

La intersubjetividad en la didáctica del diseño: fundamentos y estrategias

Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza
y Milagros Farfán Morales (*)

Actas de Diseño (2023, abril),
Vol. 43, pp. 132-137. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2019
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: abril 2023

Resumen: La innovación que aporta esta investigación didáctica aplicada al desarrollo de competencias para el diseño se centra en la interdisciplinariedad y la intersubjetividad como componentes estratégicos para la realización de proyectos audiovisuales. La interdisciplinariedad se da entre la semiótica, el diseño y la producción audiovisual; la creación de los videos incorpora la literatura, la filosofía, las ciencias sociales y las ciencias y artes de la comunicación. La intersubjetividad es enfocada tanto en el plano de las relaciones humanas como en relación al discurso segundo que el diseño genera con respecto a textos de ciencias humanas y literatura.

Palabras clave: Competencia – interdisciplinariedad – intersubjetividad – proyecto audiovisual – discurso.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 136]

Introducción

La experiencia de innovación didáctica referida en este artículo se ha realizado en el espacio del curso de Semiótica del ciclo 5 del Plan de Estudios de la Especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño, Pontificia Universidad Católica del Perú.

Los estudiantes inician el ciclo con un perfil de competencias adquiridas en el campo de la expresión artística durante los dos primeros años de Estudios Artísticos, comunes a todas las especialidades de la Facultad de Arte y Diseño. Al ingresar a la Especialidad de Diseño Gráfico, sus logros de aprendizaje se centran en la realización de proyectos en función de las condiciones específicas de la situación de comunicación. Un papel importante le corresponde a la documentación y a la investigación; asimismo, a la experimentación con un enfoque activo y colaborativo. Las competencias genéricas previstas son las de planificar y desarrollar el proceso de documentación e investigación desde una cultura visual orientada hacia el arte y diseño gráfico; la autogestión de su proceso creativo y el ejercicio de la responsabilidad social que debe definir la función sociocultural del diseño y la participación del diseñador en la comunidad. Las competencias específicas enfocan la interacción con el contexto, desde una instancia individual y/o colectiva; el desarrollo de conceptos y proyectos desde fundamentos semióticos; el uso del lenguaje visual con énfasis en la composición y las técnicas expresivas.

Iniciando su aprendizaje en diseño, los estudiantes se encuentran ante múltiples variaciones de desarrollo conceptual, lenguaje y medios, para proyectos que requieren del fortalecimiento de la competencia estratégica creativa interdisciplinaria. La producción audiovisual aporta, por su enfoque, la interacción entre temas, lenguajes, pautas narrativas y estéticas. Aporta también la interacción entre lo individual y lo colectivo, por el trabajo en equipo y la creación colaborativa. La elección de los textos fuente (textos filosóficos y

textos literarios) implica una investigación con un enfoque interdisciplinario y una metodología semiótica para abordar el complejo sistema de interacciones de la creación audiovisual que, además, incorpora las huellas del proceso de subjetivización proyectadas en el proceso creativo del audiovisual en tanto que huellas enunciativas. Por otro lado, el énfasis en el diseño del audio, considerado como un elemento importante en la estructura del proceso creativo del audiovisual, proporciona una mayor sistematización del proceso, a la vez que aporta una mayor visibilidad a las etapas y modos de intervención de la subjetividad. Son contribuciones sustantivas a la necesidad detectada, que exigen por parte de los docentes un enfoque planificado y sustentado en materiales informativos y prácticas estratégicas de dinámica formativa, donde un lugar importante lo ocupan la evaluación y la autoevaluación. Los cambios en el aprendizaje deben ser evaluados en cada una de las etapas de los proyectos, para verificar sus ventajas en el proceso formativo y mejorar los resultados. Con este fin, los docentes asumirán dos roles, de docente y tutor, flexibilizando la instancia de enseñanza y adecuándola a las necesidades de los estudiantes.

La innovación en la generación de competencias

La innovación concierne el desarrollo de competencias en los estudiantes mediante propuestas metodológicas y de evaluación innovadoras en la esfera del diseño audiovisual, a partir de una apertura interdisciplinaria. En el marco de estas competencias está la autogestión del proceso de subjetivización por parte del estudiante; le corresponde tanto al docente como al estudiante evaluar el rol y el funcionamiento de este componente en el proceso creativo y en su resultado. Los proyectos, a través de las evaluaciones, visibilizan el proceso de

subjetivización, como puente entre la investigación de los textos fuente, un texto filosófico y un texto literario, y la construcción estratégica del video, video ensayo en el primer caso, video arte en el segundo.

El concepto de subjetivización del proceso creativo y la focalización de la instancia de la subjetividad / intersubjetividad se construyó a partir de las teorías de las instancias de Coquet (1997) y su correlación Sujeto/Mundo centrado en el Sujeto; de la dilatación del principio de inmanencia propuesta por Jacques Fontanille (2014); de la epifanía de la presencia tratada por Herman Parret (2008).

Al considerar como textos fuentes un texto filosófico y un texto literario, se profundiza en la interdisciplinariedad, acercando a los estudiantes a la práctica cultural como red de vertimientos temáticos y semánticos y explorando, al mismo tiempo, la intersemiótica de los lenguajes. La innovación enfoca ampliar la esfera de los factores que intervienen en la creación cinematográfica desde la cultura del libro. Se trata de desplazar la atención de la instancia del libro en tanto que modo de expresión, al libro como universo signifiante de contenidos, diferenciando entre dos modos discursivos de construcción textual: el texto filosófico y el texto literario. La cultura de la imagen y la cultura textual se encuentran en este caso en una intersemiótica donde discurso y expresión audiovisual necesitan la investigación de textos, con una documentación exploratoria de recursos para la expresión de argumentos filosóficos y literarios.

Para cumplir con estos requisitos, se procedió a reformular y profundizar las competencias de investigación (competencia genérica) y de construcción estratégica de un discurso audiovisual (competencia específica) desde la interdisciplinariedad, la intersubjetividad y la intersemiótica de los lenguajes. Se planteó desarrollar una competencia específica nueva, el diseño del audio, a partir de una fuente textual y base para la creación integral audiovisual. Se planteó también un diseño audiovisual en expansión cultural y de mercado, donde las interacciones crearan espacios-matriz para generar nuevas formas de contacto de la gente con los textos escritos, que funcionarán como discursos independientes y, a la vez, como discursos-puente con la cultura del contexto y sus otros productos culturales.

Los cambios propuestos en la metodología del proyecto al introducir la instancia de la subjetividad / intersubjetividad en el campo de la interdisciplinariedad se proyectaron en la metodología del curso en una alternancia permanente de individual/grupal en el tratamiento de las etapas de proyecto: cada análisis fue individual y luego puesto en común en el grupo, observando la instancia de cada sujeto y la manera en la cual intervenía en la negociación grupal. Los resultados colaborativos del análisis grupal fueron el punto de partida para los experimentos individuales que eran a su vez puestos en común para llegar a los fundamentos creativos del audiovisual. Cada grupo contaba con un tutor para orientar la dinámica individual/grupal. De este modo, se aseguraba el registro de los cambios y se facilitaba la evaluación de la subjetivización del proceso. Se trabajó con un análisis de contenidos para poder

localizar las manifestaciones de la subjetividad y con una rúbrica para evaluarlas. El mismo grupo de trabajo manejaba su análisis de contenido y su rúbrica. Desde la docencia, se trabajó una hoja de observación y una rúbrica para la evaluación de los niveles de desarrollo de las competencias. Para la información de los estudiantes se elaboraron dos libros, *Video Ensayo* y *Audio Diseño*, que completaron la colección de libros producidos específicamente para la enseñanza – aprendizaje del diseño audiovisual (otros libros de la colección: *Video Diseño*, *Video Arte*, *Stop Motion*; *Found Footage*).

La innovación tuvo los siguientes objetivos:

- Desarrollar competencias de investigación y construcción estratégica interdisciplinaria para proyectos audiovisuales, incluyendo la instancia de la subjetivización en el proceso integral del proyecto como objeto de estudio y seguimiento.
- Introducir una nueva competencia específica en el proceso creativo del proyecto estratégico audiovisual, correspondiente al audio diseño, profundizando de este modo en las interacciones texto-sonido-imagen en el proceso de generación de sentido.
- Construir una matriz de vertimientos intersemióticos desde textos filosóficos y textos literarios, explorando los actuales procesos de intertextualidad de la cultura de la imagen.
- Articular metodologías de aprendizaje autónomo con las metodologías de producción audiovisual, desde las nuevas condiciones de generación de competencias.
- Desarrollar una dinámica individual / grupal en el marco del trabajo colaborativo de los estudiantes y una dinámica docente/tutor, diversificando y flexibilizando la enseñanza, con la correspondiente adaptación de fichas de observación y rúbricas.
- Producir materiales informativos para el video-ensayo y el audio-diseño.

El modelo conceptual

La innovación se basó en un modelo conceptual, una metodología de análisis de contenido y un procedimiento semiótico de evaluación de las construcciones generativas de sentido.

El modelo conceptual se generó a partir del paradigma de la complejidad (Samaja, 2004), que concibe al sujeto entrelazado con el objeto (en este caso, el objeto audiovisual), en determinado contexto, que deja sus huellas en la interacción sujeto-objeto. Por ende, un proyecto no solo produce un objeto sino que funciona como agente de cambio en el sujeto, tanto productor como intérprete, lo que pone de manifiesto la importancia de su identidad y subjetividad (Landowski, 2007). Para concretar este enfoque se plantea la fusión entre lo sensible y lo sistemático en el desarrollo idea - proyecto – materialización (Verón, 2001); una proyectualidad basada en una crítica que focaliza el acto creativo (Devalle, 2005), desarrollando su capacidad de explicación y predicción, lejos de una causalidad simplificante; la inclusión de la subjetividad, el agenciamiento y la intimidad en el

proyecto de generación de sentido; la reorganización del campo perceptual del sujeto creador. La alternancia individual/grupal en las etapas de proyecto permite observar e interpretar las diferencias y poner las bases de la comprensión de una cultura plural (De Certeau, 1999). El análisis de contenido investiga lo manifiesto y lo latente de los hechos simbólicos de la comunicación, mediante la delimitación de categorías y el desarrollo de inferencias. Se basa en la relación sujeto comunicante – sujeto intérprete, lo que corresponde al proceso de enunciación en el enfoque semiótico (Verón, 1988). Los factores y las funciones de la comunicación que se consideran como parámetros son los que establece Roman Jakobson (1985). En cuanto al procedimiento, en el proyecto creativo del curso, el análisis de contenido tuvo el siguiente recorrido: Delimitación del universo y de las muestras que van a analizarse; Evaluación de contextos; Definición de objetivos; Determinación de las Unidades de Análisis; Delimitación de Categorías; Diseño del Sistema de Evaluación; Análisis de las características del contenido en cuanto a su funcionamiento generativo de sentido a nivel individual y colectivo; Inferencias; Elaboración del Informe de Análisis de contenidos. El recorrido se aplicó a los componentes del proceso creativo: el análisis del objeto-fuente (texto verbal) y la producción del objeto –meta (video).

La evaluación se hizo a partir del funcionamiento generativo de sentido en el texto verbal y en el video, a nivel individual y a nivel colectivo. Se evaluaron los componentes de la intertextualidad semiótica y el vertimiento de sentido de un artefacto semántico con un lenguaje, a otro artefacto semántico con otro lenguaje (del lenguaje verbal al lenguaje audiovisual). Las categorías que se evaluaron para la generación de sentido provienen de la semiótica, que considera todo artefacto semántico como un texto que desarrolla un discurso en el acto de comunicación. Las secuencias metodológicas correspondientes a la evaluación fueron:

- Evaluación del funcionamiento dialógico: el texto semiótico (verbal, visual, sonoro, audiovisual) y sus acciones significantes desde la perspectiva del intérprete - creativo. Se evaluó el funcionamiento dialógico a partir de unidades y categorías para definir cómo se apela, se establecen vínculos a través de los referentes, se informa, se implica, se convence, se memoriza, se recuerda, para influir en el comportamiento del observador.
- Evaluación de la organización conceptual de contenidos y de la organización compositiva de la realización textual para determinar los efectos de sentido y los efectos de recepción, en el plano comparativo del texto verbal con el texto audiovisual, a nivel individual y colectivo. Las categorías evaluadas fueron: la construcción semántica, la construcción sintáctica; la construcción pragmática. La construcción semántica organiza las asociaciones entre formas y contenidos, en un recorrido de generación del sentido, con apoyo de los referentes y del uso de la denotación / connotación, que le proporciona las bases para la interpretación. La construcción sintáctica organiza el espacio y los signos contenidos, tomando en cuenta la lectura de sus significados a partir de su

dinámica organizacional. La construcción pragmática va en busca de efectos, proceso que se realiza a través de la incorporación intencional y orientada de significados en la imagen. Su evaluación es importante para determinar los efectos perceptivos – cognitivos del producto (efectos de sentido) y los efectos afectivos y de consumo (efectos de recepción).

- Evaluación del funcionamiento del plan comunicacional en los grupos de trabajo.

Este enfoque conceptual – metodológico funcionó de manera transversal en la planificación y la aplicación de la innovación, cuyas etapas fueron:

Fase 1. Diseño y planificación de la innovación en la docencia universitaria: Diseño del proyecto; Planificación del Proyecto; Formación de equipos y responsabilidades; Asesoría y evaluación de pares; Elaboración del Programa de Innovación; Elaboración de los libros de Video Ensayo y Audio Diseño.

Fase 2. Aplicación y desarrollo de la innovación en la docencia universitaria: Producción de materiales, Sílabos, Textos Referenciales, Guías Técnicas, Banco de datos audiovisuales; Ubicación de los libros de Video Ensayo y Audio Diseño en la Biblioteca Virtual del Laboratorio de Investigaciones y Aplicaciones de Semiótica Visual PUCP; Aplicación del método de desarrollo de competencias, incorporando el uso de la intersubjetividad y la interdisciplinariedad, para la producción de dos videos (video-ensayo y video-arte); Talleres de diseño sonoro; Evaluación de la intersubjetividad y de la interdisciplinariedad en la realización de los proyectos.

Fase 3. Evaluación y sistematización de la innovación en la docencia universitaria para su difusión: Evaluación de resultados con Encuestas, Focus, Evaluación de pares, resultados académicos procesados con hojas de observación y rubricas; Exhibición de cortometrajes en evento público; Difusión de los libros de Video Ensayo y Audio Diseño; Publicación de artículos y participación en congresos con ponencias sobre la innovación.

En la planificación de la investigación y la implementación de la innovación al docente le correspondió crear los materiales para la docencia y los instrumentos de evaluación; aplicar el programa formativo de competencias; evaluar el proceso y sus resultados. Entre los materiales para la docencia una mención especial le corresponde a los dos libros didácticos elaborados en el marco del proyecto de innovación, Video Ensayo y Audio Diseño. Entre los instrumentos de evaluación hay que mencionar: Hoja de observación del proceso individual de investigación y creación, en base a la bitácora del estudiante; Hoja de observación del proceso colectivo de investigación y creación, en base a la bitácora del grupo; Rúbrica de evaluación de la investigación; Rúbrica de evaluación de la construcción estratégica del proyecto; Rúbrica de evaluación del producto video; Encuestas; *Focus Group*; Evaluación de pares.

Para el estudiante el aprendizaje se desarrolló como aprendizaje significativo. La reconstrucción de relatos en una interacción intersemiótica de textos y lenguajes, en una perspectiva interdisciplinaria y con la incorporación de la intersubjetividad como interacción clave en el vertimiento semántico, desarrolló en el estudiante la sensibilidad, relacionó las emociones con la memoria, facilitó la conciencia del punto de vista. Focalizar este proceso es focalizar y analizar la intervención de la subjetividad en el proceso creativo. El hecho de que el estudiante lo haga, individualmente y en grupo de trabajo, es parte de la autogestión de su proceso creativo y de la reflexión sobre la creación, la identidad, la construcción de un proyecto. Aprende de este modo sobre sus procesos de generación de sentido, sobre sus reacciones analíticas e interpretativas, más allá de la aplicación de un modelo de análisis interpretativo. Aprende sobre su propia identidad, y la educación debe preocuparse por generación de una mirada identitaria del sujeto y del conocimiento.

Los resultados de la investigación didáctica

Los resultados de la investigación se ubicaron en varios planos. El primero es el plano didáctico, cuyo valor es compartido por docentes y estudiantes. La acción de la subjetividad del diseñador no es contemplada en el proyecto estratégico de creación para la comunicación o el *design thinking* que funciona como eje metodológico en diseño gráfico para fundamentar sus procedimientos, el cual se centra en el usuario y sus características. La subjetividad del diseñador es la zona reducida a “la inspiración”, “lo descontrolado”, que debe ser reducida o aniquilada en los proyectos de diseño (según los planteamientos funcionalistas). Introducir nuevos modos de enfocar el proceso creativo, incluyendo su componente de subjetivización, permite al estudiante conocer y articular sus dos fuentes creativas: su propia identidad y la planificación estratégica del proyecto teniendo como meta a su usuario. Incorporar este componente en el proceso creativo y en el proceso formativo es un producto didáctico que abre nuevas perspectivas en la elaboración de las estrategias de diseño. Es un aporte significativo para la definición de la instancia del estudiante-sujeto del proceso creativo que se amplifica en la dinámica de grupo, al permitirle conocer las subjetividades de los otros miembros del grupo. La dinámica comparativa de la multiplicidad de subjetividades ayuda a desentrañar y revisar realidades de la comunicación sin reducir su complejidad cognitiva y expresiva. Por otro lado, producir video ensayo y video arte para Internet, un espacio que replantea la legitimación y la valoración y favorece fenómenos como la apropiación y la subjetivización total de los artefactos requiere por parte de los creadores una competencia de proyectualidad crítica, sin la cual se someterían incondicionalmente a las tendencias de creación, exhibición y circulación de Internet.

Tener conciencia de su propia subjetividad y de la subjetividad del otro, integrarlas conscientemente en el proceso creativo, con su intencionalidad e identidad, aporta a la matriz conceptual e ideológica del diseño y a la

propia instancia identitaria y creativa del diseñador. Este proceso se realiza en el marco de la interdisciplinariedad, propia de los proyectos de diseño, la cual crea un espacio de desarrollo de las competencias de análisis, síntesis, vertimiento semántico y construcción semiótica de un producto integral, en el cual interactúan varios lenguajes y medios, como en el caso del diseño audiovisual. Este conjunto de resultados didácticos se proyecta hacia su posible aplicación en otras situaciones de formación universitaria.

En un segundo plano, los resultados se definen como artefactos: los videoensayos y los videoarte que ingresan en el canal VIDI y son presentados en eventos académicos y eventos para el público general. En el mismo plano están los dos libros – “Video Ensayo” y “Audio Diseño”, parte de una colección de libros impresos, cuyo PDF digital se sube en el repositorio del Laboratorio de Investigaciones y Aplicaciones de Semiótica Visual.

El libro Video Ensayo fue aplicado en la realización del proyecto de video ensayo en base al texto de Byung-Chul Han, *La sociedad del cansancio* (2010), en la modalidad de *found- footage*. La elección del tipo de diseño audiovisual se debe a la importancia creciente del video ensayo en los diferentes campos de difusión de la información. Su desarrollo visual lo hace adecuado para la circulación por internet, llegando de este modo a un público amplio. Los videos realizados en *found footage* recogieron testimonios reales y realidades ficcionales que se articularon en proyectos argumentativos que siguieron el planteamiento del filósofo Byung-Chul Han para dar un diagnóstico crítico a la sociedad actual, advirtiendo sobre sus problemas y consecuencias. El libro Audio Diseño sirvió para la realización de los proyectos grupales de video arte de versiones actuales a cuentos tradicionales universales. Su aporte a la colección y al enfoque semiótico del audio en un audiovisual abordado desde la perspectiva de las estrategias de diseño lo proyecta hacia la fundamentación de todo tipo de video, independientemente del tema o de la modalidad constructiva. El desarrollo de los proyectos implicó la creación de una narrativa audio, en primer lugar, en base a sonidos, no a palabras; a partir de la narrativa audio se generó la narrativa visual. La construcción de versiones nuevas de cuentos conocidos garantizó la competencia y disposición del espectador de participar en la construcción de sentido a partir de fragmentos y puntos de vista inéditos.

En un tercer plano, se trató de la difusión de los resultados, a través de productos académicos como artículos y ponencias, para participar en el intercambio de investigaciones y experiencias de formación en diseño.

Conclusiones

Consideramos como punto de partida del proyecto de innovación didáctica y de su aplicación la necesidad de ampliar y consolidar una formación flexible, integral, multi e interdisciplinaria. En este horizonte, el desarrollo de competencias de investigación y construcción estratégica de proyectos de diseño mediante la propuesta metodológica de vertimientos intersemióticos debe ser

parte de la formación integral, flexible e interdisciplinaria de los estudiantes de diseño. Su inserción en el mercado ha puesto de manifiesto la importancia de la creación audiovisual abordada desde el diseño, con o sin animación. Por otro lado, el diseño diversifica continuamente sus manifestaciones y una tendencia que resalta es su interacción con textos informativos, argumentativos o expresivos, como complemento o avance de los mismos. La infografía, la ilustración cada vez más extensa y evidente en todos los campos del conocimiento, el diseño web, ponen permanentemente en contexto textos verbales, sonoros y visuales. En conclusión, integrar estos factores y fenómenos culturales en la formación de los diseñadores es una línea de acción que debe actualizarse permanentemente en tanto que contenidos, metodología y evaluación. El marco de una construcción estratégica de cursos de diseño prevé la formación con excelencia académica, la investigación, la consideración del entorno y la gestión. La innovación propuesta expande la esfera de la investigación y de la construcción de proyectos, aborda proyectos que intervienen activamente en las redes culturales actuales, opta por una autogestión de los grupos de estudiantes que resuelven los proyectos en un ambiente colaborativo, activo y real, con productos audiovisuales que muestran la excelencia de su formación académica.

La innovación ha demostrado su sostenibilidad, al contar con especialistas en el tema, con las herramientas necesarias (cámaras, iluminación, editora de sonido, computadoras y programas de edición audiovisual), el espacio de laboratorios y una red virtual de medios. La innovación es programada para futuros desarrollos, como matriz de proyectos didácticos.

El proceso recorrido ha contado con la participación docente y estudiantil y la evaluación del programa y de sus resultados ha mostrado su viabilidad y, al mismo tiempo, ha esbozado un campo de investigaciones. Se realizó el vertimiento de sentido de un texto verbal filosófico a un texto audiovisual; el resultado es un video ensayo. Se realizó el vertimiento de sentido de un texto verbal literario a un texto audio y del texto audio a un texto audiovisual; el resultado es un video arte. Los vertimientos de un texto a otro implican necesariamente un análisis y una resemantización generativa que pasa por la subjetividad de sujeto. ¿Qué ocurre si el sujeto es colectivo? Y ¿qué ocurre si se compara el proceso de varios grupos que trabajan con el mismo texto? Las respuestas a estas preguntas ampliaron el terreno de las competencias, de individuales a colectivas y colaborativas, a la vez que profundizaron en los valores de la subjetividad y de la intersubjetividad al permitir la comparación del trabajo de diferentes grupos y su evaluación horizontal por parte de los estudiantes. El fenómeno de la subjetivización del proceso creativo se articuló con la investigación interdisciplinaria de los textos fuente y con la construcción semiótica del audiovisual. Las competencias de investigación y construcción estratégica se enriquecieron de este modo con la reflexión sobre el rol del componente subjetivo en la creación y, ampliando la problemática, en la recepción. La investigación se diversificó y enfocó la dinámica adentro - afuera

mientras que los fundamentos semióticos incorporaron en sus niveles discursivo y expresivo la presencia de la intersubjetividad y la interdisciplinariedad.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D.P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento en una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Byung-Chul Han. (2010). *La sociedad del cansancio*.
- Coquet, J.-C. (1997). *La quête du sens*. París: PUF.
- De Certeau, M. (1999). *La cultura en plural*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Devalle, V. (2005). *La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del diseño gráfico*. Buenos Aires: Paidós.
- Fontanille, J. (2014). *Prácticas semióticas*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Jakobson, R. (1985). *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Ed. Planeta.
- Landowski, E. (2007). *Presencias del otro*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Parret, H. (2008). *Epifanías de la presencia: Ensayos semio-estéticos*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Samaja, J. (2004). *Epistemología y metodología: Elementos para una teoría de la investigación científica*. Buenos Aires: JVE Editores.
- Verón. E. (2001). *El cuerpo de las imágenes*. Buenos Aires: Grupo Norma.
- Verón, E. (1988). *La semiósis social*. Barcelona: Gedisa.

Abstract: The innovation provided by this didactic research applied to the development of competences for design focuses on interdisciplinarity and intersubjectivity as strategic components for the realization of audiovisual projects. Interdisciplinarity occurs between semiotics, design and audiovisual production; the creation of the videos incorporates literature, philosophy, social sciences and the sciences and arts of communication. The intersubjectivity is focused both on the plane of human relations and in relation to the second discourse that the design generates with respect to texts of human sciences and literature.

Keywords: Competence – interdisciplinarity – intersubjectivity – audiovisual project – discourse.

Resumo: A inovação proporcionada por esta pesquisa didática aplicada ao desenvolvimento de competências para o design centra-se na interdisciplinaridade e intersubjetividade como componentes estratégicos para a realização de projetos audiovisuais. A interdisciplinaridade ocorre entre a semiótica, o design e a produção audiovisual; a criação dos vídeos incorpora literatura, filosofia, ciências sociais e ciências e artes da comunicação. A intersubjetividade é focalizada tanto no plano das relações humanas quanto em relação ao segundo discurso que o design gera em relação aos textos das ciências humanas e da literatura.

Palavras chave: Competência – interdisciplinaridade – intersubjetividade – projeto audiovisual – discurso.