

reside en profundizar e intercambiar distintas experiencias de reflexión en materia de enseñanza y aprendizaje. El aporte interdisciplinario es la contribución primordial y diferencial de la Institución. Desde evidenciar el espacio de trabajo, el aula, con la complejidad que conlleva pensar su transformación desde el siglo XX con las necesidades en las cuales surgió, y lo que implica repensarla en su actual contexto vertiginoso.

El aula, como lugar de encuentro no se limita a las horas que se comparten entre los docentes y los estudiantes, ni al aspiracional pedagógico de los docentes. Porque como miembros de una sociedad hiperconectada ávida de información procesada existe una demanda improbable de satisfacer, incluso en los términos que define Maggio (2012) como un tipo de inclusión efectiva. Es decir, desde las instituciones se concibe como imperioso desarrollar habilidades tecnológicas en los estudiantes para que estos no queden excluidos del mercado laboral que se propone en el siglo XXI, pero no se reconoce al docente como articulador primordial de este proceso, entonces se implementa la tecnología desde la institución pero no así desde el docente.

Por ello, es necesario generar el espacio desde la Institución para que el docente reconozca la oportunidad que le brinda la tecnología, la explore, se apropie de ese potencial y logre darle un sentido pedagógico a su estrategia de enseñanza, y a su vez reflexione sobre su valor a la hora de querer desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes. En la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo se desarrolla como parte de la currícula del proyecto pedagógico la materia Introducción a la tecnología educativa. Allí se propone como eje reflexionar sobre la incidencia de la tecnología en los procesos cognitivos y también brinda conocimiento sobre nuevas herramientas. Se busca acortar la brecha digital que responden a las diferencias generacionales entre los docentes y los estudiantes.

En una nota periodística publicada por el diario digital Infobae (Fernández, 2018) sobre cuáles son las habilidades que más valoran al contratar las empresas, se mencionan diferentes competencias estableciendo una diferencia entre habilidades duras y blandas. Definiendo a las primeras como aquellas que se pueden adquirir en una universidad y las blandas como las más difíciles de aprender por su carácter intangible. En el artículo se cita a un especialista de recursos humanos que sostiene que “Las habilidades se aprenden a través de experiencias significativas. A diferencia de un conocimiento, se desarrollan en vez adquirirse. No es teoría, sino que es práctica. Requieren de la acción y la interacción”

En este sentido, Ander-Egg (1999) plantea el concepto de taller como sistema de enseñanza / aprendizaje donde la característica central en la que se focaliza esta modalidad consiste en adquirir los conocimientos a través de la práctica. Limitar el espacio áulico a la clase magistral sin la reflexión del trabajo realizado en conjunto, sosteniendo una concepción pedagógica tradicional refuerza la idea de que no se pueden enseñar competencias, solo conocimientos. Esta metodología participativa es la que la Facultad de Diseño y Comunicación recupera con el concepto “otra forma de estudiar”.

La Facultad establece su posición marcando un valor diferencial en su enfoque aula taller y reflexionando constantemente sobre los pilares en los que se sostiene, de allí el origen del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. En este encuentro se comparten y planifican experiencias académicas de toda la región. Este Congreso pone foco en la circulación de conocimiento en Latinoamérica a partir del intercambio de nuestras prácticas pedagógicas desde diseñadores, profesionales de las artes audiovisuales, comunicadores, etc. Generaciones de latinoamericanos contemporáneos trabajando en red, compartiendo investigaciones colaborativas y ese es un valor diferencial en la búsqueda de una construcción latinoamericana sobre las cuales expresamos nuestras tensiones y realidades.

Nuestras preguntas que en el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño se podrían resolver son: ¿Se puede interactuar más? ¿Cómo profundizamos estas prácticas? Los docentes que están investigando sobre determinadas temáticas, ¿pueden trabajar conjuntamente? ¿Podemos tener un intercambio para clases especiales más activo?

Referencias bibliográficas

- Ander –Egg, E. (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Magisterio Río de la Plata.
- Maggio, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós Ibérica
- Una encuesta entre 20.000 empleadores permite saber cuáles son las habilidades que más valoran al contratar*. (2018, 8 de mayo). Infobae. Disponible en <https://www.infobae.com/educacion/2018/05/08/una-encuesta-entre-20-000-empleadores-permite-saber-cuales-son-las-habilidades-que-mas-valoran-al-contratar/>

La formación profesional traspasando las puertas áulicas

Adriana Meldini

Hoy el conocimiento está al alcance de todos, las universidades son un semillero de ideas y de formadores, los alumnos llegan a las aulas con conocimientos previos, con una idea mucho más acabada de su carrera, quién es su docente y desde ya, la Institución que eligieron para continuar formándose.

Hoy, los alumnos buscan mucho más que docentes transmitiendo conocimientos, buscan que estos y las universidades les brinden herramientas útiles para su futuro profesional. Lo que no lo saben lo pueden preguntar, lo pueden buscar con un click. Ahora, el click no produce ideas, valores, procesos, pensamientos críticos y oportunidades de desarrollo; eso es lo que buscan en la universidad, en el contacto diario con sus compañeros y docentes. Por ende, la institución no solo debe ser un lugar de formación profesional, sino especialmente formador de personas pensantes.

El Foro de Proyección Profesional, es una gran oportunidad para aquellos que quieren un plus, buscan un poco más que una cátedra, buscan brillar, resaltar, aprender, tropezar, volver a empezar y estar preparados para una salida laboral que cada vez busca más características de pensamiento estratégico, habilidades multitasking y gran capacidad de aprendizaje continuo.

Este espacio es una oportunidad para demostrar y demostrarse que pueden un poco más, prepararse y proyectarse hacia esta nueva era, una era en la que ellos son los protagonistas; porque las compañías están cambiando, y porque son ellos la generación que está marcando el ritmo.

Es importante que la universidad les brinde este espacio de aprendizaje, desarrollo y visibilidad para un futuro en constante movimiento. El beneficio tiene que ser mutuo. Es un win – win.

Para ello las etapas de preparación, presentación y proyección son importantes para alcanzar los objetivos definidos en cada una, y para que esto sea posible es necesario definir espacios y procesos.

Cada grupo de producciones: Producción Profesional, Producción Académica, Producción Emprendedora y Electivas/Culturales, requieren de conocimientos específicos para cumplir los objetivos, pero los cuatro tipos de producciones tienen las mismas etapas de procesos. Creo que el programa es muy completo, pero la mejora continua es esencial, cambiar o sumar nuevas propuestas ya que la innovación es uno de los principales ejes rectores y guías, que refleja los valores de la Facultad de Diseño y Comunicación.

He aquí algunas propuestas para seguir sumando a estos proyectos que hacen de la Facultad un organismo con cultura no solo innovadora, sino emprendedora, siempre pensando en estar a la vanguardia y dispuesta a implementar este tipo de acciones, modificando su status quo, saliendo de su zona de confort para pensar estrategias de mejoramiento en la calidad de la formación profesional y en el reconocimiento de sus egresados frente a sus colegas y al mundo empleador. No por nada, la Facultad de Diseño y Comunicación sigue rankeando en el 2018 dentro de las mejores universidades del mundo, mejorando año a año su posicionamiento.

Algunos puntos que propongo para comenzar a implementar en estos Foros de Proyecciones Profesionales para alumnos de los últimos años son:

Etapas de Preparación:

- Asistencia online: incorporar un sistema de asistencia online, donde participantes, otros alumnos de la UP, docentes, público de las mismas u otras carreras, como público externo puedan ser consultados por los participantes para mejorar su proyecto o evacuar dudas.
- Coaching en negociaciones: que los participantes puedan realizar de forma paralela cursos de negociación, planning, costos, inversión y project manager.

Etapas de Presentación

- Espacio de intercambio: un lugar físico o virtual donde los participantes no solo puedan mostrar sus trabajos, sino donde puedan generar un diálogo con los distintos públicos internos y externos a la universidad.

- Videos de los pitches: para aquellos trabajos que en la etapa de presentación 100% plus (Examen final), el profesor titular y los profesionales de su campo consideren que tienen oportunidades reales de implementación y su evaluación sea de alto nivel para llevar a un plano profesional o académico a nivel internacional. De esta forma generando un alto nivel de engagement y viralización.

- Becas de estudio: fomentar el intercambio estudiantil, crear un programa de intercambio con universidades extranjeras, para aquellos alumnos que en la etapa de evaluación final, obtengan un excelente resultado.

Etapas de Proyección

- Búsqueda de inversores: para los proyectos profesionales o de investigación que así lo requieran y hayan obtenido excelentes calificaciones.

- Salidas laborales: Fomentar expectativas o propuestas reales, que los participantes puedan mostrar sus videos de los pitches para concursar y postularse a distintas propuestas

- Contacto con empresas: Programas de pasantías, relacionarse con el departamento de búsquedas laborales de la UP con el fin de participar en programas de pasantías para trainees o programas de capacitación en empresas. Con la implementación de estas nuevas herramientas, logramos que los participantes se comprometan aún más con sus proyectos, y adicionalmente se fomenta una sana competencia para conseguir los distintos beneficios y visibilidad de las empresas, colegas y otras instituciones, incrementando el diálogo entre los distintos públicos en cada una de las etapas. Es importante la viralización y difusión no solo de la Facultad de Diseño y Comunicación, sino también de los mismos participantes y de las empresas, inversores o universidades extranjeras.

Como mencioné anteriormente, el proyecto de cada alumno debe ser beneficioso para ambas partes. Por un lado, para el alumno en el desarrollo profesional, personal y grupal. Por el otro, para la institución, en el reconocimiento de la sociedad y las demás instituciones para conseguir un diferencial en la creación de nuevos talentos con valores, ideas y conocimientos de excelencia.

Proyección profesional en el área de la imagen

Alejandra Niedermaier

Como tantas otras profesiones cuya formación habita en la Facultad de Diseño y Comunicación, las referidas a los dispositivos de la imagen (fotografía, cine y video) no pertenecen a un espacio cultural único. Las mismas se despliegan en ámbitos relativos a una estructura comercial como así también a lo proyectual-autoral. Se trata de dispositivos técnico-culturales productores de sentido. En la actualidad estamos ante un orden visual dotado de distintos factores: su pregnancia en la atmósfera cotidiana, sus posibilidades comunicacionales y de conocimiento, su disponibilidad a través de la inmaterialidad y transmisibilidad. Nos encontramos pues, ante un momento de redefiniciones del estatuto de la imagen.