

La perspectiva a la que responde este proyecto se vincula con la contribución al avance del conocimiento, teniendo al alcance de la mano un material que compile y encuadre todas las herramientas necesarias para un exitoso desarrollo de la disciplina.

Esta idea ha sido pensada teniendo en cuenta, tanto el ámbito académico como el profesional. Es por ello que nos parece interesante distribuir el material una vez terminado en todos aquellos lugares relacionados con esta temática.

La situación de ficción como instrumento para acercar al alumno al campo laboral y profesional.

Claudia Kricun

En esta comunicación presento un trabajo práctico realizado durante la cursada al que llamo: "La presentación profesional". Dicho trabajo pretende introducir al alumno en la cuestión de comenzar a pensar en SU presentación ante situaciones que tengan que ver con su futuro campo profesional.

Quiero compartir hoy la experiencia realizada con los alumnos de Comunicación Oral y Escrita de Diseño de Indumentaria de 1er. año Comisión A. La propuesta fue utilizar elementos de la ficción que les permita abordar estas posibles, futuras, situaciones

Se induce al alumno a trasladarse en el tiempo y en el lugar, pues la presentación a crear la efectúan ellos mismos ya convertidos en profesionales. Lo construyen pensando en edad, momento profesional, estudios realizados, etc. Deben responderse algunas preguntas para poder abordar la situación:

- Quién soy?
- Cuál es mi objetivo con esta presentación? o sea: Qué quiero lograr?
- A quién convoco?
- Ante quién o quiénes deseo hacer la presentación?
- Dónde?
- Bajo qué circunstancias?
- etc.

Luego de contestarse, en forma particularizada, estas preguntas pueden comenzar a elaborar el evento que debe incluir el discurso oral, que es uno de los contenidos programáticos esenciales de la materia.

El alumno planifica detalladamente todo este trabajo y se define el día en que todos harán sus presentaciones. Pueden sus propios compañeros participar como invitados (de ficción) al evento.

El objetivo de esta práctica ficcional, es de gran ayuda para que el alumno vaya adquiriendo conocimiento de sus posibilidades y confianza en si mismo a través del hacer.

El alumno al proyectarse hacia un posible futuro en la profesión, valiéndose de su imaginación, sus conocimientos actuales, datos que recogerá, búsquedas en distintas áreas; comienza a preguntarse como quiere verse y que quiere que vean de él como profesional.

Asimismo los elementos de ficción, al poner el juego del "como si" en un lugar de protagonismo, funcionan como un atractivo de diversión y ésta es una excelente motivación a la producción, aspecto este fundamental del aprendizaje.

La creación de este personaje y la puesta en escena de esta posible situación / evento, brinda al alumno la posibilidad de reconocer, potenciar y desarrollar sus posibilidades.

Esta práctica de taller / laboratorio en el cual se crean estas condiciones dadas como si fuesen reales, en estadios tempranos del aprendizaje, me ha demostrado resultados en cuanto a modificaciones logradas por los alumno desde su primera exposición oral hasta esta presentación profesional de ficción. El diseño de la propuesta incluía la definición de un perfil personal y profesional, objetivo profesionales, localización espacial, detalle de la ambientación, detalle de las acciones propuestas y perfil del público.

Los trabajos presentados por los alumnos cumplieron el objetivo específico del mismo: conectar, acercar, enfrentar (a través de la ficción), al alumno con la ardua, responsable, exigente y competitiva tarea que deberá transitar al insertarse en su mundo laboral.

Especificidad e información tecnológica en el diseño.

Alfredo Lanziano

El desarrollo tecnológico en los últimos años de las comunicaciones - internet, correo electrónico, programas de computación, publicidad, marketing, etc, llevo a estrechar los vínculos entre el productor- fabricante, el profesional- comunicador - docente y el cliente-usuario- estudiante, y específicamente en el área de las tecnologías, usadas para el diseño de interiores o la arquitectura en general.

La cantidad, variedad y calidad de información publicada en revistas, cd-roms, páginas Web y disponible en ferias, muestras y exposiciones, de temas relacionados con materiales y dispositivos constructivos, enriquecen sin lugar a duda la formación profesional y pedagógica, exigiendo casi sin pausa a estar actualizado permanentemente.

Esta vorágine informativa lleva muchas veces a estar altamente informado, pero no necesariamente capacitado en el tema. Si este caudal de conocimientos se lleva solo por caminos informativos, solo serán superficiales y al aplicarlos o proponerlos se transformen solamente en eso, aplicaciones superficiales o porque no decirlo, aplicaciones equivocadas.

Lo importante del uso de un programa de diseño asistido por computadora - Cad – por ejemplo- no es el uso en sí del programa, sino el diseño, el estudio o el detalle que nos posibilita crear.

De la misma forma, el uso de las tecnologías y materiales, debe estar acompañado por un conocimiento específico de los mismos, y no solamente por una gran cantidad de información recolectada.

Es decir, la información solo nos permite introducirnos en el campo de la capacitación, que se complementa únicamente con los conocimientos y el criterio de resolución adquirido, ya sea en el campo profesional como en las aulas. La especificidad nos lleva no solo a conocer algo, sino a saber como se aplica. El resultado de esta especificidad será contar con las tecnologías y los materiales más aptos, para implementar en nuestros diseños y proyectos.

De acuerdo a estudios realizados del tema, tienden a pronosticar que en el año 2010, el 50% de la información que se tenga almacenada, va a estar desactualizada o caduca en una buena parte de los casos, para ser aplicada. Si esto fuera así, y dado que las tendencias de los últimos años lo demuestran, deberíamos reconsiderar de alguna manera, en forma rápida y concreta, cierta parte de las metodologías de enseñanza, tanto en la fuentes de los conocimientos que volcamos en las aulas, como también en el uso de la bibliografía, prácticos, apuntes, etc.

La propuesta sería entonces, desarrollar las bases para la creación de un criterio de resolución, apuntalado por la tecnología, la información y la actualización necesaria, motivando la creatividad y la solución problemática, más que el acopio de información en sí mismo, y dentro de las posibilidades de cada disciplina, de cómo se llega, o se busca esa información y cual es el proceso posterior para la aplicación de la misma.

Espacio permanente de exploraciones creativas.

Claudia López Neglia

Desde distintos lugares se pudo detectar la necesidad de un espacio permanente, para alumnos de las distintas carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación, de desarrollo creativo, en este sentido fue elaborado un

proyecto de desarrollo académico que contemplara la satisfacción de esta demanda.

En la coordinación de lo que fueron los Grupos de Honor, que luego se continuaron durante el ciclo del 2000 como Espacio de Participación y Desarrollo académico, los alumnos que allí participaron manifestaron la inquietud de un ejercicio constante en aspectos creativos para aplicar en carreras como Publicidad y Diseño Gráfico. Luego se sumó el trabajo de Tutorías Estudiantiles, mediante el cual, los tutores realizaban el apoyo, orientación y guía, tanto académica como institucional, para los alumnos de 1º año de todas las carreras de la Facultad.

Desde este nuevo espacio pensé en la creación de un nuevo grupo, coordinado por mí, pero realizado por un grupo de tutores, para implementar actividades dirigidas a los estudiantes que estuvieran interesados en explorar cuestiones creativas, para su aplicación en la vida universitaria y profesional.

Así surgió el “Espacio Permanente de Exploraciones Creativas”, que comenzó en el segundo cuatrimestre, en el mes de septiembre de 2000, liderado por los Tutores (Diseñadores Gráficos) Marcelo Alvarez y Hernán Estevez.

Se constituyó un grupo de seis alumnos, de las carreras de Publicidad, Diseño Gráfico y Relaciones Públicas, que comenzaron a trabajar, a partir de la propuesta que fue publicada en su ocasión como: la comunicación resiliente.

Se trabajó a manera de seminario, a partir del concepto de resiliencia. Se planificó una duración de ocho encuentros, pero se extendió hasta fin de año a pedido de los alumnos que participaron.

Partiendo de una de las definiciones de resiliencia: “como una combinación de factores que permiten a un ser humano afrontar y superar los problemas y adversidades de la vida y construir sobre ellos”, los objetivos del seminario fueron los siguientes:

- Posibilitar intervenciones y prácticas específicas para desarrollar esta capacidad, a través del humor, la creatividad, el compromiso con valores y vínculos.
- Promover desde la comunicación el concepto de resiliencia en campañas de prevención.

El proyecto se desarrolló a partir de las siguientes acciones:

- Conocer el concepto de resiliencia según distintos autores; integrar la experiencia personal y laboral con los componentes conceptuales.
- Abrir un espacio donde vivenciar y explicitar las posibilidades de la comunicación, el humor y la creatividad.
- Analizar distintas piezas de comunicación gráfica.
- Desarrollar una serie de piezas gráficas de resiliencia con características resilientes.
- Discusión teórica de la temática adoptada: