

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

caso de esta presentación mostró la utilización del blog como una forma de incentivar a los estudiantes a mejorar su producción acercándolos a una presentación profesional que puede funcionar como un portfolio de trabajos.

Diego Lema [Universidad de Palermo / Orsonia - Argentina] en su presentación On Line / Off line: ¿Qué publicidad enseñamos? analizó cómo impactó Internet en las prácticas tradicionales de comunicación y diseño publicitario. Partiendo de la idea de Eric Schmidt de que Internet es la primera cosa que la humanidad ha creado que la humanidad no comprende, que es el mayor experimento de anarquía que alguna vez hayamos escuchado, desarrolló la idea del cambio de paradigma de comunicación, del pasaje de la idea de consumidor a usuario y de cómo éste pasó a ser el eje de una nueva democracia digital. Esta nueva situación plantea una necesidad de desarrollar nuevas estrategias de enseñanza y se plantea el interrogante de si lo digital debería atravesar todos los contenidos de la carrera.

El trabajo de André de Freitas Ramos [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil] O Ensino de Histórias em Quadrinhos em Design para Geração X, Z e Alfa, continúa la línea de investigación que viene presentando el académico en el congreso de 2011 en donde también expuso sobre su trabajo experimental en aula. En este caso en particular, a partir de un relevamiento que realizó entre los hábitos de sus estudiantes y del reconocimiento de una dificultad de los mismos para lograr una narrativa que les permita contar historias debido a que el discurso que utilizan es fragmentado y se cansan fácilmente, se propuso cómo desafío y estrategia comprometerlos a partir de la gamificación. Ideó una forma de enseñanza a partir de la utilización de los elementos de los juegos en la situación de aprendizaje. Para esto introdujo esta dinámica en la enseñanza de su asignatura logrando un compromiso de los estudiantes estimulados por el sistema de recompensas y avance que le propone la dinámica del juego.

La presentación Patrones Generativos Dinámicos. Estrategias Proyectuales Paramétricas para Prácticas Arquitectónicas Locales de Matías Dalla Costa Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina] hizo foco en el diseño paramétrico como una propuesta para ampliar las capacidades de respuesta de los alumnos. Presentó en su exposición los logros y alcances que lograron grupo URDIR.Lab. La propuesta mostró las formas de conexión entre la ideación y la aplicación profesional, incentivando a que el proyecto no quede en la computadora y pueda ser realizado.

### **Incorporación de nuevos saberes**

El trabajo Comunicación y Diseño de contenidos digitales presentado por Eduardo Hipogrosso [Universidad ORT Uruguay - Uruguay] planteó la necesidad de que el diseñador defina estratégicamente su campo de acción y de que amplíe su campo de saberes en comunicación de modo de convertirse en un profesional polivalente que conozca de tecnologías de comunicación en cuanto a transferencias y plataformas, de nuevas formas de producción, marcos regulatorios y gestión de empresas para poder lograr un mayor campo de oportunidades para el

diseñador en donde se crucen comunicación y diseño. La última presentación Transversalidad y experimentación en las nuevas carreras en el Área Teatro y Espectáculo de Andrea Pontoriero [Universidad de Palermo - Argentina] trabajó las carreras de espectáculos desde el punto de vista de la transversalidad de contenidos entre las carreras de espectáculos y la incorporación de nuevas carreras que incorporan al área nuevos saberes relacionados con la comunicación y el marketing al campo del espectáculo, la producción de espectáculos en vivo y lo relacionado al cuerpo en acción en la carrera de actuación. Esta presentación viene en línea con las ponencias presentadas en las ediciones del 2011 y 2010 del congreso en donde se analizaron proyectos pedagógicos concretos destinados a la integración del área a la Facultad de diseño y al intercambio entre los estudiantes generando experiencias de aprendizaje a partir de la visualización de sus proyectos y trabajos finales.

### **Algunas líneas de trabajo a desarrollarse**

De los debates realizados en la comisión y de las conclusiones leídas en el plenario del congreso se pueden extraer algunas líneas de trabajo para continuar desarrollando en futuras ediciones:

- La relación alumno-docente-aula es una de las cuestiones que fueron puestas en discusión a partir de la aparición de las nuevas tecnologías y la posibilidad de utilizarla en experiencias concretas de enseñanza.
- La posibilidad de utilizar estrategias asociadas con lo lúdico y trasponerlas a la situación de aprendizaje para lograr un mayor compromiso de los estudiantes, aprovechando las herramientas que los estudiantes utilizan.
- Considerar al alumno como multitasking
- Generar un trabajo horizontal, colaborativo entre los estudiantes, regenerando y redefiniendo permanentemente la situación de aprendizaje.
- La importancia del apoyo institucional a la implementación de experimentación y generación de proyectos áulicos
- Buscar permanentemente nuevas formas de mirar y redefinir la docencia.

### **Referencias bibliográficas**

- Dalla Costa, Matías (2012) *Patrones Generativos Dinámicos. Estrategias Proyectuales Paramétricas para Prácticas Arquitectónicas Locales*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Julio de 2012
- de Freitas Ramos, André (2012) *O Ensino de Histórias em Quadrinhos em Design para Geração X*
- de Menezes Gonçalves, Marly (2012) *O Blog como ferramenta de ensino*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Julio de 2012
- de Menezes Gonçalves, Marly (2011) *As imagens 3D (anáglifos) no ensino do desenho de moda*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Julio de 2011
- Hipogrosso, Eduardo (2012) *Comunicación y Diseño de contenidos digitales*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Julio de 2012
- Lema, Diego (2012) *On Line / Off line: ¿Qué publicidad enseñamos?* Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Julio de 2012

Pontoriero, Andrea (2012) *Transversalidad y experimentación en las nuevas carreras en el Área Teatro y Espectáculo*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Julio de 2012

Rivera, Jerónimo (2012) *La utilización de Facebook como herramienta de apoyo en clase*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Julio de 2012

Tecchia, Antonio (2012) *Espacialidad y nuevas modalidades perceptivas, implicancias en las estrategias pedagógicas*. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Julio de 2012

**Keywords:** design - space - theatre - digital - experimentation - communication - pedagogy.

**Resumo:** Este artigo dá conta das diferentes temáticas que se trabalharam na comissão 3. Formação para um design inovador e criativo no III Congresso Pedagógico de Ensino do Design na tabela 3.1[A] Novas carreiras, novos campos profissionais e meios digitais que coordenei junto ao professor Diego Lema. A proposta desta reflexão é pôr em contexto as apresentações realizadas com as linhas de pesquisa desenvolvidas em congressos anteriores e propondo possibilidades de desenvolvimento para futuro.

**Palavras chave:** design - espaço - teatro - digital - experimentação - comunicação - pedagogia.

(\* **Andrea Pontoriero:** Lic. en Artes (UBA, 1998). Profesora de Enseñanza Media y Superior en Artes (UBA, 1998). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Teatro y Espectáculo de la Facultad de Diseño y Comunicación.

**Abstract:** This paper realizes the different themes that are worked on commission 3. Training for an innovative and creative in the III Congress Teaching Pedagogical Design in the group 3.1 [A] New careers, new professional fields and digital environments coordinated with Professor Diego Lema. The proposal of this reflection is to contextualize the presentations with the research developed in previous congresses and raising towards future development possibilities.

## Nuevas carreras, nuevos campos profesionales y entornos digitales.

Fecha de recepción: julio 2013

Fecha de aceptación: septiembre 2013

Versión final: noviembre 2013

Fernando Luis Rolando Badell y Antonio Manuel Bressán (\*)

**Resumen:** Se presentan a continuación los aspectos más destacados de las conferencias desarrolladas en el Congreso Latinoamericano de Diseño 2012, cuyos ejes estuvieron centrados en las problemáticas y oportunidades de las carreras digitales; en el uso de las redes sociales como parte del proceso de diseño; en la interacción con los distintos tipos de usuarios; en el desarrollo curricular por proyectos; en la actualización de la forma y metodología de enseñanza en relación al dinamismo que posee; en la discusión entre el exceso de sistematización de procesos de las fases de diseño y el desarrollo creativo; como asimismo en abordajes diferenciadores por parte de los docentes participantes en su rol de interpretadores de la realidad, detectores de nuevas tendencias, motivadores y facilitadores en el tramo de la educación formal, tomando a esta como parte de la educación continua que el alumno transitará en su vida académica y considerando la rápida evolución profesional que se opera en los entornos digitales, para atender a las nuevas demandas del mercado laboral a los que deberá enfrentarse el estudiante.

**Palabras clave:** creatividad - educación virtual - publicidad interactiva - redes sociales - hipermedia - feedback - investigación - globalización - intercultural - identidad - transmedia - cibercultura.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 179]

### Temas presentados en la Comisión:

Durante las Jornadas se pudo apreciar la diversidad de contenidos, considerando los distintos orígenes de los conferenciantes que enriquecieron las presentaciones. Entre algunos de los temas tratados estuvieron: Educación virtual y formación de Diseñadores; Publicidad Interactiva para Redes Sociales; La formación universitaria con la visión del diseño como un proceso industrial sistematizado; Nuevas Competencias en la Enseñanza del Diseño - Creatividad y estrategias; Entornos sociales; Enseñar y Aprender Diseño en la Virtualidad; entre otros.

### Entre las principales conclusiones de la comisión se encuentran

Tener en cuenta el diseño como inclusivo al hacer uso de las Redes Sociales como herramientas del proceso de aprendizaje, considerando y ponderando la diversidad de ideas y los diferentes perfiles de los usuarios que habitan esas redes (tribus).

Considerar que la realidad de los mercados en los entornos digitales apunta al desarrollo de nuevos perfiles académicos y que estos atraviesan a las carreras clásicas. Adelantarse a las sinergias entre tecnología - sociedad