

asistiendo a festivales de cine independiente, ahora hay páginas especializadas y hasta festivales virtuales.

Hoy en día esta facilidad hace que no exista la necesidad de estar físicamente al otro lado del mundo para trabajar profesionalmente o cursar una materia, ya que a través de videoconferencias y transferencia de datos digitales o archivos, los proyectos se pueden llevar a cabo y uno puede realizar por ejemplo una tutoría a distancia.

Esta masividad en el mundo de la comunicación y el entretenimiento gráfico también generó nuevos mercados o la popularidad de industrias que eran más pequeñas, como los videojuegos, *comics*, dibujos animados, desarrollo 3D, ilustración y *motion graphics*, en las cuales las carreras de Diseño Gráfico y Bellas Artes no podían dar abasto a la exigencia y necesidad de profesionales especializados en esas ramas.

Esta necesidad y nueva realidad o escenario, impulsó a diferentes instituciones educativas universitarias a crear nuevas carreras y armar programas curriculares acorde al campo laboral que ofrece y tiene como característica esta generación del siglo XXI.

Las nuevas tecnologías de software y hardware, mutan constantemente y modifican mucho el proceso de producción y educación, ya que el mismo proceso y la sociedad están acorde a estas herramientas, generando personas a favor o en contra de las mismas en cuanto a su uso y finalidad.

A veces se cree que la tecnología por sí misma se convierte en una fuente o acceso de conocimiento, pero para esto es necesario tomar en cuenta que información no es igual a conocimiento y que a la tecnología hay que verla de una manera funcional y objetiva.

Por eso mismo, el rol del docente o de los educadores es muy importante para poder generar un criterio en los alumnos sobre la búsqueda y para comenzar a incorporar la manera de comunicarse en esta época dejando de ser inmigrantes digitales.

Lo importante desde el panorama educativo y el campo laboral es capacitar a los nuevos profesionales con una conceptualización de la relación teoría - práctica, donde la teoría y la técnica sean experimentadas y comprobadas con la práctica, haciendo que esta misma y la experiencia recreen un criterio y significado propio, tomando en cuenta y creando puentes entre las nuevas tecnologías, vida académica, cotidiana y el mundo profesional actual.

Referencia bibliográfica

Litwin, E. (2004). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.

Maggio, M. (2005). *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.

Palamidessi, M. (2006). *La escuela en la sociedad de redes: una introducción a las tecnologías de la informática y la comunicación en la educación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Spiegel, A. (2009). *Artículo Adolescentes e internet: Nativos e inmigrantes digitales*. Disponible en www.noveduc.com.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Capacitación Docente.

Abstract: Over the years and generational contexts, both the market and the various branches and university careers were renovating the contents for better implementation of technology as a tool of production and as an educational tool. Due to the need for professionals in the new digital printing industry of entertainment and communication, several universities took to make visual art in different branches or specialties.

Keywords: Information technology and communication visual arts - Internet - printing industry - educational technology.

Resumo: Através dos anos e contextos geracionais, tanto para o mercado e os vários ramos e cursos universitários estavam reformando o conteúdo para uma melhor aplicação da tecnologia como uma ferramenta de produção e ferramenta educativa. Pela necessidade de profissionais nas novas indústrias gráficas digitais de entretenimento e comunicação, várias instituições universitárias levaram às artes visuais a convertê-la em diferentes ramos ou especialidades.

Palavras chave: Tecnologia da informação e a comunicação- artes visuais - Internet - indústria gráfica digital - tecnologia educativa.

^(*) **Jorge Cuéllar Rendón.** Realizador Integral de Dibujos Animados (Image Campus). Motion Grapher (Image Campus). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Multimedia Digital de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Profesionales 2.0. Inserción laboral desde el aula

Lucía Neira ^(*)

Fecha de recepción: julio 2015

Fecha de aceptación: septiembre 2015

Versión final: noviembre 2015

Resumen: Una inserción laboral acertada es favorable cuando es guiada por un profesional, pero mucho más aún si es potenciada por una herramienta tecnológica. Los responsables de esta guía y de la elección de la herramienta, son los profesores de las materias de los últimos años de las carreras universitarias. Qué elegir, cuándo y cómo, es la propuesta de este proyecto y análisis acerca de la mejor forma de contribuir en la búsqueda laboral de los alumnos de la carrera de Diseño Textil y de Indumentaria de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Palabras clave: educación - conocimiento - jóvenes profesionales - Internet - inserción laboral.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 67]

Terminar la facultad no debería ser más que el cierre de una etapa y el comienzo de otra. Sin embargo, muchas veces los alumnos, próximos a finalizar su educación de nivel superior, se encuentran poco preparados para enfrentar la nueva etapa profesional. Esta falta no haría referencia a cuestiones de conocimiento, sino específicamente a la autoconfianza y a la preparación del material propio para el armado del portfolio.

Este proceso, en ciertas instituciones, está enmarcado por el desarrollo y guía de una asignatura, en otras consta de charlas, seminarios, entre otras. A pesar de las distintas propuestas, cabe el análisis sobre cuánta responsabilidad tiene el capital docente dentro de este escenario, cuáles podrían ser las opciones para una mejora, qué herramientas y metodologías podrían ayudar, y si es posible pensar en la incorporación de tecnología en este proceso.

Las posibilidades son diversas, y las herramientas aún muchas más.

Actualmente, *Internet* brinda no solo abundante información, sino también amplias y variadas oportunidades para aquellos que la usan. La red sería una de las tantas opciones que podrían ayudar al estudiante a una mejor preparación para su próximo egreso.

La enseñanza atravesada por la tecnología es considerada por Litwin (2000) como un nuevo escenario llamado didáctica tecnológica. Actualmente, todas las formas educativas podrían considerarse atravesadas por la tecnología, dado que la vida misma y su día a día, estaría influenciada desde los detalles más pequeños a los más grandes por la tecnología. Desde un celular, microondas o computadora, hasta un viaje en avión o un cohete. Por esta sencilla razón, incluir la tecnología a la enseñanza debería resultar un proceso natural. El desafío se presentaría en qué integrar y cómo. En otras palabras, sería la construcción de criterios para comprender y poder analizar la sobreproducción de información que puede hallarse en *Internet*, y así enriquecer el conocimiento.

Apoyando esta idea, Litwin sostiene que “la tarea del docente consiste en reconocer las características de esa información, el sentido con la que se la dispuso en la red, y fundamentalmente, la construcción de los criterios para reconocer esas características y el sentido original”. (2000, p 3).

En éste escenario, el profesor, dispuesto a guiar al alumno en su última etapa, sería quien de forma criteriosa podría seleccionar herramientas tecnológicas que ayudarían al alumno. La elección de las mismas, enfocándose a una búsqueda laboral exitosa, debería basarse en una herramienta que facilitara el armado principalmente de un portfolio, el cual contaría además con la guía del profesor en el momento de la clasificación y elección del material, para obtener un producto final coherente y productivo.

Internet ofrece muchas posibilidades, plataformas, donde los postulantes pueden ingresar datos (desde perso-

nales, hasta experiencias y objetivos laborales) y realizar una búsqueda sectorizada en diferentes orientaciones. Funcionan como una gran base de datos, donde cada usuario tiene subido su Curriculum Vitae (CV), y al encontrar alguna búsqueda que le parezca pertinente, no hace más que recuperar su CV y enviarlo. Entre estos portales, los más famosos son *zonajobs.com*, *computrabajo.com*, *linkedin.com* (con ciertas restricciones de uso), los cuales cabe destacar también son gratuitos. Además, las universidades en general también poseen una página propia en la cual los alumnos pueden subir su curriculum. Todas estas plataformas se caracterizan por ser igualmente generales y abarcativas. Es decir, que el recorte de interés de búsqueda la hace el interesado. Sin embargo, esta generalización en cierto punto limita también el nivel de exposición que, una persona en búsqueda laboral activa, necesitaría.

En el caso particular de los alumnos de Diseño Textil y de Indumentaria, el portfolio formateado a *zonajobs.com* o *computrabajo.com*, entre otros, terminaría siendo no más que un listado de oraciones con datos, los cuales lejos de presentar al postulante y potenciar sus capacidades, correría el riesgo de que quede reducido al de un profesional de cualquier otra disciplina no artística.

Partiendo de la necesidad de exposición de los alumnos para poder conseguir trabajo, y eligiendo *Internet* como medio para conseguirlo, nacería la propuesta de la creación de una nueva plataforma de búsquedas laborales amoldada a la necesidad de alumnos próximos a egresar de la carrera de Diseño Textil y de Indumentaria.

La ejecución e implementación de esta herramienta quedaría en manos del profesor que dicte la materia Práctica Profesional. Si bien esta asignatura ya forma parte de la currícula en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, sufriría un pequeño cambio al introducir tecnología en el proceso de la misma, hasta el momento no incorporada. Éste cambio se hace necesario, o se consideraría inclusión genuina, según la autora Mariana Maggio, dado que su participación refuerza la adquisición de conocimientos, en este caso la preparación para la nueva etapa. La autora sintetiza que “la inclusión genuina nos alerta acerca de la importancia de ahondar nuestra comprensión sobre las tramas de construcción del conocimiento disciplinar en la contemporaneidad”. (2012, p.20).

Formalmente, durante la cursada se armaría el portfolio digital, criteriosamente guiado por el profesor, y antes de fin de cursada el mismo sería subido a la plataforma para comenzar la búsqueda laboral. Un CV subido constaría de: datos formales, objetivos personales y trabajos realizados por el alumno. Cada estudiante podría diseñar el espacio dentro del cual quedarían enmarcados sus datos y de esta manera generar una comunicación visual individual. El conjunto de los currículums de cada cátedra estaría abierto constantemente para que las empresas puedan verlos. Al contrario del circuito ordi-

nario, en lo que a búsquedas laborales respecta, donde los postulantes deben buscar según sus intereses, éste sería un portal en el cual las empresas apreciarían el trabajo de los estudiantes de la UP. De esta manera, no solo estarían las producciones expuestas para conseguir un puesto laboral, sino también para contribuir con alumnos principiantes o alumnos/profesionales curiosos de otras disciplinas.

La posibilidad de exponerse, como alumnos y profesionales, mostrando los diferentes trabajos, fortalece la idea que Maggio reconoce como aula expandida (2012, video). Un aula que trasciende las paredes físicas y contribuye con la comunidad aportando conocimiento y de ésta manera puede modificar la realidad.

El interés del profesor en guiar a los alumnos a prepararse para enfrentar la etapa profesional, debería hacer hincapié en el compromiso social que el estudiante debería tomar al salir de la Facultad. Considerando que cada profesional puede, desde su visión, colaborar y aportar su conocimiento.

Referencias bibliográficas

- Litwin, E. Recuperado el 28/11/2013 de <http://www.litwin.com.ar/site/Articulos2.asp>
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con la alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Maggio, M. (2012). *La clase universitaria re-concebida: la creación potenciada por la tecnología*. [Video]. Buenos Aires: Citep.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Capacitación Docente.

Abstract: A successful job placement is favorable when guided by a professional, but even more so if it is powered by a technological tool.

Those responsible for this guide and the choice of the tool are the teachers of the subjects of the last years of university careers. What, when and how to choose is the project and analysis proposal on how is the best way to contribute to the student job search coming from Fashion Design career of the Design and Communication Faculty at the University of Palermo.

Keywords: Education - Knowledge - young professionals - Internet - employment.

Resumo: Uma inserção de trabalho acertada é favorável quando é guiada por um profissional, mas bem mais ainda se é potenciada por uma ferramenta tecnológica. Os responsáveis por esta guia e da eleição da ferramenta, são os professores das matérias dos últimos anos das carreiras universitárias. Que eleger, quando e como, é a proposta deste projeto e análise a respeito da melhor forma de contribuir na busca de trabalho dos alunos da carreira de Design Têxtil e de Indumentaria da Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo.

Palavras chave: educação - conhecimento - jovens profissionais - Internet - inserção de trabalho.

(*) **Lucía Neira.** Diseñadora Textil y de Indumentaria (Universidad de Palermo).