

## La capacitación como salida laboral para el licenciado en Relaciones Públicas

**María Rosa Dominici**

Objetivo: Brindar al futuro profesional de herramientas y recursos para detectar las necesidades de capacitación en una empresa y organizar un plan de Capacitación, ya sea como profesional independiente o ejerciendo su función en la estructura.

### Introducción

Debido a la experiencia obtenida en los distintos cursos de 4to. año que he tenido, al realizar el Trabajo Práctico final que consta del estudio y relevamiento de los Recursos Humanos de una empresa (independientemente de su tamaño), con el fin de establecer un diagnóstico que describa la problemática o los conflictos resultantes, la mayoría de los alumnos han descubierto, con entusiasmo, el placer que les brinda con los conocimientos que adquieren durante la cursada de Recursos Humanos I, poder resolver situaciones y proponer alternativas. Pero, casi todos los alumnos involucrados, concluyen que el tiempo dedicado a la materia es insuficiente, en especial cuando deben establecer un plan de Capacitación y se ven limitados en su conocimiento para efectuarlo, (como es lógico, no pueden hacerlo tan solo con estudiar una bolilla).

Varios e interesantes son los trabajos realizados por los alumnos, algunos incluso pudiendo contactarse y establecer un vínculo laboral con la empresa (generalmente PYMES). Por ello considero necesario ampliar este tema (con los ejemplos de trabajos hechos) y a la vez resaltar que en el mercado laboral actual el relacionista Público tiene que adaptarse a distintas tareas y la organización de un plan de capacitación es un proyecto que pueden hacer aprovechando los conocimientos que poseen en organización de eventos pero, obviamente, completando con otros mas relacionados al entrenamiento.

Se ha reforzado en el programa de la carrera la Comunicación interna considerando que puede ser un ámbito de desarrollo profesional para el relacionista público, al respecto opino, como profesional de Recursos Humanos y apoyándome en la experiencia, que la comunicación interna en las empresas es un espacio «político», dentro de la organización y generalmente el Area de Recursos Humanos no lo cede, en cambio capacitar es una alternativa viable.

## Profesor, alumno, docente: un triángulo posible. Sobre la Enseñanza - Aprendizaje del Diseño

**Patricia Doria**

Las expresiones «Diseño de Indumentaria», "Industrial", "Gráfico", "Proyecto" ..., designa a un grupo de materias, bastantes parecidas entre distintas escuelas de diseño, en las que se realiza la enseñanza de la práctica proyectual. Este aprendizaje es acompañado en paralelo por asignaturas teóricas.

La materia Diseño es la materia troncal de la carrera, pero esta materia no contiene una doctrina explícita, sino que es un «aprender haciendo», en un doble sentido primero se aprende a diseñar objetos; segundo se aprende sobre "algo" en el ejercicio mismo de ese algo. No es un conocimiento discursivo, sino uno que prueba su validez en la práctica.

Los proyectos son simulacros de situaciones de producciones de proyectos. La enseñanza es a partir del producto completo el "proyecto". La necesidad de la concreción de un producto es una condición ineludible para el aprendizaje del proceso proyectual.

Es decir, el alumno trata de controlar las variables propias del proyecto a desarrollar, a medida que avanza en el desarrollo se va adentrando más y más en la problemática a resolver, el conocimiento-aprendizaje es netamente personal, su validez es relativa porque está teñido de compromisos, valores y sensaciones

particulares.

Ningún movimiento en diseño es irreversible el alumno en el proceso puede probar observar y probar de nuevo. El alumno puede detener el proceso de diseño pensar sobre lo que está haciendo y volver a realimentar el trabajo con una nueva mirada. Es decir va desarrollando secuencias de aprendizaje en las cuales puede corregir sus errores. Si está desarrollando su trabajo en un espacio bi-dimensional, puede verificarlo en el espacio tri-dimensional. Demostrando de este modo que el dibujo o el boceto (bi-dimensión) sirven como medio de experimentación virtual en la medida en que los resultados de la experiencia puedan transferirse al mudo de la construcción real (tri-dimensión). Esta ida y vuelta ayuda al alumno a reconocer los límites que tienen los medios gráficos, siendo utilizados como experimentación para concederle al futuro diseñador la posibilidad de eliminar aquellos elementos del mundo real que pudieran entorpecer su desarrollo experimental.

La enseñanza del Diseño se basa en la relación docente-alumno-producto donde comienza el conocimiento a tomar cuerpo real y concreto en el "proyecto".

Los Proyectos no son simples dibujos, son simulacros de situaciones de producción de proyectos. Se trata de una fracción del proceso real de producción de un objeto. El diseñador se entera de la existencia de un problema "real" y se aboca a describir el objeto solución de ese problema, el docente cumple el rol de comitente pero al mismo tiempo va desarrollando diferentes etapas de evaluación (grupal). Este aprendizaje del diseño basado en la resolución de problemas "reales" promueve un interés mayor por el tema en los alumnos y permite mejorar las destrezas educacionales. Esto requiere que el proceso educacional haya sido evaluado normativamente.

Decir que la enseñanza sea a partir de un producto completo quiere decir que se espera del alumno la elaboración de un anteproyecto, un modelo analógico de un objeto que "en el mundo real" daría solución a un problema parecido al del "programa": los proyectos se hacen en respuesta a "necesidades» que son descritas por analogía con otras, conocidas en el medio social que enseñamos.

El producto en este caso se transforma en el "proyecto" de la enseñanza. La relación con el alumno comienza a partir de que el docente propone la realización de un proyecto determinado.

Parte del atractivo de realizar con los alumnos proyectos con problemas a resolver que simulan la "realidad" se relaciona con la posible utilización de un conocimiento compartido; al crear un contexto ficticio, permite compartir experiencias entre los distintos proyectos propuestos, al darle un carácter activo y participativo a la experiencia, facilita la interacción y la elaboración colectiva del conocimiento, permitiendo que el conocimiento construido sea integrable al ya existente. Estos espacios de simulacro son espacios de elaboración compartida del conocimiento, permitiendo modelizar las prácticas y logrando que se inserten directamente en ellas.

La enseñanza es a partir del producto completo (el proyecto), este es comprendido como el fruto de un acto creativo del alumno, en él se realiza su personalidad artística, sus valores.

Al principio el estudiante no sabe ni puede saber lo que significa diseñar. El alumno en este proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño busca aprender cosas cuyo significado e importancia no puede captar anticipadamente. Debe buscar el conocimiento a través de la *acción*. El estudiante debe empezar a diseñar antes de saber lo que está haciendo, guiado por su profesor. Pero todo depende de la capacidad del estudiante y del profesor para poder comunicarse entre ellos. Schön (1992)

La relación de comunicación entre el docente-alumno-producto, recrea y pone de manifiesto una estructura fundante del diseño, el proceso proyectual, la relación del diseñador con el producto, y el tercero que aparece en esta relación es el docente. El alumno debe admitir que en su proceso creativo se inmiscuya el docente que lo corrige, lo evalúa, y lo critica. Y el docente debe aceptar que el alumno lleve adelante un proceso de proyectación, de modelación de un objeto que lo mostrará a él como diseñador.

Las evaluaciones en el desarrollo del proyecto del alumno que realiza el docente, son realizadas generalmente en forma grupal otorgando al alumno una mayor flexibilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y sus conocimientos al ser razonados, discutidos y luego aplicados a la solución del problema, se irán transformando en herramientas de trabajo en su futuro profesional.

Al usar estos razonamientos en otras situaciones comienza a ser más coherente el desarrollo de las distintas etapas del proyecto. El docente en estas evaluaciones grupales puede captar la capacidad de crecimiento y la maduración del estudiante en su trabajo, el alumno puede autoevaluarse en la corrección grupal y el docente puede también crecer en esta instancia de evaluación. Esta interacción entre los miembros del grupo permite una colaboración constructiva; todos en el aula opinan sobre el desarrollo del proyecto de todos, en estas evaluaciones grupales van aprendiendo a formularse preguntas y a buscar sus respuestas en discusiones grupales en forma sistemáticas, estableciendo un pensamiento crítico sobre el desarrollo de