

Programa de Espacio Curricular Optativo (ECO)
Ordenanza 653/09 CS, Res. 016/09 y Res. Modificatoria 141/11
Plan 2008 (Res. 849/09 C.S.)

Carrera:	Arquitectura
Plan de Estudios:	Resolución 145/08 C.D. y Resolución 713/08 C.S.
Año Académico:	2017
Asignatura Optativa:	MULTIMEDIOS. Taller de generación de ideas para incentivar la Creatividad
Encargado de Curso:	Pistone Santiago Lucas

Régimen de cursado

Tiempo de cursado:	Módulo de 30 horas semestral
Periodo lectivo:	2º Semestre
Turno:	Tarde (13.30-19.00 hs.)

Carga Horaria (clases presenciales)

2º Semestre	Teoría	Práctica	Subtotal
Hs Semanales:	1	2	3
Hs Totales:	10	20	30
		Total:	30

Objetivos mínimos según el Plan de estudios

- Completar la oferta de formación general.
- Aportar a la investigación y formación de conocimientos y recursos humanos.
- Aportar a la flexibilidad del sistema.
- Reconocer las particularidades vocacionales del alumnado.
- Proporcionar espacios de formación académica a los avances del desarrollo disciplinar.
- Generar intereses de profundización disciplinar.
- Orientar la formación de posgrado

 Firma Profesor

 Recibido

 Fecha

Composición del Equipo Docente a designar por el Consejo Directivo:

Profesor titular	Pistone Santiago Lucas (santiago_pistone@hotmail.com) Grado Académico: Profesor Titular Dedicación: Exclusiva
Jefe de Trabajos Prácticos	Catalina Daffunchio (ctalinadaff@gmail.com) Grado Académico: Licenciada Dedicación: Simple
Auxiliar de 2da	Juan Ignacio Pignatta (juani.pignatta@gmail.com) Grado Académico: Adscripto Dedicación: Simple

Equipo Docente complementario:

Nombre y Apellido	Grado Académico	Cargo	Dedicación	Actividad
Ulanosky Gadiel	estudiante	No posee	No posee	Estudiante

Requerimientos de espacio y equipamiento

Aula acorde a la cantidad de alumnos recibidos. Inscripción libre. Cañon y sonido para la actividad que es multimedial en todas las clases.

Régimen de Correlatividades

Correlativas Anteriores	Condición
Expresión Gráfica II	Regular
Análisis Proyectual I	Aprobado

Régimen de Promoción y Regularización (de acuerdo con Res. 109/04 CD y 110/04 CD)

	Asistencia	Trabajos Prácticos Entregados	Trabajos Prácticos Aprobados	Evaluaciones Parciales Aprobadas
Promoción	80%	100%	100%	
	Otros: participar en la expo			
Regularización	80%	100%	80%	
	Otros: participar en la expo			

Escala de Calificaciones

Escala de Calificaciones	Nota Concepto
1	Reprobado
2 ,3 , 4 y 5	Insuficiente
6	Aprobado
7	Bueno
8	Muy Bueno
9	Distinguido
10	Sobresaliente

Objetivos Generales

- Generar pensamiento crítico frente a las problemáticas cotidianas y sus posibles resoluciones.
- Indagar en las potencialidades del uso de las tecnologías en resoluciones de problemas de diversos órdenes.
- Fomentar el debate grupal como herramienta amplificadora de perspectivas cognitivas.
- Otorgar tácticas para el desarrollo y la aplicación del pensamiento lateral.
- Exponer y explorar las potencialidades de técnicas como la gamification, el e-learning, la realidad aumentada, etc.
- Potenciar y desarrollar el espíritu emprendedor vinculado a las tecnologías.
- Generar proyectos de investigación y patentes para la UNR.

Objetivos Particulares

La materia tiene por objetivo generar un espacio donde los estudiantes ejerciten herramientas de detección, comprensión y resolución de problemáticas.

Para esto, la optativa abordará 5 ejes fundamentales.

- 1.- Eje de comprensión general de paradigmas y sistemas artificiales (siguiendo a Thomas Kuhn y a Herbert Simon),
- 2.- Eje de comprensión general de los procesos cognitivos del cerebro (siguiendo, entre otros, a Edward De Bono y su teoría del pensamiento lateral)
- 3.- Eje comprensión general y ejercitación de tácticas de resolución de problemas, haciendo hincapié en el uso de la tecnología y los juegos.
- 4.-Eje realidad virtual y animación.
- 5.-Eje de comprensión de la irrupción de la tecnología en arquitectura (teórico) Sistemas del DOS al BIM

Fundamentación

Apostando a la ruptura de la tradicional relación estática docente - alumnos (que eran conceptualizados como contenedores pasivos que hay que llenar de “conocimiento”) se propone una modalidad de clase donde está presente la tecnología, el conocimiento y la elección participativa (el alumno deja de tener un rol pasivo y pasa a ser protagonista de su formación), desarrollando de esta manera un espíritu emprendedor y de búsqueda de contenidos que lo motiven y lo incentiven.

“...Sólo existe saber en la invención, en la reinención, en la búsqueda inquieta, impaciente, permanente que los hombres realizan en el mundo, con el mundo y con los otros...” Paulo Freire. Pedagogía del oprimido. Ediciones Siglo XXI 4° Edición. Buenos Aires. 2015. Pág. 77

Existe una generación que no percibe el mundo por fuera del celular o cualquier otro dispositivo tecnológico, que difícilmente logra abstraerse y concentrarse en la clase.

La frase ya famosa de que el sistema educativo tiene docentes del siglo XX, alumnos nativos digitales del siglo XXI y modelos educativos del siglo XIX es una realidad hoy. La idea un docente parado con un pizarrón detrás

ante alumnos tomando nota que luego llegan a sus casas y hacen la tarea era un modelo para una realidad de 30 personas no para 200/ 320 alumnos.

El docente tiene que ser productor de contenidos.

Los jóvenes deberían recibir desafíos de los docentes y tener participación explícita en la resolución de problemas. Para eso tiene que trabajar por proyectos. El taller de MULTIMEDIOS es eso. Una usina de coworking para producir contenidos en horizontal que luego puedan implementarse en las materias de grado.

Por otra parte se propone trabajar desde la interdisciplinariedad coordinando e interactuando con la secretaría de comunicación y el centro de DCV de la Facultad

Contenidos Temáticos

Cada una de las 9 clases es un proyecto o consigna que parte de un problema puntual. La clase 10 es un debate de las conclusiones.

1. Las claves de la motivación. ¿Cómo hacer que las clases sean entretenidas?.
2. ¿Cómo incorporar la tecnología móvil a la enseñanza?
3. ¿La vida en las pantallas, creatividad o esclavitud?. La importancia de la lectura y el libro.
4. ¿La animación hoy reemplaza a los estáticos sistemas gráficos?.
5. ¿El rol del docente del siglo XXI? ¿Mentor y productor de contenidos?.
6. ¿10 ideas para cambiar la Facultad?
7. ¿10 ideas para cambiar el Plan de Estudios?
8. ¿10 ideas para Rosario desde la Facultad?
9. Corrección de los proyectos de ideas.
10. Enchinchada y conclusiones.

Descripción de actividades de la cátedra

Programación

Primera parte

Modalidad de clase teórica inicial con invitados de otras disciplinas.

Licenciados en Comunicación

Neurocientíficos

Diseñadores

Arquitectos.

Ingenieros

Debate de ideas y generación de propuestas de proyectos

Segunda parte concreción de esas ideas en equipo. Elaboración de la idea

Guía de Actividades

Día 1. Encuentro en la Facultad. Presentación/ descripción de la modalidad de trabajo. Clase audiovisual "del D.O.S. al B.I.M." el impacto de la tecnología en la disciplina y enseñanza de la arquitectura.

Día 2. La neurociencia cognitiva. La forma creativa de enseñanza. Interdisciplinar (Neurologos)

Día 3. Las nuevas tecnologías. El e-learning. Interdisciplinar. Licenciada en Comunicación

Día 4. La lectura y la creatividad. Interdisciplinar. Licenciada en Filosofía y letras

Día 5. Animación. Interdisciplinar. Animador

Día 6. Video juegos. Interdisciplinar. Diseñadora Gráfica.

Día 7. Proyectos de ideas

Día 8. Proyectos de ideas

Día 9. Proyectos de ideas

Día 10. Debate y exposición

Bibliografía

Bibliografía Básica

Título:Primitativo, Explorations of creativity. A review for educators and policy

Autor(es):Martelli, M/ Abadzi, H.

Editorial:Wise Research

Edición: Qatar - 2014

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Biblioteca:ninguno

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Título:Homo Ludens

Autor(es):Huizanga J.

Editorial:Routedge &Keagan

Edición: Londres - 1944

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Biblioteca:ninguno

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Título:The Gamification of Learnin and Instruction:

Autor(es):Kapp, M.

Editorial:Pfeiffer

Edición: San Francisco USA - 2012

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Biblioteca:ninguno

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Título:Handbook of Creativity

Autor(es):Sternberg, R.

Editorial:Cambridge University Press

Edición: Cambridge, UK - 1999

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Biblioteca:ninguno

Tipo o soporte:Papel

ISBN/ISSN:

Título:Creative and Cognitive Neurosciencie

Autor(es):Dr. Anna Abraham

Editorial:American University of the middle east- Kuwait

Edición: Kuwait - 2013

Ejemplares en cátedra:1

Ejemplares en Biblioteca:

Tipo o soporte:Digital

ISBN/ISSN:

Bibliografía Complementaria

-

Otras Fuentes de Información

-