

información clasificada, totalmente actualizada y con proyección de tiempo y lugar.

El usuario/autor puede encontrar la mejor oportunidad para realizar sus eventos, campañas de promoción, conferencias de prensa o reuniones con los medios; la información así generada permite que las empresas y organizadores tengan la capacidad de evitar la superposición de eventos que apunten a públicos o intereses similares; o su realización en días donde algún acontecimiento que disperse la concurrencia de público.

Bibliografía:

- Barnes, Stuart . Sistemas de Gestión del Conocimiento. Thompson. Madrid 2002.
 Costa, Joan. La Esquemática: Visualizar la información. Paidós. Barcelona, 1998.
 Gore, Ernesto. La Educación en la Empresa. Granica. Buenos Aires, 2004.
 Shultz, Don y otros. Comunicaciones de Marketing Integradas. Granica. Barcelona 1993.
 Orihuela, Jose Luis. Los 10 Paradigmas de la e-Comunicación. <http://mccd.udc.es/orihuela/paradigmas>, 2002.

“Evaluación ambiental de proyectos. Una instancia de transferencia y articulación Investigación-Docencia” (r109)

Víctor Daniel Ávila*

A partir de lo desarrollado en sucesivos proyectos de investigación en el Instituto del Ambiente Humano, acerca de la problemática ambiental, la sustentabilidad y el diseño, se propone un marco conceptual y una metodología para la evaluación ambiental de proyectos de arquitectónico-urbanísticos en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba.

Desde la reconsideración de las lógicas proyectuales vigentes y la propuesta del concepto de Proyecto como Lógica Ambiental, se formulan hipótesis y orientaciones para el análisis y evaluación de procesos y productos de diseño de alumnos, en la perspectiva de la racionalidad ambiental y el desarrollo sustentable, como una instancia de transferencia e incorporación de la dimensión ambiental en los procesos de enseñanza-aprendizaje del diseño.

Este enfoque se estructura en base a dos ejes principales:

- El concepto de ambiente como sistema complejo: Contextualizando el objeto de diseño en función de problemas sociales y realidades ecológicas y culturales de los actores del proceso.
- El concepto de límite: La crisis del modelo de desarrollo imperante y la de la forma de construir el ambiente. Estas ideas permiten aclarar el campo de acción de la disciplina y orientan ciertas búsquedas metodológicas que permiten enseñar a percibir el ambiente en su complejidad, y posibilitan pensar en la multicausalidad de los hechos de la realidad.

Esto implica analizar en los trabajos de proyecto, cómo se define el objeto de diseño, cuáles son las modalidades

de producción del espacio habitable, y cómo se consideran los efectos que generan sobre el ambiente las intervenciones que los alumnos plantean en sus trabajos. Las hipótesis de lectura se formulan a partir de considerar que la problemática ambiental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, particularmente en el primer nivel de la carrera, se presenta de manera fraccionada, no contemplándose la multicausalidad e interacción entre las variables que conforman el objeto de diseño y sus interrelaciones con el ambiente, y por lo tanto no se evalúan las consecuencias de las acciones proyectuales en el mismo.

La selección de indicadores adecuados para la lectura de los trabajos, se plantea desde los conceptos de complejidad y multiplicidad de las relaciones entre objeto/objeto, objeto/sujeto, objeto/ambiente.

En este trabajo se expone el análisis y evaluación de trabajos de Arquitectura I de la carrera de Arquitectura, explicándose la metodología desarrollada, las conclusiones a las que se pudo arribar, y la propuesta preliminar de orientaciones para la incorporación de la dimensión ambiental en los procesos de enseñanza-aprendizaje del proceso de diseño en el primer nivel de la carrera.

* Mgter. Arq. Instituto del Ambiente Humano. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba.

Diseñador-Obra (r111)

Analizando la obra a través del diseñador y el diseñador a través de la obra.

Virginia Olivera*

“Si miramos una ventana, estamos viendo al exterior, estamos viendo al otro, pero si miramos a un espejo, nos veremos a nosotros mismos”

“Un siglo caracterizado por la Postmodernidad, nos planteó un desafío: El de saber quienes somos en tiempo y espacio diferentes.”

El diseño como actividad fue explicado, detallado y desmembrado como acción concreta de diseñar, en las últimas décadas del siglo pasado. Miramos por la ventana, observamos las variantes y constantes, las leímos, escribimos y estudiamos.

Pero de un modo particular se puede enfocar y reflexionar, mirando hacia el espejo.

No se puede sintetizar en palabras los complejos mecanismos del diseñador a la hora de crear.

Toda tesis sería eca de reduccionismo.

Partiendo que la “Creación” adquiere valor autónomo e independiente del autor, es innegable que el conocimiento de su personalidad artística facilita una mejor comprensión de aquella.

La aventura cotidiana nos devela, en ciertas ocasiones, la forma de forjar su propia peripecia humana/artística. Esto se puede observar en la intimidad de la obra, su intra-universo.