

co, en el caso de la asignatura que dicto: Introducción al Lenguaje Visual, se ha considerado un total de diez temáticas importantes a abordar a través de diez trabajos prácticos. Estos son en su mayoría individuales.

El trabajo práctico tiene un objetivo, una consigna, un mínimo de láminas estipuladas.

Estos se entregan de una clase para la otra; la entrega se lleva acabo la primera media hora de la clase siguiente y en una corrección grupal a modo de enchinchada, todos los trabajos son expuestos en la pared; el docente es el encargado de generar el debate sobre los casos claves para que todos opinen sobre los trabajos de todos –con un fin constructivo- y tratar de estimular así las capacidades individuales.

De esta corrección se sugerirán algunas láminas más, y esto tiene que ver con la producción de cada estudiante, su capacidad, el proceso que está viviendo su trabajo, con lo que ha aprendido y debe aprender.

Me quedo satisfecho cuando cada uno de los chicos se siente atraído hacia, por lo menos, uno de los temas y se compromete con él e intenta sacarle todo el provecho.

Algunas veces desconcierta al estudiante la posición flexible frente a algunas cuestiones, como la cantidad de láminas, o cada vez que la consigna no posee un marco rígido, no saben como reaccionar, piden infinidad de explicaciones, giran sobre un punto sin despegar, desconocen lo que es producir en libertad, y tampoco han experimentado trabajar con placer. La exploración pretende trabajar sobre ambas modalidades libertad y placer para obtener mejores beneficios.

Debemos perder el miedo, docentes y alumnos, a la cantidad de láminas y entregarnos enteros a vivir la exploración en todo su proceso, tratando de darle un cierre personal.

### **A mis colegas. Un detalle curioso**

Les cuento una experiencia que nos da muchas satisfacciones, tanto al docente como al curso. Hemos asignado al primer trabajo práctico y al último la misma actividad. El primero se aborda a partir de los conocimientos innatos, adquiridos a través de la experiencia y la observación. El último pretende despertar la capacidad crítica acerca de lo aprendido. Poder analizar una producción visual antes y después del ciclo de aprendizaje, y reparar en la madurez del último observador.

Colegas, los invito a experimentar con algunas de estas experiencias. Estoy en contra de pararnos frente a los estudiantes como iluminados, debemos entregarnos también al universo de la experimentación, encontraremos una fuente de crecimiento importante.

En toda etapa es necesario brindarse a la experimentación, hacerse un poco niño, un poco inocente y entregarse simplemente a la magia de la creación, transmitiendo con el ejemplo la experiencia de trabajar en plena libertad y placer.

Espero todo esto no les suene a discurso *new age*, está escrito en base a las experiencias en el aula de este humilde servidor que ama lo que hace y bajo este concepto pretende ser recordado.

## **Propuestas para el mejoramiento académico sobre el trabajo final**

**Mariano D'Angelo**

Trabajo hace un año en la Universidad de Palermo dictando la materia Introducción al Lenguaje Visual que posee como trabajo final la confección de un afiche cultural. Mediante estos párrafos quiero realizar, ya que se me permite, una crítica a los puntos que considero conflictivos del trabajo final. Espero se entienda la crítica a modo de propuesta constructiva y aporte a poder seguir creciendo como docentes, materia, alumnos, carrera, facultad, universidad y finalmente poder tener mejores profesionales egresados de esta institución.

Detecto seis puntos críticos que podrían ser mejorados para obtener mejores resultados, lo digo convencido a partir de la experiencia de cursada, la evaluación de la producción final de otras cátedras, y conforme y satisfecho con los resultados generales de la producción de los alumnos que cursan mi materia.

### **Tema único**

Cada comisión debería trabajar sobre un tema único, que elegirá el docente; este puede estar sugerido por los alumnos mediante una encuesta, trabajar sobre un tema que conocen y les gusta hará que la etapa de investigación sea más corta y la de producción se encare con pasión. En tema único permite al docente informarse, estudiar y ser un entendido en el tema, desempeñar los roles de cliente y audiencia para poder orientar, corregir y calificar. El docente debería preparar el tema con el que sus alumnos desarrollaran el trabajo práctico final y presentarlo y exponerlo en forma de teórico. Un solo tema permite ahorrar tiempo y encauzar esfuerzos. La temática general se verá una sola vez, y se pondrá verdadero interés en las estrategias particulares. Podrán trasladar mediante las correcciones grupales los errores ajenos a sus propuestas. Y finalmente se incentiva la producción de los alumnos que intentan diferenciarse de la propuesta del compañero, su equivalente a la búsqueda de nicho dentro del mercado.

### **Fecha de lanzamiento**

La fecha del lanzamiento del trabajo práctico final debe estar estipulada mínimamente para la mitad de la cursada así el alumno tiene tiempo de desarrollar una investigación del tema, que debe ser corregida y aprobada por el docente a cargo, previo a abordar la etapa de producción. En el caso actual, creo yo, se está forzando al estudiante a diseñar sobre el desconocimiento total o parcial del tema y se encuentra inventado, nadando en aguas que desconoce, siguiendo las tendencias generales del aula, perdiendo tiempo al no poder concretar una propuesta, perdiendo posibilidades de corrección y aportando muy poco al grupo.

### **El soporte**

El formato de una pieza es parte de la estrategia de diseño, por esta causa no debería estipularse de manera tan rígida. Podrían ponerse máximos y mínimos o manejarse dentro de las proporciones de los formatos *stardar*. El

tamaño del soporte del mensaje es un signo importante dentro del lenguaje visual; este condiciona la disposición de los elementos dentro del campo y puede ser la clave en el armado del mensaje.

Pasa lo mismo con la cantidad de tintas, o el material soporte, el alumno debería poder estipularla de forma inteligente acorde a su estrategia de comunicación.

### Contenido

El trabajo práctico final debería poner en práctica todos los conocimientos vistos a lo largo de la cursada, por esto me parece que un solo afiche deja de lado muchas temáticas abordadas, como por ejemplo: sistema, identidad, retórica; y la posibilidad de crear un mensaje más atractivo a partir de por ejemplo: suspenso, la continuidad. También este punto -cantidad de piezas- nos permite a los docentes, evaluar la riqueza o flaqueza conceptual de la propuesta.

### La retórica

A mi entender, que el trabajo práctico final sea una pieza cultural no quiere decir que el mensaje deba ser construido desde la literalidad. Debería poder usarse la retórica al cien por cien. Si estoy equivocado estamos dejando afuera otro tema importantísimo, que no por algo es el encargado de cerrar la materia, por su complejidad.

### El manejo del software

Suelen verse problemas en la realización de las piezas que tienen que ver con el mal manejo de los programas de diseño. Dominar la teoría solamente no garantiza poder llevar a cabo satisfactoriamente la parte práctica. Muchas veces el primer encuentro con la tecnología se da para abordar la producción del trabajo práctico final y esto se nota en los resultados. El mal manejo de la herramienta no solo estanca al alumno para el pulir a fondo la pieza, sino que condiciona la totalidad de la propuesta.

### El trabajo final

Trabajo con estas seis problemáticas resueltas, abierto a recibir toda crítica constructiva, dispuesto a seguir mejorando este tema del trabajo práctico final.

Les cuento un poco de que trata el trabajo práctico final que encaran los alumnos de mi cursada:

- Todos mis alumnos trabajan sobre un solo tema que informo el primer día de cursada. Como el tema es cine, los alumnos tienen una lista de películas para ver y debo darles tiempo para conseguirlas, mirarlas y procesar los contenidos, escapar de las temáticas particulares para encontrar un eje en el cual regir su estrategia.
- Tengo una fecha estipulada para el lanzamiento del trabajo práctico final, que les deja tiempo para desarrollar una investigación profunda, manejar con conocimiento la temática y comenzar la etapa de producción con conocimiento del tema.
- El tema lo elegí en base a mis conocimientos y capacidades para trabajar, guiar, corregir y calificar producciones gráficas sobre esta temática: el cine. Pero también encuentro que es un tema que los chicos consideran atractivo, esto los estimula en el estudio del tema, la producción de estrategias que los diferencien y en la producción de diseño que los destaque.

- El formato de la pieza, sigue las normas de la universidad pero encuentra una reinterpretación, en el mismo ancho dispone dos afiches, este nuevo formato tiene que ver con la particularidad de la temática, se trata de cine *freak* (raro, particular, excéntrico, fuera de lo normal)

- El evento cultural se trata de un festival de cine *freak*. Evento dividido siete temáticas, este es el disparador para realizar un máximo de propuesta regidas por los conceptos de sistema.

- Como dicto la materia para publicidad y el tema que cierra la materia es retórica en la imagen, pongo considerable esfuerzo en que los alumnos se alejen de construir mensajes sobre la literalidad para explorar el mundo de la poesía, la sofisticación y la inteligencia, enriqueciendo finalmente lo que se quiere decir y lograr llegada inmediata y memorabilidad.

- El primer día de clases informo a los estudiantes el *software* que deben instalar en sus máquinas. A partir del trabajo práctico cinco se incentiva al alumno a la par de bocetar en forma manual a utilizar la tecnología para lograr mejores acabados. Para esto, destino un pequeño tiempo de cada clase para enseñarles secretos de la utilización de los programas y encaró este tema por completo en horas MAP.

En el momento de la producción del trabajo final no encuentran a la computadora un condicionante, sino como una herramienta que refleja claramente sus ideas.

A modo de cierre reparo en resolver estos seis puntos que nos permiten, como docentes tener dominio del tema, guiar, corregir y calificar, y al alumno encarar el trabajo en etapas, producir a conciencia elaborando estrategias, plasmar todo lo visto en clase en un producto único, vivir la experiencia final como un pequeño acercamiento a la realidad, al trabajar sobre una problemática concreta y establecer con el docente un juego de roles, donde el docente será un poco cliente y otro poco audiencia, y él será intermediario, el estratega, el productor del mensaje implícito de manera inteligente en la pieza que los conectará.

Nuevamente quiero decir que todas estas críticas las hago en forma constructiva a fin de mejorar el nivel de las producciones de los trabajos finales, conforme y satisfecho con el nivel que alcanzan los alumnos de mi materia, abierto a seguir mejorando mi propuesta pedagógica para, como único fin, lograr la excelencia y capacitar mejor a los futuros profesionales.

## Quando el ingrediente principal es la pasión. El taller de cocina en la universidad

Paula Danishewsky

Desde el año 2004, se dicta como parte de la currícula de las carreras de Turismo y Hotelería, la materia Taller de Cocina y Gastronomía y desde marzo de este año, también se dicta en la nueva carrera de reciente lanzamiento *Management Gourmet*.

Esta materia presenta características diferentes a las demás, y es la primera vez que se desarrolla una experiencia de estas en nuestra Universidad. Por este motivo me