

Fotografía

Finalmente, se utilizó el recurso fotográfico para apoyar el lenguaje de señas de las letras.

Programas

Flash Mx, FreeHand Mx, Photoshop CS y Vegas 6.0 (editor de video y sonido de Sony).

Diseños probatorios

Con la finalidad de comprobar si las actividades propuestas en los libros electrónicos eran eficientes y nos ayudaban a cumplir nuestros objetivos, se realizaron pruebas con alumnos y encuestas de resultados con profesores del colegio en estudio. Se trabajó con casos y controles. Al final de esta etapa se tomaron las sugerencias tanto de usuarios y docentes y se definió el diseño final.

Conclusiones

Los resultados permiten demostrar que el uso de las TICS constituye un buen método de aprendizaje, asimismo se hace notar en este trabajo que el equipo de trabajo pedagogos, fonoaudiólogos y psicopedagogos debe estar fuertemente apoyado por diseñadores o comunicadores visuales. No es suficiente saber qué decir (contenidos), como tampoco lo es el método pedagógico utilizado. Para un resultado óptimo es necesario saber cómo decir en imágenes, cómo hacer pertinente y transparente la información de acuerdo al usuario. En el caso que nos ocupa, la redundancia de la información no constituye ruido parásito, sino un elemento de apoyo. Asimismo las variables relacionadas con la búsqueda del universo temático visual vocabular y la pertinencia tanto de color, forma y ubicación, resultan fundamentales con los discapacitados auditivos. La puesta en práctica, a modo experimental, de este instrumento obtuvo beneficios en relación a:

- Ahorro de tiempo de docentes, ya que muchos de ellos actualmente deben invertir tiempo extra en la preparación de herramientas para la enseñanza a los alumnos sordos.
- Mejoramiento en la autoestima de los estudiantes.
- Aumento de la comunicación con sus compañeros
- Disminución de la deserción escolar

Referencias bibliográficas

- Barrientos Cofre, Cecilia y Tenorio Aguilera, Verónica. Manual de Lenguaje de señas. Santiago, Chile: Interamericana. 1987
- Chkout, Tatiana, Miranda, María y Casas, Teresa. Vamos a Leer. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación. 1978
- Dufflocq Galdames, Adrián. Silabario Hispano Americano. Primera Edición México: Lord Cochran. 40 edición 1998
- Primer Congreso Chileno. El bilingüismo y lecto Escritura en las personas Sorda. Santiago.
- Van Steenlandt, D., La integración de niños discapacitados a la educación común. Santiago, Chile: UNESCO-OREALC. 2001
- Guajardo Ramos, E., La integración Educativa como fundamento de la calidad del Sistema de Educación Básica. Cuaderno de Integración Educativa. México.
- www.asoch.cl
- www.conasoch.cl
- www.camucet.cl
- www.risolidaria.tdata.cl
- www.aso.org.ar
- www.asorvigo.org
- www.faa.es
- www.fesorcam.org

Esta conferencia fue dictada por **Ninón Jegó Araya, M. Ahumada** y **Gastón Morales** (Universidad del Bío Bío. Chile) el martes 31 de julio en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Tras los límites de la racionalidad

Javier Enrique Jiménez Hurtado

Los objetos paradigma comunican funciones que el hombre en su proceso de interpretación reconoce, estas formas hacen parte de una base de datos codificada generando usos preconcebidos y también lógicos, obvios y en poco tiempo aburridos, inertes: si vida. Cuando el objeto evoluciona es porque es capaz de generar otras rutas de interpretación y su forma incentiva estos procesos cognitivos debido a sus cualidades; la relación sujeto objeto se afianza y genera vínculos, proponiendo calidad en el proceso comunicativo y el ciclo de vida del producto se extiende. Cuando la forma no se puede interpretar es porque no existen referentes que hacen parte de la experiencia de uso y visual, es decir hay polisemia irracional. Esta hipótesis plantea una evolución que tiene inicio en el arquetipo de formas racionales y termina en la incompreensión de estas, es decir formas irracionales. Entonces, ¿Existe un límite racional de interpretación

de objetos, distantes de la obviedad, que incentiven la generación de procesos cognitivos orientados hacia una interacción participativa, generadora de vínculos y calidad en la relación sujeto-objeto?

El Diseñador Industrial es en esencia creativo y la creatividad invita a interpretar el mundo y la realidad de manera diferente a los juicios y razonamientos lógicos de primer orden. El Diseñador Industrial es un interprete de las necesidades de la sociedad, por lo que decodifica fenómenos propios del entorno para materializarlos en objetos que serán consumidos por dicho grupo; estos establecen un consenso social y lo ratifican a través de un código de comunicación; el objeto.

La coherencia formal, como lenguaje en el objeto, viabiliza el consumo de información. Esta puede ser considerada como el arquetipo que rige el esquema básico de los objetos: el paradigma preconcebido. El hombre en la dinámica comunicativa y desde el proceso hermenéutico, crea territorios objetuales a través de hipótesis gestadas en

la construcción de escenarios, referenciados estos desde la experiencia visual y la esfera de su conocimiento. La forma arquetípica y paradigmática puede garantizar el uso pues hay gestos y rutas operativas preconcebidas, pero también son poco estimulantes, pues no existe innovación, existe obviedad en la usabilidad, la temporalidad del objeto en su condición de generar vínculos se ve truncada y también muta la generación de otras rutas praxológicas. Esto determina ausencia de novedad, pues se encuentra dentro de una esfera de razonamiento lógico. Como consecuencia, estos objetos arquetipo que hacen parte de una cotidianidad confortable y con formal estéticas fáciles de digerir condicionan la mente del hombre a la insensibilidad y a la mutación de emociones convirtiendo la relación sujeto-objeto en un submundo inerte y sin vida, sin capacidad de evolución. El diseñador plantea una estética colectiva que establece límites, y desde un proceso algorítmico supone que el

objeto es ascendente desde la obviedad a la irracionalidad, identificando un límite, pues el objeto que no es comprendido es censurado y entra en un territorio de polisemia irracional que genera la dicotomía racionalidad-irracionalidad.

Tras los límites de la racionalidad, propone una cuestión: Cómo los objetos que proyecta el diseñador industrial pueden plantear rutas de interpretación equifinales a la comprensión de formas coherentes y que actúen en los límites racionales, para estimular razonamientos evolutivos hacia la generación de vínculos participativos y temporalidad en el ciclo de vida del producto?

Esta conferencia fue dictada por **Javier Enrique Jiménez Hurtado** (Universidad Antonio Nariño, Colombia) el jueves 2 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Um design em movimento

Denise Jorge Trindade

A introdução de programas gráficos em movimento, que surgem atualmente com as novas tecnologias, modifica o lugar e a ação do designer. Este estudo propõe pensar como o campo do design gráfico é hoje atravessado pelas teorias do cinema, no que elas permitem pensar a imagem em movimento e possibilitam uma aproximação dos objetivos do designer: a interação com o leitor.

A introdução de programas gráficos em movimento, que atualmente surgem com as novas tecnologias, modifica o lugar e a ação do designer.

Este estudo propõe pensar como o campo do design gráfico é hoje atravessado pelas teorias do cinema, no que elas permitem pensar a imagem em movimento e possibilitam uma aproximação dos objetivos do designer: a interação com o leitor.

Para isso, em um primeiro momento destacaremos algumas experiências cinematográficas realizadas por artistas da Bauhaus que nos permitirão refletir sobre a linguagem ali usada, tendo como fim a construção de sentido e consequentemente de sociedade.

As experiências de Moholy Nagy, por exemplo, hoje são evocadas por aqueles que tentam se aproximar e compreender as relações entre tecnologia e arte, em sua direção democrática. Sua pedagogia estava baseada na tentativa

de extrair o que ele acreditava ser a criatividade inerente a todos. Seus fotogramas e a caixa de luz de Nathan Lerner, deram origem a programas que interagem com observadores anônimos e criam incontáveis fotogramas digitais na Web. Deduzimos que as provocações de sentido propostas por sua linguagem cinematográfica, ainda em maturação, contribuem para a compreensão do papel do designer hoje, diante dos novos meios de comunicação.

Segundo Lev Manovich¹ (2006; p. 109), las tecnologías culturales de una sociedad industrial –el cine y la moda– nos pedían que nos identificáramos con la imagen corporal de otra persona. Los medios interactivos nos piden que nos identifiquemos con la estructura mental de otra persona. Si el espectador cinematográfico hombre o mujer, codiciaba y trataba de emular el cuerpo de la estrella de cine, al usuario de ordenador se le pide que siga la trayectoria mental de los nuevos medios.

Imaterial como a luz, a rede se torna veículo para a criatividade dos participantes, colocando em cena mais uma vez a relação entre design e arte. Agora, através do cinema.

Notas

1. Manovich, Lev. El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital-Buenos Aires: Paidós, 2006.

Esta conferencia fue dictada por **Denise Jorge Trindade** (Universidade Estacio de Sa. Brasil) el miércoles 1 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.