

todo el universo de hablantes, puede sólo reducirse a la jerga de un grupo.

Las metáforas conceptuales son sistemáticas, mantienen cierta regularidad en el conjunto del lenguaje y no existen metáforas conceptuales que se contradigan.

Cada proyección metafórica consiste en una superposición de dos dominios, donde cada casillero del dominio fuente se proyecta en el casillero correspondiente del dominio meta.

La metáfora no sólo permite conocer un fenómeno, sino que también permite estructurarlo. Permite comprenderlo y a la vez oculta algunos aspectos del mismo. Esto sucede porque las metáforas son proyecciones parciales, nunca totales.

Primera conclusión aproximada

Durante años se ha subrayado la importancia de la creatividad y de la innovación de cara a aprovechar las nuevas oportunidades y de resolver los problemas que el mundo está afrontando hoy en día. El desarrollo mencionado significa que los profesionales del interiorismo, en su función de solucionar problemas, tienen que afrontar demandas para la solución creativa de problemas. La característica principal en su perfil profesional será contar con la habilidad para facilitar procesos de cambio de manera creativa, con la habilidad de alternar entre los modos rutinarios de reflexión y de creatividad, en interacción con todos los agentes vinculados con el problema, en lugar de quedar "encerrado" en uno sólo de esos modos. Aquellos profesionales que trabajan creativamente experimentan un contacto continuo con el placer de la creación. El pensamiento creativo también puede llegar a ser un estilo de vida, una orientación de la personalidad, un modo de ver el mundo, una forma de interactuar con los demás, una manera de trabajar en equipo, una forma de vivir y desarrollarse.

Dentro de las Figuras Retóricas definidas como el arte de comunicar algo de una forma nueva, o como la transformación semántica de las palabras en cuanto al significado o al uso -transformación semántica extensible también a los elementos compositivos del espacio interior- consideramos a la Metáfora como un recurso valedero para dar al discurso arquitectónico y del interiorismo un mayor interés y vitalidad sea para los diseñadores como para los usuarios.

E-Media, experiencia integradora e innovadora en la carrera de diseño de imagen y sonido

Fernando Luis Rolando

Antecedentes

Desde el origen de la carrera en la Universidad en el año 1999 he podido contribuir, en una primera etapa en el diseño de los programas de las asignaturas troncales de la carrera de Imagen y Sonido de 1°, 2° y 4° Año. Esto me brindó experiencia en ese sentido y me dio una visión general de todo el departamento, lo que me permite hoy

en día saber que es necesario poner especial énfasis en la naturaleza evolutiva de la misma, buscando que los conocimientos tecnológicos estén en relación a los desarrollos innovadores.

Este antecedente motivo mi presentación al concurso docente con el proyecto E-Media: "*E-learning* - Modelo de Entrenamiento para Diseño Interactivo Asociado". A mediados de abril del 2006, con la designación por parte del Decano como Profesor Asociado, el equipo de gestión académica encomendó la revisión en una primera etapa de alrededor de cincuenta guías académicas de asignaturas troncales y no troncales, reelaborando las planificaciones, las guías de los trabajos finales y creando las guías integradoras de las asignaturas que incluyen los criterios y descriptores de evaluación para cada una de ellas a aplicar desde el año 2007.

Destinatarios del proyecto y campo de aplicación

El campo de aplicación sobre el cual se desarrolla el proyecto es el área académica de Imagen y Sonido y los actores directos involucrados en el proyecto son los profesores de las asignaturas troncales de 1° a 4° año, participando en la 1°, 3° y 4° Etapas del Proyecto a través de un sistema de consulta participativa, implementación de estrategias y evaluación de productos en base a parámetros consensuados.

Los actores indirectos dentro del proyecto son los profesores de las asignaturas no troncales de 1° a 4° año, participando en la 1° Etapa del Proyecto a través de un sistema consultivo para que brinden aportes puntuales de tipo integrador a nivel horizontal que sirvan para el desarrollo del área en su conjunto.

Cronograma operativo

En primer lugar mi tarea como Profesor Asociado del Departamento de Diseño de Imagen y Sonido comenzó con la revisión, actualización y creación de las *guías académicas de la carrera*, entre mediados de abril del 2006 y el treinta de julio del 2006, según la siguiente modalidad operativa:

Departamento de Diseño de Imagen y Sonido

1. Revisión y actualización de la Planificación Modelo por asignatura.

2. Desarrollo de la Guía del TP Final

3. Desarrollo de la Guía Integradora

Para las Asignaturas Troncales y No troncales de 1° a 3° año de la carrera:

Cantidad total a realizar: 50 guías

Fecha de Comienzo: 17 de Abril del 2006

Fecha de Finalización y entrega: 30 de Julio del 2006

Se dividió en etapas y hubo controles periódicos por parte del equipo de gestión de la tarea realizada.

Comentarios acerca del modo en que fui desarrollando el proyecto: El proyecto realizado hasta ahora se articula con el que obtuvo el concurso de la Universidad, buscando orientar las planificaciones y las guías hacia el perfil de la innovación y la calidad en el campo del diseño digital, basándonos en las fortalezas de las áreas específicas, manejadas al frente de cada comisión por los profesores quienes podrán dentro de este marco potenciar su perfil académico.

Para esto se buscó que la tarea al frente del aula sea una

experiencia integradora en donde el diseño sea el vehículo que se articule con las problemáticas de la sociedad y le permita autoevaluar procesos de desarrollo y objetivos alcanzados.

Esto se tradujo en los siguientes aspectos incorporados a las guías: Autonomía de Proyectos: Cada docente, en su respectiva comisión podrá exponer su propio perfil, enseñando los contenidos básicos requeridos por el nivel de cada asignatura y complementando estos con su propio proyecto, dentro del marco temático brindado por la facultad. De este modo podrá transmitir a los alumnos su enfoque particular y sus mejores experiencias acerca de la disciplina, tanto en la fase proyectual (trabajos de cursada) como en la fase de producto final (trabajo final). Para ello deberá tener en cuenta al realizar la planificación lo siguiente:

Innovación y Experimentación: Considerar siempre la dinámica evolutiva, experimental e innovadora de la disciplina, transmitiendo este enfoque a los alumnos, siendo perceptivo y estando atento a los logros recientes en el campo de la investigación y el desarrollo digital.

Articulación: Al formular el proyecto de cursada, se busca que los profesores traten de establecer vínculos, ya sea de tipo histórico, de mercado, de entorno, de índole social, cultural, de impacto local y regional, que sirvan de elementos articuladores y brinden al diseño realizado un marco contextual.

Modelos escalables

Se busca formular la planificación de modo escalable partiendo de lo simple a lo complejo a través de las fases proyectuales (trabajos Prácticos) que luego desembocaran en la fase de Producto Final (trabajo Final).

- **Criterios y Descriptores de Evaluación:** Se desarrollaron los criterios y descriptores para las 6 asignaturas. Se pone énfasis en que al comienzo de la cursada el profesor explique la metodología de evaluación a utilizar, y trate que los alumnos participen de un método de aprendizaje constructivo durante el cuatrimestre, en donde se respeten sus diversidades, fomentando que se autoevalúen y tiendan a desarrollar el espíritu crítico acerca de su proceso personal creativo. En este sentido es tan importante el proceso proyectual como el producto final.

- **Tiempo que llevó realizar las 50 guías:** El tiempo empleado en la realización de cada guía no fue uniforme ya que estuvo dado en función de los requerimientos específicos que cada una poseía, los elementos que debían ser completados o actualizados, demandando en algunos casos más y en otros menos tiempo. En forma conjunta la realización demandó entre mediados de abril y fines de julio del 2006.

- **Nivel de complejidad enfrentado:** Medio. La mayor complejidad estuvo dada en coordinar de modo fluido la fase proyectual (TPC) orientándola y relacionándola con la fase de producto final (TPF), dado que en varias asignaturas esta conexión era tenue o poco fluida, revisando además el contenido bibliográfico necesario que en algunos casos estaba desactualizado o no guardaba una relación pertinente con el contenido a desarrollar.

- **Problemas que surgieron en la mecánica del trabajo:** En líneas generales no hubo mayores inconvenientes. La metodología de trabajo propuesta, fijando fechas de

entrega y dando la opción del teletrabajo a distancia y *on-line*, para desarrollar las diferentes guías, me pareció una excelente manera de optimizar el tiempo y los recursos disponibles.

Etapas siguientes

Una vez finalizada esta etapa de reelaboración, creación y actualización de las guías académicas, el Equipo de Gestión solicitó a los Profesores Asociados que se diera por comenzada la etapa de elaboración de los proyectos que obtuvieron los concursos. De este modo comencé el Proyecto E-Media a partir del primero de agosto del 2006 explicando el Decano que deberíamos mostrar los avances periódicos mensuales hasta una nueva reunión de todos hacia fines del mes de noviembre del 2006. Doy aquí una descripción de las acciones y actividades realizadas y a realizar en función de cada una de las etapas trimestrales previstas en la propuesta dada:

Intencionalidad:

El proyecto E-Media, trata de volcar la experiencia positiva de los docentes del área, buscando integrar sus diversidades a partir de un sistema de consultas electrónicas en donde se formularon una serie de preguntas para relevar su perfil de potencialidades y los proyectos que desearían desarrollar. Esto no solo tuvo una fuerte aceptación entre el plantel docente (cerca del 81% para troncales y 84% para no troncales), sino que en aquellos casos en que no pudieron establecerse conexiones esto se debió a la falta de datos actualizados (*e-mails*, teléfonos), situación que podrá optimizarse en un futuro cuando todos los docentes a través de la evolución de este proyecto puedan intercambiar experiencias académicas en línea.

También como resultado de estos relevamientos e intercambios hubo muchos proyectos que darán origen a un futuro banco de ideas, algo de naturaleza primaria si lo que se busca como proyección, es integración e innovación.

Ha medida que estas propuestas avancen, se volcaran luego a un banco de proyectos, incluido en el CD-ROM interactivo, que apuntaría a potenciar el uso de la tecnología en función creativa frente a la sociedad, teniendo un rol activo dentro de esta.

Cuando el proyecto finalice, el material generado buscará una visión integradora del departamento reuniendo potencialidades orientadas a la innovación, centrándose en que lo que se produzca en el futuro en las aulas por parte de los docentes, orientándose a buscar en nuestros alumnos el desarrollo de una visión personal sobre el mundo que los rodea.

Filosofía y operatividad

Pienso que transmitir el goce por la creatividad innovadora a los jóvenes, es desde el punto de vista filosófico, una de las finalidades primordiales de nuestra tarea al frente del aula. Este proyecto trata de darles más herramientas operativas a los docentes para que esto se haga efectivo, (por medio del material interactivo creado en CD-ROM), buscando potenciar la generación de un proceso dinámico y continuo de percepción, planificación, indagación, creación y evaluación de lo creado dentro de las diferentes áreas a explorar, fomentando

el desarrollo del juego "estructura - desestructura" a través de las fases proyectuales.

También apunta a integrar en los diseños finales producidos por nuestros jóvenes, una visión local e internacional del mundo en que les toca vivir, comprendiendo las diversidades culturales de diferentes épocas y lugares y como estas interactúan y afectan nuestro presente, dando ejemplos dentro del material producido afines al tema.

Además a través del desarrollo de la fase proyectual del proceso de trabajo por parte del alumno se busca fomentar la experimentación y el pensamiento crítico, proporcionándoles una oportunidad para cuestionarse mediante los mecanismos que se sugieren como modelos de autoevaluación (generados en las guías integradoras), sirviéndoles de nexo para el diálogo con el profesor tratando de que testimonie su propio proceso de creación desde su concepción y a través de todas las etapas, dejando ver en él las huellas de la investigación llevada a cabo, estimulándolo permanentemente a través de la interacción con actividades interdisciplinarias en donde se potencie el rol de las asignaturas no troncales.

Propuesta y expectativas del proyecto

Dado el tremendo potencial expansivo del diseño digital en la sociedad moderna, las nuevas ramas y oportunidades creativas que se generan de manera constante día a día a nivel mundial por los avances tecnológicos y su fuerte impacto en las comunidades, se hace imprescindible sumar a la universidad dentro de esta corriente, avanzando hacia la multidireccionalidad y la diversidad de proyectos en las aulas, fomentando este espíritu dinámico y experimental en nuestro equipo académico a través del uso de los elementos metodológicos orientados a la innovación y la creatividad, brindando herramientas para evaluar estos procesos.

En la medida que el proyecto avance en las próximas fases, se analizarán y relevarán a través de un formulario electrónico (que se creará a tal efecto con los profesores de las asignaturas troncales y no troncales), las fortalezas específicas del área. Con posterioridad, se diseñará un material de entrenamiento interactivo (E-Media), que permitirá a los docentes articular su conocimiento con el producido en otras comisiones elevando la producción general de la facultad a partir del intercambio de ideas y la integración de potencialidades.

El relevamiento de estas potencialidades y el desarrollo de escenarios prospectivos para el área, brindará la posibilidad de ofrecer nuevos cursos y programas, que no existen hoy en día en la curricula (articulándolos con los ya vigentes), y que posicionarían estratégicamente a la universidad en una situación de liderazgo dentro del mercado digital, en función de los avances tecnológicos y de su alto grado de competitividad y crecimiento, en donde permanentemente se generan nichos que demandan conocimiento especializado, que ofrecen un cúmulo de oportunidades tanto a nivel local como regional.

Primera aproximación al desarrollo del proyecto

El proyecto brindará una vez finalizado, a los profesores del área, un CD-ROM interactivo que servirá de *módulo*

de entrenamiento y banco de ideas en diseño digital aplicado a través del *e-learning*.

El contenido cuando este terminado, incluirá información dada por un relevamiento del perfil docente de las asignaturas troncales y no troncales de 1° a 4° año orientado a creatividad, actualización de contenidos programáticos, propuestas estratégicas y ejemplos para optimizar y simplificar los procesos de elaboración de diseños en la fase Proyectual y de Producto Final.

Además ofrecerá modelos para optimizar la exhibición de lo producido a través de un sistema de estandarización modular de los trabajos, junto a herramientas de evaluación y autoevaluación del producto final a partir de diez parámetros relacionados con la innovación en el campo digital y la adquisición de estándares de calidad.

Objetivos generales y específicos del proyecto

Objetivos generales

1. Integrar la producción del conocimiento teórico práctico y su desarrollo a nivel experimental dentro del área orientándola a la innovación.
2. Establecer parámetros y estándares de calidad afines al área.
3. Optimizar y simplificar las formas comunicacionales de presentación de los trabajos del área digital, mediante la estandarización modular.

Objetivos específicos

1. Proporcionar a los profesores un desarrollo interactivo en CD-ROM que permita integrar y visualizar rápidamente la producción del área, brindando herramientas modernas para actualizar y enriquecer los métodos de enseñanza del diseño digital a través del análisis comparativo.
2. Generar modelos de medición y testeo de resultados aplicados en función de diez parámetros consensuados dentro del área, que respondan a los estándares de calidad dados por la actualización y la innovación tecnológica regional.
3. Producir documentación a nivel gráfico y electrónico sobre lo desarrollado, a través de modelos escalables, que sirvan de herramienta de difusión, consulta y entrenamiento a los docentes nuevos que se integrarán al área en el futuro.

Diagnóstico / estrategias

En función de mi conocimiento detallado del desarrollo de la carrera de Imagen y Sonido, dado que soy docente aquí, desde la fecha de su creación en Palermo en 1999 a la fecha y habiendo trabajado de un modo estrecho junto al Secretario Académico de la carrera en la elaboración de los programas de las asignaturas troncales de los años 1°, 2° y 4° y en las problemáticas que se han ido superando a lo largo del tiempo pude establecer el siguiente diagnóstico sobre el cual operará el proyecto:

- Falta de integración suficiente:

En la actualidad las iniciativas desarrolladas por los docentes en el campo digital no están del todo integradas en un esfuerzo común por lo que esta es una problemática a resolver, partiendo de estrategias orientadas a mancomunar el conocimiento entre lo producido en las distintas comisiones, mediante la creación de

este material interactivo, reduciendo al máximo los desbalances que pudiesen existir, focalizándolo hacia el objetivo común de alcanzar la calidad educativa buscando una mayor transmisión de las experiencias en el aula. La Facultad a través de la propuesta dada por el Decano busca de este modo a través de la integración horizontal crear un modelo propio en donde el docente al frente de cada comisión tiene un rol activo, alejándose de los modelos pasivos verticalistas y personalistas de la educación universitaria a nivel estatal, generando a través de este cambio una "Identidad Palermo", por encima de identidades con nombre y apellido.

- Falta de un mayor número de herramientas metodológicas para enseñar diseño digital:

Dada la formación más técnico - práctica que académica, de algunos de los profesionales que imparten clases dentro del área, se establece la necesidad estratégica de crear un sistema (mediante este material interactivo) que les brinde herramientas metodológicas actualizadas en la enseñanza y transmisión de los procesos de aprendizaje del diseño digital y que respondan al marco conceptual innovador que esta área posee.

c) Actualización de contenidos programáticos:

Los avances tecnológicos y la aparición de nuevos descubrimientos y tendencias a nivel mundial, marcan una gran celeridad en la dinámica de actualización de los contenidos, por lo que se hace necesario estratégicamente de dotar a nuestros docentes de la metodología necesaria para que estén perceptivos a las oportunidades que el mercado genera día a día, transmitiendo esto a nuestros alumnos, buscando generar contenidos que se apoyen en una visión prospectiva y en plantear escenarios tecnológicos futuros valorando su impacto a nivel cultural y social.

d) Consensuar parámetros de evaluación:

Una de las mayores dificultades de la carrera y una de las razones por la cual se realizaron muy pocos concursos con el material de web, CD-ROM, animación y *dvd* correspondientes a cada año de la carrera desde su creación, estuvo dada por la falta de parámetros de evaluación comunes que sirvieran a los jurados para evaluar la calidad de lo producido en el área digital. El desarrollo de las guías integradoras y este proyecto vienen a tratar de solucionar este problema buscando establecer estrategias para generar estos parámetros de evaluación, orientándolos a la búsqueda de la innovación y la calidad a través de la creación (de forma electrónica), de un mecanismo consensuado entre los profesores del área.

Partes constitutivas del proyecto

El proceso se divide en tres (I, II y III) partes con sus respectivas etapas, acciones y resultados:

Parte I: Desarrollo del Proyecto

Primera etapa. Planificación: 1° Trimestre

Se procedió a realizar un Relevamiento-Diagnóstico del marco de referencia existente. En esta primera etapa se establecieron dos tipos de contacto:

a) Con los profesores de las asignaturas troncales del área desde 1° a 4° año a partir de un formulario electrónico, creado a tal efecto, que busco establecer y detectar elementos potenciales orientados a la innovación y a la

creatividad dentro de las asignaturas.

b) Con los profesores de las asignaturas no troncales del área desde 1° a 4° año a partir de otro formulario electrónico que busco establecer aportes puntuales de tipo horizontal que desde esas materias se pueden brindar hacia la integración y el enriquecimiento programático del corpus de la carrera, verificando las necesidades de las mismas y las posibilidades de optimización futuras.

c) Ha partir de la información recabada, se realizó un Informe Diagnóstico de la situación existente buscando potenciar de un modo positivo, las fortalezas dadas por los perfiles de cada docente, los que en un futuro serán tenidos en cuenta al elaborar las propuestas estratégicas de desarrollo para el área, surgiendo además un banco de ideas con propuestas integradoras con muchos aspectos de la sociedad lo cual apoya las posibilidades expansivas de la universidad a futuro en este campo.

d) Con el material relevado se comenzó a elaborar en fase beta un primer acercamiento a la interfase del CD-Rom que fue presentado para su monitoreo a Cecilia Noriega del Equipo de Gestión Académica, quien viendo el funcionamiento de los primeros prototipos, en un seguimiento de varios meses, me manifestó personalmente su satisfacción por el ingenio y la utilidad de la propuesta que facilitará según estima, una vez terminado, enormemente la optimización de los tiempos en el conocimiento de la asignatura, el uso de los parámetros evaluativos para alumnos y profesores y la integración de la tarea docente al frente del aula haciendo uso de modelos comparativos y de ejemplos dados.

Segunda etapa. Desarrollo: 2° Trimestre

En esta etapa a trabajar en los próximos meses, a partir de la información relevada, se crearan propuestas estratégicas para optimizar y simplificar los procesos de elaboración de diseños dentro del aula, (se ha mostrado los primeros prototipos con ejemplos en fase beta), enmarcándolos en dos modelos a generar en función de cada fase de desarrollo:

a) Fase Proyectual: orientado a la búsqueda y experimentación con prototipos digitales.

b) Fase Producto Final: orientada a la implementación e interacción del material generado con su entorno de aplicación.

En cada parte se orientará acerca de los estándares de calidad a alcanzar, mediante la actualización de los contenidos teórico - prácticos y el corpus bibliográfico y se brindaran (a través de la creación final de un soporte interactivo del tipo *e-learning* en CD-ROM), ejemplos de desarrollo asociativo para los profesores. Además se optimizaran y simplificaran las formas comunicacionales de presentación de los trabajos, generando modelos que permitan la difusión y la exhibición de lo producido en diferentes formas y medios mediante la estandarización modular para facilitar un aprendizaje escalable de profesores y por ende de alumnos.

Tercera etapa. Implementación: 3° Trimestre

En esta etapa futura, se generará el producto interactivo en soporte CD-ROM autoejecutable en una aplicación del tipo *e-learning* y se le entregará a los profesores de las asignaturas troncales involucrados en el proceso

dentro del área, para que procedan a optimizar sus estrategias académicas al frente del aula.

Cuarta etapa. Evaluación: 4° Trimestre

En los primeros 30 días de esta etapa se generan herramientas de evaluación y autoevaluación del producto final de las asignaturas troncales, a partir de diez parámetros de evaluación de lo producido, (resultantes de la aplicación de los elementos brindados en el material interactivo), permitiendo una rápida visualización y comparación de los modelos generados desde 1° a 4° año dentro del área, para establecer estrategias de optimización futuras tendientes a logra un mayor estándar de calidad en todos los niveles.

En los últimos 60 días de esta etapa se generará la documentación textual y gráfica final que explica la experiencia del proyecto desarrollado, incluyendo el material interactivo generado y una visión prospectiva de las posibilidades futuras.

Producción / Impacto esperado

La producción realizada en la primera etapa puso énfasis en un Relevamiento-Diagnóstico buscando como impacto esperado incentivar los recursos humanos disponibles detectando perfiles y potencialidades del cuerpo docente orientadas a la creatividad y la innovación dentro del campo digital.

La producción en la segunda etapa de Desarrollo se centrara en alcanzar la optimización y la simplificación de los procesos de elaboración de diseños dentro del aula, elaborando documentación escrita que se aplica a dos Fases, la Proyectual y la de Producto Final, tratando de alcanzar como impacto esperado la interiorización de las estrategias de implementación en los actores directos involucrados en este proceso.

La producción en la tercera etapa de Implementación se centrara en generar un producto interactivo autoejecutable para distribuir a los docentes de las asignaturas troncales, buscando como impacto esperado, que sirva para aplicar las estrategias de diseño orientadas a la creación e innovación de lo producido dentro del aula.

La producción en la cuarta etapa estará referida a crear un Sistema de Evaluación que permita generar y consensuar diez parámetros de examen del producto final de cada asignatura troncal de 1° a 4° año, buscando como impacto esperado, la medición del diseño producido en función de estándares de calidad, buscando formas de optimizar los productos finales. (Trabajos Finales de las asignaturas).

Además en esta etapa se produce la documentación gráfica que documenta la experiencia del proyecto desarrollado, buscando como impacto esperado, que sirva de elemento transmisor de estrategias educativas para los nuevos docentes que se incorporan anualmente debido al crecimiento del área y a la aparición constante de nuevas formas de comunicación tecnológicas.

Parte II: Planificación del proceso

Actividades / Cronograma

Primera etapa. Relevamiento-diagnóstico: 1° Trimestre. Primeros 30 días: Se elaborará y se enviará un formulario electrónico a los profesores de las asignaturas troncales

desde 1° a 4° año, para establecer y detectar elementos potenciales orientados a la innovación y a la creatividad. Segundos 30 días: Se elaborará y se enviará un formulario electrónico a los docentes de materias no troncales planteándoles cuales son los posibles aportes de integración horizontal y de enriquecimiento programático orientados a la búsqueda de la innovación y a la creatividad que pueden brindar estas asignaturas a las troncales.

Terceros 30 días: En base a la información relevada se realizará un Informe Diagnóstico de la situación existente, obteniéndose una radiografía del cuadro de situación a partir del cual se buscará potenciar de un modo positivo aquellas fortalezas orientadas a la creatividad y la innovación en el diseño evidenciadas por cada docente, las que serán tenidas en cuentas al planear las estrategias de desarrollo en los documentos escritos a producir durante el siguiente trimestre.

Segunda etapa. 2° Trimestre (90 días)

Desarrollo de documentos escritos sobre el proceso de diseño digital orientado a la innovación y la creatividad, dividido en dos fases: la Proyectual y la de Producto Final. En estos documentos se aportaran dos aspectos fundamentales:

a) Estrategias y ejemplos de trabajos resueltos, tendientes a que los docentes a partir de la visualización de estos, tiendan a la optimización de sus propios procesos de elaboración de diseños dentro del aula.

b) Se analizará la optimización de las normas de presentación junto a la creación de un sistema modular para la presentación de los productos finales en las asignaturas troncales de 1° a 4° año.

Una vez desarrollados estos documentos escritos y la parte gráfica se incluirán en el material interactivo a producir en la tercera etapa.

Tercera etapa. 3° Trimestre (90 días)

Generación de un producto interactivo autoejecutable en CD-ROM, que incluirá ejemplos de estrategias de diseño innovador para las asignaturas troncales de 1° a 4° año y que se distribuirá a los docentes para su implementación en cada curso a partir de esa fecha. Este material producido en la etapa tercera (CD-ROM interactivo) se empieza a producir en forma gradual desde que se comienza a recibir la información en la 1° etapa, pudiendo estar finalizado en la tercera etapa a partir del periodo que comienza a los 181 días, siendo su fecha tope de entrega a los docentes, a los 270 días de iniciado el proyecto.

Cuarta etapa. 4° Trimestre

Primeros 30 días: Se generaran y acordaran con los docentes a través de un sistema electrónico de consulta, diez parámetros de evaluación del producto final, desarrollado en cada asignatura troncal de 1° a 4° Año, en función de estándares de creatividad y calidad, para lo cual se establecerá un modelo para cada asignatura troncal.

Últimos 60 días: Se solicitará un feedback preliminar a los docentes que implementen el uso del CD-ROM para sus tareas. Se revisará y compilará el material textual y gráfico generado que documenta la experiencia del proyecto, para su posterior impresión, publicación y remisión a los distintos estamentos de la Universidad, junto a las conclusiones del trabajo producido y un planteo prospectivo del escenario futuro producto de la implementación de este sistema.

Resultados / Indicadores

Los resultados generados a la fecha de escritura del presente texto (3 de noviembre del 2006), indican el cumplimiento en cada etapa antes con entrega antes del plazo previsto en la planificación aceptada para los primeros 90 días (período 1° de agosto a 1° de noviembre), generándose los siguientes documentos:

Documento 1: Perfil docente y potencialidad creativa
Documento 2: Aportes de asignaturas no troncales a troncales

Documento 3: Informe diagnóstico sobre fortalezas del cuerpo docente orientadas a creatividad, adicionándose un Informe general de lo realizado que incluye, en este documento, lo producido a esta fecha y el plan de acción para ser comunicado al resto de la sociedad académica. Con las siguientes características:

Primera Etapa. 1° Trimestre:

Primeros 30 días (al 1° de septiembre). Resultado esperado: Documento 1: Perfil docente y potencialidad creativa
Obtener información y detectar los elementos potenciales orientados a la innovación y a la creatividad relevando a los profesores de las asignaturas troncales desde 1° a 4° año. Permite establecer el compromiso real con la carrera analizando los grados de participación de los docentes de las asignaturas troncales al responder al formulario electrónico.

Segundos 30 días: (al 1° de Octubre)

Resultado esperado: Documento 2: Aportes de asignaturas no troncales a troncales

Obtener información sobre los posibles aportes de integración horizontal y de enriquecimiento programático que pueden brindar los profesores de las asignaturas no troncales a las troncales.

Permite establecer el compromiso real con la carrera analizando los grados de participación de los docentes de las asignaturas troncales al responder al formulario electrónico.

Terceros 30 días: (al 1° de noviembre)

Resultado esperado: Documento 3: Informe diagnóstico sobre fortalezas del cuerpo docente orientadas a creatividad.

Obtener en base a la información relevada una radiografía del cuadro de situación para realizar un Informe Diagnóstico de la situación existente, que establezca elementos comunes y potencie positivamente las fortalezas orientadas a la creatividad y la innovación que hoy están ocultas.

Etapas futuras: A partir de la fecha de comienzo próxima fijada por la Universidad se procederán a realizar las siguientes etapas, que incluyen la realización de otros cuatro documentos y del producto final el CD-Rom Interactivo E-Media: "E-learning. Modelo de Entrenamiento para Diseño Interactivo Asociado".

Segunda etapa - 2° Trimestre: (90 días)

Resultado esperado: Documento : Sistema modular fases proyectual y final- optimización de normas

Producir documentos escritos referidos a las fases proyectual y final del proceso de diseño digital y a la optimización de las normas de presentación por medio de la creación de un sistema modular, para poder incluirlo en el material interactivo a generar en la tercera etapa.

Tercera etapa - 3° Trimestre: (90 días)

Resultado esperado: Documento 5: CD-Interactivo con módulos de entrenamiento

Generar un producto interactivo autoejecutable en CD-ROM que sirva a los docentes como estrategias de implementación del proceso de diseño digital a partir de ejemplos y modelos dados.

Cuarta etapa. 4° Trimestre:

Primeros 30 días: Resultado esperado: Documento 6: Parámetros de evaluación consensuados del producto final. Acordar con los docentes a través de un sistema electrónico de consulta, diez parámetros de evaluación del producto final.

Últimos 60 días. Resultado esperado: Documento 7: Material impreso sobre el proyecto:

a) Obtener un feedback preliminar de los docentes que implementen el uso del CD-ROM para sus tareas.

b) Compilar el material textual y gráfico generado que documenta la experiencia del proyecto y elaborar conclusiones sobre lo producido obteniendo una primera visión prospectiva del escenario futuro derivado del impacto del proyecto.

Indicadores objetivos y mensurables para una autoevaluación y monitoreo del avance del proyecto:

Monitoreo: Así al finalizar el proyecto se generaran 7 documentos. Cada documento contendrá en su carátula al pie una nota de recepción con firma, aclaración y fecha, que deberá ser firmada por la persona o equipo que designe la Universidad para realizar el monitoreo del mismo, estableciendo indicadores para la autoevaluación y el monitoreo de cada fase, según el siguiente detalle:

Indicadores para autoevaluación y monitoreo para cada documento. Se establecerán tres indicadores:

Puntaje máximo posible al finalizar el proyecto: 210 puntos

Puntaje medio: 140 puntos

Puntaje bajo: Por debajo de los 70 puntos

Rango: De 140 a 210 puntos se cumplieron con los objetivos del proyecto.

De 71 a 139 puntos objetivos parcialmente cumplidos. Por debajo de los 70 puntos no se alcanzaron los objetivos del proyecto.

Cada uno de los documentos se evaluará con los siguientes tres indicadores:

Indicador 1. Cumplimiento de Plazos de entrega:

a) Entregado antes de fecha: Puntuación 10

b) Entregado en término: Puntuación 5

c) Entregado fuera de fecha: Puntuación 0

Indicador 2. Pautas preestablecidas:

a) El documento cumple con lo pautado previamente Puntuación 10

b) El documento cumple parcialmente con lo pautado: Puntuación 5

c) El documento no cumple con lo pautado previamente: Puntuación 0

Indicador 3: Optimización de Contenidos:

a) El documento optimiza los contenidos siendo preciso y sintético: Puntuación 10

b) El documento comunica los contenidos de un modo claro: Puntuación 5

c) El documento no comunica los contenidos siendo impreciso: Puntuación 0

A la fecha de la redacción de este texto el cumplimiento con los plazos de entrega de los documentos fue óptimo produciéndose las entregas antes de la fecha establecida.

Parte III: Evaluación

Impacto

El planteo proyectivo del escenario institucional resultante del impacto del proyecto será el siguiente:

Al finalizar el proyecto se habrá conseguido:

- 1) Integrar las experiencias creativas de la carrera y las producciones generadas dentro de un material interactivo que permitirá a cualquier persona conocer con celeridad las propuestas digitales de la carrera, su nivel innovador y su grado de calidad.
- 2) Se habrán construido herramientas más precisas referidas a la fase proyectual y de producto final para contribuir con la labor docente del día a día al frente del aula.
- 3) Se habrán establecidos parámetros comunes de medición de los productos finales de cada asignatura troncal, vinculados a la calidad.
- 4) Se optimizaran y simplificaran las normas de presentación de los productos finales vinculándolos a través de una estructura modular que actualmente no existe.
- 5) Habrá un mayor conocimiento de las fortalezas de cada docente que integra el área.
- 6) Se contará con un documento impreso con componente textual y gráfico de la experiencia realizada que incluirá ejemplos de producción innovadora en el campo digital sirviendo como material de consulta junto al soporte interactivo para potenciar el departamento en el futuro.
- 7) Se conocerán con más precisión los grados de compromiso con la Universidad de los docentes del área tanto de asignaturas troncales como no troncales en función de su nivel de participación.

Perspectiva

Una vez finalizado todas las etapas el proyecto podría extenderse durante un período similar operando sobre el trabajo de campo producido en las asignaturas troncales dentro del período lectivo, permitiendo establecer mediciones, compartir experiencias y generar correcciones al modelo dado en función de su implementación por un tiempo mayor.

En una siguiente etapa y con esta estructura base ya dada, (a partir de que todos los docentes habrían internalizado el uso del material interactivo), se potenciaría la faz experimental y creativa del proyecto.

Se avanzaría en la generación a partir del tronco común de todas las asignaturas, de tres líneas de especialización para la fase final de la carrera dentro de la etapa de la licenciatura o complementaria a ella, basadas en tres áreas claramente diferenciadas en las que podrían especializarse los futuros egresados del departamento, posicionando a Palermo como la primera en ofrecer a nivel universitario estos niveles de especialización:

- Área de Efectos Especiales
- Área de Videocreación (Arte y Nuevos Medios)
- Área de Post-producción sonora

Las tres áreas tendrían en común la búsqueda experimental e innovadora tratando de posicionar a Palermo

como un centro de referencia en la producción de contenidos digitales de vanguardia.

Además durante este período se avanzaría en crear un área de contenido innovador y experimental dentro de la web con el mejor material del área digital de toda la carrera, buscando un posicionamiento estratégico a nivel latinoamericano y produciendo intercambios a través de las nuevas herramientas tecnológicas, como la videoconferencia, con especialistas del sector de otras universidades del exterior.

Se buscará que lo producido en el Imagen y Sonido, sirva de aporte a otras ramas del diseño, sirviendo de material de consulta para el desarrollo de emprendimientos similares en otros departamentos.

Documentación producida

Al finalizar el proyecto generará los siguientes 7 documentos:

- Documento 1: Perfil docente y potencialidad creativa
- Documento 2: Aportes de asignaturas no troncales a troncales
- Documento 3: Informe Diagnóstico sobre fortalezas del cuerpo docente orientadas a creatividad
- Documento 4: Sistema modular fases proyectual y final - optimización de normas
- Documento 5: E-MEDIA: CD-ROM Interactivo de entrenamiento en diseño interactivo aplicado
- Documento 6: Parámetros de evaluación consensuados del producto final con módulos de entrenamiento
- Documento 7: Material impreso sobre el proyecto producido.

A la fecha de cierre del presente texto ya se han producido 3 de los documentos arriba mencionados. Estos documentos se organizarán como archivos y material impreso, compilándose todo dentro de un CD-ROM Interactivo autoejecutable, y se pasarán al Consejo Académico, al Centro de Estudios, al Centro de Recursos y al Equipo de Gestión Académica. Además el Documento 5: E-MEDIA, será distribuido entre los docentes de las asignaturas troncales de 1° a 4° año, para su fase de implementación.

Impacto esperado del proyecto completo

El impacto esperado del proyecto completo al finalizar el mismo estaría dado por haber conseguido un mayor nivel de participación a nivel horizontal y vertical de los docentes del área, internalizando pautas en común para el desarrollo en función creativa e innovadora a través de la aplicación de modelos que sirvan de ejemplo en la implementación de las fases Proyectual y de Producto Final, contando con mecanismos de evaluación específicos del área que apunten a obtener estándares de calidad acordes a los avances tecnológicos actuales.

El beneficio institucional será notable dado que se concentrarán fuerzas, hoy dispersas dentro del departamento, en función de objetivos estratégicos como los referidos a innovación y estándares de calidad, pudiendo servir de iniciativa para que luego la Universidad pueda ingresar y participar en programas de diversos organismos internacionales que ofrecen apoyo

a instituciones que poseen determinados niveles de calidad académica y productiva.

Además se generará un innovador banco de ideas (único en universidades argentinas), que permitirá no solo integrar potencialidades sin volcarse en beneficio de la comunidad en un proceso de retroalimentación constante.

A continuación se muestra a modo de ejemplo ilustrativo de lo que se está desarrollando, (además de los documentos escritos) una captura de pantalla de la fase beta del proyecto E-MEDIA en CD-Interactivo con las secciones que incluye y también modelos para que el profesor y los alumnos tengan como referencia para aplicar los criterios y descriptores de evaluación:

Aportes para la formación de seres creativos en nuestra sociedad

Fernando Luis Rolando y Julia Inés Cabrejas

El presente escrito ha sido desarrollado de modo interactivo a través de la web, entre los Profesores Fernando Luis Rolando (Facultad de Comunicación UP) y Julia Inés Cabrejas (Facultad de Filosofía y Letras U.B.A.) tratando de aportar ideas que arrojen alguna luz sobre el proceso de formación de los seres creativos y las problemáticas que pueden dificultar este proceso dentro de la sociedad.

El mismo no trata de plantear críticas a sistemas, instituciones, personas, grupos, países o gobiernos, ni busca obtener un listado de fórmulas sobre cómo desarrollar la creatividad. Es más bien una indagación desde el profundo campo de la filosofía, tratando de plantear preguntas motivadoras, que nos develen cierta iluminación acerca del proceso creativo en la mente humana desde que nacemos, para que sirva a los docentes y lectores interesados.

Primeras reflexiones

Gaston Bachelard, dijo una vez: "Conocer es aprender a olvidar...", solo si podemos "olvidar" los patrones pre-adquiridos, si podemos jugar a reconstruir lo construido, podremos "ver" un objeto o un problema desde un lugar virgen, que nos permitan abordar la búsqueda de una nueva solución y plantearnos o formularnos nuevas preguntas. Y en este planteo, las preguntas son más importantes que las respuestas. Y a lo largo de estas reflexiones trataremos de encontrar algunas.

En los tiempos que corren el olvido se ha apoderado de nuestras mentes. Pero no la forma de "olvido creativo" y desestructurada planteado por Bachelard necesario para diseñar y resolver las necesidades espirituales y sociales del hombre de hoy.

Es otra forma de olvido porque los adultos hemos olvidado al niño que fuimos, hemos dejado de lado el juego, la exploración, el descubrimiento, la capacidad de sorprendernos con el otro, para adentrarnos en una sociedad repetitiva e indiferente cuyas fórmulas creativas "innovadoras" parecen algunas veces estereotipos de tiempos pasados.

Así, en muchos casos, aunque no siempre, las supuestas

vanguardias en realidad son sólo un *remixado* de un tratado de historia de la comunicación humana escrito, en el mejor de los casos, por algunos personajes innovadores hace más de medio siglo.

Es decir, en muchos casos se enseña el pasado (usando formulas repetitivas perimidas), simulando que se anticipa el futuro.

Pero este pasado "parece futuro", solo por el desconocimiento que las nuevas generaciones tienen de etapas anteriores.

A veces, no se aprenden aspectos del pasado como un marco de referencia que plantee posibles escenarios futuros. La historia es enseñada y aprendida como una sucesión de hechos cuasi naturales y estáticos, los cambios históricos parecen realizados por grandes héroes inalcanzables y sobrenaturales. Nos olvidamos que la historia permite aprender de los errores del pasado y construir en el presente, nuestro futuro deseado. De esta forma, la realidad actual se presenta y es entendida como la única posible, destruyendo toda posibilidad de proyección y transformación que nos permita pensar un mejor futuro. El pasado está congelado y en muchos casos, cuando este se desconoce, aparece como una transposición casi literal del pasado al presente, para resolver problemáticas de hoy. En el fondo "en la era de las comunicaciones" esto no es más que una forma de estancamiento para los propios docentes y para los jóvenes desprevenidos.

La formación profunda de seres creativos, se vislumbra posible, si los que la reciben son estimulados a pensar desde sí, a ejercer la capacidad de duda acerca del mundo que los rodea, a conocer el pasado como una primera referencia, construyendo y desarrollándose creativamente desde el hoy.

Para algunos creadores, el ejercicio del olvido puede ser un método, una forma de desestructurarse, de sacarse de encima los modelos pre-adquiridos tratando de recuperar a través de lo lúdico, de la multiplicidad de puntos de vista: la capacidad de sorpresa.

Sin embargo, no es esta clase de olvido a la que asistimos en el presente de nuestra sociedad.

No existe el recuerdo, casi se ha dejado de sentir, en un mundo globalizado cuasi anestesiado por la interferencia, por la contaminación visual y auditiva, por "el ruido" que producen las imágenes y los sonidos.

Vivimos en la inercia de una sociedad vertiginosa proyectada desde las pantallas, cualquiera sea la forma que estas conlleven: celulares, monitores, televisores. Además la necesidad mediática de nuestra sociedad de construir "simulacros de bienestar" hace que se generen modelos de conducta que atentan contra las posibilidades de formación de seres creativos.

Sistemáticamente, los medios de comunicación generan "fórmulas" para sentirse bien, estimulando a que la gente adquiera algo diseñado por los imagólogos en el territorio de la pantalla, a través de la publicidad vacía con mensajes predeterminados, carentes de contenido, confiriéndole al mundo de las imágenes (modelos, cigarrillos, autos, etc) un significado que no tienen, suponiendo que a través de esas adquisiciones se puede obtener el bienestar y la felicidad. Es decir, estos significados, modelos y "formulas" les son conferidos desde los