

ren de nexos con las diversas actividades, más allá del rol de la Facultad y del Congreso.

Se comienza a notar las diversas culturas que van entrelazándose. Colombia, Brasil, son presentes desde el inicio y se suman Venezuela y Chile. Sería bueno crear a través de las redes sociales un espacio, no se si existe en donde quienes hayan estado en el Congreso puedan continuar manteniendo el vínculo y se siga interactuando con experiencias. También se trató el tema de la inserción del Diseño en temas de enseñanza y académicos. Cada vez más los profesores enseñan a otros sobre “Cómo enseñar”, el concepto de aprender a aprender más en temas de Diseño y áulicos.

Aparecen nuevos formatos, nuevas industrias creativas, nuevas maneras de enseñar.

Apareció mucho el tema de las incubadoras como forma de enseñanza, mucho más para los proyectos que necesitan de gran inversión en términos financieros. Surgió el tema de los profesionales con interés en el mercado que desarrollan actividad, y pensamiento estratégico y que tienen que saber gestionar sus expectativas y frustraciones al momento de concebir un proyecto profesional. La enseñanza práctica debe tener en cuenta situaciones que favorezcan la formación de una persona capaz de adaptarse a la necesidad de un tiempo. La importancia de las actividades de red y de cruce en lo que refiere al rubro en cuestión. También surgió el tema de que nos es lo mismo la relación del diseño que se practica en la universidad, con los temas de responsabilidad y de relevancia social reflejando el valor del diseño y no compitiendo con empresas y profesionales.

### Conclusiones y Sugerencias

En realidad tomaría la primera parte como descriptiva. Esta segunda la ampliaría en términos de profundización sobre algunas cuestiones.

En primera instancia, como se planteó en el *cocktail*, habría que evaluar entre todas las conclusiones si es mejor agrupar a los disertantes en comisiones por temáticas y carreras en común (ej: diseño de moda) o si es mejor cruzar las carreras como hasta ahora.

Luego, armar encuestas al inicio y al final de cada encuentro repartidas por los mismo coordinadores que permitan medir las expectativas, relación costo-calidad del Congreso, tiempo de las exposiciones, material proporcionado por la Facultad, etc.

Esto permitirá, sin aun no se hace, contar con más información por parte de los directivos y coordinadores.

Fue difícil para los escuchas, participantes el entendimiento de las ponencias en portugués. En mi caso hablo inglés y otros idiomas, no portugués, y escuchando y viendo las caras de aburrimiento de muchos participantes me permito decir que es un tema a tener en cuenta para ver como se puede resolver, imagino que mi coequipero debe coincidir, Diego Bresler.

Sino que la ponencia por escrito este en la lengua del país, en este caso castellano porque no se llega a comprender en la dinámica la lengua.

---

**Abstract:** I think that this year there was a change in Congress because the commissions were greater in quantity and more specific in the issues. There were also higher filter papers. As for the commission of companies and businesses issues endeavors in the design industries stood out. A higher public within the country, both as listeners and speakers were observed. Finally in relation with the topic of teaching and design incubators stood out as a teaching format for these careers and professions.

**Keywords:** teaching - design - enterprise incubator - methodology - design industry - entrepreneur - professional.

**Resumo:** Considero que neste ano teve um giro no Congresso quanto a que as comissões foram maiores em termos de quantidade e mais específicas nas temáticas. Assim mesmo teve maior filtro nas conferências. Quanto à comissão de empresas e negócios sobressaíram os temas relacionados com os empreendimentos nas indústrias do design.

Observou-se maior público do interior do país, tanto como ouvintes e palestrantes. Finalmente relacionado com o tema do ensino e o design destacaram as incubadoras como formato de ensino para estas carreiras e profissões.

**Palavras chave:** ensino - design - incubadora de empresas - indústria do design - metodologia - empreendedor - profissional.

<sup>(\*)</sup> **Patricia Iurcovich:** Lic. en Publicidad y Analista en Medios (USAL). Master en Comunicación Institucional (UCES). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación Corporativa - Empresaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

---

## Construir empresas.

Diego Bresler (\*)

Fecha de recepción: julio 2013  
Fecha de aceptación: septiembre 2013  
Versión final: noviembre 2013

**Resumen:** La inclusión de los conocimientos relacionados con el construir empresas y emprendimientos en el mundo del diseño en las instituciones educativas es el gran tema que nos convoca.

**Palabras clave:** estrategia - emprendedor - negocio - incubadora de empresas.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 175]

Las conclusiones a las que llegó la comisión 2.2 se plasman en tres grandes ejes:

1. La importancia de un perfil especial para los facilitadores de la transmisión de conocimientos relacionados con los negocios en el ámbito de las industrias creativas. Los profesionales con interés en el mercado que desarrollan actividad, y pensamiento estratégico tienen que saber gestionar sus expectativas y frustraciones al momento de concebir un proyecto profesional. La enseñanza práctica debe tener en cuenta situaciones que favorezcan la formación de una persona capaz de adaptarse a la necesidad de un tiempo.

2. La importancia de las actividades de red y de cruce en lo que refiere al rubro en cuestión.

No es lo mismo la relación del diseño que se practica en la universidad, con los temas de responsabilidad y de relevancia social reflejando el valor del diseño y no compitiendo con empresas y profesionales.

La práctica en el aula involucra de la importancia de devaluar la responsabilidad individual en pos del trabajo en equipo.

Actúa así en tres frentes, la sociedad, el mercado y el mundo académico con el fin de garantizar un proceso de diálogo y el desarrollo de los actores en la construcción de una aproximación de sus realidades.

Lo que más adolecen los estudiantes/emprendedores es la capacidad de cruce de información, experiencias y generación de redes de vinculación.

3. Nueva visión sobre la transmisión de conocimientos y experiencias a través de la inclusión de incubadoras en las aulas en el ámbito de industrias creativas. Nuevos formatos de sustentabilidad en los proyectos del tema.

El enfoque estratégico de las instituciones educativas con empresas, profesionales y otros actores debe producirse de manera sostenible, a fin de no crear competencia, fortaleciendo la colaboración entre la universidad, la sociedad y el mercado.

El papel de las instituciones tales como las incubadoras, en algunos casos ha demostrado ser intermedio interesante entre la universidad y el mercado.

El reconocimiento por parte del estudiante de diseño como un negocio es crucial. Así como la práctica de revelar su identidad como parte integrante de la cadena de valor.

El estímulo para que el futuro profesional tome posesión de la gestión de su propia carrera, con todos los riesgos que esto involucra, fracasos y éxitos, resultan críticos en la formación de una persona exitosa.

Las temáticas desarrolladas fueron:

**Sebastián Javier Aguirre | María Magdalena Patricia Cerri Millicay** [Colegio Universitario IES - Argentina]  
- **“Estrategias para abordar la Práctica Profesional en la Enseñanza del Diseño”**

Desarrollo de un Proyecto de Diseño desarrollado en el espacio áulico para generar propuestas de signos de identidad visual y demás piezas gráficas para un comitente real designado.

Se expuso la experiencia de realizar prácticas de diseño real en las aulas. Se planteó el método de implemen-

tación del proyecto que participan los alumnos, los facilitadores del conocimiento y los comitentes seleccionados.

**Enrique Alejandro Goldes** [Universidad Nacional de Misiones - Argentina]

- **“Gestión del diseño en la didáctica del taller de diseño”**

Un ejercicio de simulación de trabajo profesional en una consultora de diseño, con roles definidos para los proyectistas y en equipo.

Se expuso la experiencia de realizar prácticas de diseño real en las aulas. Se planteó el método de implementación del proyecto que participan los alumnos, los facilitadores del conocimiento y especialmente los roles dentro de un modelo de consultora de diseño.

**Cyntia S. Malaguti de Sousa** [Universidade de São Paulo - Brasil]

- **“Incubadoras de empresas, ensino e design no Brasil - conceitos, peculiaridades, importância e condições de sucesso”**

Se presenta un estudio sobre la incubación de empresas en Brasil.

Se planteó el historial de las experiencias de incubadoras en Brasil. Los diferentes casos que existen así como las ferias que proponen la divulgación del tema.

**Patricia Iurcovich** [Universidad de Palermo / PI Consultora en Comunicación Integrada - Argentina]

- **“La implementación de la estrategia aplicada a la comunicación y la identidad visual en el proyecto áulico”**

Los alumnos que cursan el último año de la carrera atraviesan por un trabajo final de consultoría aplicado a este tema.

Se expuso sobre la importancia de realizar una planificación estratégica sobre la comunicación. Se desarrolló la importancia de la marca

**Cristiane Linhares de Souza | Rodrigo Antônio Queiroz Costa** [Faculdade Tecnológica INAP - Brasil]

- **“Metodologia de criação aplicada na proposta de ensino/aprendizagem como forma de aproximação do egresso ao mercado”**

Alumnos de un curso de graduación en Diseño Gráfico divididos en grupos para ejecutar un trabajo interdisciplinario relacionado con identidad visual y señalética para el tercer sector.

Se desarrolló cómo fue el comienzo de la idea y luego cómo se aplicó en un caso relacionado con un festival en la ciudad de Minas Gerais.

En paralelo se construyó una metodología que aborde la problemática desde el punto de vista pedagógico.

**Miguel Ángel González Rojas** [Instituto de Diseño Centro Gráfico de Tecnología - Venezuela]

- **“Programa Asesoría a MIPYMES - Alumnos ID Centro Gráfico de Tecnología”**

El programa de colaboración estratégica desarrollado con los estudiantes del Sexto Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico. Prestan asesoría en el área de imagen corporativa a MIPYMES.

Se desarrolló el historial de la Mipymes en la región y en Venezuela en especial en Anagua.

Se analizó la realidad del negocio del diseño (empresarios, profesionales, etc.) y se construyó un programa.

**Erika Rivera Gutiérrez** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

- **“TESAURO de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMÉX”**

El Tesoro es resultado de una investigación sobre un análisis documental de las tesis de la licenciatura en Arquitectura, Diseño Gráfico y Diseño Industrial, de investigaciones finiquitadas dentro de la de la UAEMéx, con el objeto de saber si en esta facultad se hace innovación tecnológica.

Se presentaron cifras y el historial de la investigación realizada en la universidad para poder sacar conclusiones sobre experiencia sobre el tema.

**Sandra Cabrera** [Universidad de Palermo - Argentina]

- **“El aula como incubadora de negocios”**

Experiencia dentro del plan de estudios de la carrera de Marketing de la moda, con dos asignaturas: Incubadora de Negocios I y II, a través de las cuales se trabaja en generar un espacio como el de la incubadoras de empresas pero desde el aula.

Se desarrolló la cadena de objetivos relacionados con el proyecto de la materia. La explicación de los contenidos. Los formatos de evaluación de los alumnos y de los proyectos. Se analizaron las conclusiones de la materia.

**Dolores Guzmán** [DB Consultoría - Argentina]

- **“Formación del carácter creador en el proceso educativo”**

Reflexión sobre la inserción laboral durante el proceso de formación universitaria. La importancia de brindar herramientas para poder desarrollarse como profesional, y que éstas estén incluidas en el programa de las carreras.

La importancia de la definición de objetivos. Preguntas cómo potenciar mi emprendimiento y mi perfil emprendedor. Aportes positivos y negativos del emprendedor. La importancia de la marca en relación en una identidad.

**Gabriela de los Ángeles López García** [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

- **“Intervención Socio-Emocional en Microempresa de trabajadores con discapacidad intelectual”**

La experiencia de trabajar con una microempresa emergente donde la mano de obra está dada por personas que presentan discapacidad intelectual y el trabajo ejecutado por ellos representa parte del sistema de financiación.

Se desarrolló el proyecto, cómo se insertó en la experiencia en Valparaíso. Se habló sobre la relación entre los distintos participantes, la comunidad de alumnos, docentes y educadores. Se trató el caso del proyecto de desarrollo de productos de cotillón.

**Diego Bresler** [Universidad de Palermo / DBConsultoría - Argentina]

- **“La importancia de un centro de emprendedores creativos”**

La experiencia de la Universidad de Palermo y el desarrollo de un Centro de emprendedores. La importancia de contar con un perfil especial que combine las variables duras y blandas de un negocio en los participantes, ya sean docentes y gestores.

Se desarrolló sobre las características de un Centro de emprendedores creativos. El historial de la Universidad de Palermo en este tema y el perfil de los profesionales y facilitadores que trabajan en un proyecto con estas características. Articular nuevos negocios, nuevas carreras, nuevos países. Incluir incubadora como materia. Combinar formato privados y públicos. Replicar modelos para aprender.

**Rodrigo Antônio Queiroz** [Centro Universitário de Belo Horizonte - Brasil]

- **“Relato de uma experiência da aproximação entre o curso tecnológico de Design Gráfico do Centro Universitário de Belo Horizonte - UniBH e o mercado”**

La experiencia de alumnos de un curso de diseño gráfico a las realidades del mercado por medio de un proyecto. Se desarrolló un caso de experiencia en el ámbito público relacionado con el rubro ambiental. En base a una experiencia en la ciudad de los alumnos y su inclusión en el proceso de aprendizaje.

Podemos decir que las temáticas estuvieron variadas con un sesgo al tema de la incubación de emprendedores y las prácticas profesionales en el aula.

No existieron temas polémicos y en general las reflexiones sumaron al desarrollo general que se hizo en la parte de conclusiones.

Las particularidades por países en general generan una cuota extra de intercambio entre los participantes de la comisión, en especial con los asistentes de Brasil que, en general, cuentan con cifras y estadísticas con grandes volúmenes relacionados al grado de madurez de su mercado.

**Lógica utilizada:**

Al inicio de la comisión en el turno de la mañana, el comunicador presentó a los 7 primeros participantes. Se leyeron los lineamientos de debate.

Al concluir los 7 disertantes se hizo un redondeo de los temas más sobresalientes.

A las 14hs se presentaron nuevamente a los disertantes del turno tarde con sus respectivos antecedentes y al finalizar el último disertante se generó el debate.

**Sugerencias:**

Creo que el análisis exhaustivo de las ponencias presentadas entre la comisión 2.1 y 2.2 sumaría al proceso de homogeneizar las temáticas. Considero que existen temas que pueden ser de gran importancia de ser tratados en la misma comisión.

Reflexión general sobre el congreso:

Como siempre, el nivel de profesionalización de los participantes, así como los recursos participantes, muestra el trabajo desarrollado precongreso. Haciendo así un ni-

vel de excelencia que se ve reflejado en la devolución de todos los asistentes.

**Abstract:** The inclusion of knowledge related to the construction companies and ventures into the world of design in educational institutions is the great issue before us.

**Keywords:** strategy - entrepreneurship - business - enterprise incubator - microenterprise.

**Resumo:** A inclusão dos conhecimentos relacionados com o construir empresas e empreendimentos no mundo do design nas instituições de ensino é o grande questão que nos convoca.

**Palavras chave:** estratégia - emprendedores - negocios - incubadora do empresas - microempresa.

(\*) **Diego Bresler:** Licenciado en Sistemas de información con orientación empresarial (1993). Master en Dirección de Empresas. Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Negocios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación.

## Docencia y experimentación

Andrea Pontoriero (\*)

Fecha de recepción: julio 2013

Fecha de aceptación: septiembre 2013

Versión final: noviembre 2013

**Resumen:** Este escrito da cuenta de las diferentes temáticas que se trabajaron en la comisión 3. Formación para un diseño innovador y creativo en el III Congreso Pedagógico de Enseñanza del Diseño en la mesa 3.1 [A] Nuevas carreras, nuevos campos profesionales y entornos digitales que coordiné junto al profesor Diego Lema. La propuesta de esta reflexión es poner en contexto las presentaciones realizadas con las líneas de investigación desarrolladas en congresos anteriores y planteando posibilidades de desarrollo hacia futuro.

**Palabras clave:** diseño - espacio - teatro - digital - experimentación - comunicación - pedagogía.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 177]

El trabajo realizado en la comisión tuvo como eje las problemáticas de pedagogía del diseño en cuanto a la incorporación de nuevas estrategias de enseñanza relacionadas con las nuevas generaciones de estudiantes, sus intereses, sus dificultades y la posibilidad de los docentes de utilizar estas estrategias para lograr situaciones de aprendizaje significativos. Dentro de este eje general se trabajaron experiencias de clase concretas y la incorporación de nuevos saberes a los diseños curriculares. Las ponencias presentadas muestran experiencias desarrolladas en distintas instituciones que vinculan las nuevas tecnologías con la enseñanza del diseño y plantean la necesidad de replantearse permanentemente la relación docente - alumno@ - aula, recuperando lo lúdico como una situación de aprendizaje que compromete a los estudiantes y a los profesores generando nuevas experiencias de intercambio. Se hará una breve reseña de lo expuesto en la comisión y se plantearán algunas líneas de desarrollo trabajadas en los debates realizados.

### Experiencia de Aula

El trabajo de Antonio Tecchia [Universidad de Palermo - Argentina] Espacialidad y nuevas modalidades perceptivas, implicancias en las estrategias pedagógicas, se focalizó en cómo las nuevas tecnologías alteran las formas perceptivas del espacio y por consiguiente esto trae como consecuencia una alteración en la forma de proyectar haciendo que la formación tradicional en los sistemas de representación resulten insuficientes y plan-

teándose la necesidad de que se realice una revisión de contenidos y actualización de estrategias para la formación de los futuros profesionales diseñadores de espacios.

La presentación de Jerónimo Rivera [Universidad CAECE / House-producciones - Argentina] La utilización de Facebook como herramienta de apoyo en clase, trabajó una experiencia concreta realizada en su cátedra de cómo introducir a Facebook como herramienta para el dictado de una clase de publicidad desplazando al antiguo formato del aula virtual. Esta innovadora propuesta entiende al alumno como multialfabetizado y rompe con la estructura del aula provocando un intercambio entre los estudiantes y los profesores que están permanentemente comunicados a través del chat y que tienen acceso a las presentaciones posteadas de los demás y a los comentarios y devoluciones de los profesores, lo cual permite mejorar la producción propia a partir del intercambio con los otros estudiantes.

El trabajo de Marly de Menezes Gonçalves [Faculdade Santa Marcelina / IED/SP - Brasil] O Blog como ferramenta de ensino, viene en línea con sus trabajos presentados en los congresos de 2011 y 2010. La académica viene trabajando distintas experiencias de trabajo de aula donde utiliza las nuevas tecnologías para la enseñanza del diseño. Sus experiencias muestran cómo se produce una forma innovadora de enseñar contenidos complejos a través de la utilización de herramientas digitales que resultan atractivas para las nuevas generaciones. En el