

Reflexiones de docentes en las XXIX Jornadas de Reflexión Académica

Fecha de recepción: junio 2021
 Fecha de aceptación: agosto 2021
 Versión final: octubre 2021

Carlos Caram (*)

Resumen: Las Jornadas de Reflexión Académica son un espacio de encuentro, debate e intercambio de todos los docentes de la Facultad. Se trata de un espacio donde se genera una reflexión sobre la práctica pedagógica y la producción de los estudiantes. Las reflexiones sobre la práctica requieren una distancia espacial y temporal del objeto de reflexión, así como un ámbito formal propicio de intercambio entre pares. Se adjuntan también las reflexiones realizadas por los docentes.

Palabras clave: Reflexión académica – profesores - práctica pedagógica – proyecto integrador - comisiones interdisciplinarias – interacción – intercambio

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 48]

Las Jornadas de Reflexión Académica son un espacio de encuentro, de debate y de trabajo reflexivo de toda la comunidad académica de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Se realizan de manera ininterrumpida desde el año 1993. Durante las últimas semanas de febrero los profesores y las autoridades de la Facultad realizan propuestas pedagógicas, reflexionan sobre los logros del año anterior, intercambian valiosas experiencias sobre la producción de los proyectos creativos de los estudiantes y presentan las nuevas líneas estratégicas de acción para el año. Estos proyectos pedagógicos creativos e innovadores junto con la tarea académica de nuestros profesores hacen que la Facultad sea líder en la enseñanza del diseño en la región.

Durante las Jornadas los profesores se reúnen en comisiones interdisciplinarias. En ellas los docentes exponen las producciones desarrolladas durante el año anterior. Se plantean dos categorías de producciones. Una categoría es la Producción Académica de los profesores, se trata de escritos significativos realizados en algunos de los Programas de Reflexión e Investigación propuestos en la Facultad. La otra es la Producción Creativa de los Estudiantes, es decir la concreción curricular. Todas las cátedras realizan un Proyecto Integrador de alta calidad, de proyección académica y profesional.

Este espacio de interacción e intercambio genera nuevas ideas y propuestas para elevar la calidad de la enseñanza, del aprendizaje y de la producción de los estudiantes.

Por primera vez, las Jornadas de Reflexión Académica se llevaron a cabo de manera virtual del 17 al 26 de febrero de 2021.

Las Jornadas de Reflexión Académica son un espacio de encuentro de todos los actores y las producciones académicas, proyectuales, de investigación y profesionales de la Facultad.

En el siguiente escrito, las reflexiones se organizan por orden alfabético del apellido del docente.

Del pensamiento al papel

Pablo Alarcón

De un proyecto personal, se desarrolla una marca teniendo en cuenta las necesidades generales. Creación de un sistema gráfico que acompañe conceptualmente a la marca, comprendiendo los conceptos de *branding*. Desarrollo del manual de marca, donde se verificará todo lo aprendido, y aplicado en el desarrollo de su proyecto.

El espacio lúdico virtual como espacio pedagógico para la asimilación

Eugenia Álvarez del Valle

El año lectivo 2020 se ha desarrollado pleno de desafíos para los docentes. Adaptación a nuevas plataformas educativas, nuevas formas de vinculación con los estudiantes, nuevos métodos de interacción en el espacio virtual.

Dentro de este marco, intenté generar espacios para la participación activa de los estudiantes, la generación de ideas, la escucha, la asimilación de nuevos conceptos, la diversión en la clase, para así lograr una gran retención, tanto en la duración total de la clase como en la asistencia de la cursada.

Para todos estos objetivos, me han ayudado mucho los espacios lúdicos: juegos de pasapalabras, preguntas y respuestas con tiempos, crucigramas, ruletas que deciden quién va preguntar y quién va a responder, y otros juegos que, tanto al comienzo de la clase, como disparadores, como en el cierre de la clase, para comprobar la asimilación de conceptos, me han servido para mantener la participación activa de los estudiantes, logrando un mayor interés, interacción entre ellos y participación.

Fotografía e identidad

Javier Álvarez Gramuglia

Frente a las limitaciones concretas que impuso la pandemia por el virus Covid-19 en el año 2020, que restringió los espacios y modos de realización del proyecto integrador de la materia “Introducción al Diseño Fotográfico”, se replanteó el abordaje del proyecto hacia una propuesta donde la fotografía funciona como una herramienta para desarrollar la mirada, activar la sensibilidad y estimular la reflexión crítica sobre la identidad. Fotografiar para entender, para dar forma, o para construir una nueva realidad.

Entendimos la identidad como una construcción que podía ser abordada desde lo individual o lo colectivo, teniendo presente que la pregunta por la identidad es también una pregunta por la otredad.

La luz y el tiempo, como materiales brutos de la fotografía fueron los articuladores del relato. El diseño le dio forma e hizo posible la construcción consciente de una serie de imágenes con sentido.

Caminos diferentes, targets diferentes

Isabel Álvarez

“NotCo” es una *startup* chilena que se propuso crear alimentos a base de plantas, con las mismas características nutricionales, de saber y textura que las tradicionales de origen animal.

En principio la propuesta suena atractiva para un público vegetariano y vegano, comprometido con la alimentación a base de vegetales. Pero la marca se propone ampliar este target: además de ese grupo autodeterminado, busca captar a aquellos cuyo su objetivo no es reemplazar comida de base animal por una de base vegetal, sino que están interesados en el cuidado del medioambiente y desean que su alimentación no dañe el ecosistema planetario. Así, abre nuevos horizontes, con un mensaje diferente que hace eje en los beneficios ecológicos globales, más que en la alimentación individual.

Integración Virtual

Gustavo Ameri

La siguiente reflexión estará centrada entre las oportunidades y las desventajas que se han presentado durante la cursada del año 2020 para la gestación y el desarrollo del proyecto integrador en tiempos de pandemia. La producción musical en vivo y la gestión de trayectorias artísticas se vieron interrumpidas en la actividad central de un sector que se nutre principalmente de la presencialidad del público para su crecimiento, lo que implicó la necesidad de virar a modo virtual como único canal de conexión con las audiencias.

En el marco educativo se dieron las mismas restricciones respecto a la presencialidad; replicando de igual modo las limitaciones que el sector cultural encontró al momento de diseñar sus estrategias en un contexto adverso. Esa misma situación es la que hubo que enfrentar para trabajar el Proyecto Integrador ya que en

Management Artístico I la centralidad de la cursada está fundamentada en el diseño de una estrategia de desarrollo para un proyecto emergente artístico-musical que pueda ser aplicable por los integrantes de dicho proyecto, seleccionado por los alumnos a partir de distintas premisas que ellos deben atender al momento de elegir. La imposibilidad del encuentro de los grupos de trabajo, trajo aparejado ventajas y desventajas durante la cursada que se vieron reflejadas durante el proceso de cursada y en los resultados alcanzados por los diferentes grupos de alumnos; y en la necesidad de crear un nuevo marco educativo para el Proyecto Integrador por parte de la cátedra generando nuevas perspectivas de aprendizaje y enseñanza.

Dictado de clases remota y sus ventajas en el ámbito audiovisual digital

Facundo Andicoechea

En este último año que pasó, el mundo académico se vio en la obligación de reinventarse y de echar mano a todas aquellas herramientas existentes, que nos ayuden a convertir el aula física, en un espacio virtual. Con muchísimas dudas, los docentes comenzamos a explorar herramientas (que existían hace mucho) que no habíamos necesitado usar hasta el momento.

En mi caso, fue muy grata la sorpresa de encontrar como mi materia, que es del ámbito audiovisual, se vio potenciada y beneficiada de múltiples maneras. En este sentido no fue conflictivo en lo absoluto el saber que este año que comienza también seguiré dictando mi materia de forma remota.

En estos encuentros de reflexión, me gustaría compartir mis opiniones y aprendizajes con respecto a las materias del espectro audiovisual digital. Y debatir cómo, (cuando el contexto nos lo permita) incluir la presencialidad con un sentido lógico, pensando un espacio híbrido de aprendizaje que nos devuelva la calidez del encuentro, sin perder el universo de herramientas, que han potenciado para bien nuestros ámbitos de enseñanza.

Creatividad en las campañas de RSE

Mónica Antúnez

En mi asignatura “Relaciones Públicas III”, con los alumnos del segundo año de las Licenciaturas en Relaciones Públicas y en Publicidad, hemos trabajado con campañas de comunicación integrales donde se relaciona una marca / producto real y se planifica una campaña de comunicación en diferentes tipos de medios, con la particularidad que esa marca deben relacionarla con algún tipo de necesidad social actual con la que ellos se encuentren motivados a realizarla. Deben aplicar su originalidad en encontrar una fundación existente o crearla, o cómo cubrir esa necesidad a través de la empresa para la que están trabajando.

Esa creatividad para planificar los medios y la campaña, también se tiene que dar en el vínculo y la coherencia de la marca, el target y el posicionamiento, con la responsabilidad social elegida por los estudiantes (como el *bullying*, inserción laboral, discriminación).

Temáticas en cuarentena

Martín Aratta

Comenzando el desafío de un nuevo ciclo lectivo en pandemia, ponemos en la balanza la experiencia del año pasado, sus enseñanzas, sus particularidades, en relación a la práctica habitual. Encontramos así una cantidad de detalles aparentes que al ponerlos bajo la lámpara dejan de serlo, y se transforman en características notables.

Una mirada retrospectiva sobre las temáticas ofrecidas por los proyectos de creación de los estudiantes de “Guion Audiovisual I” en ambos períodos del 2020, nos muestra mucho de evasión, algunos paraísos fantásticos, ciertas formas de indagación histórica y a través de ello, una fuga al pasado.

Didáctica grupal para el aprendizaje individual

Catalina Arenas Uribe

La enseñanza actual requiere de estrategias didácticas para lograr progresos.

En este escrito se reflexiona sobre cómo alcanzar un buen aprendizaje bajo la oportunidad grupal y el proceso de gestación de una nueva concepción de educación para transmitir, masiva y eficazmente, conocimientos que requiere la sociedad para la construcción e implementación de modelos que respondan a las necesidades de cada contexto, que menos que reforzar la idea de una identidad, sobre todo instaure la aceptación de la presencia del otro. No obstante, se busca entender la forma en la que se transmite conocimiento para la construcción individual y colectiva.

Valorando el proceso de aprendizaje no solo desde lo académico sino en lo personal, para incitar a la formación de profesionales y transmisores del conocimiento en sociedad.

Investigación morfo-proyectual

Maximiliano Asprea

Dentro del “Taller de interiores V”, de la carrera de Diseño de Interiores desarrollada en la Facultad de Diseño y Comunicación, los estudiantes transitan por medio de un trabajo práctico integrador que se divide en diversas instancias proyectuales investigativos, teóricos y propósitos.

Una de las primeras etapas es la de indagar acerca de una temática proyectual morfológica, la cual deben seleccionar dentro de un listado desarrollado en las consignas del trabajo práctico integrador.

Esta primera aproximación va a constar de dos etapas, la primera de investigación teórica y la segunda de investigación proyectual, en donde el estudiante va familiarizándose con la temática asignada y va indagando las diversas posibilidades que esta ofrece al momento de tener que proyectar formas.

Luego, en las siguientes etapas, el estudiante comenzará a plasmar, bajo un nivel entitativo abstracto, su conocimiento adquirido bajo los diversos ejes temáticos

derivados de la morfología general y su propia investigación.

Educación 3.0: La intervención de las redes sociales en los proyectos Integradores

Gioia Avena

Para la realización del proyecto integrador final se tomó como punto de partida e inspiración en la materia “Diseño de Indumentaria II” el “*Street Art*”. Investigación del surgimiento de este movimiento, artistas representativos, tendencias sociales asociadas, que busca generar una forma de expresión. ¿Qué me genera a mí cuando lo veo? ¿Cómo influyó la pandemia?

Se parte de la composición de un collage, luego de la etapa de investigación del tema dado y se comienza a incorporar la tridimensionalidad a través del trabajo a mano, sumado al digital y el uso de diferentes elementos, textiles y no textiles para realizarlo.

Desafíos de la enseñanza en contextos de aislamiento

Daniela Java Balanovsky

El 2020 trajo aparejados muchos interrogantes: ¿Cómo adquirir habilidades para las actividades académicas en el formato de la virtualidad? ¿Cuáles son las herramientas más adecuadas para realizar las prácticas académicas de materias proyectuales a distancia? ¿Con quiénes se puede armar una estrategia en equipo que permita interactuar, a pesar de no conocer personalmente al grupo? Estos y otros más han sido los desafíos que hemos tenido quienes integramos el equipo docente de la Universidad de Palermo en las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación. La cátedra que coordino tiene un plus de complejidad ya que se trata de un taller de fotografía y se sustenta puramente en la práctica, combinada con teoría y técnica.

Intentaremos compartir parte de las vivencias a partir de las producciones de las y los estudiantes, que son siempre un fiel reflejo de la actividad académica.

La enseñanza desde una mirada sostenible

Marianela Balbi

Presentar la importancia y responsabilidad de los docentes en la formación de profesionales con fundamentos sostenibles. Incorporar una mirada integradora de los aspectos sociales, ambientales y económicos en el desarrollo de productos y servicios, para que la Sustentabilidad forme parte de la práctica profesional. Es clave la resignificación del diseño como pilar y sostén de estas nuevas formas de encarar proyectos.

Para impulsar estos cambios es necesario comprender la importancia de la ética, la integridad y la transparencia como así también la responsabilidad intrínseca que conlleva la generación de un nuevo producto, su cadena de valor y de encontrar un propósito que genere impactos positivos.

Los talleres de escritura académica en tiempos de virtualidad

Laura Banfi

La pandemia trajo nuevos desafíos antes que una conciencia sobre la necesidad de reflexión sobre el cambio. Hacer talleres en tiempos de virtualidad obligada lleva al análisis pedagógico sobre la participación, la lectura y el uso de los recursos.

Usando el concepto de clase invertida, la enseñanza de taller refuerza el concepto de estar presente con saberes previos para producir nuevos hechos académicos. El aula virtual significa además basarse en el compromiso de estar ahí, más allá de la cámara. Repensar el lugar de la teoría como un monólogo incierto o como un intercambio de lectores previos al encuentro es obligado para los docentes universitarios.

La práctica de ejercicios se movilizó hacia la búsqueda activa en sitios web, a crear trabajos de discusión virtuales y a una puesta en escena distinta. El vídeo, la exposición, el juego creativo se combina con los espacios privados de las casas y lugares de conexión real.

Leer o escribir es más que antes un reto privado para un desafío público.

La búsqueda de un híbrido inédito: la escena teatral en la virtualidad

Ariel Bar-On

En la cátedra de “Dirección Teatral II” nos propusimos trabajar sobre textos de Bertolt Brecht. Cada proyecto fue creado de manera colectiva por distintos grupos que eligieron una o varias obras, textos o poemas del autor. La concreción de las escenas devino en lenguajes heterogéneos y en una búsqueda ecléctica, al mismo tiempo con un eje transversal común.

Los estudiantes llevaron a cabo versiones libres, adaptaciones, reformulaciones, acercamientos, distancias y propuestas generadas a partir de los escritos de Brecht. El desarrollo de los trabajos generó diferentes alternativas para indagar y reflexionar sobre formatos novedosos y sus complejidades, y para producir un resultado híbrido respecto del lenguaje teatral y las disciplinas que lo componen.

A partir de ejemplos concretos la exposición propone compartir el proceso de creación de los estudiantes; las inquietudes surgidas, las preguntas conductoras, las problemáticas y dificultades que aparecieron, y la búsqueda de diferentes posibilidades creativas que potenciaron la impronta grupal en los proyectos.

El currículum por competencias

Ezequiel Barbuscio

Quando hablamos del currículum por competencias nos estamos refiriendo a la capacidad de actuar de manera eficaz en un tipo definido de situación, capacidad que se apoya en conocimientos, pero no se reduce a ellos. En este sentido algunas de las características más importantes de este tipo de currículum son las siguientes:

permite realizar un conjunto de tareas y situaciones en las que apelamos a nociones, conocimientos, procedimientos, métodos, técnicas y otras competencias específicas. Sumado a ello, se realizan diversas acciones tales como relacionar, interpretar, interpolar, inventar, es decir, realizar operaciones mentales de acuerdo a saberes y esquemas que han desarrollado los estudiantes. En concordancia, a través de las competencias nos permite la posibilidad de actuar en un contexto singular con aquello que se sabe, permitiendo el pasaje a la competencia, realizando en la acción. Es decir que la transferencia o conocimiento se adquiere por el ejercicio y una práctica reflexiva en las situaciones donde se movilizan los saberes. Por eso es indispensable comenzar a pensar en una nueva forma de organizar el currículum integrando además las asignaturas, para que los docentes y los estudiantes puedan tener prácticas transversales y no atomizadas como ocurre actualmente.

El desafío del proceso creativo en la virtualidad

Valeria Baudot

El 2020 se presentaba como un año más dentro del calendario de la Facultad y así comenzamos a conocernos con los alumnos, como todos los años anteriores. Teníamos las planificaciones listas y cada una de las actividades que nos proponíamos realizar para lograr el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera significativa.

Pero, la realidad del Covid-19 nos hizo replantear todo lo propuesto y ajustar nuestras estrategias de enseñanza al nuevo contexto de la virtualidad. Así comenzamos a transitar un camino, hasta entonces desconocido para muchos de nosotros: “el desafío del proceso creativo en la virtualidad”. Rápidamente, adquirimos las herramientas tecnológicas que la plataforma Blackboard nos permitía y comenzamos a dar clases a distancia.

Rearmamos los contenidos adaptándonos a los nuevos recursos, nos volvimos expertos en acompañar a los chicos en la incertidumbre y reemplazamos el aula por la pantalla, los mails, chats y mensajes para que se sintieran más contenidos.

Y aunque muchas eran las dudas que muchos de los profesores compartimos acerca de si era posible realizar un proceso creativo significativo a la distancia, dos cuatrimestres y la excelente producción de los alumnos nos mostraron que es posible.

La re-significación de la inclusión tecnológica en las aulas digitales: nuevos modos de producción, circulación y recepción de los conocimientos

Mariana Bavoleo

En el transcurso del 2020, en un contexto de aislamiento social, incertidumbre y crisis global sanitaria, sin precedentes, el contrato educativo entre la universidad y sus alumnos tuvo que reformularse de forma rápida y abrupta. Los entornos digitales pasaron al centro de la escena pedagógica y se profundizaron las formas previas de trabajo.

Específicamente en el área de la producción y la escritura académica, se hizo más evidente que era necesario impulsar otra forma de investigar: colaborativa, participativa, reticular y dinámica.

Mediante los encuentros sincrónicos y el trabajo en pequeños grupos, se focalizó en que los estudiantes adquirieran tanto conceptos y procedimientos metodológicos, como herramientas digitales básicas para llevar adelante investigaciones exploratorias en el mundo académico.

La revisión de las nuevas dimensiones de la multialfabetización fue un desafío para abordar de forma reflexiva y profunda las nuevas formas de producción de escritura académica en el ámbito universitario. Fue necesario enseñar otra forma de investigar, más colaborativa y en red.

Pensamiento crítico del derecho ante contextos emergentes

Romina Becacece

Trabajadores de plataformas ¿Tienen derecho a sindicalizarse? El proyecto integrador seleccionado, además de reunir las características de concreción, claridad, y estructura; evidenció una gran capacidad del estudiante para realizar aportes creativos y complejizar situaciones; generando en el aula una experiencia de discusión y debate académico sobre problemas vinculados a la aplicación de las normas antes nuevos escenarios sociales.

El trabajo de investigación surge a partir del análisis de un fallo en cuanto a la posibilidad de asociación sindical de las personas que realizan tareas de *delivery* para la firma *RappiArg*, continua con el estudio del nacimiento de las asociaciones sindicales y las diferentes etapas que han atravesado hasta la actualidad.

De esta manera, se desarrolla la evolución fáctica y jurídica del trabajo como fenómeno social; como así también un análisis de la normativa vigente en materia de asociaciones sindicales. Por último, se lleva adelante un estudio sobre cuál es la situación normativa y jurisprudencial en otros países, para contrastar distintos ordenamientos y profundizar el propio.

Proyecto integrador sobre producto con aplicación de atributo diferencial a elección de cada alumno

Giselle Beltrán Cánepa

Se presentaron proyectos destacados de los alumnos de la materia “Planificación de Campañas II”, trabajo proyectual sobre producto al cual se le incorpora un atributo diferencial a elección de cada alumno.

Nuevas formas de producir

Federico Benoit

A raíz de lo que ya todos conocemos y observando el impacto que ha tenido esta pandemia en la industria audiovisual, decidí realizar cambios radicales en la materia que dicto.

“Taller de creación II”, es una materia que conlleva

mucha práctica en los estudios de Palermo TV y está orientada principalmente a la realización televisiva. Obviamente esto no podía suceder, así que focalicé en la nueva manera de hacer TV y alenté a que podamos producir igual.

Utilizando todas las herramientas que nos ofrece la tecnología, hemos podido realizar cuatro magazines de creaciones originales con resultados excelentes.

El compromiso como generador de interés y viceversa

Betina Bensignor

La automotivación del alumno es un elemento esencial para el aprendizaje significativo.

A partir de un cambio en la elección del cliente para la campaña del PI, se generó en los alumnos un involucramiento que superó las previsiones. En 2019, coincidente con el cambio en la metodología de evaluación, definí que los clientes sobre los cuales los alumnos trabajarían en sus campañas serían ONGs. Lo que aconteció superó cualquier cálculo, cualquier expectativa. A partir del momento en que cada equipo definió su cliente, las clases se convirtieron en un escenario de compromiso y enriquecimiento recíproco. Durante 2020 la virtualidad multiplicó los alcances a ONGs de otros países.

El proyecto integrador y la pintura como lenguaje contemporáneo

Diego Berger

La materia Taller de Reflexión Artística I se basa en el estudio de las vanguardias artísticas del siglo XX, su identificación, lectura y análisis de sus características principales, contexto histórico, temáticas y elementos estéticos destacados, además de contemplar en forma introductoria el arte anterior y posterior a las mismas.

Los estudiantes de la materia desarrollan un proyecto integrador donde se pone en práctica el método de análisis utilizado en las vanguardias, para aplicar a la obra de un artista contemporáneo, en una investigación individual. El método de selección de los artistas para la investigación, se basa en una primera selección de artistas contemporáneos que manejen diferentes lenguajes dentro del arte contemporáneo tomados de fuentes *online*, como galerías, museos y publicaciones digitales. Después de un trabajo de análisis y relación con las vanguardias, los estudiantes eligen un artista para profundizar su investigación. A partir de la experiencia *online* de la materia los trabajos integradores se basaron casi exclusivamente en pintura. En las jornadas de reflexión se profundizará sobre esta situación.

Deconstruir para construir

María Belén Berri

La deconstrucción nos permite desmembrar y visualizar nuevos elementos de manera independiente, que pueden volverse útiles y hasta claves en la construcción de una nueva imagen.

En el transcurso de la cursada de Taller de Moda IV, el

objetivo es que los alumnos encuentren sus propias herramientas en la creación de sus imágenes y personajes, como así los llamamos, a través de diferentes ejercicios de abstracción de su primer trabajo disparador, que es un collage.

Todo este proceso, acompañado también en la construcción de una fundamentación teórica, da como resultado la construcción de los figurines (personajes) con su indumentaria, que conviven en un entorno determinado, y se plasman dentro de un *Libro de Artista* como modo de portfolio.

Presentaré como ejemplo, el *Libro de Artista* de una estudiante.

La construcción del punto de vista en los ensayos académicos

María Elsa Bettendorff

Al tratarse de textos de carácter argumentativo-expositivo, una de las mayores dificultades que suelen enfrentar los estudiantes en la producción de ensayos académicos es la de tomar distancia de las fuentes consultadas para lograr construir un punto de vista que les permita apropiarse de la problemática abordada, en lugar de limitarse a reproducir y cotejar las posturas de los autores sugeridos por la cátedra.

Si bien el marco teórico es de fundamental importancia en la elaboración de estos escritos, ya que sostiene el proceso reflexivo y a la vez garantiza la asimilación y comprensión de los contenidos específicos de la asignatura (o de la temática de un proyecto en particular), es la posibilidad de trascenderlo y atreverse a tomar la palabra desde la propia experiencia interpretativa lo que abre las puertas al pensamiento crítico.

Culturas del mundo: Terrestre

Eugenia Biagioli

Los trabajos que se presentarán, son creaciones de alumnos de Diseño de Indumentaria I, en los que debían realizar dos prototipos luego de hacer una investigación de un animal terrestre, al que lo situaban en su lugar de origen y de ese lugar se seleccionó una cultura representativa.

Se hicieron dos collages, el primero mostrando literalmente estas tres investigaciones, luego hacían una tormenta de ideas de donde debían seleccionar cinco palabras como mínimo para representarlas conceptualmente en un segundo collage. Asimismo, debían representar dichas palabras en texturas. Al finalizar esa etapa debían realizar el primer prototipo, en una versión no comercial en lienzo, y el segundo prototipo en una versión comercial en color, representando en su morfología algunas de las palabras seleccionadas. Posteriormente debían presentar sus diseños sobre figurín en color. También debieron realizar un *Fashion Film* utilizando la aplicación *TikTok*, además de realizar una producción de fotos en la que debían poder apreciar los diseños de frente, espalda y ambos laterales.

Una versión colaborativa en la evaluación de proyectos

Cecilia Bianchini

El ámbito corporativo y su cultura deberían ser una fuente casi necesaria de inspiración para modelos pedagógicos y académicos universitarios, especialmente en asignaturas de los últimos años y de modalidades proyectuales.

Este ensayo tiene el objetivo de analizar puntos en común entre las nuevas perspectivas en el trabajo corporativo y las perspectivas de proyecto profesional de una asignatura, con el fin de cuestionar una posible aplicación del primero sobre el segundo, especialmente en términos evaluativos. A partir de este análisis, se pretenderá elaborar una propuesta para encarar un proceso evaluativo integral, progresivo, colaborativo, positivo y basado en la retroalimentación.

Esta propuesta tomará como referencia la asignatura Relaciones Públicas VI, que es una asignatura de proyección profesional.

La clave es aprender, innovar, compartir

Noemí Binda

Esta asignatura tiene como objetivo final que el estudiante diseñe un libro de papel, de mediana a alta complejidad, aplicando los conocimientos de los principios del diseño editorial y creando un planteo conceptual coherente con el contenido de la obra y consistente con un correlato gráfico innovador, original e identitario. En el diseño editorial, específicamente el diseño de libros de papel, trabajamos con el inmenso potencial gráfico de las palabras.

En plena pandemia, la modalidad de enseñanza-aprendizaje es *online*, la producción se fusiona con el tiempo de leer, de apropiarse del texto y de diseñar un libro como objeto de valor que convoca a una transformación, a un instante mágico de paralización del tiempo.

A través de la modalidad a distancia el estudiante tiene una activa participación promoviendo el aprendizaje de carácter autónomo. La tecnología no reinventa la pedagogía, solo amplía sus posibilidades. La clave es aprender, innovar, compartir.

Logros del Proyecto Integrador

Susana Bobbio

Mostrar 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 representan a dicho artista y con esa elección piensan una metáfora, de esta manera aplican una figura retórica a su futuro afiche.

Los pasos a seguir son: proponer una trama o una textura visual para el fondo de la pieza gráfica. Más tarde aplican las tres dimensiones del color (saturación, valor y tinte) según les sea necesario. Por último, aplican al slogan una tipografía según criterios teóricos para elegir una buena familia tipográfica. La última actividad

consiste en hacer un sistema gráfico con una pieza más, que se le agrega al afiche: la invitación al evento que brinda el personaje elegido. Consiste en aplicar diferentes niveles de lectura ya que se trabaja el texto en forma informativa.

¿Por qué la necesidad de experimentar en la realización del video minuto?

Néstor Borroni

A los alumnos de primer año que recién se inician, no les es fácil comprender el lenguaje audiovisual para poder analizarlo en profundidad. Deben realizar muchos ejercicios de análisis de películas, secuencias, escenas, puesta en escena, acompañado con textos, para así poder vislumbrar que todo está colocado por algo, no es casual, es buscado. A partir de ahí, deben visionar el resultado final de su historia para poder transitar todo el proceso necesario para lograr el objetivo, contarla en un minuto y lograr el resultado deseado.

La gran satisfacción es que el alumno pueda incorporarlo y que en su conclusión de cursada ponga textual: "Buscar un orden en cada plano para encontrar naturalidad en el discurso audiovisual y que el espectador no se distraiga con planos forzados o aburridos". Eso significa que comprendieron el objetivo de experimentar la realización del video minuto.

El docente como consultor de emprendimientos

Diego Bresler

Con la pandemia se aceleró el *aggiornado* modelo de trabajo en el aula. La forma de relacionarse entre alumnos y docentes fue cambiando. En un proyecto de materia donde el objetivo es el conocimiento del mundo del emprender en el área de las industrias creativas, se debe seguir evolucionando.

Pasamos de la etapa de considerar al docente como un transmisor de conocimientos, luego fue un facilitador de herramientas y ahora podemos considerar una nueva etapa. Consideramos la idea de convertirnos en consultores de los alumnos. Utilizamos modelos relacionados al ámbito laboral e incluimos estructuras asociadas al proceso de mentoría de proyectos.

Vemos cada alumno como dueño de un emprendimiento que va a implementar y el cuerpo de docentes funciona como el *consultor* contratado para lograr el delineado y las primeras etapas asociadas a su implementación. Los alumnos se convierten en los *jefes* del proceso de trabajo y los docentes somos los colaboradores que debemos trabajar con ellos en la definición de sus hitos, entregables y demás elementos de un proceso de consultoría.

Optimizando y comprendiendo herramientas para generar un proyecto visualmente atractivo a distancia

Macarena Bruno Ordoñez

La asignatura Taller de Producción 2 introduce al estudiante de la carrera de Diseño Industrial en el mundo de

las generaciones de las formas y su vínculo con el Diseño de objetos cotidianos. Es un primer acercamiento a la morfología y su relación con el espacio a través los diferentes sistemas de representación; identificando rasgos y características de objetos existentes con el objetivo de analizarlos, comprenderlos y deconstruirlos para luego reconfigurarlos generando propuestas estéticas consistentes diversas justificadas en términos empíricos.

La migración del sistema presencial al online obliga de alguna forma a utilizar nuevos canales de exposición de los proyectos para que puedan verse realmente atractivos y lo más tangibles posible que luego serán de gran utilidad en la vida profesional de los estudiantes a la hora de presentar proyectos a clientes.

En particular se expondrá el caso de Felipe Catz, quien ingresó en la materia sin previo conocimiento del modelado 3D y renderizado y finalizó rindiendo su examen final con un proyecto contundente.

Troll. Animatic (maqueta de animación)

Ramiro Cabrera

El objetivo del corto es en primer lugar mostrar que el aspecto físico y las primeras impresiones pueden ser imprecisas a la hora de mostrar el verdadero carácter de una persona. Esto se puede observar en la contradicción que se produce entre la apariencia del protagonista y su posterior forma de actuar y su personalidad.

El personaje principal es un *troll* de gran tamaño y aspecto un tanto intimidante, pero en realidad se trata de alguien dócil y amable, que se encuentra pasando un mal momento.

En segunda instancia, el cortometraje también deja un mensaje acerca de tomar decisiones difíciles, como puede ser dejar un trabajo estable pero que genera disgusto, para dedicarse a lo que uno realmente le apasiona o hace feliz.

Cambios en el consumo con el Covid

Sandra Cabrera

En el desarrollo de la cursada de Comercialización I durante el segundo cuatrimestre, me pareció fundamental desarrollar cuales son los cambios en el consumo con el Covid, para que los proyectos que propongan los estudiantes tuvieran en cuenta las tendencias que ya se observan en el mercado.

Fue así como juntos fuimos armando una lista de cambios que fuimos detectando. El consumo ético y sostenible se aceleró con el Covid-19, así como se profundizó el uso de los medios digitales. Conceptos como consumo responsable, huella de carbono y economía circular fueron incluidos en los proyectos.

Otras de las tendencias que se observaban están relacionadas con el aumento del consumo de proximidad, ecológico y sano. Más elaboración propia y menos alimentos industriales. Reducción de emisiones de transporte, más teletrabajo que podría mantenerse en parte en el tiempo. Así como poner foco en el cuidado de la salud, la calidad de vida, y la llamada tercera/cuarta edad como

segmento de consumidores. Desarrollaré algunos de los trabajos efectuados que incorporan estos tópicos.

Concept art universo propio

Agustín Calcagno

A comienzos del año lectivo, debido a la situación particular de pandemia que nos toca atravesar, surgió la posibilidad de plantear una dinámica laboral para posibles futuros clientes, donde la cuestión presencial en un lugar de trabajo no fuese necesaria.

Si bien esta forma de trabajo *freelance* de manera remota es algo que ya se estilaba en el mundo de la Ilustración, videojuegos, comics, etc.; al habernos visto confinados por la pandemia y surgir nuevas dinámicas de trabajo, fue una buena oportunidad para generar este tipo de escenario posible para futuros trabajos de los alumnos/as. Cada uno debía generar una cantidad de piezas de ilustración (creación de personajes / escenario / elementos de ese universo) que sirvieran para presentar un proyecto al posible cliente y mostrarse varios aspectos de ese universo de propia autoría.

Documentales transmedia IGTV: Relatos de cuarentena

José Luis Cancio

Los proyectos interdisciplinarios de Taller de Creación II realizados en redes sociales reúnen relatos, testimonios y vivencias de la cuarentena que dan cuenta de los efectos sociales de la pandemia en la región.

Desde varias preguntas disparadoras se retrataron panoramas desde diferentes aspectos sociales como los vínculos familiares, laborales e institucionales; la alimentación en esta coyuntura; el turismo; las personas adultas mayores; el teletrabajo; la educación y su contexto. Para esto, se realizaron entrevistas y diversos formatos de *Instagram TV* que incluyen material enviado directamente desde la comunidad, como videos, entrevistas, fotos y *podcasts*.

Proyecto de investigación y su perfil social

Fernando Caniza

Durante el 2020 se produjo la adaptación de la clase presencial a un formato virtual por efectos de la pandemia. Esto significó el desarrollo de transformaciones en la planificación y desarrollo de una clase, con la necesidad de potenciar nuevas habilidades en el uso de tecnología, pero también pedagógicas.

Sin embargo, a pesar de los cambios, el proyecto de investigación, en tanto propuesta integradora que cierra el ciclo de graduación, pudo continuar su producción académica orientada con un claro perfil social, apuntando a temáticas de alto impacto que beneficia a las personas en su conjunto.

A las temáticas de bien público, accesibilidad, sustentabilidad, diversidad y género, se sumaron los cambios propios de los tiempos actuales, en el que se produjeron importantes variaciones en los modos de pensar la producción y el consumo.

Ruidos en la comunicación

María Lourdes Capitanich

La presentación desarrolla una complicación actual que tiene que ver con la dificultad que presentan los alumnos para construir mensajes que resulten coherentes, concisos, significativos y contemporáneos.

Analiza las causas de dicho fenómeno y el bagaje con el que él o la alumna llegan a la cursada. Asimismo, se plantea la importancia de resolver este problema en el marco de la Facultad de Diseño y Comunicación y, a su vez, reafirmar y consolidar la posición del estudiante como comunicador. Presenta, por otra parte, soluciones viables, que fueron utilizadas durante el último ciclo académico por la cátedra para fomentar, guiar, y posibilitar una mejora en este aspecto que permita, en cierto modo, eliminar estos ruidos en la comunicación para hacerla más eficaz.

Ampliando horizontes creativos

Andrea Cárdenas

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller de Moda I de las carreras Diseño de Indumentaria y Producción de Moda.

Se trata de investigar e indagar en la imagen del figurín como aspecto comunicativo y simbólico tanto en el ámbito de la Ilustración de Moda como del Diseño de Indumentaria.

Tomando como eje de estudio e inspiración la producción de artistas y diseñadoras argentinas, teniendo en cuenta la implementación de técnicas que posibiliten la experimentación desde lo creativo y lo lúdico, no perdiendo de vista el diseño del figurín con una impronta personal, y por ende en conexión estrecha con las actividades académicas que se desarrollan en el Proyecto Integrador Final. Articulando de manera innovadora, los saberes, los contenidos disciplinares y las competencias adquiridas en la asignatura.

El content marketing como hilo conductor en las producciones académicas

Ximena Castellani

Cierto es que el mundo de las comunicaciones se ha transformado; los modelos, los roles, los comportamientos, etc. Ya sea por los avances tecnológicos, por los cambios en los estilos de vida, por la dinámica social/económica de la coyuntura, por el mismo paso del tiempo. La pandemia impulsó cambios profundos y radicales de manera inmediata, que hacía tiempo venían gestándose.

La educación, dentro de un espacio educativo -virtual o presencial- mutó a un enfoque en donde, además del propio contenido, su calidad y claridad, entra en juego el relato, la narrativa y el arte de empatizar para comprender qué y cómo necesitan aprender los alumnos para entregar producciones académicas acordes a esa necesidad de forma pertinente y convincente.

Tejidos online

Patricia Charo

Producción de tejidos elaborados y desarrollados por los alumnos con técnicas manuales y materiales orientados a su temática elegida.

Un gran desafío en materializar tejidos con aprendizaje online y un excelente resultado. Dando como resultado una muestra de que aprender y ejercitar siempre dan resultados positivos bajo cualquier desafío.

Concreción virtual

María Cecilia Chevalier

Como docente de la materia Diseño de Productos 2 durante el segundo cuatrimestre, invito a reflexionar sobre las ventajas y desventajas de la virtualidad a la hora de concretar una idea. Considerando que este año los docentes hemos tenido que aprender y desafiarnos a nosotros mismos sobre cómo comunicarnos con nuestros estudiantes, cómo establecer responsabilidad, compromiso y cómo establecer casi un inflexible cronograma para llegar con los tiempos previstos para cada trabajo. Como así también la importancia de los tiempos de presentación y avances de cada estudiante durante las clases.

Resalto la palabra concreción porque considero que invitó a poner en crisis como la virtualidad ha presentado ciertas ventajas que podemos considerar para la vuelta al taller presencial cuando se efectúe.

Morir-nacer

Guillermo Cistari

La siguiente experiencia pedagógica pertenece a la asignatura Introducción al Discurso Audiovisual. El objetivo que se propone es construir conocimiento, a partir de problemas que pongan en crisis creencias instaladas y motiven la búsqueda de nuevos modos de resolver.

La primera actividad (o premisa) consiste en realizar un video-minuto, sin experiencia previa, que permita hacer un diagnóstico y ponga en evidencia la necesidad de investigar.

En el instante en que lo heredado se percibe como insuficiente, el alumno queda permeable para iniciar un segundo momento: su emancipación como espectador, habilitando la capacidad de analizar e identificar los mecanismos que intervienen en la construcción de un relato audiovisual.

Después de integrar nuevos conceptos y metodologías que incluyen guion, dirección, fotografía, producción, sonido y montaje; se culmina con una última actividad: la creación de un nuevo video-minuto en donde los mismos alumnos acaban siendo testigos de su propio proceso de aprendizaje y evolución a lo largo de toda la cursada.

Bubble Spring - primavera emburbujada

Gabriela Costa

Un nuevo comienzo de curso en una primavera 2020 muy diferente a las demás, tanto alumnos como docentes comenzamos este nuevo ciclo aun con distanciamiento social y cuidados.

La cátedra plantea a los alumnos elegir una flor o planta que los represente y que expliquen porque la han elegido. Por otro lado, que investiguen las distintas formas de domos geodésicos o burbujas gigantes que se usaban antes de la pandemia, como barrera o protección, y hagan una conexión con el momento presente que están viviendo. Estos son los temas disparadores para generar los trabajos prácticos de Diseño de indumentaria I.

Temáticas de los proyectos integradores en pandemia y cómo se relacionaron

Jorge Couto

En la cursada de Introducción a la investigación propongo un problema de investigación medio-fabricado para que lo puedan completar. Cada alumna o alumno debe elegir una cuenta de *Instagram* relacionada a su carrera y debe reflexionar sobre el rol imagen en relación a algo/dimensión/problemática que les parezca interesante. Por ejemplo: hubo casos, en carreras relacionadas a la moda, que eligieron cuentas de marcas de indumentaria y analizaron cómo era el rol de la imagen en relación al cuerpo bello-hegemónico (así pudieron deconstruir lo que construye visualmente, de forma repetida, la cuenta).

Mi objetivo en la jornada, es poder mostrarles un gráfico sobre las temáticas que trabajaron en la pandemia y cómo se fueron relacionando los marcos teóricos, formándose así, una hermosa y desafiante red de debate sobre el rol de la imagen en la sociedad y la cultura.

Museo Lego

Evelyn Cowper

Se elegirá un edificio preexistente al que se le hará funcionar una actividad museística y/o de actividades, culturales y recreativas diversas.

El sitio a intervenir es el Pabellón anexo al Museo Nacional de Bellas Artes, ubicado en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en el barrio porteño de Recoleta. El pabellón se sitúa sobre la Av. Figueroa Alcorta frente a la Facultad de Derecho de la Universidad de Buenos Aires. Diseñado por el arquitecto César Janello en 1960 para el Sesquicentenario de la Revolución de Mayo. Es un volumen prismático de base rectangular de dos niveles. Estructura modulada de acero y cerramiento vidriado.

Si bien consta de 17 módulos, solo se toman para la intervención 9 módulos y el primer nivel, los cuales corresponden actualmente a espacios gastronómicos.

Presentación final de la cursada “Taller Integral II”

María Celina Cowper

Taller Integral II es una materia de paisajismo que dictó en el cuarto año de la carrera de Diseño de Interiores. Los alumnos deben realizar el diseño de un jardín de 10 x 20 en donde se encuentra una pileta de 7 x 5. La elección del estilo de la casa es libre y el diseño del espacio también, pero deben usarse las especies vegetales dictadas durante la cursada. En este espacio, deben usar: material vegetal, materiales en solados y medianeras, mobiliario e iluminación, todo apto para exteriores. La presentación debe contar con: memoria descriptiva, fichas de las especies, presupuesto, láminas con la descripción de materiales, mobiliario y luminarias; croquis a mano alzada, *renders* y planos a escala.

El asistente académico como nexa hacia la virtualidad

Agostina Curcio

En materias de diseño y proyectuales, resulta posible afirmar que el rol del asistente académico es fundamental. En principio, como un puente entre los estudiantes y el docente, una figura que para aquellos que están cursando sus estudios resulta más cercana y accesible.

Sin embargo, a partir de la virtualidad, los asistentes académicos cobran un nuevo valor. Ya no solo son un puente entre el estudiante y el profesor, sino también entre la virtualidad y el docente. Desde una visión basada en sus experiencias como alumnos en otras materias, brindan un *feedback* continuo y constante acerca de las herramientas y estrategias.

Como profesores, esto implica una abierta escucha a quienes, desde su propio aprendizaje, brindan su saber respecto de las plataformas y las maneras posibles de adaptar la enseñanza. Si bien está claro que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera, el *feedback* de los asistentes académicos resulta fundamental para un primer acercamiento al dictado de materias de manera remota y una adaptación de los contenidos y las estrategias a la virtualidad.

Educación virtual: los desafíos actuales y futuros

Andrea De Felice

El 2020 fue un año de cambios, de replanteos. En tiempos de pandemia emergieron nuevas dinámicas alejadas de la presencialidad que es la manera habitual de la comunicación en el aula.

¿Qué significó un año académico entre pantallas? La transformación digital se aceleró y nuestras propuestas y prácticas debieron adaptarse para continuar el proceso de aprendizaje. La tecnología jugó un rol central para sostener los encuentros entre docentes y estudiantes a través de plataformas que permitieron interactuar, sumado a las nuevas estrategias para guiar esta hoja de ruta de Comunicación Oral y Escrita.

Se desarrollaron nuevas experiencias virtuales y se buscó motivar a los estudiantes para elevar la calidad de sus producciones. La modalidad remota fue avanzando

mediante encuentros sincrónicos, sin embargo, en mis cursos se manifestó cierta nostalgia por el regreso al aula presencial.

En el contexto actual, la incertidumbre existe y surgen nuevas preguntas: ¿Cómo será la educación post Coronavirus?

La partitura y la actividad práctica en la composición musical

Gustavo De Leonardis

La partitura es muchas veces el único medio para fijar ideas, procedimientos compositivos y generar conceptos. A través de la partitura se aprende, conceptualiza y hace interno aquello que de por sí (los sonidos y el lenguaje musical) es abstracto y a veces extremadamente complejo, pudiendo pasar a la práctica creativa con mejores resultados y mayor cantidad de herramientas. Por diferentes razones los estudiantes emprenden este aprendizaje con temores y dudas. Sin embargo, tras completar los objetivos propuestos, esos sentimientos se esfuman dando lugar a la seguridad, la superación y la convicción de vencer los propios límites.

Una idea, mil búsquedas creativas

Silvana Demone

Cómo de una misma consigna de trabajo final, los alumnos realizan una búsqueda creativa con diferentes puntos de vista y la utilización de varios materiales y variadas técnicas en sus primeros pasos en el diseño.

Diseñar y materializar en tiempos de pandemia

Carla Desiderio

Soy docente de las materias Diseño de Indumentaria III y Diseño de Indumentaria VI, que pertenecen al segundo y tercer año de la carrera Diseño de Modas.

En ambas materias es muy importante el seguimiento en el aula-taller. Este año el aula se trasladó a las casas de los estudiantes y de los profesores.

El taller se convirtió en una experiencia totalmente novedosa para todos, al desplazarse al momento de conectarnos sincrónicamente a través de una pantalla. Encontré situaciones muy particulares, realidades diferentes, que implicaron diversas problemáticas a enfrentar. Los estudiantes tuvieron que desplegar al máximo sus capacidades creativas para lograr desarrollar el proyecto planteado en cada materia.

El resultado fue magnífico, inesperado y emocionante. Mostraron una total predisposición de ayuda entre los integrantes del grupo y la resolución ante cada desafío planteado, fue asombrosa.

Los resultados superaron ampliamente mis expectativas, es por este motivo que voy a seleccionar algunos trabajos prácticos para ejemplificar cómo se llevó a cabo el proceso de diseño en cada uno de ellos y los prototipos materializados.

Experiencia Diseño en Perspectiva 2014-2021

Daniela Di Bella

Diseño en Perspectiva es una línea de Investigación que se desarrolla desde 2014 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) y la School of Design at Carnegie Mellon (CMU, USA), cuyo espacio de acción principal es el aula de Diseño IV de Maestría en Gestión del Diseño DC-UP.

Desde la asignatura los estudiantes inician una experiencia áulica que se continúa en su vida profesional, donde exploran y reflexionan sobre el diseño en contexto aplicando los conceptos y herramientas del diagrama heurístico del diseño para la transición, con el fin de desarrollar visiones de futuros sostenibles y posicionarse como agentes de cambio social y ecológico.

Armado de una revista digital

Ángeles Díaz O'Kelly

El cuatrimestre pasado trabajamos en el desarrollo y creación de una revista digital pensando en una publicación de *lifestyle* con notas de tendencias de consumo nacionales e internacionales.

Inspirada en una editorial de moda, cada alumna desarrolló el diseño de comunicación visual y verbal, como así cada contenido y diagramación.

Trabajaron en las distintas áreas de una revista. Tanto la tapa, índice, contratapa, entre otros elementos. La consigna también requería que la revista sea interactiva para poder plantear esa diferencia con una revista gráfica.

La revista está planteada en la plataforma de *Issue*, ya que es un formato que se utiliza para revistas digitales y es amigable en cuanto a su uso.

Procesos disímiles en los proyectos integradores

Díaz Urbano, Dolores

Se presentan dos proyectos integradores que no sólo alcanzaron un buen resultado, sino que los alumnos demostraron haber incorporado los conceptos de la materia de manera profunda en la presentación de su proyecto final. Aunque respecto al proceso de cada uno se observaron caminos, tiempos y ritmos diferentes, cada uno con sus diferentes dificultades y habilidades.

Finalmente, ambos alumnos advirtieron que sus trabajos eran parte de un proyecto integrador y que cada una de las actividades podían continuar evolucionando para poder llegar a un proyecto consistente que refleje un todo organizado y coherente, y así alcanzarán su máximo potencial al momento del fin de la cursada y presentación de su proyecto.

Concreción de organizaciones poliédricas

Pilar Diez Urbicain

Se trata de trabajar, analizar y explorar sobre uno de los poliedros vistos a lo largo de la cursada. Se plantean diferentes seccionamientos sobre la figura poliédrica elegida, obteniendo distintas piezas (modulares, simétricas, opuestas o espejadas). A partir de estas piezas

resultantes se deben generar diferentes agrupaciones y composiciones poliédricas contactando las piezas por sus caras planas y así obtener diferentes modos de lectura de la superficie.

Para la propuesta final se trabaja con diferentes materiales, colores, texturas y terminaciones para concretar las distintas variables.

El resultado del trabajo será un modelo que represente el poliedro trabajado, el cual debe conformar tres configuraciones diferentes: una cerrada (confirmando el poliedro) y dos abiertas distintas (descomponiendo el poliedro) generando nuevas formas de lecturas espaciales. Además de contemplar y concretar el aspecto configurativo del poliedro trabajado.

De la teoría a lo proyectual

Maximiliano Drager

En la ponencia se van a proyectar trabajos finales realizados por los estudiantes durante el transcurso de la cursada, con el objetivo de mostrar la parte creativa y la evolución a medida que van transcurriendo las clases e incorporan nuevos conocimientos.

En dicha proyección se mostrará cada una de las etapas transitadas durante el desarrollo del trabajo junto con el análisis y argumentación correspondiente.

Se podrá observar el paso a paso, la cocina donde se creó y se desarrolló el proyecto.

Partiendo de una consigna dada, el estudiante utiliza el contenido teórico visto en cada uno de los módulos de la materia para generar un concepto a comunicar que posteriormente se verá reflejado en una pieza visual. Los temas y las actividades desarrolladas en cada una de las clases, crean en el estudiante, nuevas herramientas para poder crear la pieza gráfica final.

Carpeta de producción, tráiler y presentación de un largometraje

Dusi, Gimena

Presentación de la carpeta de producción de un largometraje, tráiler y *pitching* de alumnos de Producción Audiovisual II.

Partiendo de un guion de largometraje trabajan en grupo el desarrollo de la carpeta de producción para presentar a posibles inversores o festivales en el mundo.

Se presenta también un tráiler con imágenes de otras películas, creado y editado por ellos y una presentación virtual del proyecto como equipo.

Estrategias para el desarrollo de clases en modalidad online

Tali Elbert

Estrategias para pensar diferentes metodologías que faciliten el desarrollo de las clases bajo la modalidad *online*, tanto sincrónica como asincrónica.

Prácticas basadas en la prueba y el error, con el fin de establecer mejoras en el desempeño de este nuevo formato. Despliegue de una mirada que permita adaptar los con-

tenidos de clases presenciales a las clases en modalidad *online*. Se presentará una selección de los mejores trabajos de los alumnos realizados bajo este nuevo sistema, con el fin de reflexionar cuál es la metodología más adecuada para facilitar una mayor participación de su parte.

Challenge, la mordrería como elemento creativo

Nadia Elia

Ejercicio elaborado en clase en el cual el alumno debe resolver mediante pautas establecidas la mordrería de un diseño propio utilizando técnicas orientales.

Adaptación de contenidos de Introducción al Lenguaje Visual a la enseñanza virtual

Alejandro Enricci

Experiencia compartida sobre la adaptación del espacio curricular de Introducción al Lenguaje Visual a la plataforma virtual. Mejoras del segundo cuatrimestre con respecto al primero. Respuesta de los estudiantes a este nuevo proceso de enseñanza y aprendizaje. Resultados obtenidos y diversas consideraciones sobre aspectos que siempre se pueden mejorar y logros obtenidos. Muestra de trabajos realizados por los estudiantes. Por último, conclusiones sobre la importancia de mantener esta vía interactiva de comunicación, intercambio y aprendizaje aun volviendo a la presencialidad en un futuro cercano.

Modelado 3D inorgánico

Ezequiel Eppenstein

Si bien la producción de modelado inorgánico puede ser muy amplia en cuanto a las áreas de aplicación y desarrollo, el aprendizaje y de las técnicas implicadas, hace que durante la cursada y dado el tiempo disponible, nos tengamos que enfocar en casos muy puntuales. Durante la cursada nos enfocamos en el modelado de superficies vehicular y luego en un proyecto de mayor libertad creativa y amplitud disciplinar: el diorama. En él se combinan elementos de varios tipos, por ej., arquitectura (interior y/o exterior) entornos (naturales y/o artificiales), vegetación, objetos, vehículos, ambientación, personajes y/o criaturas animales o de fantasía. Aunque no todos estos elementos combinados tienen que formar parte del mismo diorama necesariamente. En esta instancia los estudiantes aplicarán sus conocimientos técnicos aprendidos en la primera etapa de la cursada, sumándole y adquiriendo nuevas técnicas, propias de la creación de escenarios y entornos.

El proyecto de graduación remoto

Daniela Escobar

El proyecto de graduación revela la capacidad integradora de los estudiantes de diversas disciplinas de Diseño y Comunicación al finalizar su carrera, ya que es en esta instancia cuando demuestran lo aprendido durante todas las asignaturas cursadas y establecen la relación que existe entre teoría y práctica.

A raíz del contexto vivido de manera mundial en la pandemia 2020 las clases de Seminario de Integración I mutaron a la modalidad remota, por todo esto, el contacto presencial quedó suspendido. Si bien podría pensarse que la nueva normalidad afectó negativamente a los alumnos en cuanto a su rendimiento académico en la Universidad, pudo darse cuenta de lo contrario. No solo los estudiantes supieron adaptarse fácilmente al cambio de modalidad, sino que también la pandemia fortaleció sus capacidades profesionales en busca de nuevas temáticas, ejes de investigación e inquietudes disciplinares que permitieron una búsqueda de novedosas formas de encarar el proyecto de graduación desde su génesis.

Perderse para encontrarse

Tamara Espeleta Vicari

Siento oportuno presentar el trabajo de la alumna Mía Chiappori, titulado *Perderse para encontrarse*. La elección se centró en la temática por consigna del *mundo desértico*, fue un trabajo desarrollado en el primer cuatrimestre de 2020 bajo la cuarentena obligatoria.

En vinculación de idea y consigna la alumna asoció elementos característicos del desierto en conexión a las experiencias de la vida, en que la diversidad de obstáculos es necesaria para fortalecer los caminos del progreso y así en la inmensidad de posibilidades a elegir, el ser humano suele perderse para volver a encontrarse en uno mismo.

Todo el trabajo y los dos prototipos confeccionados maximizaban o minimizaban el discurso de la idea rectora bajo un profundo recorrido de investigación.

Introducción al Proyecto de Graduación: Creación de una Guía integral para participantes de Ciclos de Tutorías

Milena Faguagaz Musumeci

El escrito titulado, fue realizado como parte del Programa Protagonistas DC con la intención de aportar un documento académico guía, que sea de utilidad para los estudiantes que participan de forma remota en el marco de los ciclos de tutorías para las asignaturas Seminario de Integración 1, Seminario de Integración 2, Investigación y Desarrollo 1 e Investigación y Desarrollo 2, las cuales están dirigidas a quienes deben completar el proceso de desarrollo de sus Proyectos de Graduación.

En el contexto de la pandemia, se ha observado un incremento de inscriptos al espacio de tutorías *online* que retoman sus proyectos luego de pasar un tiempo alejados del escenario académico de la Universidad. Por esta razón, los estudiantes se encuentran frente a cambios estructurales y temáticos que necesitan un enfoque en profundidad y detalle.

La intención del aporte de este material, es agrupar en un solo documento la información necesaria, a fin de agilizar los tiempos de producción académica y mejorar la interpretación de pautas brindadas en los encuentros *online*.

Campaña Multimedia 360

Mariela Fajbuszak Bercum

Producción Digital VI es una asignatura que propone a los estudiantes un trabajo integral de investigación, diseño y creación de una propuesta 360 para una marca comercial del país. Los estudiantes diseñan una estrategia de comunicación multimedia teniendo, a la par, en desarrollo una investigación para conocer las características del cliente y del mercado, para así proponer la mejor alternativa creativa de promoción institucional. Esta campaña 360 debe abarcar diversos canales de comunicación audiovisual como redes sociales y transmedia. Para esto el estudiante aprende los diferentes formatos que puede alcanzar la campaña en los diversos canales de comunicación, generando finalmente una pieza audiovisual para *YouTube*, una pieza audiovisual para *Instagram* y varias piezas gráficas para *Facebook* y para *Google*. Las producciones audiovisuales incorporan la postproducción de imagen y la intervención gráfica, generando una pieza comercial con definición profesional incorporando variados lenguajes.

Desarrollo artístico y profesional en el espacio virtual

Eugenio Fernández Taboada

Durante el primer cuatrimestre del año 2020, las instituciones educativas junto a los/as docentes y las/os estudiantes vivimos un cambio radical en nuestra forma de hacer y pensar la enseñanza. El mundo cambió íntegramente.

La propuesta es mostrar algunos trabajos de cátedra donde estudiantes tuvieron que repensar totalmente la forma de producir y exponer su actividad artística y profesional. Si ahora el mundo pasa totalmente por canales virtuales, entonces las obras y la difusión de las competencias también lo harán.

Encontramos muchos desafíos y sin dejar de extrañar el espacio físico, la realidad virtual abre nuevas posibilidades para la producción de eso que nunca podría hacerse en este mundo, de una muestra que ya no depende de un lugar geográfico ni de un tiempo de exposición, de eso que solo depende de los límites que establecemos en la interactividad.

Acercamiento a la maquetaría y límites de la forma a través de la virtualidad

Lara Fernández Vallone

Se presentarán ejemplos de producción de alumnos que iniciaron su carrera de forma virtual. En los ejercicios presentados se analizará el acercamiento de alumnos que iniciaron su primer ciclo con esta nueva modalidad. Este ejercicio fue funcional al entendimiento del espacio, la materialidad, la tensión, la estructura y la forma. Estos ejercicios se analizan en paralelo con los realizados por los alumnos de último año, se reflexiona sobre su evolución y explotación de forma remota con materiales reciclados.

Se realizará un análisis y reflexión sobre mejoras y puntos relevantes para tener en cuenta en nuevos ejercicios

de taller virtual. Se pondrán ejemplos de recursos digitales que prestaron al desarrollo y entendimiento de ejercicios, luego concretados.

Pandemia: nuevos desafíos y enseñanzas

Carla Ferrari

El 2020 arrancó con una semana de clases y a la semana con el nuevo desafío de pasar la clase presencial a dar clases por dictado remoto. Toda una experiencia nueva en mi caso y lo mismo pasó con varios de mis alumnos. Este desafío trajo nuevas enseñanzas, nuevos aprendizajes y nuevas producciones de estudiantes con nuevas problemáticas para tener en cuenta como desafío propio de la docencia.

Particularmente mi proyecto de cátedra estaba basado en la enseñanza de la historia del arte y su bajada a determinados edificios de Buenos Aires que pueden ser ejemplos fehacientes. Ese fue mi proyecto que fue evolucionando a través de ya casi 5 años. En la pandemia el no poder visitar los edificios para su análisis y comparación con el estilo europeo visto, esbozo nuevos planteos y desafíos. Como docente les di la libertad a mis alumnos de una elección de tema en el proyecto integrador final, esta libertad a veces es peligrosa, porque genera un vacío muy amplio, pero por suerte esta libertad derivó en una gran cantidad de nuevos abordajes de una calidad muy buena y eso es lo que deseo compartir con ustedes.

La dinámica del taller y su adaptación al entorno virtual

Alejandro Firszt

Es sabido que el contexto de pandemia/cuarentena modificó de manera radical nuestra realidad cotidiana, cada ámbito de nuestra vida en mayor o menor medida se vio afectado por ese encierro forzoso que no solo determinó cambio de hábitos sino la concepción del trabajo.

La vida académica obviamente no fue ajena a esta realidad y espacios cuyas dinámicas históricas se mantenían estables, debieron encontrar mecanismos obligados de adaptabilidad con la finalidad de no perder su estructura primaria, y de esa forma mantener dentro de las posibilidades la mejor calidad posible.

¿Por qué saber curaduría de arte es útil para los diseñadores?

Clarisa Fisicaro

El proceso curatorial que consta de diferentes etapas partiendo desde la etapa de ideación de un tema hasta la exposición final, pasando por el diseño de montaje, es similar al proceso creativo y productivo de un diseñador. Por lo tanto, pasar por esta experiencia brinda nuevas herramientas y conocimientos para los futuros diseñadores que cursan la materia.

Se presentarán tres trabajos de diferentes alumnos, que muestran el proceso de punta a punta, comenzando con la ideación del tema, armado del guion curatorial, elaboración del ensayo y presentación del Producto Final.

Los trabajos que se expondrán son los siguientes: *El feminismo como protesta y revolución en el Barroco*, *Contenido Delicado* y *Los crímenes teatralizados durante el Barroco*.

Producciones generadas en el contexto virtual

Magalí Flaks

Durante el año 2020 hemos tenido que redefinir no solo las formas de dictado de clases sino también la forma de comunicarnos. Como docentes y como referentes. Como catalizadores de una situación global incierta.

El espacio áulico – uno de los espacios más importantes de socialización de los estudiantes – se vio interrumpido. Por todo esto, a lo largo de este período intenté que el espacio de la clase y más específicamente, el trabajo fotográfico que debían desarrollar en la materia que dicto – Taller de Fotografía I – pueda servirles como una herramienta de catarsis y como una forma de comunicar y exteriorizar los profundos cambios que cada uno ha transitado en estos tiempos.

Esto se vislumbró rápidamente en los trabajos que denotaron desde cierta soledad y aislamiento, aburrimiento en la convivencia del cotidiano, la aparición de nuevos rituales y costumbres, mudanzas, retornos al hogar familiar, etc., pero lo más importante: el alivio al compartir y ver semejanzas en las vivencias y experiencias, excedió ampliamente lo educativo para ser también un espacio de contención y apoyo.

Planificando eventos en tiempos de COVID-19

Marcelo Follari

Como resultado de la pandemia de COVID-19, los eventos musicales fueron cancelados. Así, la experiencia práctica que se venía ejerciendo cuatrimestre a cuatrimestre durante la cursada de la materia Producción Musical I (Eventos Musicales) tuvo que ser reformulada para poder continuar con los objetivos del curso y, a su vez, lograr un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes. En este 2020, se trabajó sobre el diseño de anteproyectos de eventos en forma grupal, incorporando todos los aspectos de la producción musical de eventos musicales.

Se incorporó además el análisis de diversas plataformas de *streaming* o transmisiones en vivo, como elemento actual y saliente en el negocio de la música en vivo.

El resultado fue positivo. Los estudiantes trabajaron grupalmente los diferentes aspectos del armado de eventos, el contexto actual del negocio, lo cual se ha visto comentado en las diferentes reflexiones pedagógicas de los estudiantes.

La puesta en común como herramienta de aprendizaje y creación del conocimiento

Yamila Fortini

La puesta en común consiste en exponer la diversidad de contenidos generados por los alumnos, haciendo hincapié

en la riqueza y variantes, y los diferentes procedimientos empleados para la generación de esos contenidos.

Son las producciones y manifestaciones particulares las que activan en cada uno de los estudiantes nuevas perspectivas, opciones y posibilidades, estimulando su creatividad y permitiéndoles adquirir un mayor conocimiento respecto de los temas u objetivos propuestos. El docente se convierte así en un mero guía, que deberá poner en evidencia y lo mejor de cada producción individual, valorizando la pluralidad y la originalidad.

La puesta en común se reivindica, incluso en estos tiempos de no presencialidad, como una invitación a colaborar en la construcción del conocimiento, viabilizando hoy en día por varias herramientas.

Consolidando el modelo virtual

Noemí Fuhrer

Llegar al aula y comenzar con la clase del día parece hoy una práctica añorada. El aula luminosa, a temperatura adecuada, sin invasiones sonoras. Características simples, que alguien se ocupó en considerar. Y el encuentro con las y los estudiantes, compartiendo el espacio y el tiempo en condiciones unificadas. De esa manera, cada individualidad lograba igualarse, convirtiendo a cada grupo en una unidad en sí misma. Con las clases virtuales, la primera gran diferencia es, la construcción de mi propio entorno docente. Luminoso, silencioso, cómodo, e intermediado por la tecnología. La segunda e inmensa diferencia es, la diversidad de universos que conforman la realidad de cada estudiante.

Coincidir en el tiempo, pero no en el espacio, nos obliga a incluir una nueva variable a considerar, y que tiene que ver con valorar la posibilidad de la otra/o de procurarse un ambiente con condiciones facilitadoras para lograr participar de la clase virtual.

Campaña integral de Medios

Javier Furman Pons

A partir de la elección y relevamiento de una campaña publicitaria actual que, válida con el docente de forma previa, el alumno debe ponerse en rol de *Media Agency* de la marca y proponer un ejercicio de *re planning* del *mix* de medios integral sin alterar los objetivos iniciales. Para ello, la elección de la campaña debe asegurar la composición de un *media mix* amplio y de alta carga publicitaria. El objetivo de la producción, radica en proponer cambios al *mediamix* inicial y justificar cuali y cuantitativamente todos los movimientos.

Cómo analizar y entender un emprendimiento en estado latente o real para lograr su buena evolución

Gastón Gabay

A través de esta presentación deseo transmitir el modo en que trato de ayudar a mis alumnos de la materia Administración a lograr la cristalización de sus proyectos personales sobre emprendimientos en estado latente o real.

Como los acompaño a tomar una posición más abarcadora para dejar de lado la buena idea y pasar a su ejecución de modo fructífero. Para lo cual solicito a los alumnos, que lo deseen, a investigar y seleccionar ese emprendimiento que se convertirá en objeto de estudio dentro del laboratorio que son las clases acompañadas de los trabajos prácticos que buscan la aplicación real de los temas aprendidos. De este modo trato que se involucren y participen activamente en el proceso de comprensión de esta realidad y sus efectos sobre esa organización.

Durante el desarrollo de las clases y los trabajos prácticos los desafío a superar los obstáculos que la realidad impone encontrando el modo de sortearlos.

Como complemento los impulsó a tratar de vislumbrar cómo será el futuro y rescato el esfuerzo individual o grupal.

Diseño de indumentaria online

Victoria Gabriel

La carrera de diseño de indumentaria siempre se enseñó de manera presencial, creyendo que no se podía enseñar de otra manera.

No cabía, hasta el momento, la posibilidad de una enseñanza *online*, ya que es una carrera de carácter puramente práctica. Pero los tiempos cambiaron producto de la cuarentena forzada por la pandemia y se debió enseñar de manera virtual.

La suspensión de las clases presenciales obligó, de improviso, a armar una modalidad de emergencia a través de clases remotas, las cuales, a pesar de estar en pleno proceso de desarrollo, se vieron muy buenos resultados.

La evaluación diagnóstica en el Seminario de Integración I

María Paula Gago

La evaluación diagnóstica o inicial es un instrumento que se utiliza al comienzo de un proceso de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de que el/la docente obtenga información sobre las condiciones iniciales de aprendizaje.

En este trabajo se propone que la incorporación de la evaluación inicial en Seminario de Integración I permitirá contar con información que posibilitará revisar la estrategia didáctica prevista y corroborar la ausencia o sobrepresencia de los saberes previos solicitados para la asignatura.

En este sentido, la evaluación diagnóstica constituye una condición de posibilidad para el desarrollo de un proceso de enseñanza y aprendizaje significativo en estudiantes que tienen que emprender la redacción de su proyecto de graduación a la vez que puede favorecer su autorregulación.

Reflexión acerca del primer año de cursada virtual en pandemia

Carmen Galbusera Testa

Estamos finalizando un año atípico en nuestras vidas, el 2020, al menos hasta aquí y ahora y respecto del mundo que hemos habitado con anterioridad: en la Universidad de Palermo de marzo a diciembre hemos transitado dos cuatrimestres de enseñanza remota, en mi caso sincrónica, es decir que las clases transcurrieron en el día y hora de la semana tal cual hubieran sucedido en la presencialidad, y con el docente y los alumnos conectados con cámara y micrófono mediante la plataforma.

El saldo es totalmente a favor, con clases ordenadas y distendidas, con elevada autogestión del alumnado y su agradecimiento al docente por haber disfrutado el aprendizaje.

Adaptación de los trabajos a la realidad del mercado impuesta por la pandemia

Daniel Gallego

Expondré algunos trabajos realizados por los alumnos de Publicidad V en donde el formato clásico de la materia giró hacia contenidos funcionales derivados de la cuarentena que tuvimos en 2020.

En ese contexto, las marcas se volcaron intensamente hacia la comunicación interna y desarrollaron *insights* de crisis que propusieron un modelo inspirador que sacará al consumidor (aunque sea solo por un momento) de un contexto depresivo, angustiante y de miedo. Las marcas líderes lo fueron haciendo de manera experimental en Europa y más tarde en todo el mundo.

Esos contenidos fueron trabajados en clase y readaptados según casos reales que los alumnos trabajaron no sólo en el momento 3 sino también el 100% plus, en donde complementaron lo producido con un autoanálisis de los procesos de trabajo y sus percepciones personales acerca de lo desarrollado.

Morfología: Generatriz y directriz. ¿Qué son y para qué sirven a la hora de diseñar?

Yamila Garab

Las nociones básicas de la geometría permiten pensar formas tridimensionales y a su vez también permiten plasmarlas materialmente. Por ello es necesario para el estudiante de diseño industrial conocer y aprender leyes como las de traslación y rotación de las generatrices y directrices, entre otras, en forma teórica y práctica.

Investigar a distancia: los desafíos que nos trae la pandemia

Nicolás García Recoaro

La pandemia ha traído desafíos a la educación. Dejar las aulas físicas, migrar contenidos, la irrupción de las clases virtuales. Un sinnúmero de retos que hemos debido enfrentar en tiempo breve y apremiante. En este escena-

rio, la consigna de desarrollar una pesquisa en Introducción a la Investigación, la primera para la mayoría de los estudiantes, nos permite repensar las formas de acercarnos a nuestros objetos de estudio, su contexto y coyuntura. 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 dejará este escenario inédito.

Pronto: creación en línea

Claudio Garibotto

La pandemia del Covid-19 obligó, durante el 2020, a dejar en suspenso las clases presenciales. Ante esta nueva normalidad, en el primer cuatrimestre dicté la materia Introducción a la Investigación de manera *online*. Mientras que en el segundo cuatrimestre lo hice de forma remota. Más allá de las diferencias que estos modos representan, encontré un punto en común en cuanto a la forma en que mis alumnos encararon sus proyectos: la utilización constante de Pronto para poder evacuar las dudas en el mismo momento en que surgían. También por ese medio pudieron pedir consejos no sólo al docente, sino a sus propios compañeros. Y el poder hacerlo en cualquier momento generó que el aprendizaje -y el proceso creativo- no tuvieran pausas. Así esta mensajería se transformó en una herramienta fundamental en estos días de cuarentena.

El diseño centrado en el usuario aplicado a la interfaz y la interacción en aplicaciones Mobile

Álvaro Ghisolfo

Se darán a conocer producciones creativas de los estudiantes de las materias Diseño de Imagen y Sonido III y Comunicación Interactiva III en las cuales los estudiantes logran diseñar una aplicación Mobile como pieza fundamental de un proyecto integrador abordado por equipos de tres o cuatro personas. Aborda todas las fases del proceso de *desing thinking* como metodología para poder relevar determinado nicho o comunidad y luego proponer y llevar a la práctica una solución a determinado problema o necesidad, con el necesario plus de testear con usuarios en *sprints* cortos que permitan iterar y mejorar rápidamente el producto que se está construyendo.

Durante el 1° y 2° cuatrimestre del año 2020 se trabajaron diversas temáticas ligadas a la pandemia Covid-19 y otras no tan relacionadas, como por ejemplo economía, adopción de mascotas, aviación, organización de eventos, surf o psicología.

Auditoría en comunicación como resultado de producción académica

Gina Giraldo

A lo largo del cuatrimestre los estudiantes llevan adelante un diagnóstico comunicacional en organizaciones de los tres sectores que los enfrenta a su capacidad de indagación y a los avatares de la profesión. Esta ponencia describe cómo transitan ese proceso, las facilidades y dificultades presentadas durante la realización de trabajos de auditoría de comunicación interna. Por último, se expondrá cuál es el resultado de la producción académica y que exponen los estudiantes respecto de esa experiencia.

Prácticas escénicas contemporáneas en las arquitecturas digitales

Rodrigo González Alvarado

Entre los integrados y apocalípticos, a la sombra de los tiempos, los practicantes de lo escénico se mantienen activos. Con los espacios arquitectónicos cerrados el teatro padeció, pero gracias a las arquitecturas de lo digital las presencialidades de lo escénico se ven reinventadas en el presente.

Con una cátedra que trabaja sobre lo contemporáneo, lo que aquí se presenta es al espacio sincrónico del aula como un simulacro de la no vitalidad de la presencialidad analógica del teatro.

Cena de gala construyendo vinculaciones interdisciplinarias

Marcela González Cansell

Los cursos *online* abrieron caminos impensables hasta hace pocos años atrás porque sin abandonar la calidad y el control desde las casas de estudios, son pasibles de manejarse pedagógicamente desde las plataformas globales y las *apps*. Sumado a esto los jóvenes, nativos digitales, hoy disponen de una capacidad de adaptación que permite suponer que en la post-pandemia será una modalidad extendida.

Es importante que a la luz de los conceptos expresados precedentemente el Proyecto Integrador que desarrolló como docente en la asignatura Ceremonial y Protocolo I y Taller de Comunicación III ya se adecuó desde hace tiempo a presentar una visión holística de esta materia que permite a todos los actores del sistema educativo la construcción de vinculaciones interdisciplinarias, estimulando una mayor autonomía, profesionalización, responsabilidad, creatividad e innovación.

Rescate del croquis y el dibujo a mano alzada como recurso para la búsqueda de un estilo propio

Luciana González

La asignatura Dirección de Arte Cinematográfico IV pretende diseñar un proyecto integrador enmarcado en el cine de autor. Para plasmar la propuesta estética del proyecto, recurrimos a herramientas y recursos adecuados

a cada estudiante en particular, que permitan expresar y representar los conceptos e ideas con un estilo propio. Diseñar conlleva la intención de concretar una idea. Para esto, necesitamos conocer y recorrer nuestro objeto de estudio, en este caso, el espacio de representación de las historias que queremos contar.

Es por eso que creo pertinente y necesario rescatar la práctica del dibujo a mano alzada y del croquis ya que es una técnica que no requiere más tecnología que un lápiz, un papel y nuestras manos y percepción; simplifica y da noción del espacio, no requiere medidas exactas ni técnicas de alta complejidad.

Análisis de las temáticas de medios digitales en los Proyectos de Graduación

Guadalupe Gorriez

La elección del tema de los estudiantes que cursan las materias correspondientes al Proyecto de Graduación es una de las acciones más importantes que desarrollan y resulta de gran complejidad en algunos casos.

Las temáticas que suelen seleccionar son aquellas que han trabajado en otras materias y les han resultado favorables, esto genera cierta familiarización con el tema, lo cual hace que puedan contar con gran cantidad de fuentes bibliográficas. Generalmente se vincula con algún área de su desempeño laboral /profesional, lo cual facilita y estimula la realización del proyecto.

El aporte y aspecto innovador de los trabajos son elementos que los docentes evalúan, especialmente en la actualidad donde existe una gran cantidad de proyectos, y es fundamental que los estudiantes alentados por los docentes exploren temáticas o recortes diferentes a los habituales o característicos de sus disciplinas.

Una historia familiar: la biografía y la historia

María Fernanda Guerra

El proyecto integrador en la materia Comunicación Oral y Escrita consiste en investigar sobre la historia familiar y crear un relato visual y escrito como una forma discursiva a través de la cual se transmiten experiencias individuales y sociales.

El relato es una narración estructurada en la que se representan mediante el lenguaje y las imágenes hechos, acontecimientos o sucesos. Para realizar el proyecto integrador se les solicitó a los alumnos relatar una historia real, pero se les otorgó la libertad de crear hechos ficticiales en algunos pasajes del relato.

Desde la cátedra se hizo hincapié en la importancia de contextualizar la historia en un espacio y en un tiempo ya que las experiencias personales y familiares y los destinos de cada uno de los personajes podrían haber sido diferentes si se hubieran desarrollado en otro tiempo y lugar; para eso es de suma importancia investigar fuentes documentales que le dieran solidez a los hechos relatados.

Fotografiar lo cercano: emprendiendo desde casa

Diego Hernández Flores

La siguiente ponencia explora las relaciones entre la cotidianidad de los estudiantes y las producciones profesionales. Durante el aislamiento muchos estudiantes de fotografía desarrollaron proyectos relacionados a su vida personal, tales como campañas publicitarias para Pymes familiares, proyectos musicales vinculados a sus parejas y hobbies personales.

Esto profundizó el entusiasmo en el ciclo de aprendizaje, ya que presentaba una funcionalidad concreta relacionada con intereses no particularmente académicos. Otra de las ventajas que presentó este fenómeno fue acrecentar la autoexigencia, ya que el cliente presentaba lazos afectivos, por lo tanto, el hecho de complacerlo se situaba en primer lugar de importancia.

De esta manera muchos estudiantes tuvieron un vínculo real con un cliente, aprendiendo a manejar los tiempos, presiones, fortalezas y debilidades en un proceso de la fotografía comercial. Así mismo descubrieron las ventajas de la autogestión, valorando los planteos conceptuales y la creatividad por encima de las falsas necesidades impuestas por la industria fotográfica.

Audiovisual para foráneos de otras carreras

Diego Herrera

Nuestro segundo cuatrimestre 2020 siguió los lineamientos del primero pero llegó recargado de experiencias, aprendizajes y nuevos desafíos. Uno de ellos, el primordial, acercar el mundo audiovisual a alumnos de carreras no afines como comercialización o producción de moda. La tarea se desarrolló a partir del Proyecto Integrador pasando por las diferentes etapas de la producción de un cortometraje. El resultado fue una mezcla de frustraciones, orgullo y reconocimiento por parte de aquellos que nada sabían del tema y pudieron cerrar el ciclo con un videominuto de su autoría. El análisis final nos permite descubrir cómo ante situaciones condicionantes y adversas la creatividad se abre paso hacia lugares que a veces ni uno puede imaginar.

Creación y desarrollo de pautas de branding para cadena de restaurantes de comida rápida (fast-food)

Daniel Higa

Se apuntó a diseñar un sistema de imagen con eje en la marca y sus aplicaciones, partiendo de las definiciones de negocio, producto y comercialización de una empresa del sector. Se partió de datos generales, experiencia acumulada de cada alumno (clave en el contexto sanitario) y recopilación de información de fuentes secundarias. Se estudiaron referentes y ejemplos varios para armar mapeos marcarios de diagnóstico para señalar diferentes posicionamientos a desarrollar.

De esta forma cada alumno trazó un plan de necesidades con objetivos, recursos y limitaciones típicas que sirvieron como marco general del proyecto y se generó un enfoque lo más cercano a un proyecto real.

La marca y las piezas del proyecto, fueron el resultado de que no sólo de decisiones estéticas, sino que también implicaron una comprensión profunda de las expectativas de un potencial cliente. El proyecto concluyó con una presentación, que sintetizara el desarrollo, requisitos técnicos, versatilidad en su aplicación y quedó como orientación para toda persona implicada en el desarrollo del proyecto.

La pintura como camino creativo en el área de Dirección de Arte Audiovisual

Vanessa Hojenberg

La presente experiencia pedagógica se desarrolla en las asignaturas Dirección de Arte Audiovisual I y II de las carreras Diseño de Imagen y Sonido, Licenciatura en Fotografía, Licenciatura en Comunicación Audiovisual y Licenciatura en Dirección cinematográfica.

Se plantea la creación y materialización de una propuesta de dirección de arte audiovisual tomando como punto de partida inspiracional la obra de un artista plástico asignado por la cátedra.

Al tratarse de una realización individual y diversa, cada alumno tiene la oportunidad de relevar información, articularla con sus intereses, conocimientos previos, carrera y proyección disciplinar.

A su vez, esta experiencia brinda la posibilidad de establecer una conexión autoral con el artista dado -para elegir luego, el período o aspectos de su obra que se desee aplicar en la construcción de la diégesis del proyecto integrador.

En esta exposición se presenta y reflexiona acerca de los procesos creativos y reflexivos llevados adelante durante el año 2020.

Las clases online. Un desafío inmediato

Mónica Incorvaia

En una era de las comunicaciones, y en la creencia que *todo se sabía* en este aspecto, la pandemia que asoló al mundo, vino a poner en cuestionamiento un desafío impensado: el enseñar a través de los recursos online. De pronto y con la premura que el caso ameritaba, comenzamos un duro camino del aprendizaje de esta posibilidad y la enseñanza que se debía impartir.

Por supuesto que no faltaron obstáculos e inconvenientes que tuvimos que sortear para poder llegar así a la meta propuesta.

Y si bien en varios aspectos se logró, no podemos dejar de pensar que al igual que la ceremonia que se puede vivir en un gran teatro en ese contacto íntimo y personal que se produce con el espectador, el acto de enseñar también sintió esa *ausencia* suplida por una pantalla a la que aprendimos de algún modo a tener como nuestra mejor aliada.

Campaña Nike. Mantener actividad física en pandemia

Patricia Iurcovich

En esta instancia el equipo ha trabajado con la empresa Nike tomando en cuenta el contexto actual de este año. La idea fue a través del Proyecto Integrador plasmar junto a todos los puntos indicados para desarrollar, la idea de continuar y fortalecer la actividad física en cualquier edad. Han desarrollado un trabajo muy creativo, inteligente, adaptándose al contexto actual sin dejar de incorporar las herramientas de comunicación y las estrategias recorridas en la cursada.

Lo interesante de este trabajo como de la mayoría de los proyectos es que el alumno tenga la flexibilidad de adaptar sus saberes y conocimientos al proyecto, a la marca y a las necesidades de comunicación que el mercado demanda.

Introducción al diseño tridimensional para diseñadores gráficos (Diseño de Stands)

Marcela Jacobo

El curso está orientado a diseñadores gráficos y su objetivo es instrumentarse para que puedan diseñar un espacio como soporte de marca, para ello se recurre a la utilización de operaciones de diseño y pares de oposición para la organización de elementos tridimensionales. Se trabaja sobre los recorridos espaciales y la organización de las distintas áreas funcionales para este tipo de espacio de promoción de marca y producto.

Se profundiza el estudio de los aspectos morfológicos y funcionales en relación a la escala humana.

El curso comprende el desarrollo de dos espacios de distinta escala, uno en shopping (Alto Palermo) que es el antecedente del proyecto integrador final que se realiza en el centro de exposiciones de La Rural.

Durante el recorrido de la cursada se articulará los siguientes contenidos: análisis de marca, misión, visión y valores, aplicación del color en el espacio y la gráfica teniendo en cuenta los distintos niveles de legibilidad. También se introduce al alumno a la resolución material de ambos diseños teniendo en cuenta su carácter efímero y la rapidez de su montaje y desmontaje.

Durante el curso los alumnos deben adquirir conocimientos de representación en 3D.

Desafíos, flexibilidad y resultados de la enseñanza de la ilustración de moda en tiempos de pandemia

Mariana Jasovich

En la experiencia de dictado de la materia Taller de Moda I, en la modalidad remota para las carreras de diseño, producción y comunicación de moda, en este año 2020 ya finalizado, recojo algunos aspectos positivos producto de la conversión de lo presencial a lo virtual y de la readaptación de contenidos, pedagogía, y principalmente de lo vincular.

Si bien los contenidos y metodologías inherentes a la materia se han podido transmitir en cada una de las cla-

ses sincrónicas y complementar y afianzar a partir del material compartido en la plataforma, la incorporación de propuestas alternativas producto de esta coyuntura, ha podido darle a la materia un sesgo prometedor; algunas de ellas fueron la ampliación de las posibilidades en la construcción de la representación visual, a partir del cruce de disciplinas de moda y de las artes visuales. La ampliación de las posibilidades de metodologías y técnicas de trabajo a partir de este cruce disciplinar.

Enseñar en tiempos de pandemia

Oscar Kaplan Frost

En la experiencia adquirida en el primer cuatrimestre, en donde tanto alumnos como docentes trataron mutuamente de optimizar el uso de la plataforma, el inconveniente que surgía era la permanente revisión de la planificación, ya que se tuvo que modificar al principio y luego nuevamente, ya que había una expectativa de vuelta al modo presencial.

En el segundo cuatrimestre, la planificación no contemplaba la presencialidad y se pudo confeccionar un programa acorde a la situación del modo virtual. El resultado acompañó positivamente el desarrollo de la cursada.

El vínculo educador-educando en el contexto actual: ¿la desigualdad del liderazgo docente o la igualdad del “maestro ignorante”?

Román Keszler

Son numerosas y lúcidas las voces que denuncian la creciente penetración de la lógica del mercado en los rincones más recónditos de la vida. Y la educación, con su especificidad disciplinar y su singular historia, no ha permanecido ajena a ese proceso.

Una de las manifestaciones más extendidas de esa irrupción es el progresivo arraigo de los discursos del *coaching* y el *mentoring* en la reflexión pedagógica y en la práctica docente. Desde la perspectiva que esos paradigmas aportan, el rol del educador es conceptualizado a partir de la noción de liderazgo, reconociéndolo como un agente de cambio. Si bien esas líneas de pensamiento permiten repensar la importancia de la dimensión ética del magisterio, así como el vínculo entre el sujeto de la enseñanza y el sujeto del aprendizaje, reinstalando en la discusión las tensiones y zonas borrosas en las fronteras entre poder, autoridad y manipulación, también sacan de la opacidad nada ingenua las consecuencias políticas de su aplicación.

Si la modernidad atribuyó a la educación el mandato de atenuar las asimetrías y las injusticias sociales, el anti-magisterio de Jacotot, que Jacques Rancière recupera en su provocador libro *El maestro ignorante*, interpela la escena actual: ¿Cómo llevar adelante una política educativa igualitaria y emancipadora si la praxis pedagógica, de hecho, la pone en entredicho? ¿Es posible igualar y liberar desde un ejercicio de la desigualdad y el vínculo tutelar?

Presencia y lenguaje no verbal en entrevistas

María Cecilia Kiektik

La virtualidad para las clases en la facultad se convirtió en obligatoria durante el 2020 por motivos que ya todos conocemos y relativos a lo imprescindible de mantener una distancia física entre las personas.

En las clases en el aula – hasta el 2019 – traté de destacar la riqueza del encuentro presencial para la realización de las entrevistas, por sobre otras modalidades que, aunque estas condiciones virtuales se multiplican y mejoran, la presencialidad abarca dimensiones que son más difíciles de contener en las otras versiones.

En los últimos pitches reflexivos de los alumnos (finalizando el 2020) he podido recoger cierto descontento respecto de la vivencia de las entrevistas virtuales. Por un lado, creo que estas son herramientas a mejorar y por otro, creo que hay una revalorización de lo presencial y tal vez más acentuada en los adolescentes, entiendo estos temas como varias líneas relevantes para pensar y mejorar en este año que comienza.

Cómo generar proyectos integradores dentro de una cursada online

Santiago Kimsa

Durante el año 2020 nos vimos obligados tanto docentes como estudiantes a reformular la idea del proyecto integrador y adecuarlo a la educación *online*. En este marco, la posibilidad de pensar creativamente afectó la moral de los estudiantes por la falta de elementos fotográficos como cámaras, lentes y elementos de iluminación, que normalmente tendrían disponibles en los estudios de la facultad.

Entendiendo esta problemática, voy a presentar proyectos que supieron aprovecharlos recursos que tenían a mano y/o generar herramientas nuevas con artículos de librería pudiendo concretar proyectos integradores atractivos y de gran nivel técnico.

Aprendizaje colaborativo en la enseñanza a distancia

Marcelo Lalli

Descripción de la modalidad implementada en la asignatura Taller de Creación Audiovisual durante el 2º cuatrimestre del 2020.

La asignatura corresponde a la carrera de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación. Se mostrará el método implementado con el cual se buscó despertar la motivación para la enseñanza en condiciones de público conocimiento. Se profundizará en cómo el aprendizaje colaborativo contribuyó a la creatividad aplicada a la ficción audiovisual y a la escena dramática. El objetivo se sostuvo a través de la producción de un cortometraje efectuado en equipo de manera remota como proyecto integrador de la asignatura.

Se expondrá cuáles fueron los alcances que dicho método permitió y posibilitó en el campo de la enseñanza.

También aquellos puntos a revisar, solo visibles con la experiencia del proceso creativo.

El cuerpo del aula en la educación digital

Paula Landoni

Frente a un nuevo regreso a clases en las aulas digitales un sector de la docencia se pregunta no necesariamente en los contenidos del plan de estudio de la materia a su cargo, sino que las inquietudes se han desplazado hacia el terreno de lo físico: hacia el espacio tradicional de la educación, el aula, hacia los cuerpos que ocupan ese espacio y hacia las acciones que se realizan en ese espacio educativo.

Asumiendo que el aula física contiene mucho más contenido que la pantalla de una computadora y parafraseando a Berenstein que entiende el contenido educativo como el tiempo utilizado en el aula nos preguntamos qué tipo y cantidad de tiempo-contenidos, prácticas y roles docentes necesita el aprendizaje universitario en un aula digital. La relación entre la pantalla de la computadora y el cuerpo individual del aula digital conforman preocupaciones y nuevos planteos en la educación y en la vida.

Trabajar en equipo durante el aislamiento: ¿Dificultad u oportunidad?

Paula Lauferman

Durante la cursada de la asignatura Producción de modas I, realizada el segundo cuatrimestre del año 2020, que se llevó a cabo de manera *online* por la pandemia; surgió el gran desafío de trabajar en equipos y a distancia.

Las dificultades no fueron pocas. Los integrantes de los equipos, jamás se habían visto personalmente y muchos, estaban geográficamente en lugares muy diferentes y distantes.

Se los fue guiando y acompañando para que puedan conocer, incorporar y encontrar las herramientas para poder llevar a cabo la propuesta.

Para sorpresa de todos ellos; el resultado final superó las expectativas de todos los involucrados.

La distancia no fue un impedimento, sino que se convirtió en fuente de creatividad y nuevos recursos; los cuales les permitieron realizar de manera muy satisfactoria y con resultados enriquecedores tanto para los alumnos como para mí como docente, el desafío planteado el primer día de clase (momento 1) con la propuesta del proyecto integrador.

La cultura de la cancelación en redes como eje de análisis

Constanza Lazizzera

En el segundo cuatrimestre de 2020, se actualizó la propuesta de la asignatura Relaciones Públicas II, integrando los distintos ejes conceptuales con las principales problemáticas sociales en agenda pública.

Los trabajos propuestos —e interrelacionados para dar forma al proyecto integrador final— recorrieron la Cul-

tura de Cancelación en Redes, para poder *scrapear* los principales actores de las conversaciones digitales.

Luego, se profundizó en el Diagnóstico Comunicacional en redes de una ONG que se encontrara trabajando en la problemática social derivada de ese ejemplo de cancelación.

Esto permitió realizar un Planteo de Evento: Intervención de ONG en Vía Pública en el TP3, para obtener mayor visibilidad sobre la problemática social en la que trabaja.

Los estudiantes continuaron trabajando con el Desarrollo de Contenidos Multiplataforma, y en un Pitch Integrador de la Asignatura, donde lograron integrar nuevos recursos bibliográficos y mayores reflexiones personales.

Los 12 tonos del aislamiento. Edición en aislamiento.

Gustavo Lento

Durante el período de aislamiento las alumnas de Diseño de Indumentaria 6, hicieron una edición de moda en soportes fotográficos y audiovisuales para *Instagram*. Cada alumna proyectó y realizó sus diseños con los materiales y recursos a su alcance, es importante aclarar que el objetivo era no romper el aislamiento. Las fotos y los videos fueron realizados desde sus dispositivos celulares, siendo ellas mismas modelos de sus diseños. La idea se presentó durante 12 días consecutivos usando íntegramente los recursos que ofrece IG. La metodología fue un ensayo de diseño *dodecafónico* que pone en igual valor todos los componentes del diseño.

Nuevos tiempos nuevas prácticas de enseñanza

Natalia Lescano

Se presentará una síntesis del *paper* realizado como reflexión académica de la cursada 2020, segundo cuatrimestre. Se tomará de análisis la experiencia vivida en la materia Introducción a la Tecnología Educativa que es parte del programa de Reflexión e Innovación Pedagógica que brinda la facultad a todos sus profesores.

Experiencia caracterizada por el profundo interés de los docentes participantes de ofrecer mejores prácticas de enseñanza mediadas por tecnología, totalmente *online*, sin perder el foco en lo académico.

Radioteatro actuado

Darío Levy

Este es un trabajo de dirección teatral en parejas de alumnos, con elección libre de género y uso de recursos audiovisuales (luces, vestuario, escenografía, utilería, música, sonidos).

Resultó un trabajo muy creativo, donde el guion se ha escrito en verso, basándose en una saga de cuentos colombianos. Tiene humor, combina lo poético con lo vulgar e hizo un buen uso de la edición, con alternancia entre placas en negro con voz en off del narrador y escenas actuadas por tres personajes, Madame Brugilda, el Conde de Montecristo y el sapo suertudo. Cada uno

por separado, en el contexto de este año, pero recreando bien lugares en común.

En síntesis, un lindo trabajo para analizar y apreciar cómo hemos podido adaptar la dirección teatral a un formato audiovisual que ponga en juego capacidades similares (estructura dramática, guion, dirección de actores, ritmos).

¡No seas un plagio! Investigación y pensamiento en la era virtual.

Diego Litvinoff

¿Qué significa investigar en la sociedad contemporánea? ¿Cómo se introduce a los estudiantes en el universo de la indagación académica? ¿Cuáles son los vicios contra los que se debe combatir? ¿Cómo se vincula la investigación con el pensamiento? A partir de estos interrogantes, me propongo compartir mi experiencia docente para desplegar estrategias que apunten a una investigación basada en el pensamiento.

Discutiendo con las corrientes que colocan en el centro la repetición técnica de fórmulas, pretendo destacar el vínculo central que existe entre la actividad de investigación y la producción de subjetividades críticas, a partir de un vínculo transformador con el saber.

Desafíos áulicos en tiempos de transformaciones

Marcelo Lo Pinto

Los procesos constructivos y el emergente modo conectivo agudizan las problemáticas ya presentes en torno a la acreditación de saberes y calificación del estudiante. Estas tareas hoy se ven obligadas a ser concretadas a través de plataformas digitales, algo que suma nuevas dificultades. La web “cataliza” ciertas problemáticas presentes en las situaciones áulicas, pero también proporciona ventajas que pueden ser aprovechadas.

Los docentes deben adaptarse y muchas veces reinventar sus prácticas en estos dispositivos, aprovechando la dinámica que estos medios facilitan, para de este modo intentar sustituir la falta de intensidad presente en la comunicación por plataformas.

El contexto actual obligó a un reemplazo casi traumático de la educación presencial, pero a su vez abrió un universo potencialmente infinito de saberes que, si bien para este fin deberán sortearse las fascinaciones presentes en la pantalla, es posible fijar claros objetivos que la sobredosis de información no distorsione.

Rediseño interior Museo de Sitio y galería de arte Pasaje Belgrano

Claudia López

Diseño de Proyectos Integrales I, es una asignatura del último año de la carrera de Diseño de Interiores que aborda el estudio y diseño de espacios de carácter cultural. Forma parte del Programa de Proyección Profesional de la Facultad. La asignatura presenta a los estudiantes el desafío de intervenir en espacios de diversas escalas

y funcionalidades, de comprender las estructuras pre-existentes, sus vinculaciones y aprovechamiento para realizar un proyecto integral que involucra el diseño de espacios y su equipamiento. Se trabaja con un cliente real, con necesidades concretas.

Durante el año 2020, se tomó como sitio de intervención el edificio *Cassa Le Page Art Hotel*, que alberga en la actualidad el Museo de Sitio y Galería de Arte Pasaje Belgrano; ubicado en el casco histórico de la Ciudad de Buenos Aires. Éste fue el marco para el desarrollo del proyecto integrador de la cátedra. La virtualidad fue un nuevo contexto de desarrollo, concreción y exposición, que si bien supuso desafíos presentó variados recursos puestos al servicio del proyecto.

El ceremonial en las diversas culturas del mundo

Cristina A. Lopez

Nuestros trabajos prácticos integradores están pensados para abrir nuestras miradas al mundo y ampliar los horizontes de entendimiento con el descubrimiento de sociedad multiculturales con distintas creencias y religiones, que están atravesadas por ceremonias ancestrales, cultos que convocan al encuentro ecuménico social y que rigen el ser de la sociedad que las practica.

Aprender de otros países y culturas a través del ceremonial y protocolo y nutrirnos de la experiencia del conocimiento de sus tradiciones, costumbres, fiestas conmemorativas, gastronomía y sitios emblemáticos turísticos, profundizar en las formas de gobiernos, los tratamientos y títulos nobiliarios para aplicar precedencias.

Estudiar el ceremonial desde cada una de las ciencias que lo componen para comprender las normas protocolares y vincularlos con ceremonias de estado de países que normalmente el estudiante desconoce casos como Azerbaiyán, Estados Federados de Micronesia, Pakistán, Samoa, Tayikistán, con el fin de llevarlo a un hecho de aplicación que integre todos los contenidos de la asignatura.

Los proyectos integradores que suman conciencia ambiental y social

Anahí Louro

Breve recorrido de la experiencia vivida en el desarrollo del armado de los proyectos integradores por parte de los estudiantes con la reiterada necesidad de elección de temáticas de concientización ambiental, sustentabilidad e inclusión social.

Es una realidad que, en esta era, nuestros jóvenes estudiantes están siendo, cada vez más, protagonistas en la toma de conciencia del cuidado del medio ambiente y de la inclusión social. El veganismo y la lucha por la diversidad de géneros son claras manifestaciones de ello. Hace ya dos años que vengo observando que al plantear el desafío de la creación del Proyecto Integrador de la asignatura Publicidad I, los estudiantes se inclinan, casi en un 100 %, a la creación de productos libres de crueldad animal, productos que piensan en el medio ambiente, apuestan al reciclado y sustentabilidad y propuestas que buscan la inclusión social.

Si bien las temáticas son libres y lo que se busca es la aplicación de los contenidos de la asignatura con una mirada de práctica profesional, me parece muy interesante cómo la elección de estas temáticas favorece la integración y trabajo colaborativo de los estudiantes, generando debates sumamente enriquecedores.

Se mostrarán desde el *Blog* de cátedra algunos Proyectos integradores realizados por los estudiantes bajo esta mirada.

El aporte disciplinar de los nuevos investigadores en PG Ana Inés Mahon Clarke

A lo largo de Seminario de Integración I los alumnos asumen un nuevo rol en el recorrido de sus carreras, el de investigadores. Desde esa perspectiva observan el mundo desde un nuevo lugar, interrogan escenarios cotidianos, profesionales y disciplinares. Ese cuestionamiento conduce al objetivo de toda investigación: la producción de conocimiento.

A lo largo del 2020 y en el marco de un diálogo virtual se propusieron abordajes originales que cuestionaron una faceta disciplinar estableciendo nuevos vínculos entre campos como la fotografía y el teatro. En el caso de una investigadora del área de fotografía, cuestionó el aporte de la mujer en la fotografía en el siglo 20 en Latinoamérica; desde la mirada de los Estudios de Género. Otra investigadora del área de teatro, cuestionó el abordaje de la diversidad sexual en el teatro limeño y su relación con la obra Shakespeare.

En cada recorrido se propusieron nuevos diálogos, que construyeron un aprendizaje.

Reflexiones sobre el control social en épocas de pandemia

Esteban Maioli

La experiencia que se pretende relatar corresponde a la actividad de acreditación final de la asignatura Ciencias Económicas y Políticas. En el marco del proyecto pedagógico Ensayos contemporáneos, los estudiantes orientaron sus reflexiones sobre los mecanismos de control social que existen en nuestra sociedad.

En especial, pusieron énfasis en revisar el modo en que las nuevas tecnologías no sólo habilitan la posibilidad de acceder a enormes caudales de información, sino que también se configuran como espacios en donde se registran importantes datos personales, que les permiten a las compañías digitales contar con perfiles de los usuarios.

De algún modo, esa *huella digital* que todos dejamos en el espacio virtual opera como un factor que, utilizado de cierto modo, puede operar como un mecanismo de control social muy poderoso. La experiencia recupera el camino realizado por los estudiantes para la elaboración del ensayo final.

El arte antiguo y sus formas virtuales

Celina Marco

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller de Reflexión Artística 2. Se trata de indagar en la dimensión comunicacional que los museos e instituciones culturales promueven en relación al patrimonio de obras de arte de la antigüedad y cómo ello impacta en el modo en que nosotros hoy entendemos objetos que fueron producidos desde hace mil años hasta 48 mil años de antigüedad.

Durante esta experiencia se reflexionó sobre el modo en el que un museo histórico o artístico comunica una exposición en sus canales tradicionales: página web institucional; redes sociales: canales de *Youtube*, *Vimeo*, *Twitter*, *Facebook*, *Pinterest*, *Google Arts*, entre otras redes.

Dramaturgia para directores

Andrea Marrazzi

La presente ponencia tiene como objetivo reflexionar sobre la materia Taller de Dirección II, cuya finalidad principal es introducir y acompañar a los estudiantes de dirección teatral en la práctica dramática.

Desde hace muchos años, la escritura teatral viene estando emparentada a la puesta en escena dada la cantidad de profesionales que dirigen sus propios textos. Este taller propone en un principio desvincular la mirada escénica al momento de indagar en la escritura creativa, para poder transformarla en un aliado por fuera de limitaciones de producción o representación.

Por otro lado, persigue la indagación de un texto propio del estudiante desde el inicio hasta un primer final, atendiendo a la estructura dramática, sin perder la búsqueda estética e identitaria de su creador.

Carpeta de arte guion original

Constanza Leda Martínez

Los alumnos de Creación cinematográfica II realizan una carpeta de arte como trabajo integrador de la materia sobre un guion original.

El trabajo se realiza a lo largo del cuatrimestre enlazado con el contenido de la materia definiendo los diversos ítems que debe contener la carpeta de arte. Hay tres presentaciones del proyecto por parte del alumno, donde debe exponer los avances.

La primera exposición oral del proyecto implica la presentación del guion original, motivo de la elección, expectativas del trabajo e intercambio con el guionista. Deben entregar el guion a realizar desglosado en todas las categorías que implican al departamento de arte.

La segunda exposición se realiza sobre la presentación del cincuenta por ciento del trabajo integrador compuestos por la carpeta de creación: escenografía, iluminación y vestuario.

En el cierre de la materia se realiza la exposición oral del proyecto acabado. Se presenta la carpeta de producción que completa el cien por ciento del trabajo integrador junto con el guion desglosado y la carpeta de creación.

La fotografía como catalizadora de experiencias

Ximena Martínez

A lo largo de las cursadas en modo remoto las producciones fotográficas tuvieron en muchos casos un giro intimista y en otros un sello documental. En ambos casos la fotografía funciona como un elemento catalizador de la mirada y la experiencia en sí.

No somos las mismas personas después de haber fotografiado. La búsqueda de un cambio de perspectiva es fundamental para poder transformar una experiencia personal en algo social. Y viceversa, lo social desde una mirada subjetiva.

Proceso de diseño tecnológico

Victoria Martínez

La presentación se desarrollará en base al trabajo práctico de Tecnología IV, en el cual a partir de un espacio básico destinado al desarrollo de un *co-working*, los alumnos deben, no solo diseñar su espacio interior, sino también sus tecnologías, con lo cual debe ser lo más próximo a la construcción de la realidad.

Con libertad para inspiración personal, cada alumno toma un camino diverso en el diseño de este espacio de trabajo, algunos hasta lo piensan como el futuro taller de ideas a nivel profesional, otros cumplen con la ambición de plasmar determinadas imágenes guardadas en sus retinas y así cumplir con un reto personal de diseño. Así comenzamos y para luego terminar materializando estas ideas sin olvidarse que todo es un proceso creativo, hasta cuando tienen que pensar es esas tecnologías que lo componen.

La deconstrucción de una marca no significa empezar de nuevo

Virginia Marturet

A lo largo de la cursada, los estudiantes trabajaron con una marca real aportando desde su perspectiva, los conocimientos adquiridos en la materia y las tendencias actuales (y no tanto). Para poner en práctica y repensar como una marca con identidad propia puede adaptarse y reinventarse a las nuevas demandas sociales en el contexto de pandemia.

Presentaré dos proyectos integradores donde se transmite la identidad de una marca y que demuestra que el cambio se puede lograr si existe la voluntad genuina de llevarlo adelante.

Cuentos (no tan) clásicos

Luciana Maruca

Recopilación de cuatro cuentos clásicos modificados para favorecer la práctica de recursos visuales al momento de ilustrar: *Blancanieves* Obsesivo-compulsiva (práctica de equilibrio, tensión y puesta en página), *Los tres chanchitos no eran tan inocentes* (modificado para el uso de punto, línea, plano y forma aplicados al dise-

ño de personajes, línea de acción, dinámica y fuerza). *El fantasma de Canterville* (para prácticas de iluminación, contraste y claves de valor). *El traje nuevo del emperador* (prácticas del uso del color como herramienta expresiva. Paletas limitadas, paletas con detonador cromático y policromías. Progresión cromática).

La producción de los estudiantes se recopiló en un libro ilustrado.

El valor de la evaluación reflexiva en la docencia universitaria

Verónica Méndez

En este ensayo se reflexiona en torno a la docencia universitaria como actividad reflexiva y versátil cuyo ejercicio profesional permite las adaptaciones didácticas y metodológicas que cada aula, con sus particularidades, requiere.

La inesperada migración a la virtualidad en un contexto de incertidumbre y complejidad no es ajena a otras situaciones complejas que pueden surgir ante el ejercicio de la construcción del conocimiento en el aula. Retornar a los contenidos y sus estrategias de abordaje es una forma que, desde la docencia, permitirá adaptar esa construcción a un contexto que no solo hoy, en materia de educación nos resulta cambiante. El cuestionamiento de nuestras propias prácticas forma parte del hacer pedagógico de una docencia acorde a las necesidades de una sociedad con la complejidad y la sobreinformación de la actual.

Con foco en la docencia como profesión reflexiva, se busca salir de la estrategia más tradicional de la repetición de contenidos para incorporar el pensamiento reflexivo acerca de la propia estrategia. A partir de textos referentes de la temática se buscará pensar contextualmente teniendo en cuenta la situación en la que se dicta la clase, la situación en la que nos encontramos como docentes, profesional y personalmente y las características particulares de cada curso.

Acompañando trayectorias

Silvia Meza

La educación involucra a la temporalidad de múltiples maneras: en el armado de una programación, en la evaluación, etc., pero también tiene que ver con el encuentro entre alumnos y docentes, en las que se cruzan experiencias y generaciones que van transformándose todo el tiempo y que provocan diferentes intensidades en las prácticas pedagógicas. Este encuentro permite pensar al rol del docente como alguien que da tiempo a los demás y que a la vez se da tiempo a sí mismo para no someterse a la lógica implacable de la urgencia para cumplir metas y programas.

Dado que el aula mutó a una virtualización, es necesario detenerse para pensar en los aspectos emocionales que se generan a nivel grupal y de qué manera inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje derivados de esta mutación, en la que el acompañamiento del docente se convierte en un acompañamiento ético que asume

la responsabilidad de respuestas singulares frente a los claroscuros de las diversas situaciones.

Un personaje secundario convertido en microempresario exitoso

Natalia Miglino

En este segundo cuatrimestre, cursado en completa virtualidad, los alumnos participantes de la materia Producción Digital II realizaron una investigación de un personaje secundario de animación.

Posterior al relevamiento en referencia a rol, personalidad, apariencia, referencias visuales y contexto comenzamos a trabajar la identidad y presentaron proyectos creativos de marcas del emprendimiento que crearían de dicho personaje.

Tuvimos proyectos de varios rubros desde hamburguerías, sombrererías, heladerías, salones de belleza y hasta una escuela de princesas.

Luego pasaron a desarrollar la planificación de la arquitectura de sitio: mapa, *wireframe*, bocetos y elecciones tipográficas y cromáticas. Se realizó el maquetado y puesta en página en *html5* y *css3*. Aplicaron slider y galerías de imágenes con *Javascript*. Los subimos a servidores online para darle vista pública.

Por último, cada uno realizó un video de presentación de su proyecto que no solo dejó como resultado producciones acordes al ámbito profesional, sino que también un gran compromiso.

Volver

Mariana Minsky

Volver es un programa para reanimar la producción de Panamá, se piensa en la pantalla de TVN ya que es un canal que ha producido cada día más pero que en este momento está prácticamente parado. No se encontró en la programación actual o pasada, un programa dedicado al turismo.

Esta actividad es un tema de conversación importante ya que el país depende mucho de esto a nivel nacional. Y el periodismo turístico, se cree, será un factor de suma importancia para la reactivación del turismo tanto nacional, regional como a nivel mundial. El programa se transmitirá a las 8:30, después del noticiero y antes de las novelas.

Para la primera temporada se plantea el tema *Volver* a casa. *Volver* después del COVID.

El cuerpo humano como marco de diseño

Noel Molina

La propuesta pedagógica de Taller I, apunta a reforzar la utilidad del dibujo de figurines, no solo como motor inspirador para los alumnos, si no también tiene como objetivo perfeccionar la expresión de un estilo característico y propio. Sumando a esta creatividad artística, este pretende acercar conocimientos técnicos que ofrezcan información práctica que conviertan a la imagen en un punto de partida del proceso industrial de confección.

Se presenta como un recorrido progresivo y coherente, dividido en 5 etapas correlativas, cuya intención busca que el estudiante construya y comprenda la importancia del proceso evolutivo, en un proyecto creativo e integrador.

Diseño de textiles para indumentaria

Yanina Moscoso Barcia

Desde el Momento 1, el proyecto integrador de la asignatura Técnicas de Producción propone diferentes disparadores creativos para que cada estudiante encuentre el estímulo necesario que presente coherencia con su perfil de diseñador. Una vez concretada la toma de partido individual, cada proyecto tendrá su propia identidad de acuerdo a cada proceso creativo.

Se realizará la presentación de un proyecto integrador significativo realizado por estudiantes de la asignatura en el marco de la virtualidad y el confinamiento, donde la creatividad debió ser aplicada, no solo en la resolución del proyecto, sino que también permitió encontrar alternativas viables en la selección e intervención de materiales para tal fin.

Las materias taller en tiempos de pandemia

Sara Müller

La presente exposición recorrerá las diferentes estrategias que se pusieron en práctica en la materia Taller de Creación III durante 2020.

La idea principal es poner en valor el compromiso de los estudiantes, que debieron realizar sus trabajos integradores -por ser justamente esta una materia taller- en sus casas y bajo los condicionamientos y cuidados que exigía el aislamiento social preventivo y obligatorio. En este contexto, consideramos que pudimos materializar interesantes producciones que además son testigos de la pandemia y expresan el sentir generalizado de miedo, incertidumbre, agobio, rutina.

Los trabajos a presentar serán *La despedida* y *Screenplay* realizados durante el primer cuatrimestre.

Construcción del pensamiento creativo

María Luz Negri

Recorrido por diferentes técnicas y opciones para la construcción del pensamiento creativo. Facilita, el recorte, la idea a comunicar. Del partido conceptual al partido gráfico, cuyo resultado es la pieza gráfica con sustento conceptual y su correlato gráfico.

On prendedores

Florencia Noya

Elijo esta producción por la originalidad, la imagen y diseño de marca, la creatividad para presentarse como productora y por la reflexión académica, al finalizar la cursada.

On prendedores surge como un evento virtual, a realizarse en el segundo cuatrimestre del 2020, en la cátedra de Organización de Eventos II.

La idea principal consistió en agrupar, promocionar, darles visibilidad, y colaborar en las ventas a un grupo de emprendedores que hasta ahora no tenían gran difusión en las redes sociales y necesitaban ser promocionados para levantar sus ventas en un año tan difícil. Los seleccionados fueron justamente marcas no reconocidas en el ambiente de la moda.

El evento tomaría forma a través de un desfile virtual; la sorpresa fue cuando los emprendedores, que en un principio respondieron con gran entusiasmo que deseaban participar, al llegar la fecha límite de entrega de material, no enviaban nada. Se les insistió y solamente hubo excusas. Nadie envió el material. Fue una gran revelación acerca de la perseverancia, tenacidad, motivación y acciones concretas que debe tener el emprendedor para que su “idea” se convierta en un modelo de negocio rentable y no sea solo un pasatiempo.

Cómo debe un modelista, abordar su trabajo, según el pedido del cliente o diseñador

Alejandro Ogando

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 presenta 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, en primer lugar, desde una imagen de un diseño determinado. Luego, desde la copia de una prenda original y por último, desde un geométral de un diseño específico y su ficha de producto.

La moldería como constitutiva del proceso de diseño

Lorena Oliva

Ejemplificado con el trabajo de mis estudiantes, se detalla la manera en que fue diseñado el proyecto de la materia *Taller de Modas II* que supone la primera aproximación al desarrollo de moldería por parte de las y los estudiantes de diseño de indumentaria.

Considerando crucial entender la moldería como constitutiva del propio proceso de diseño y parte fundamental, desde su concepción y no una resolución a posteriori, se ha planteado un proyecto de trabajo que hiciera foco en el diseño, la comunicación y el manejo estético teniendo como sustento y base el desarrollo de molderías.

Dicho proyecto se basó en la elección de un film o serie relevante desde el punto de vista estético/ comunicacional y, luego de analizar en detalle sus características estéticas, se seleccionó un personaje para el que se realizaron propuestas de vestuario que incluyeron el desarrollo técnico, de moldería y su posterior prototipo.

La realización audiovisual. Trabajo en equipo durante en contextos de aislamientos

Diego Olmos

Cine y trabajo en equipo son casi sinónimos. El contexto actual implicó un desafío en todos los órdenes de la vida y las actividades profesionales, aunque en algunas de ellas el desafío es mayor; el cine sin lugar a dudas es una de ellas.

La presente ponencia propone reflexionar cómo fueron las experiencias de llevar adelante producciones audiovisuales de ficción manteniendo ese espíritu y exigencia grupal aun en el contexto actual de aislamiento y virtualidad.

Producción creativa de los estudiantes

Marcelo Otero

Durante el transcurso de la pandemia, nos vimos obligados a realizar cambios fundamentales en la manera de presentar la materia, no solo en la forma de transmitir los contenidos, sino también en cómo dar devolución a los diferentes momentos de cada proyecto. Originalmente, Diseño de Producción Audiovisual, es una materia de contenidos y realización (taller) y en el primer cuatrimestre abordamos el documental, experimentando con nuevas formas de comunicación y lenguaje. Los estudiantes deben desarrollar propuestas de microdocumentales para ser visualizado en plataformas de *streaming*, haciendo uso del lenguaje de múltiples pantallas y textos simultáneos.

En el segundo cuatrimestre la dinámica es similar pero esta vez deben realizar un corto de ficción como TP Final, utilizando el mismo tipo de lenguaje de las pantallas divididas. Los trabajos son grupales, y en el caso del documental, por ejemplo, el salir a grabar es la norma en el 100% de los casos, siendo algo menor el porcentaje para los trabajos de ficción.

El desafío entonces fue tratar de producir y realizar unos documentales puertas adentro, en sus lugares de confinamiento, y cortometrajes de ficción, que pueda rodarse y transcurrir en un solo espacio.

El arte zen

Griselda Pace

El Arte Zen debe entenderse como una filosofía que da respuestas desde una cosmovisión diferente a la occidental.

Todos los actos del hombre zen, aún los cotidianos, los más sencillos están enmarcados en el mismo esquema y el arte es parte de esta concepción.

Propuestas creativas y sustentables

Verónica Padula

Propuesta de los estudiantes con materiales no convencionales Se trata de elección propia de materiales varios que pudieron reciclar de sus hogares con el objetivo de desarrollar texturas no convencionales.

Este trabajo se inicia con la elección de un material conocido para ser transformado en una textura a partir de la transformación del material base.

Cuanto menos se traduzca ese material inicial; más logro estará el trabajo. Es decir que a través de distintas técnicas se proponen texturas creativas y de su autoría. Estas texturas no convencionales formarán parte de un envolvente que se presentarán como trabajo final de cursada. En esta instancia se presenta un nuevo desafío ya que las propuestas desarrolladas deben cumplir con uno de los requisitos que es la durabilidad; para que puedan ser colocados como textil envolviendo el cuerpo y sea viable como parte de una propuesta final.

Produciendo proyectos de historietas que puedan llegar a los lectores

Jorge Palomera

Se explicará el modelo de trabajo de la cátedra para generar trabajos finales de los alumnos cuya intención es que no queden en sus carpetas juntando telarañas, sino que puedan ser el proyecto a mostrar a editores o presentarse en concursos o su primera experiencia en la autoedición.

Aula Taller como estrategia de evaluación

Juan Ignacio Papaleo

La posibilidad que el aula taller nos da para un conocimiento real del proceso de desarrollo del proyecto de cada estudiante. Posibilidad que también nos acerca a una evaluación más fiel.

Una clave para evaluar mejor es poder dedicar tiempo a entender los métodos y procesos de cada integrante del taller. Se hace necesario aprovechar este espacio para acercarnos, conocer y enriquecernos con sus realidades y formas, que son determinantes para la manera en la que resuelven los desafíos que les planteamos.

Con ese conocimiento real y cercano la evaluación se torna más sincera, verdadera. Los puntos a remarcar, experiencias vividas. Los procesos a comentar, práctica que se hace teoría.

La Integración en las materias proyectuales

Guillermo Pardo

Los proyectos integradores (PI) suelen reducirse al ámbito exclusivo de la materia en curso.

Muchas veces, esto hace que el alumno se agote en la búsqueda de la temática, repitiéndose en argumentos sociales instalados por los medios y la opinión pública general, si es que esta última subsiste a los primeros.

En cualquier caso, no está nada mal encontrarse con la visión y el recorte particular que pudiese hacer cada quien y guiarle en el replanteo que ofrecen otros puntos de vista, los que podrán propiciar y fortalecer el nacimiento del espíritu crítico. No obstante, de vez en cuando, aparece algún PI que parte de lo ya realizado en otra materia para completarla. Esta forma de integración

permite reconocer el mapa evolutivo del estudiante y la impronta que le es característica y le define.

En ambos casos, los PI van marcando la personalidad del realizador desde su visión exclusiva y su capacidad resolutive.

La importancia de construir el proyecto integrador clase a clase

Sara Peisajovich

Uno de los desafíos de las cursadas 2020 consistió en planificar un programa que esté a la altura no sólo para cumplir los objetivos académicos, sino, sobre todo, que permita acompañar al alumnado en la importante tarea de construcción de su proyecto integrador. El arduo trabajo de idear, pensar y proyectar para luego llevar a cabo esa teoría en el contexto áulico presupone un trabajo codo a codo con compañeros y docentes.

En la virtualidad ese modo de trabajar tuvo que ser reemplazado por otro formato igual de rico. Consistió básicamente en la detallada planificación de objetivos cortos que fueron cumplimentados y presentados en cada clase y que permitió alcanzar y en muchos casos superar las expectativas, de modo que cada alumna pudo desplegar sus ideas gracias a las herramientas aportadas en la cursada para culminar con un proyecto integrador que dé cuenta de todo lo propuesto en el programa original.

Branding personal: preguntarnos quiénes somos

Mariana Pelliza

La reciente experiencia académica de enseñar *branding* personal en la asignatura Comunicación de Moda II de la carrera comunicación de moda, me hizo reflexionar en varias direcciones. A todos nos cuesta pensar en quiénes somos, qué queremos hacer y cómo planificar los objetivos que nos proponemos. Siempre es más fácil y menos comprometido el pensar y diseñar futuros para otros.

El *branding* personal es una estrategia comunicacional y también un proceso de autoconocimiento y búsqueda para potenciar la subjetivación del estudiante. Crear la propia historia para hacer la diferencia, es un recorrido, un espejo y un compromiso con uno mismo. La producción académica propuesta en mi cátedra apunta a acompañar ese desafío personal de cada estudiante.

El traspaso del diseño editorial para medios impresos a medios digitales

Ricardo Penney

En esta ponencia se mostrarán algunos trabajos de alumnos de Producción Gráfica II, de la carrera diseño gráfico -con orientación en diseño editorial-, que en su último año de cursada tuvieron que continuar con el trabajo realizado -diseño editorial para medios impresos-, y adaptarlo a las distintas plataformas existentes en la actualidad -sitios web, aplicaciones móviles, y revistas digitales-, desarrollando piezas editoriales para ordenadores, móviles y *tablets*. Los alumnos conocie-

ron las posibilidades tecnológicas del mundo digital, sus ventajas y limitaciones, analizaron diferentes recursos y posibilidades del medio digital e identificaron las etapas del proceso de diseño digital.

El desafío consistió en combinar conocimientos de diseño editorial tradicional -en papel- con conocimientos multimediales para generar piezas digitales, explorar y aplicar los distintos recursos gráficos digitales en el diseño de una publicación editorial.

El acceso a fuentes bibliográficas académicas por internet

Julieta Pestarino

Durante la cursada de la materia Seminario de Metodología de Investigación I de la Maestría en Gestión del Diseño los estudiantes se enfrentan al desafío de empezar a construir un marco teórico tentativo para sus investigaciones de posgrado. Para ello, deben realizar exploraciones de autores y trabajos académicos, cuyas búsquedas específicas suponen un desafío para quienes están comenzando a una investigación de estas características.

Dado que hoy en día la mayor parte de las revistas científicas cuentan con formatos online, durante el dictado de esta materia nos preguntamos ¿cómo podemos optimizar estos rastreos bibliográficos? ¿Con qué herramientas contamos al momento de buscar aportes teóricos y análisis de casos actualizados en internet? ¿Qué estrategias de búsqueda y lectura podemos desplegar y son las más adecuadas para estudiantes de posgrado de diseño?

Desarrollo de proyecto de programa de TV por encargo

Santiago Podestá

Los alumnos y las alumnas desarrollan durante toda la cursada de Producción de TV V un proyecto análogo al mundo profesional.

Emulando las licitaciones de los medios públicos, los y las estudiantes deben trabajar en todo el proceso de creación desde concebir la idea, investigar el tema, escribir el guion, trabajar la estética, y diagramar todo el esquema productivo en términos de ingresos y posibilidad de costo real.

Un nuevo comienzo

Silvia Porro

Este año fue una novedad en muchos sentidos Aprender el uso de una plataforma para dar clases online, captar la atención a través de ella, saber si esto ocurre, controlar que lo dado esté dando resultado, que sirva a los fines de la materia, que les interese, que lo puedan plasmar en la resolución de las actividades propuestas, que las actividades sean lo suficientemente claras y efectivas para que puedan resolverlas y que estén acordes al cambio del mundo, aunque este sea mucho y brutal como sucedió en el 2020.

Todo fue raro, nuevo, apurado y muy exigido Al comienzo la exigencia nos daba miedo, pero al final terminamos entendiendo que elevar el techo es siempre lo que más resulta para los alumnos y para nosotros. A nuestras expectativas también tuvimos que elevarlas y terminó siendo un año de gran aprendizaje con buenos resultados.

Diversidad cultural, intereses comunes

Ileana Ratinoff

El ciclo lectivo 2020 nos trajo nuevos y grandes desafíos, las clases virtuales. El segundo semestre me encontré con gran cantidad de alumnos desde sus lugares de origen. En Argentina desde Jujuy a Río Negro, y en el exterior, Perú, Colombia, Paraguay. Esta situación tan particular permitió que los alumnos pudieran incluir en sus trabajos referencias locales y los vinculó más con sus raíces. Para el resto fueron sumamente interesante estos nuevos aportes.

Sin embargo, más allá de las referencias culturales propias de cada región, los alumnos siguen manteniendo inquietudes comunes que rompen todas las barreras geográficas.

Comunicar y aplicar el proceso de diseño

Martín Rebollo

Al momento de afrontar la ejecución de un proyecto de diseño se tienen que tener claras las distintas etapas básicas que conforman el proceso de diseño. Como base, realizar una profunda investigación tiene la finalidad de poder establecer el partido conceptual a desarrollar, y hará que la siguiente etapa, la de plasmarlo sobre el proyecto y fundamentar nuestras decisiones se haga más fácil.

Paralelamente a las distintas etapas, maquetas conceptuales, y aspectos sustentables, innovadores y tecnológicos, son casi una obligación para potenciar aún más este proceso y lograr un proyecto eficiente y actual.

Para terminar, realizar una presentación gráfica y oral impactante y profesional, es el broche final para transmitir el valor del proyecto y lograr el efecto buscado.

El proyecto integrador en épocas de pandemia

Reca, Estela

La presencia de la pandemia en el mundo nos ha llevado a cambios conductuales, es decir gran cantidad de hábitos fueron desestimados con mucho esfuerzo, pues desaprender no es tarea fácil, para poder incorporar los nuevos acordes a las circunstancias.

En Diseño de interiores II trabajamos sobre un *loft* con un comitente que además de contar con su espacio residencial amplio, cómodo, con una historia de vida (en pareja, solo, con o sin mascota, hijos que vienen alternadamente, etc.), debía contemplar la existencia de un espacio laboral.

Este tema generalmente es abordado por el alumno con alguna suerte de reticencia pues hasta ahora les costaba imaginarse un profesional trabajando desde su espacio residencial. La situación actual, hizo que se incorporara el tema de una manera diferente.

Vivenciar esta realidad con sus familiares, amigos y personas allegadas, dio por resultado otro abordaje de la problemática, otorgándole así mayor importancia a los requerimientos del espacio laboral. No obstante, mirando hacia el futuro en este momento y observando el mundo, es fácil comprender que el 2021 ha de continuar por lo menos en el primer semestre de esta forma. Por tal pensar en un comitente que logre dentro de su área residencial un espacio de trabajo, que contemple un circuito público privado, espacios de guardado, acondicionamiento acústico, lumínicos, etc., ha sido un desafío cuyos resultados fueron conquistados ampliamente, respecto de otros años.

El proyecto integrador en el marco de la curaduría virtual. La problemática de los modelos de evaluación presencial aplicados al análisis de proyectos online

Anabella Reggiani

A través del planteo de enseñanza virtual, como consecuencia de los sucesos surgidos por el COVID 19 y el confinamiento obligatorio, el presente ensayo se pregunta cómo generar herramientas para la evaluación de actividades virtuales, que permitan reconocer las capacidades del alumno para aplicar y poner en práctica diferentes modelos de curaduría, que originalmente se pensaron para una cursada presencial.

Además, se propone una reflexión sobre el pasaje de la experiencia presencial a una virtual, sin perder el foco en el proceso de aprendizaje proyectual. Asimismo, se cuestiona los métodos inherentes para el correcto armado y desarrollo de una currícula virtual que permita diagnosticar, procesar y evaluar tanto la labor del alumno, como la del docente, dentro de este nuevo espacio de enseñanza surgido de la propia pandemia, al que hemos denominado *museo/aula virtual* y sus posibles aplicaciones en la enseñanza futura.

Way Jambú

Araceli Retamoso

Se trata de un proyecto integrador de Campañas Integrales I que tiene por objetivo posicionar un microemprendimiento marplatense de velas orgánicas.

La alumna en este caso, encontró, diseñó a inicios de la pandemia una estrategia acorde al momento que se estaba viviendo, con contenido viral, *inbound marketing* y grandes posibilidades de éxito comunicacional y comercial.

Filmar y editar a distancia

Matías Riccardi

El trabajo final de mi material es un cortometraje audiovisual en grupos de 4 a 5 alumnos, cada uno ocupando un rol bien determinado. Si bien en el segundo cuatrimestre hubo casos de cierta normalidad, hubo estudiantes que cursaron desde sus países, provincias o ciudades. La experiencia resultó mucho mejor de lo que esperaba. Aquel que más lejos estaba era el encargado de pensar la idea, uno o dos se ocupaban de las filmaciones y siempre alguno de ellos podía editar el material.

El resultado fue muy satisfactorio, pero mi deseo es que haya sido un paréntesis ya que la mejor manera de aprender es haciendo y practicando en forma personal.

La evaluación durante el confinamiento

Karina Riesgo

Durante el año 2020 el mundo entero sufrió uno de los fenómenos más impactantes de los últimos tiempos, el COVID-19. El 11 de marzo de 2020 el Director General de la Organización Mundial de la Salud (OMS), el doctor Tedros Adhanom Ghebreyesus, anunció que la nueva enfermedad causada por este virus se caracterizaría como una pandemia afectando así a todas las actividades ejercidas por la humanidad entera.

Todos los sistemas organizacionales se vieron afectados y nuestro caso de estudio, el sistema de educación superior, debió reconvertirse en términos de días para poder seguir brindando el servicio educativo con la calidad y contenidos planificados.

Esta producción pretende ahondar en la facilidad o dificultad presentada al momento de la evaluación tanto para los docentes como en los estudiantes evaluados, teniendo en cuenta que todos los actores se encuentran en una etapa de confinamiento con todas las consecuencias que acarrearán.

APPs móviles que resuelven necesidades en pandemia

Paula Ripoll

Las personas utilizan un sistema/APP si resuelve un problema, por ejemplo, la APP del banco cada vez que se necesita transferir dinero.

Debido a las distintas y prolongadas etapas de aislamiento, miles de personas obligadas a permanecer en casa se enfrentaron a necesidades que no tenían antes o que se volvieron diferentes por el contexto.

Actos tan cotidianos y simples como comer, desplazarse, estudiar, trabajar o divertirse se siguieron llevando a cabo, aunque de manera diferente. En este sentido la tecnología y las aplicaciones fueron (son y serán) capaces de hacernos la vida diaria al menos, un poco más fácil. El objetivo del Proyecto Integrador 2020 de Comercialización II se concentró en resolver estas nuevas necesidades desarrollando modelos de negocios basados en aplicaciones móviles para teléfonos celulares.

La identidad televisiva

Larisa Rivarola

El trabajo aborda críticamente la mirada hegemónica imperante en el lenguaje audiovisual en torno a la construcción de identidad. En este marco se analiza la relación entre los medios y la ciudadanía y se observa la transformación de la última década en cuanto al pasaje de una identidad unívoca a la construcción de la diversidad, y el aporte de la ficción para ello.

Respecto de la identidad unívoca se aborda la tradicional representación en la ficción televisiva de una identidad compacta (monolítica) y monológica y su pasaje a una perspectiva de identidad diversa, pluricultural y alejada del eurocentrismo que fundó nuestros estados nación modernos, pensados como uniformes y homogéneos.

Finalmente se analiza el modelo de representación imperante en el siglo pasado y el nuevo modelo propuesta a raíz de la implementación de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual N° 26522.

Desafío Emprendedor. Salir del espacio de confort en búsqueda del objeto de estudio

Luz Rodríguez Collioud

Dentro de la asignatura Introducción a la Investigación modalidad *online*, se les pide a los estudiantes la elección de un emprendedor relacionado al recorte temático escogido por ellos.

Tomando en cuenta los protocolos de distanciamiento social producto de la pandemia COVID-19, que les impedirían a los estudiantes conocer al emprendedor en persona, se decidió asignarles a todos los estudiantes la búsqueda de un emprendedor radicado en Argentina, país con minoría de estudiantes dentro del grupo. Así, todos salieron del espacio de confort (elegir a un familiar, amigo, etc.) y pusieron en práctica los conceptos de investigación con herramientas provistas por la docente. Este desafío se aplicó en cuatro cursadas de la misma cátedra online, con diversas reacciones por parte de los estudiantes, pero similares resultados finales.

Productos conectados en contexto pandémico

Rocío Romero Goldar

La ponencia tiene como objetivo presentar el trabajo realizado por los alumnos de Diseño de Productos I de la nueva carrera de la Facultad Licenciatura en Diseño cuyo enfoque está puesto en la triada: diseño + tecnología + negocio.

El trabajo consistió en diseñar un producto de escala manual conectado a internet que resuelva problemáticas relacionadas a la sanitización en el ámbito hogareño en un contexto pandémico. Cada equipo tenía que diseñar un producto físico y un producto digital que estuvieran vinculados entre sí.

Para esto, se utilizó una metodología enmarcada dentro del *Design Thinking*, que permitió que los y las estu-

diantes puedan empatizar y experimentar procesos de investigación en diseño enfocados en un usuario y contexto específico.

Es decir, el objeto diseñado debía responder al interrogante ¿Cómo un producto conectado nos puede ayudar a resolver una problemática específica dentro del hogar?

Juan Marcelo Romero

Proceso de fabricación de metales

El análisis de un proceso de fabricación es llevar a cabo una revisión exhaustiva y llegar a una comprensión completa, con el objetivo de mantener o lograr mejoras incrementales o transformacionales optimizando costos y productividad.

El análisis de procesos implica mirar todos los componentes de un proceso, materialidad, tecnología disponible y mano de obra. Inspeccionar cada componente individualmente y cómo interactuar para producir resultados.

Las ayudas para el análisis del proceso incluyen: modelos de procesos visuales, tanto estáticos como dinámicos, datos recolectados al inicio, duración y final de las actividades clave, nivel de procesos, utilización de recursos, análisis de distribución y análisis de costos.

También es importante considerar el costo total de las herramientas de proceso, por ejemplo, sistemas informáticos, impacto del proceso en los participantes internos (empleados) y externos (clientes).

Todas las variables antes expuestas son consideradas y analizadas por los estudiantes a la hora de analizar el proceso productivo de un elemento metálico.

Negocios de moda fuera de la zona de confort

Daniel Rosarno

El objetivo es que los estudiantes logren encontrar negocios y desarrollarlos fuera de lo que son los segmentos tradicionales que conocen: en este caso, fútbol femenino. Ellos deben realizar propuesta de negocios integral para los clubes donde la indumentaria sea la parte visible, pero que detrás, requiere conocimiento de marca, el público, producto y mucha planificación.

Desarrollo de un tema teórico a elección de las materialidades textiles

Tamara Royan

Tenían el proyecto integrador y un tema de investigación teórica, el proyecto integrador es igual para todos con temas de inspiración diferentes.

Y un segundo proyecto teórico a elección que dio como resultado que los productos sostenibles, reducir el impacto en la contaminación y la economía circular son los temas que más abordaron los alumnos y que usare para dar una respuesta y dirección a con los contenidos teórico-prácticos de la construcción de los textiles.

Diseño de marca para emprendimiento social

Deborah Rozenbaum

En el marco de la asignatura de Diseño e imagen de marca, se propuso a los estudiantes para el proyecto integrador, trabajar sobre la identidad y desarrollo de la marca gráfica de un emprendimiento con el que tengan algún vínculo (ya sea propio por tratarse de un proyecto propio, de algún familiar o amigo, o que les genere algún interés particular). Esto hizo que la motivación de los alumnos sea mayor, ya que se trataba de proyectos más reales y cercanos, muchos de los cuales terminaban implementando el proyecto desarrollado en la cursada. El proyecto elegido, corresponde a la identidad de una ONG que se dedica a la educación ambiental, de la cual la alumna era voluntaria.

El proyecto se destacó por el resultado final, pero también por un proceso realizado con compromiso, donde se pudo verificar la correcta aplicación de los contenidos teóricos de la cursada, y en la que el tópico argumentativo está totalmente conectado a los resultados visuales finales.

El recorte temático del Proyecto de Graduación, un doble desafío

Mariel Rubín

La presente experiencia pedagógica significativa se da en el marco de la asignatura Seminario de Integración I, espacio en el que se comienza a transitar el desarrollo del Proyecto de Graduación que permitirá a los estudiantes finalizar su formación de grado.

Dicha experiencia se seleccionó para poder poner en valor y resaltar las estrategias pedagógicas llevadas a cabo con el objetivo de poder realizar el recorte temático que los estudiantes desarrollarán posteriormente en sus proyectos.

Trabajos preparatorios al proyecto integrador en Dibujo I

Julián Ruiz de Arechavaleta

La siguiente exposición se centrará en la descripción de los trabajos prácticos realizados como preparación para la concreción del proyecto integrador de la materia.

“Dibujo I” es una asignatura del primer año, con un mayoritario número de estudiantes ingresantes, los cuales en general no tienen conocimiento ni experiencia en el uso de instrumental de dibujo. La enseñanza remota a lo largo del último año, sumó nuevos desafíos a los ya existentes.

El proyecto integrador consta en la representación a través de varios sistemas de dibujo de un objeto que cumpla ciertas características. Se hace necesario introducir a los estudiantes en estos sistemas de representación comenzando con objetos simples, o con cuerpos volumétricos fácilmente reconocibles. Esta representación, sin embargo, se da en dos sentidos. Por un lado, la representación plana de objetos, y por otro, la concreción volumétrica de cuerpos sencillos por medio de pequeñas maquetas. Finalmente se pretende como último objetivo, que el estudiante pueda representar de manera

plana objetos, a partir de perspectivas, consistiendo éstas, en definitiva, también en representaciones planas. Estos trabajos, aunque preparatorios, forman parte del proyecto integrador, y dan a los estudiantes las herramientas necesarias para realizarlo. No consisten solamente en los conceptos teóricos del dibujo técnico, sino también, en la comprensión del espacio y los volúmenes que se inscriben en él.

Historia de mi familia. Reminiscencias

Marisa Ruiz

Estamos acostumbrados a leer ensayos producidos por los estudiantes, algunos resultan mejores que otros, unos tienen historias atractivas y otros no tan sugerentes, algunos tienen historias innovadoras y otros trabajos son más tradicionales.

Generalmente cuesta que quienes están cursando mayoritariamente su segundo cuatrimestre en la Universidad quieran escribir un ensayo, respetar las normas APA y además contar una historia familiar. Están quienes tienen tradición de escribir y los que quizás por las carreras que eligieron, no están acostumbrados a hacerlo y deben afrontar este desafío.

Dentro de un curso de casi 40 estudiantes, varios se destacaron, pero la autora del ensayo que voy a presentar encontró una manera diferente de contar parte de la historia de sus antepasados.

Género, autoría y estética en el discurso en el cine clásico: análisis de un aspecto particular de la poética de Alfred Hitchcock

Eduardo Russo

La asignatura Discurso Audiovisual II examina la historia y el discurso audiovisual en su período clásico, esto es, desde la consolidación del sistema de estudios, atravesando el arribo del sonido y luego el surgimiento y ascenso de la televisión, hasta el inicio de la crisis de los años sesenta. El caso de Alfred Hitchcock, cuya obra se extiende entre el cine mudo y el sonoro, entre Europa y América, entre las exigencias del sistema de estudios y el ejercicio de autoría, resulta un caso clave para el análisis de dicho universo.

El trabajo de estudiante seleccionado para la exposición aborda el cine de Hitchcock en relación a un particular ángulo visual de su poética: el trabajo sobre el color. A partir de una selección de films, aunando métodos del análisis histórico, estético y técnico, examina las implicaciones del tratamiento cromático de sus films como factor clave de su impacto sobre el espectador.

Asesoría de Imagen Integral

María de los Ángeles Salcedo

En la materia Taller de estilo e imagen II, el proyecto integrador final consiste en la realización de un asesoramiento de imagen integral a un potencial cliente, en el que se finaliza con un cambio de look rotundo.

Consiste en primer lugar, analizar los diagnósticos personales (visagismo, colorimetría, tipología corporal), módulo esencial de la materia, y a partir de ahí, realizar una organización del guardarropa en el que se formen nuevos looks, de distinto *dresscode*, con las prendas del cliente. En la ponencia, se desarrollarán puntos claves del desarrollo de la materia durante la cursada, y la importancia de la consolidación del trabajo con la instancia 100% plus.

Como ejemplo de dicho proceso, se presentará el proyecto integrador que voy a exponer en la presente jornada, el cual fue realizado por una alumna que se destacó por su excelencia, no solamente en las instancias del 100% plus, sino también durante la cursada.

Las clases virtuales, en época de pandemia

Nahuel Sánchez

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Publicidad III (*online*) de la carrera de publicidad. Donde voy a brindar mi opinión personal sobre los hechos y situaciones encontradas en mi primer año como docente en forma remota.

Año en el cual el país y el mundo entraron en una crisis global por la amenaza de un virus altamente contagioso; en el cual todos tuvimos que cambiar nuestra planificación.

La evaluación formativa en los contextos de clases con modalidad remota

Marisabel Savazzini

Situaré mi reflexión de hoy para compartir con ustedes, en el vértice de la evaluación.

Sabemos que el posicionamiento epistemológico – ideológico en nuestra Facultad es la evaluación formativa. Esto es, se evalúa siempre en forma procesual y siempre a través de un instrumento. La rúbrica es nuestro instrumento; el poder objetivar los criterios y sobre todo ser precisos al interior de la asignatura que dictamos, en la enunciación de los descriptores.

Resulta motivador continuar reflexionando acerca de nuestros modos de evaluar dentro de estos nuevos escenarios de enseñanza remota o virtual.

Del recorrido 2020 he podido rescatar algunos aspectos interesantes respecto de pensar a los alumnos como evaluadores, protagonistas activos de sus propios trabajos (autoevaluación) y en lo que fue evaluarse entre pares. Producir observancia y reflexión en contextos de modalidad remota, constituye, al menos en mi experiencia, muy enriquecedora y positiva.

Los beneficios de la virtualidad en el ámbito del diseño

Julia Schang Vitón

Las limitaciones como factor estimulante en el desarrollo creativo de los alumnos de diseño se pueden percibir, especialmente, al trabajar en un contexto de escasez

de recursos y materiales, disponibilidad condicional de talleres y herramientas audiovisuales, tercerizaciones reducidas. Es ahí donde aparece el/la verdadero/a diseñador/a.

Mi experiencia en las clases virtual. Un desafío que resultó extraordinario

Schilman, Gloria

Mi intención es contar la experiencia de la clase virtual. En apenas dos semanas, los docentes tuvimos que capacitarnos para poder utilizar una plataforma desconocida por la mayoría, o por todos. El desafío parecía inconmensurable. Asustaba al principio. Para algunos, más acostumbrados al uso de la tecnología, podía resultar más atractivo.

Este fue mi caso. Me apasiona aprender lo nuevo. Y desde que llegó la tecnología a mi vida, la utilizo para todo. Por eso no me preocupó y aventuro a decir, que me apasiono tener la oportunidad de dar clase virtual.

Y con el transcurso del tiempo, y al ver los resultados, mayor fue mi entusiasmo.

Mis alumnos aprovecharon mis clases mejor que en las presenciales. El poder dejar grabada la clase es algo que deberíamos mantener aun cuando volvamos a la normalidad completa.

Y el resultado también se vio en las devoluciones realizadas en los trabajos prácticos.

Fue una experiencia muy favorable.

La materia y el desafío de cursada virtual

Julieta Selem

Desde hace muchos años doy Introducción al lenguaje visual en UP. Es una materia para estudiantes ingresantes de las carreras de Diseño y se centra en el estudio del lenguaje de las imágenes, conduciendo al estudiante a entender su lógica, sus mensajes y la manera de plasmarlos en formas, líneas y colores; para poder aplicarlos a distintos proyectos gráficos.

Esta asignatura tiene como trabajo práctico final, lo que ahora llamamos proyecto integrador, el diseño de un afiche cultural tipo homenaje a algún artista que va cambiando cuatrimestre a cuatrimestre. Durante 2020 los estudiantes de mi cátedra desarrollaron su proyecto integrador en etapas. Cada etapa tiene objetivos particulares que tienen que ver con un módulo temático importante de la materia, y cada etapa va sumando a lo realizado en las instancias anteriores, mejorando y profundizando el proyecto de cada estudiante.

El desafío fue atravesar la cursada a través de la virtualidad, manteniendo vivo el interés y la interacción por parte de los estudiantes y ajustando la metodología para motivarlos en su participación activa, igual que se daba en la presencialidad, para generar debate, un clima de reflexión, análisis y de muestra de trabajos y corrección grupal fomentando las críticas constructivas y aportes entre los estudiantes.

Materialidad en tiempo virtual

Valeria Sestua

La era de las cámaras digitales y la prolongada exposición frente a las pantallas pueden y logran desanimar a cualquiera. Se hace difícil pensar cosas nuevas en estos tiempos. Por lo tanto, creo que es importante pararse de otro modo frente a los nuevos proyectos y volver a lo material.

En mi cátedra propongo volver al mundo material con ejercicios de escritura a mano en cuadernos y haciendo impresiones de las imágenes. Durante la cursada los estudiantes deberán llevar un diario del proyecto en papel para poder trabajar con elementos reales y así pensar y hacer distinto.

Escribir a mano, reflexionar, hacer imágenes, dibujar, imprimir, cortar y pegar. Armar un libro o una pequeña exposición en nuestra pared es fundamental para darle cuerpo al proyecto y así lograr hacer algo real y físico.

Diseñadores de moda relevantes del siglo XX

Anahí Silva

Los alumnos realizan una investigación y análisis de un diseñador de indumentaria reconocido y destacado del siglo XX. Luego lo utilizan como referente, partido y fuente de inspiración para la construcción de su proyecto integrador, diseñando distintas tipologías, creando su propio figurín, utilizando una composición contenedora y creativa de figura y fondo, con su producción, estilo e impronta.

A través de un *moodboard* o collage se comunica el universo del diseñador seleccionado, visualizando su esencia, estilo, fusionado con la creatividad del alumno. Plasmando la innovación, la investigación y el análisis realizado.

Trabajo de estudiantes de modo virtual

Romina Siniawski

Lo que se contará en el encuentro es como se trabajó con los estudiantes en época de pandemia, como pudieron hacer las producciones, las mismas que hacen en épocas normales en donde nos encontramos en la facultad y podemos armar trabajos y producciones con otros tiempos y viendo lo que cada uno va generando en cada una de las clases.

La virtualidad nos hizo planificar y organizar los tiempos de manera distinta, pero no por eso no se pudo lograr grandes producciones, por el contrario, los estudiantes hicieron grandes trabajos, eligieron cada uno un producto, una marca y desarrollaron una campaña de comunicación, teniendo en cuenta el tipo de bien, el público, el objetivo que se plantearon y el presupuesto que se les dio.

Armaron una campaña 360° en donde involucraron diferentes técnicas de comunicación, creando las distintas piezas, planificando estratégicamente porque se decidieron por cada una de ellas.

Organización de eventos como herramienta de reactivación marcaría post pandemia

Mariana Solis

En medio de un año controvertido y sumamente estático para muchos sectores comerciales, las marcas apelan a todas las acciones de comunicación posibles que les permita reactivarse rápidamente y lograr un acercamiento con sus consumidores.

En este sentido los alumnos de la asignatura Organización de Eventos 1 han desarrollado varias propuestas de eventos que permiten una revinculación de manera oportuna, creativa y por sobre todo impactante.

En esta oportunidad presentaré dos de ellas, distinguidas por su excelente desarrollo.

Mercadeando. Un viaje en el tiempo Coctel de reapertura para el Mercado de San Telmo cuyo principal objetivo es la reactivación de su actividad y reposicionamiento de su imagen a través de una experiencia gastronómica y cultural única para los invitados. La segunda propuesta se denomina "Hoyts presenta Cine Doo". Con motivo de la avant premier de la nueva película de Scooby Doo, Hoyts invita a celebrar un cóctel de reapertura de sus salas, con la intención de instalar nuevamente el hábito de asistir al cine, luego de que la pandemia favoreciera el consumo de material audiovisual a través de plataformas *on-demand*.

De lo presencial a lo virtual

Lila Somma

En los tiempos actuales, la tecnología ha sido de gran ayuda para continuar desarrollando las actividades de manera habitual.

La pandemia existente, forzó que los alumnos y docentes se tuvieran que adaptar a nuevas formas de enseñanza. Aunque ya hace varios años en la cursada de Seminario de Integración II, me encuentro implementado la tecnología como forma de inclusión con las nuevas generaciones de alumnos y las exigencias del mundo moderno. Lo cual conlleva a ingeniarse para mezclar los teléfonos móviles, las computadoras, los sitios web, las redes sociales y sus diferentes funciones, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Branding personal. La construcción de la imagen personal y del portfolio profesional

María Laura Spina

El proyecto integrador de la asignatura Práctica Profesional consiste en la construcción de la imagen profesional del alumno para prepararlo para la vida profesional y estar mejor preparado para futuras entrevistas laborales. En una primera instancia, y luego de un proceso de reflexión, se analizan las fortalezas y debilidades personales como futuro profesional y se propone una identidad de marca propia, junto a su correspondiente manual de normas y aplicaciones gráficas: papelería corporativa, curriculum vitae y piezas de promoción.

En una segunda instancia, se desarrolla el portfolio profesional en sus versiones: impresa y *online* incorporando los mejores proyectos desarrollados durante la carrera (reunidos, sintetizados e integrados en una misma pieza visual). El portfolio deberá responder a la identidad del autor, contener lenguaje gráfico, identidad de marca, jerarquía de textos y de imagen, grilla editorial, secuencia y ritmo narrativo. Se incluye además una propuesta de packaging contenedor para el portfolio impreso (a través de imágenes referenciales), el cual deberá ser portable y de material noble.

En una tercera instancia, el proyecto integrador incorpora la imagen profesional a redes sociales, aplicaciones móviles y web.

En una cuarta etapa, se desarrolla una práctica de entrevista laboral que se complementa con una pieza gráfica de autopromoción, que deberá mantener el lenguaje gráfico aplicado en las piezas anteriores.

La importancia del análisis de los issues para la definición del problema y el pensamiento sistémico para abordar su solución

Lorena Steinberg

A lo largo del año 2020 los estudiantes destacaron la importancia de los issues que remiten a la investigación de cuáles son las vulnerabilidades para detectar conflictos potenciales que puedan afectar a la organización. Estas constituyen zonas débiles que pueden incidir en la reputación de la empresa. Desde las relaciones públicas, se busca gestionarlos de manera anticipada estos issues para evitar casos de crisis de imagen.

Por esta razón, las estrategias básicas son las de analizar antecedentes en el sector, visualizar tendencias, actitudes de los públicos que puedan afectar positiva o negativamente a la organización.

La forma en que se gestiona un tema conflictivo debe contemplar las expectativas de los públicos con los que interactúa. Por eso es crucial poder detectar cualquier asunto social, legislativo, económico o político que pueda suponer un problema para el futuro de la organización.

También adjudicaron una gran relevancia a la forma en que se aborda la solución del problema definido, abordándolo desde un pensamiento sistémico y creativo, a través de metodologías que incentiven *salir del modelo mental*.

El mundo profesional de las comunicaciones digitales

Martín Stortoni

En Taller Agencia trabajamos para clientes reales. Empresas y marcas y sus directivos nos informan acerca de la problemática a resolver desde la comunicación digital.

Las clases están dictadas por profesionales de agencias y de la comunicación empresarial, por ello, se construye aprendizaje desde conceptos profesionales, aplicados a la práctica real, con la finalidad de desarrollar un proyecto real, solucionando los inconvenientes del cliente. Se estimula al estudiante para poseer capacidad analítica y reflexiva, para adecuarse a las necesidades existentes en el entorno de las comunicaciones publici-

tarias, considerando el pensamiento estratégico grupal, como factor preponderante para potenciarlo a través de proyectos académicos y profesionales innovadores.

Se forman grupos donde el *coworking* es el principal motivador que permite interrelacionarse entre los estudiantes de distintas carreras, formando micro-agencias a las cuales se las guiará y se las formará por profesionales de la comunicación.

Porque entendemos que las experiencias vivenciales en equipo, fortalece el conocimiento, en un clima académico y profesional.

Nueva normalidad educativa: desafíos post-pandemia

Verónica Tabasso

Un análisis de los cambios que han surgido en la educación universitaria durante la pandemia Covid19, y los desafíos que tenemos como docentes para incentivar a los alumnos a perfeccionarse y superarse bajo las nuevas normas de educación a distancia: innovar, estimular, y buscar nuevas soluciones para viejos problemas.

Las problemáticas sociales en las producciones académicas

Daniel Talio

A partir de algunos trabajos de alumnos, buscaré mostrar de qué manera se inmiscuye la realidad cotidiana en las producciones académicas.

La violencia doméstica, la discriminación, el sometimiento de la mujer, y otros asuntos de discusión cotidiana, tanto en medios como en redes, aparecen como intereses destacados por parte del alumnado.

Me gustaría presentar las formas en que aparecen estas inquietudes en las materias que dicto, para pensar otros tipos de abordaje y también discutir el rol del docente frente a estas temáticas.

Yendo de la cama al living

Paula Taratuto

El desafío que no presentó esta pandemia fue adaptarnos a un espacio nuevo, estar adentro, habitar lo privado y lo público en un mismo espacio tiempo. En ese contexto nuestras clases se volvieron virtuales y entramos a las casas de nuestros estudiantes y también les mostramos las nuestras.

Esta suerte de convivencia visual nos permitió tener acercamientos y vínculos particulares, con mucha imagen-audio y cero cuerpos.

Desde este contexto reinventar el aula y los trabajos de la cursada fueron la constante. Adecuar toda nuestra planificación y trabajo de campo a las posibilidades que nos daba este *encierro* en el ámbito doméstico. Los estudiantes no podían salir, no se podían encontrar, estaban en países y husos horarios diferentes. Así las casas se convirtieron en sets, las pantallas de Zoom en la mejor forma de explicar encuadre y perspectiva y las mascotas en protagonistas de los relatos.

El deseo de hacer se pudo establecer como causa propia y con ese envión lograron una muy buena producción académica proyectual *indoor*.

Primeros pasos del camino proyectual

Camila Tártara

La materia Diseño de productos II se enmarca dentro de la carrera de diseño industrial, en el segundo cuatrimestre del primer año. Por eso la materia propone la incorporación de un método proyectual para abordar dos trabajos para llegar al Proyecto Integrador.

El primero tiene como desafío el diseño conceptual de un producto de alta complejidad, como electrodoméstico o carro a tracción humana o eléctrica. Sirve de introducción a la diada forma-función como generadora de propuestas de diseño. En este primer trabajo práctico se presentan las etapas proyectuales y los entregables, que se esperan en cada clase para llegar al día de la entrega. El segundo trabajo, plantea como desafío el diseño de un objeto que se pueda prototipar. Es decir: fabricarlo en la tecnología y la materialidad con la que fue concebido.

Algunos ejemplos de cursadas anteriores: objetos en cerámica pre cocida, madera torneada, plegado de chapa, fundiciones de metal, vidrio soplado. En esta instancia al método proyectual se incorpora una etapa más, basada en el análisis y gestión del proveedor con la dificultad anticiparse a los tiempos de un tercero (proveedor).

Comunicación visual de moda en redes sociales

Pablo Tesoriere

En un mundo donde las tecnologías están cada vez más presentes, la comunicación se ve obligada a *aggiornarse*. La industria de la moda debe adaptarse en conversación constante con el consumidor y sus necesidades. En las redes sociales, la imagen domina la manera de percibir nuestra realidad consiguiendo condicionarnos a la hora de tomar decisiones. La comunicación visual es una herramienta de marketing de moda.

Las empresas son conscientes del impacto que produce en el consumidor los elementos visuales, quienes logran conectar emocionalmente con el espectador al instante. ¿Cómo se puede aprovechar este momento? Llevando a cabo una producción constante con contenido visual y audiovisual que complementa el texto informativo, interactuando con los medios sociales y dispuestos a invertir en publicidad, mediante la contratación de *influencers* y *celebrities*.

Importancia del intercambio en la virtualidad

Jimena Toledo

Este nuevo contexto que se nos presenta, requiere de un equilibrio de los medios que utilizamos para nuestras comunicaciones. La organización y claridad son claves para avanzar en el contexto.

Campaña Integral para ONG canina

Lucas Tonet

Cómo transformar una idea muy simple para comunicar los beneficios de una ONG canina de ayudantes terapéuticos en un entramado de piezas de comunicación inteligentes, atractivas y sobre todo con un potencial de crecimiento muy grande, llegando hasta una plataforma de juego con beneficios económicos para la ONG y alianzas estratégicas con marcas comerciales.

En este proyecto la alumna pudo esquematizar todos los pasos necesarios para alcanzar a su público objetivo y sobre todo captar la atención por medio de la plataforma para poder brindar toda la información necesaria a los usuarios de esta ONG y además al público por fuera que desconoce la existencia de esta institución.

Siendo una ONG de asistencia terapéutica y que trata con múltiples discapacidades atendiendo las necesidades de diversos públicos objetivos, el canal de interacción elegido (las redes y sobre todo el desarrollo de la propia plataforma lúdica) permite a los usuarios generar un vínculo de pertenencia con la ONG y sus terapeutas.

Desfiles virtuales

Sofía Torres Toranzo

El desfile de moda es un medio a través del cual el diseñador difunde sus ideas, genera conocimiento de marca e identidad corporativa mediante un concepto concreto, consigue cobertura en los medios y predisposición del público hacia su firma. La pasarela es una forma de comunicación ideal donde se puede observar la caída y las proporciones de las prendas sobre el cuerpo en movimiento. Las presentaciones de moda se están diversificando cada vez más, adoptando nuevos formatos y fórmulas, en algunas ocasiones por motivos económicos, por aspectos que tienen que ver con la evolución y filosofía de las propias marcas o por motivos de fuerza mayor, como la pandemia.

La posibilidad de realizar un desfile virtual como trabajo integrador permite al alumno no perder esa instancia que lo motiva, en la que se visualiza su esfuerzo y es compensado con méritos. La virtualidad se configura entonces como una gran ventana al mundo. Hoy en día, el soporte audiovisual es una herramienta de gran magnitud que permite complementar o vehicular la presentación del trabajo final.

La creatividad encuentra su expresión

Martín Traina

No obstante, los diferentes escenarios que la vida impone, las personas exploran alternativas para avanzar con sus intereses. Relacionados con ellos y para poder llevar adelante la propuesta académica de la materia que dictó durante 2020, los alumnos de Organización de Eventos II encontraron un menú de posibilidades con nuevas herramientas tecnológicas y distintas formas de trabajar y relacionarse.

A partir de allí, la creatividad encontró su expresión una vez más, adaptándose a las circunstancias.

Talleres en casa

Fernanda Trosch

Las experiencias vividas sobre los cambios en la manera de enseñar nos posicionan en un presente que por momentos estuvo descontrolado y sin rumbo. Sin embargo, en la actualidad las clases se han bifurcado hacia un camino donde se perfecciona la comunicación académica, la reflexión personal y colectiva y el aula taller se convirtió en *casa taller*.

En general, en esta asignatura es la primera vez que los alumnos están en contacto con el campo de la moltería de sastrería y todas sus complejidades, por lo tanto, se debieron hacer cambios que ayuden a mejorar la enseñanza, la transmisión de los contenidos y las evaluaciones a distancia. Adaptaciones como la autoevaluación, la comunicación con vocabulario académico y la incorporación multimedia en el dictado de clases hicieron que el aprendizaje y la comprensión de los temas continúen siendo personalizados.

En esta nueva normalidad, cada alumno logró destacar y llegar a un muy buen resultado en la defensa de su proyecto integrador.

El desafío de filmar durante la Cuarentena del Covid 19

Paula Trucchi

Desde las cátedras de Televisión Integral I y Gestión y Comunicación de Espectáculos I se propuso a los estudiantes realizar un programa de TV o de serie web en cuarentena, utilizando las posibilidades que la tecnología ofrecía para filmar a distancia o con un equipo reducido de trabajo. Se seleccionaron géneros y formatos que mejor se adecuaban a las posibilidades tecnológicas. Se trabajó vía zoom, se convirtieron casas familiares en sets, se dirigió a actores y a no actores virtualmente o en vivo si eran personas con las que se convivía, se trabajó con cámara subjetiva, con videollamadas, entre otras cosas.

Las limitaciones técnicas como motor de la experimentación y el aprendizaje

Daniel Tubio

Esta experiencia pedagógica se produjo en la asignatura Taller de Fotografía I para carreras de Diseño, durante el primer cuatrimestre de 2020. Se trata de analizar cómo, a partir de la migración a clases remotas y la cuarentena, algunos estudiantes tuvieron que realizar la cursada con la cámara de sus teléfonos celulares, ante la imposibilidad de conseguir una cámara réflex. Esta situación, en principio adversa, se fue convirtiendo, con el correr de la cursada, en un plus para el aprendizaje, a partir de la incorporación de nuevas herramientas y de la investigación y experimentación realizada por los estudiantes.

Recreando lo aprendido

Cecilia Turnes

En esta breve presentación se comparte la instancia de 100% plus de los estudiantes de la materia Taller de Vestuario I.

A partir del desafío y adaptación a la instancia de aprendizaje virtual, el tiempo del estudiante respecto a la actividad y contenido que propone la asignatura se ha profundizado permitiendo revisar la mirada sobre el diseño de vestuario desde el punto de vista del Diseño de Moda. La implicancia que el estudiante de moda tiene sobre el vestuario es sumamente enriquecedora posibilitando una interacción que recrea a la vez la propuesta de la cátedra y del universo creativo del estudiante.

Diseño de indumentaria I y II durante el período de aislamiento

Laura Valoppi

Se expondrán trabajos de alumnos de la cátedra realizados durante el periodo de aislamiento.

Interpretar una idea, explicar una acción y materializarla fue un desafío. Dedicatorias para Diseño de Indumentaria II y *Tintes Naturales* para Diseño de Indumentaria I es el nombre que lleva este nuevo trabajo en el que por segundo cuatrimestre cada alumno produjo durante el aislamiento.

De cómo lograron comprender consignas y realizar sus propios procesos en cada caso, inspirándose en un tema real, simple y cotidiano no solo desde la temática sino las diferentes formas de poder materializarlo aprovechando las dificultades y tratar transformar lo complejo en simple, lo perjudicial en apropiado, el desperdicio en lo útil. Los alumnos del primer año de la carrera mostraron su respuesta a todas estas dificultades acompañados de su entorno y su espacio común utilizando herramientas históricas y naturales.

Adaptamos una escena de una serie contemporánea

Cristian Valussi

En la cursada pasada (segundo cuatrimestre de 2020), hemos realizado con las alumnas y alumnos la adaptación de una escena, de una serie, famosa y contemporánea. La serie elegida por mí, fue: *Ratched*, y la escena seleccionada fue: *La escena del durazno*.

Debido a los tiempos que corren, cada alumna y alumno adaptó dicha escena en su propia casa, generalmente fue registrada con el celular (salvo algunas alumnas que tenían una cámara) y se utilizaron, elementos de iluminación y arte que tenían a mano. La serie originalmente está adaptada en los años '50, pero en las consignas, la adaptación fue libre. Entonces, algunos trabajos fueron adaptados en los años '20 y otros trabajos fueron futuristas, entre otras adaptaciones.

El resultado final fue realmente muy bueno, y los más importantes, que las alumnas y alumnos pudieron llevar a la práctica todos los conocimientos adquiridos en

el transcurso de la cursada. El trabajo fue individual, y cada integrante confeccionó el guion, realizó la preproducción, el rodaje y la post-producción, de esta manera navegaron por todas las etapas de producción de una obra audiovisual.

El perfil profesional

Guido Varela Coletta

Este año fue atípico en todo sentido, más allá de lo obvio. La pandemia y las posteriores acciones en pos de contenerla, cambiaron nuestra forma de trabajar, de comunicarnos y de enseñar. Pero en mi caso, el pasaje a la virtualidad y la enseñanza en esta modalidad no fue un escollo: la mirada hacia el deber profesional y de trabajo en equipo, no se modificó. Y los contenidos, al ser digitales, se pudieron trabajar bajo la modalidad virtual. Los procesos tecnológicos pueden ser complejos, pero son muy importantes y tienen que darse de manera correcta para que el proyecto sea funcional y óptimo.

Y por último, el molde del perfil profesional. En este sentido, la cátedra apuntó en cada proyecto a una mirada desde el punto de vista de la realidad profesional. Direccionar las correcciones y las fundamentaciones, hacia la construcción de un discurso ligado a la actividad profesional. Los ejemplos y la comparación con ese mundo, fue una constante en toda la cursada. Para ello, se realizaron correcciones abiertas, en las que cada alumno o alumna, o cada grupo (dependiendo del proyecto), defendía su entrega y recibía consultas sobre las decisiones y resoluciones.

Campaña publicitaria *Ultra Temp* de Patagonia

Carolina Vélez Rodríguez

Se presentará el paso a paso de la realización de la campaña citada, explicando cómo fue todo el proceso y de qué manera trabajaron los alumnos. Se trata de un grupo de ingresantes, los cuales tuvieron un doble rol: por un lado, como empresa tuvieron que crear un producto innovador, y luego como agencia, realizaron la campaña correspondiente.

De la biblioteca de papel a la digital. Un recurso esencial en tiempos de pandemia

Marcia Veneziani

La pandemia global obligó a docentes y alumnos a adaptarse rápidamente a la modalidad virtual. Para la materia Introducción a la Investigación los recursos electrónicos fueron una oportunidad para que los estudiantes aprendieran a seleccionar contenidos esenciales para sus investigaciones de carácter multidisciplinario. Durante la cursada de ambos cuatrimestres se realizó la acostumbrada visita a la biblioteca de la Universidad de Palermo de modo virtual. Los recursos digitales se convirtieron, por lo tanto, en un medio esencial. Gracias a la experiencia de su grupo de referencia, se facilitó y capacitó a los estudiantes en la búsqueda del material necesario para las propias investigaciones.

Los estudiantes, provenientes de diversas carreras dictadas en la Facultad de Diseño y Comunicación, pudieron incluir en sus trabajos, libros y *papers* de alta calidad académica disponibles en las bases de datos (algunos de acceso libre y otros, restringido a los estudiantes de la misma Universidad).

Diseñar un espacio comercial partiendo de la identidad y la historia de una marca

Emanuel Venice

El estudiante elige una marca, estudia sobre ella y comienza su proceso Creativo. El desafío de la materia es lograr generar un nuevo Espacio Comercial partiendo de la investigación realizada aportando nuevas ideas creativas al proyecto. Se desarrolla vidriera, zonificación, circulación, morfología, diseño de mobiliario, iluminación y materiales.

Como desafío debe elegirse una Vanguardia y vincularla con el proyecto. Puede estar plasmada ya sea en todo el espacio, como en un sector particular. Como resultado final se entrega el proyecto terminado, acompañado de sus planos técnicos, *renders* y maqueta.

Virtualidad y Docencia: Potenciar la proyección profesional de estudiantes, más allá del aula virtual

Sol Verniers

El Aula virtual y la migración masiva de la praxis educativa al medio digital, ha monopolizado el debate de los últimos tiempos. Docentes con la preocupación del uso de herramienta debemos además pensar en el impacto laboral que este cambio tecnológico significa.

El desafío actual es el de transmitir el pensamiento crítico, la formación continua, la adaptación, creatividad junto a inteligencias emocionales mediante el intercambio y formación de conocimientos, para un futuro laboral de quienes egresen de nuestras carreras.

Del proyecto integrador al pitch

Marcelo Vidal

La capacidad de reflexionar sobre la creación propia es un proceso que debe ser nutrido desde la primera clase de la cursada.

Para ello es importante elaborar propuestas que permitan a las alumnas y los alumnos incorporar los conceptos teóricos de manera gradual.

La incorporación gradual de nociones teóricas les permite conceptualizar sobre su propia praxis y elaborar exposiciones más claras, ricas y complejas en el momento 4 de evaluación 100% plus.

La tipografía como herramienta conceptual e identitaria

Marina Wabnik

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Taller de Reflexión y Discurso I, que forma parte del segundo año de la carrera Dirección de Arte Publi-

citario. Dicha asignatura tiene como objetivo conocer los aspectos técnicos de la tipografía con la finalidad de profundizar en sus aspectos comunicativos, expresivos y estilísticos, además de su puesta en acción.

Se da lugar al relato de la experiencia que reúne la combinación de la teoría y la práctica compartida en ejercicios aislados. Estas sirven como recorrido necesario para finalmente trabajar en un proyecto integrador que combina, consolida, plasma y capitaliza los contenidos aprendidos a lo largo de la cursada cuatrimestral.

La moda ecológica inspirada en Gaudí

Daniela Wegbraut

En esta producción realizada por la alumna Iara Tropea, se rescata la idea de reciclado que deriva del análisis de la obra de Gaudí.

El video presentado por la alumna en el proyecto integrador de la materia repasa cada figurín explicando que representa y cómo se logró su realización.

Redacción consciente

María Laura Weiss

¿Qué habilidades necesitamos despertar en los estudiantes para ayudarlos a mejorar su expresión escrita? Más allá de la gramática, ¿qué hay detrás de los textos que pueda hacer de la redacción una habilidad más significativa?

En tiempos de cibercultura, la lectura y la escritura piden a gritos ser observadas. Las palabras se miran, se escanean, a veces se pasan de largo y se olvidan con facilidad. Tal vez sea cuestión de entrenar la mirada, de dirigir la atención hacia donde ella se nos escapa.

Desde esta experiencia pedagógica, la propuesta es transformar la redacción en una experiencia más consciente que facilite a nuestros estudiantes estrategias y recursos para que puedan comprender el valor de sus palabras.

Auditoría análisis y gestión de riesgos de Parrilla Don Julio

Sonia Zahalsky

En el proyecto integrador, los estudiantes debían realizar una auditoría con sus respectivos diagnósticos y un estudio de mercado analizando tendencias para decantar en el desarrollo y esquematización de posibles riesgos que generen una crisis.

Diseño de cafetera Volturmo

Silvana Zamborlini

Para el taller de Diseño de productos IV, trabajamos en el diseño de una cafetera Volturmo, producto con historia en el imaginario social, marca tradicional y patente nacional, la intención fue reconocer su esquema funcional y mantenerlo intacto como parte de su valor tradicional. Sí trabajar en la actualización semántica en la

significación formal para integrarse a entornos actuales y otorgarle una imagen renovada sin perder sus tradicionales atributos.

Luego de la etapa de investigación y análisis, trabajamos en la conceptualización y generación de metáforas para enmarcar un ejercicio de ida y vuelta entre la palabra y la forma.

Así mismo se transitó por cada etapa de manera muy minuciosa hasta llegar a un desarrollo de producto muy ajustado con modelos tridimensionales, maquetas, y finalmente trabajamos en el diseño de un soporte de comunicación, panel, que comunique con síntesis de manera eficaz y creativa.

Integrando materias: Diseño de Producción Audiovisual I y Producción Audiovisual II

Marina Zeising

Como docente, durante el 2020, dicté las materias Diseño de Producción Audiovisual I en el primer cuatrimestre y Producción Audiovisual II durante el segundo cuatrimestre, ambas *online* por motivos sabidos.

En la materia de producción del segundo cuatrimestre, propuse que en duplas los estudiantes realizarán presupuestos sobre los proyectos de largometrajes de ficción escritos por los estudiantes de la materia del primer cuatrimestre. De esta manera se concluyó el año con una carpeta sólida tanto en lo narrativo como presupuestario pudiendo así los estudiantes trabajar sobre guiones escritos por sus propios compañeros.

Esta integración entre ambas materias, les permitió simular la primera carpeta de una presentación al INCAA como si fuera el concurso de ópera prima trazando un puente entre lo académico y la práctica profesional.

El desafío del calzado de autor en Argentina

Melisa Zielinsky

A partir de la cursada y los contenidos vistos, se analizó conjuntamente con los alumnos los retos que se deben enfrentar al diseñar calzado de autor en Argentina, una tarea que no es para nada sencilla. Como era de esperar, surgieron diferentes ideas, propuestas y proyectos no sólo creativos, sino que se adecuaron a la realidad que vivimos.

Los alumnos pudieron diagramar su propia marca respetando su identidad y filosofía como diseñadores y creadores lo que les permitió concretar un proyecto realizable. Es digno de destacar que los alumnos demostraron ganas de poder continuar cada trabajo en un futuro próximo.

Finalmente se llegó a la conclusión que emprender de manera autoral en Argentina conlleva una serie de desafíos y es sumamente importante creer en el proyecto que tenemos entre manos. El curso pudo demostrar su nivel de compromiso con la materia y se elaboraron trabajos de nivel profesional.

Abstract: The Academic Reflection Days are a space for meeting, debate and exchange of all the teachers of the Faculty. It is a space where a reflection on the pedagogical practice and the production of the students is generated. Reflections on practice require a spatial and temporal distance from the object of reflection, as well as a formal environment conducive to exchange between peers. The reflections written by the teachers are also attached.

Keywords: Academic reflection - teachers - pedagogical practice - integrative project - interdisciplinary commissions - interaction - exchange

Resumo: Os Dias da Reflexão Acadêmica são um espaço de reunião, debate e intercâmbio de todos os professores da Faculdade. É um espaço onde gera uma reflexão sobre a

prática pedagógica e a produção dos alunos. Reflexões sobre a prática requerem uma distância espacial e temporal do objeto de reflexão, bem como um ambiente formal propício de troca entre pares. As reflexões feitas pelos professores também estão anexadas.

Palavras chave: Reflexão acadêmica – professores – prática pedagógica – projeto integrativo - comissões interdisciplinares – interação – intercâmbio

(*) **Carlos Caram:** Magíster en Educación (Universidad de San Andrés). Arquitecto (Universidad de Buenos Aires, 1989). Profesor Universitario (Universidad del Museo Social Argentino, 2005). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño Visual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

El desprestigio de la virtualidad - El temblor del docente detrás de la pantalla

Fecha de recepción: junio 2021

Fecha de aceptación: agosto 2021

Versión final: octubre 2021

Celeste Abancini (*)

Resumen: El siguiente trabajo aborda la nueva problemática de las clases virtuales. Cómo hacer para que esta modalidad adquiera la relevancia y la valoración suficiente en el contexto actual de pandemia que puso como centro de la escena a las clases virtuales por encima de las clases presenciales ya que la virtualidad constituye, hoy en día, el único recurso disponible para mantener el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Palabras clave: Pandemia – educación – clases virtuales – desprestigio – clases presenciales – rol docente – temblor – transformación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 51]

El contexto actual de pandemia que está atravesando todo el mundo acentuó y puso como centro de la escena a las clases virtuales por encima de las clases presenciales ya que la virtualidad constituye, hoy en día, el único recurso disponible para mantener el proceso de enseñanza – aprendizaje. A pesar de esto, las clases virtuales no adquirieron relevancia ni la valoración suficiente debido a que muchos siguen juzgando y cuestionando las herramientas tecnológicas que propone lo online para dar clase como si no hubiera un docente detrás que hiciera funcionar esas herramientas para movilizar el vínculo de sus estudiantes con los contenidos, llegando, incluso, a afirmar que las clases virtuales no son clases. Sin embargo, la desestimación creciente de lo online se viene dando progresivamente desde mucho antes de que la pandemia se desatara y de que lo online quedará como único recurso para sostener la educación. Entonces, ¿qué se entiende por clase que la mayoría de las personas sostienen fervientemente que lo *online* no lo es incluso cuando se demostró que el sistema educativo se sostuvo en este contexto gracias a la virtualidad? ¿Qué sucede en el encuentro físico entre las personas y en la presencia simultánea de los cuerpos en un aula que potencia la retroalimentación necesaria para que se

produzca educación? Si para que haya educación los contenidos deben construirse a partir de la fusión y del trabajo en conjunto entre docente y estudiante y en las clases virtuales eso también sucede (aunque muchos lo nieguen), ¿por qué se desprestigia la virtualidad cuando es lo único que nos está permitiendo seguir conectados? ¿Será que lo online viene a derrumbar la idea de jerarquización que históricamente el docente tiene por sobre la clase? ¿Será que el docente, al no estar parado frente a sus estudiantes en un nivel superior, siente que pierde poder detrás de la pantalla y, por eso, acentúa el desprestigio de las clases virtuales?

Por medio de autores como Edelstein, Maggio, Anijovich y Perkins, que introducen los conceptos de “dejar de dar clase”, enseñanza poderosa, estudiante protagonista y aprendizaje profundo, este ensayo busca reflexionar sobre la transformación que el rol docente atraviesa debido a la implementación de las clases virtuales y cómo estas son desprestigiadas a partir de que el docente siente que, detrás de la pantalla, ocupa una posición de completa vulnerabilidad que es similar a la que los estudiantes sienten en el aula. Sin embargo, este ensayo pone el foco en la potencia de esa vulnerabilidad debido a que, para poder potenciar a los es-