

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

estimulando la investigación y la innovación dentro de las cátedras.

En el campo audiovisual cada nuevo dispositivo tecnológico inventa su cine y reinventa su espectador pasamos del espectador pasivo al espectador-actor, esto modifica el modo de construir las narraciones.

Considerar la realidad actual de las problemáticas de los jóvenes, como la volatilidad, la falta de pertenencia en las instituciones, el bajo nivel de fidelización medido en el tiempo y el menor nivel de certezas y compromisos que poseen.

Repensar la didáctica del pensamiento creativo desde la innovación aplicada a nivel cultural y social y el rol que tienen en estas los entornos colaborativos.

Capitalizar en las instituciones los niveles de experiencia de los educadores estimulándolos.

Formar diseñadores puestos en conciencia, que conozcan y respeten el medio y la época en que viven.

Discutir y reflexionar acerca de que “Tele-educarse”, hoy es algo natural para los estudiantes.

Desarrollar estrategias de pensamiento no lineal y holístico para resolver e indagar los problemas de conocimiento.

Utilizar variedad de fuentes, no solo bibliográficas, en el proceso educativo, facilitando el acceso de los alumnos a la información actualizada para desarrollar estrategias de diseño.

Capacitar a los claustros docentes de todas las carreras de diseño en el uso transversal de los entornos digitales y las competencias TIC.

Fomentar el desarrollo de currículas por proyecto en las aulas que consideren el entorno y la construcción de nuevos perfiles.

Avanzar hacia la construcción de una universidad inteligente, capaz de detectar sus potencialidades académicas en las distintas carreras y expandirlas, construyendo nuevos marcos de referencia.

Entender la diferencia entre el escenario de la industria local y el mercado global, estableciendo y generando acciones y estrategias superadoras.

Guiar a cada estudiante en el proceso de aprender a aprender, para tratar de que construya su propio método de diseño que explore su creatividad personal y represente a su sociedad y su entorno evitando el uso de modelos pre-adquiridos.

Consideremos a los alumnos como *multitasking*, capaces de realizar muchas tareas simultáneamente y tener acceso a los nuevos medios.

Discutir los problemas de falta de generación de ideas en los alumnos, que produce el exceso de sistematización en los procesos de diseño frente a la demanda constante de nuevos niveles de originalidad y creatividad del medio.

Estudiar las realidades sociales de cada país, que a veces condicionan las estrategias y los planes académicos sobre el diseño en el mediano y largo plazo, buscando desde las universidades fuentes de apoyo externas para fomentar programas de investigación, colaboración y desarrollo.

Reflexión general sobre el Congreso:

El Congreso permitió -entre otros aspectos- descubrir

como era el abordaje en distintos lugares de un mismo país, o entre países diferentes, frente a problemas o necesidades semejantes de currícula, inserción laboral y capacitación. Se planteó la necesidad de valorizar e incentivar la creatividad en el alumno, como parte esencial del proceso de diseño de un producto discutiendo además el impacto que tiene este en el entorno y los niveles de sustentabilidad que posee. Se propuso considerar en el desarrollo de las currículas académicas dinámicas, las necesidades sociales, históricas y culturales de cada lugar, considerando las nuevas características de los alumnos que estudian (*multitasking*), para contribuir en el desarrollo de su rol profesional, cada vez más exigente y cambiante, en el medio donde les toque desempeñarse en el futuro.

Propuesta de Acuerdo:

Se decidieron generar procesos continuos de intercambio de ideas entre los diseñadores, educadores y creadores, realizando una serie de documentos que pongan en situación de alumbramiento a la Historia del Diseño y la Creatividad Digital en Iberoamérica, abarcando a aquellas experiencias digitales producidas dentro del mundo de lengua castellana y portuguesa en diferentes lugares, para contribuir a su difusión, expansión, conocimiento y construcción de nuevos entornos colaborativos.

Referencias bibliográficas

- Alvarez Romero, F. / varios Autores (2004) *Visión de la relación Diseño-tecnología en el contexto colombiano. ¿Qué Es Diseño Hoy?* 1er Encuentro Nacional De Investigación En Diseño. En: Colombia. Editorial Universidad Icesi Departamento De Diseño , v.1 , p.1 - 17 1.
- Amoroso Boelcke, N. (2009) *La imagen, anfitriona de la historia*, México. Estudios 91, Vol VII, ITAM.
- Barros, M. I. (2011) *Competencias TIC para la inclusión*. In Primer Congreso de Comunicación y Educación (Universidad Autónoma de Barcelona).
- Oliveira, L. G. (2007) *Proposta de uma estrutura metodológica para implementação de sistemas de recomendação*. Anais do IV Congresso Internacional de Gestão de Tecnologia e Sistemas de Informação. TEC-SI/FEA/USP, São Paulo. São Paulo: CONTECSI.
- Pascual, J. (2002) *Estética de los Entornos Virtuales*, Barcelona, España.
- Panero, J. y Zelnik, M. (2002) *Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores*. España. Ed.GG.
- Russo, E. (2012) *El 3D una vez más. ¿Esta vez sí ? El cine en relieve ante los espectadores contemporáneos*”. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°39 Año XII, Vol. 39, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina
- Rolando, F. L. (2012) *Hacia las fronteras de la hiperrealidad social*, Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°39 Año XII, Vol. 39, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina
- Van Peborgh, E. (2010) *Odisea 2.0 . Las marcas en las redes sociales* La Crujía Ediciones. Buenos Aires.
- Zambrano Lozano, E. (2003) *Introducción al Diseño Industrial*, Volumen 1 Libro Editorial Silueta Colombia.

Abstract: The following are the highlights of the conference developed in Latin American Design Congress 2012, whose axes were focused on the problems and opportunities of the digital career, in the use of social media as part of the design process in the interaction with the different types of users, in curriculum development for projects, in the form and update teaching methodology in relation to the dynamism that has, in the discussion between the excesses of systematization of processes during design and development creative, as well as in differentiating approaches by participating teachers in their role as interpreters of reality, trend detectors, motivators and facilitators in the stretch of formal education, taking this as part of continuing education that students transit on their academic and professional considering the rapid evolution that takes place in digital environments, to meet the new demands of the labor market to which the student will face.

Keywords: creativity - virtual education - interactive advertising - hypermedia - feedback - research - globalization - intercultural - identity - transmedia - cyberculture - social media.

Resumo: Apresentam-se a seguir os aspectos mais destacados das conferências desenvolvidas no Congresso Latinoamericano de Design 2012, cujos eixos estiveram centrados nas problemáticas e oportunidades das carreiras digitais; no uso das redes sociais como parte do processo de design; na interação com os diferentes tipos de usuários; no desenvolvimento currículo para projetos; na atualização da forma e metodologia de ensino

no em relação ao dinamismo que possui; na discussão entre o excessos de sistematização de processos das fases de design e o desenvolvimento criativo; como assim mesmo em abordagens diferenciadores por parte dos professores participantes em seu papel de interpretadores da realidade, detectores de novas tendências, motivadores e facilitadores no trecho da educação formal, professores a esta como parte da educação contínua que o aluno transitará em sua vida acadêmica e considerando a rápida evolução profissional que se opera nos meios digitais, para atender às novas demandas do mercado de trabalho aos que deverá ser enfrentado o estudante.

Palavras chave: criatividade - educação virtual - publicidade interativa - redes sociais - hipermedia - feedback - pesquisa - globalização - interculturalidade - identidade - transmedia - cibercultura.

^(*) Fernando Luis Rolando Badell: Arquitecto (UB, 1983). Asistente en Diseño (UB, 1981). Profesor de Artes Visuales (IUNA, 1990). Especialización en Planeamiento y Sistemas (UB, 1983). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Multimedia de la Facultad de Diseño y Comunicación.

^(*) Antonio Manuel Bressán: Posgrado Internacional en Gestión y Política en Cultura y Comunicación (FLACSO). Actualmente está cursando la carrera de Lic. en Conservación y Restauración de Bienes Culturales (UMSA).

Nuevas formas de producción, tecnologías y materiales.

Claudio Eiriz ^(*)

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

Resumen: En este artículo se exponen brevemente las ponencias de la comisión 3.2 (A) de “Nuevas formas de producción, tecnologías y materiales”, del congreso de enseñanza del diseño desarrolladas en la Universidad de Palermo en Julio de 2012. Se expone brevemente los principales temas expuestos; los debates y una conclusión.

Palabras clave: Packaging - diseño - creatividad - pensamiento divergente - investigación - enseñanza - aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 180]

El martes 31 de julio se realizaron las ponencias en el área “Nuevas formas de producción, tecnologías y materiales”. Coordinado por Lucas Labandeira y Claudio Eiriz.

Durante el horario de la mañana los disertantes fueron: Juan Fernandez Burgos, de la Universidad de Los Andes (Venezuela); Mónica Lima de Faría, de la Universidade de Federal de Pelotas (Brasil); Claudia Rangel y Liliana Ramírez de la Universidad Francisco de Paula (Colombia); Alberto Harari, de la Universidad de Palermo (Argentina) y Ana Gonzáles y Carolina Marchant (Universidad de Santiago de Chile).

Durante el turno de la tarde disertaron: Lucas Laban-

deira, de la Universidad de Palermo (Argentina), Sergio Aristizabal, de la Universidad Eafit (Colombia)

Temas presentados en la Comisión

Fernando Burgos, ha planteado un esfuerzo por desarrollar metodologías más pertinentes para los “procesos de pensamiento divergente” con el objeto de mejorar posicionamiento que los comunicadores visuales en el desarrollo y la difusión de la información en variados campos.

Mónica Lima D´ Faría, también ha abordado un tema referido a la creatividad. En este caso planteó una propuesta de enseñanza del diseño del diseño de *packaging*