

En las cátedras de fotografía en los primeros semestres académicos del programa, abordamos la estructura de las películas fotográficas, los comandos de ingeniería de la cámara y la química de su revelado, con una mirada más científica, entendiendo cómo y porqué se produce una imagen y ver la luz desde la física cuántica, los espectros, los fotones, la energía, la propagación, leyes, propiedades y con todo el acervo científico e histórico que lleva su estudio. Al entrar en la fase digital en la mitad del programa académico, igualmente abordamos la física cuántica y espectral de la luz, con la experimentación científica que llevó a la invención del sensor digital y su funcionamiento como efecto fotoeléctrico y la física de la luz ahora capturada y procesada con la electrónica, da la captura de imágenes de hoy. Para finalmente en los semestres VII y VIII del programa adentrarnos en el uso de la cámara fotográfica como un instrumento de registro científico, donde las ventajas de la posproducción, el uso de filtros especializados y las condiciones físicas de la luz no visible al ojo humano, nos permiten vislumbrar, en exteriores con luz de sol y en estudio con iluminación especializada, escenas fotográficas que nuestros ojos no ven y que sirven como insumo para otras áreas científicas del conocimiento.

F418. La radionovela como una estrategia extracurricular para la reflexión cinematográfica. > *Murillo Rodriguez, Andrés Mauricio y Ríos, Juan Pablo*

Las actividades extracurriculares y las acciones de flexibilización curricular, requieren una estructura acorde a unas necesidades identificadas en contextos particulares. En el presente texto se hace un recorrido por la metodología implementada como parte de un ejercicio académico de desarrollo curricular con estudiantes de la Facultad de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín, en el que se evidencia la importancia del diseño de una experiencia como un ejercicio de enseñanza innovador, con esquemas que se adaptan a las necesidades y potencian el aprendizaje de los estudiantes.

• **Comisión 46: Herramientas y Estrategias Didácticas [2]**

F419. Galería Jurado: Catarsis Emocional en Contextos de Aprendizaje Creativo. > *Antúnez Zambrano, Miluska Lizet Y Ruiz Rodriguez, Claudia*

Galería interactiva de piezas visuales donde estudiantes expresan sus emociones sobre el Jurado, un evento clave

en su desarrollo profesional. Los visitantes, también estudiantes, activan su inteligencia emocional y comunicación asertiva, promoviendo la reflexión y la empatía mediante mensajes.

F420. De la unidad mínima al edificio complejo. > *Castillo Robles, Leisy Viviana*

Guía al estudiante desde la escala íntima hasta la urbana, explorando estructuras formales barra, torre y plataforma— para consolidar el pensamiento arquitectónico mediante la composición y la tipología, integrando saberes tectónicos y estereotómicos de los talleres iniciales.

F421. Metodologías activas en la enseñanza de la teoría Narrativa para el Profesional en Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > *Gallego Escobar, Francisco*

El taller de creación, el aprendizaje basado en retos y las metodologías activas fomentan la exploración, la reflexión crítica y la producción visual significativa, facilitando el logro de los resultados de aprendizaje en contextos reales y creativos.

F422. GeDi Master: El diseño como aventura lúdica en la Institución Universitaria Pascual Bravo. > *Gallego Escobar, Francisco y Restrepo Henao, Nicolás*

GeDi Master es un juego de rol educativo que transforma la Gestión del Diseño en una aventura simbólica y colaborativa. Combina narrativa, estrategia y simulación para enseñar de forma lúdica en contextos académicos.

F423. Experiencia pedagógica. > *Sanchez Mazuera, Hector Fabio*

Se basa en un juego como herramienta pedagógica que sirve como prueba de conocimiento para aplicar a estudiantes en condición de discapacidad cognitiva que se encuentran estudiando cursos de producción gráfica en el SENA, relacionado en la especialidad de procesos de post prensa.

F424. Los esquicios como herramienta para potenciar el taller proyectual. > *Sans, Nontué; Obispo, Franco y Ravazzoli, Ignacio Luis*

Aprender a gestionar y optimizar los tiempos es uno de los grandes desafíos de la cursada para ingresantes en las carreras de diseño. El presente trabajo indaga en los esquicios como forma de potenciar el trabajo en taller y los tiempos del proceso proyectual.

F425. Innovación en la enseñanza de la investigación científica en ciencias sociales a través de IA y herramientas digitales. > *Soto Hidalgo, Cinthya Virginia*

La implementación de herramientas de inteligencia artificial como el chat gpt y aplicativos como Padlet, Canva, Genially y Prezi, junto a plataformas académicas como Mendeley y Turnitin, está revolucionando la enseñanza de cursos de investigación científica en facultades de ciencias sociales en universidades nacionales. Estos recursos facilitan la creación de contenidos interactivos,

mejoran la colaboración y optimizan la gestión de referencias y la detección de plagio. Como método innovador, estas tecnologías no solo dinamizan el aprendizaje, sino que también fomentan la participación activa de los estudiantes, fortaleciendo sus habilidades críticas y analíticas y preparándolos para los desafíos de la investigación académica contemporánea.

F426. Enseñanza de algoritmos estadísticos por computadora basada en investigación cuantitativa. > *Terreni, Luciana*

En el contexto de la asignatura Algoritmos Estadísticos por Computadora se llevaron adelante 3 proyectos de investigación cuantitativa que integraron contenidos específicos de la estadística inferencial. Este trabajo presenta la experiencia, los resultados, las conclusiones y reflexiones finales.

F427. Dosis Nómada como estrategia pedagógicas de internacionalización en los cursos. > *Trujillo Giraldo, Liza Catalina*

La Revista Digital DOSIS es un ejercicio teórico práctico donde el estudiante explora lo editorial y audiovisual. En la edición de Dosis Nómada se abordó el tema de la migración desde las diferentes perspectivas de estudiantes Colombianos y Peruanos, integrando la internacionalización en el aula.

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