

primera etapa forma parte de una aproximación experimental a la considerada una nueva ideología en el diseño curricular. Mi objetivo en su aplicación puede centrarse en la necesidad de favorecer el proceso de comprensión por parte del alumno, a través de experiencias que permiten observar el/los fenómenos, reales o que parezcan reales, con más detalle, con análisis más fino y preciso.

Podemos diferenciar y utilizar casos para diseñar en forma completa un curriculum, para organizar una sola clase, para varias clases, para una actividad, para un módulo didáctico, etcétera.

Esta aproximación al estudio a través de casos la he construido para materias cuyos programas no son íntegramente de casos. Por lo tanto, el tipo de modalidad es la llamada *de integración*, en la que es el estudiante quien hacia el final de la cursada, en las *clases finales de integración*, construye el andamiaje, los niveles de cobertura disciplinar, que permiten la comprensión y el conocimiento, a través de un proceso de autoregulación cognitiva: cuando el estudiante piensa, éste ejemplifica, análoga, sintetiza, abstrae, sobre los contenidos más importantes del programa de la asignatura.

Por supuesto, puede considerarse esta observación como válida para cualquier instancia educativa a implementar, en cuanto a la importancia de la resignificación de lo aprendido y lo aprehendido. Pero la metodología del estudio de casos, además, se constituye en una manera atractiva y fascinante para la presentación de contenidos, tanto para el docente como para el alumno. Los casos son *materiales curriculares*, que requieren de los estudiantes un procesamiento mental de orden superior, que los induce a reflexionar sobre esos contenidos importantes, y que permiten que el docente pueda desarrollar, entre otras cosas, las llamadas *habilidades para la enseñanza de la discusión*, del debate, esenciales en este proceso.

Es importante reconocer, en esta etapa experimental, de prueba, la dificultad en la búsqueda de casos ligados a lo audiovisual, para evitar caer en un error del quehacer docente universitario, que al plantear una situación generalizable, se la considera como caso. Estos son ejemplos, no casos.

En ambas asignaturas centré el trabajo en la habilidad necesaria para diseñar investigaciones. Considero que los estudiantes deben ser capaces de plantear los problemas y formular hipótesis de un modo que permita una investigación cuidadosa. Y así ocurrió.

Debo destacar la experiencia con los alumnos de Comunicación Universitaria (CU), cuyas primeras vivencias en la actividad universitaria, en esta materia, no fueron lo esperado, por los contenidos, por la metodología planteada originalmente, por sus expectativas. Pero poco a poco, con la propuesta de

investigación, la elección de los temas con sus problemas, y, fundamentalmente, con el proceso de *construcción cooperativa* llevado adelante en el análisis y la discusión de los casos, como modelos opuestos, paradigmáticos, la actitud de todos los estudiantes y el interés por la actividad se incrementaron notablemente, con un balance altamente positivo a partir de los interrogantes planteados y la reflexión grupal e individual sobre los problemas.

Queda pendiente la profundización de la experiencia, el rediseño de pautas e instrumentos de evaluación confiables, y, por supuesto, la constante modificación y mejoramiento de las actividades y los procedimientos.

## Creación, producción e investigación en el área del diseño sonoro.

Jorge Haro

---

Siempre es un reto trasladar las experiencias de creación, producción e investigación artística al campo de la educación. Uno de los desafíos mas grandes de este reto consiste en convertir los resultados no cuantificables de la obra artística en algo que pueda ser corroborado o medido, intentando de esta forma un acercamiento pautado a la experiencia creativa que nos permita su posterior transferencia como conocimiento codificado. Este tipo de acercamiento, mas allá de su justificación metodológica, nos permite colocar puntos de referencia necesarios sobre un área en la que, en principio, solo puede vislumbrarse la presencia de la obra y la infinita cantidad de aproximaciones y lecturas posibles de ella. Estos puntos de referencia si bien pueden ser insuficientes son nuestra brújula, y a partir de sus coordenadas y de la utilización de las herramientas didácticas apropiadas es posible un intento mas o menos preciso en la transferencia de nuestra experiencia de creación, producción e investigación artística al ámbito educativo. Para que este proceso se inicie es necesario contar con conocimientos relacionados con la historia del audiovisual, con las técnicas utilizadas para su realización, con las estéticas que se sucedieron desde la invención del cine hasta la actualidad y con los saberes básicos relacionados con el sonido en términos físicos ya que éste es en definitiva la materia prima de nuestra área de diseño.

La enseñanza del diseño sonoro para medios audiovisuales tiene dos problemas fundamentales. Por un lado sabemos que el sonido no tiene la consideración suficiente en la construcción audiovisual (esto responde a múltiples factores que son de orden histórico, cultural, político-económico y perceptivo) y debemos realizar nuestro aporte para cambiar esta situación. Por otra parte debemos tener presente que nos encontramos ante una

disciplina que tiene poca tradición formativa y que además contaba, hasta no hace mucho tiempo, con poca cantidad de bibliografía. Esto último ha ido cambiando a partir de la aparición de los textos del compositor, realizador audiovisual y teórico francés Michel Chion quien ha escrito una buena cantidad de obras relacionadas con estos temas. Es destacable también el aporte del español Angel Rodríguez que desde su libro “La dimensión sonora del discurso audiovisual” ha hecho importantes consideraciones sobre temas relacionados a la función del sonido en las piezas audiovisuales y sobre la incidencia de la fusión audio-visual en el aspecto perceptivo. Pero mas allá de los aportes de los autores antes mencionados, como así también de otros que han reflexionado sobre los mismos temas pero que no han sido traducidos aún al español, la experiencia del trabajo artístico se torna crucial para nuestros intereses como docentes cuando debemos afrontar la poca tradición educativa relacionada con el diseño desde lo técnico, desde lo estético y desde lo formal del sonido en el audiovisual, máxime si consideramos que hay nuevos sectores en el área del diseño audiovisual en donde el sonido tiene un potencial innegable como es el caso de las plataformas multimedia o las páginas web. Es en este punto donde considero que la acción y la producción artística como así también la investigación en todas las áreas relacionadas con las disciplinas del diseño de audio se tornan importantes como herramientas que nos permiten enriquecer el proceso de transferencia de conocimientos en el aula con el objetivo de formar realizadores audiovisuales que entiendan que el sonido no es un ornamento ni un elemento subalterno de la imagen sino un algo fundamental en el diseño audiovisual.

## **La representación gráfica como comunicadora de ideas.**

*Marcela Jacobo*

---

El proyecto se basó en la investigación sobre los distintos medios de representación gráfica utilizados por los estudios de diseño y decoración para una muestra abierta al público. Dado que el docente tenía acceso a la organización general de la exposición Damas del Pilar, facilitó a los estudiantes el listado, previa selección de los mismos basada en distintos niveles de complejidad de los espacios diseñados con el fin de brindarles al grupo temas distintos de investigación para lograr mayor riqueza en la experiencia y en el debate de la misma. La experiencia se realizó en la asignatura Taller I de Diseño de Interiores Esta materia tiene como objetivo introducir al estudiante, que recién comienza la carrera a los medios de representación gráfica bi y tridimensional para posibilitar la visualización de sus propuestas

proyectuales. A su vez provee al estudiante de herramientas para seleccionar el más adecuado en función de la necesidad de comunicación de la propuesta de diseño y a quién va dirigida (cliente, contratista proveedor). El objetivo de este trabajo fue por un lado, enfrentar al estudiante con lo que sucede afuera del ámbito universitario, específicamente en el campo laboral; por otro lado investigar sobre los distintos medios de representación gráfica utilizadas por los estudios para comunicar sus ideas proyectuales al comité organizador de la muestra.

Los resultados fueron óptimos en relación a la vinculación teórico práctica y a su vez respecto de las posibilidades que tuvieron los estudiantes de contactarse con la realidad laboral desde el nivel inicial, a través de las posibilidades de conocimiento e investigación de los sistemas de representación visual que ofrecen los estudios de diseño y decoración que operan en el mercado.

## **Guía bibliográfica sobre promoción publicitaria.**

*Fabiola Knop*

---

El proyecto de investigación se encuadra dentro de la categoría de relevamiento documental, y está constituido por una recopilación, sistematización y reseña de los textos que se encuentran dentro del ámbito publicitario que ahonden sobre temas relacionados al campo promocional.

En la actualidad las fuentes de información más consultadas para temáticas de este tipo son revistas especializadas e Internet. Es por ello que vemos de suma necesidad compilar una guía con todos los recursos existentes para evacuar dudas, ahorrando tiempo y ofreciendo variedad de conocimientos.

El proyecto de investigación una vez terminado, tendrá la finalidad de servir como un material de consulta para la Biblioteca de la Universidad de Palermo.

El objetivo principal del proyecto es ofrecer al alumno una guía ordenada y completa de la bibliografía más corriente utilizada para esta disciplina, encontrando en la misma una pequeña reseña de los contenidos de cada texto, para su mejor aplicación.

Como objetivos secundarios la propuesta tiende a ofrecer en forma organizada un nuevo material de consulta a todas las instituciones relacionadas con esta temática, demostrar al alumno, a partir de los contenidos teóricos encontrados en los diferentes textos, la relación de diferentes temáticas, utilizar la guía como un catálogo de consulta, tanto para los estudiantes, como para los profesionales y docentes de carreras afines.