

# Tecnología gráfica aplicada al diseño multimedia

**Walter Martinez**

En estos días que nos toca vivir, ya parece imposible pensar en alguna tarea o actividad, en la que no se vea involucrado el uso de una computadora.

El Diseño, en general, es una de las actividades que más utilizan los recursos informáticos para lograr sus objetivos.

En lo que se refiere mi actividad en la Universidad de Palermo en los últimos años, me he dedicado a dictar, además de materias curriculares, cursos de Informática Aplicada a todas las ramas del Diseño. Así han pasado por mis clases, numerosos alumnos y colegas docentes, ávidos por interiorizarse en el uso de los distintos programas y su interacción entre sí.

Por ese motivo, a surgido la idea de constituir lo que serían materias electivas, integrando la enseñanza de distintos programas de diseño, que puedan conformar un bloque de herramientas que unidas y complementadas entre si, permitan brindar una mayor agilidad y profesionalismo para los futuros diseñadores que egresen de la Universidad de Palermo.

En principio, la idea sería formar módulos en los que se integren programas orientados a las distintas ramas del diseño.

Por ejemplo, Adobe Photoshop, Adobe Page Maker, Corel Draw o Adobe Illustrator, como una variante hacia el Diseño Gráfico, en donde se usaría Potoshop en lo referido al manejo de imágenes, el Page Maker para la organización y el Diseño Editorial, y el Corel o el Ilustrator para la resolución vectorial.

Otra variante sería, Adobe Potoshop, Macromedia Flash, Macromedia Dreamweaver, con orientación al Diseño de Páginas Web.

Una tercera opción, podría ser:

Macromedia Dreamweaver, Adobe Photoshop y Adobe Image Ready, con orientación al Diseño Multimedial en general.

Una variante alternativa podría ser la combinación de programas como:

Adobe Photoshop, Adobe Premiere y Macromedia Flash, para su utilización en apicaciones de Imagen y Sonido.

Y para finalizar esta propuesta, quedaría la combinación de los programas: Adobe Photoshop, Poser y Corel Draw, en su utilización en el Diseño de Indumentaria, donde el Poser se utilizaría para la realización de figurines y la representación de la indumentaria en Photoshop.

Cualquiera y cada uno de estos módulos, tendría una duración de tres meses (un mes cada programa) y el curso se completaría con un examen final en donde se aplicarían todos los conocimientos adquiridos durante el cursado.

Convendría aclarar, que los cursos tradicionales individuales de un mes de duración, seguirán vigentes, con su implementación tradicional, salvo que se reducirán en cantidad, debido a la implementación de las nuevas materias electivas.

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación están presentes en el mundo de la educación, de las comunicaciones y de la empresa. En estos cursos se ofrecen los instrumentos que permiten conocer la importancia que tienen los cambios tecnológicos en la sociedad y se estudian las teorías de la información, de la comunicación y del aprendizaje, que se aplican de manera implícita o explícita en la producción tecnológica, abordándose también el estudio de las representaciones, la forma y modo en el que las audiencias se relacionan con las nuevas tecnologías; así mismo, se analizan los valores que propone la sociedad informacional y se dedica especial atención a la producción multimedia, internet y a otros sistemas de comunicación.

También se desarrollan propuestas de aplicación de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación con el fin de elaborar proyectos que concluyen con la producción de los materiales tecnológicos aplicados al contexto profesional de los participantes.

De esta manera, concluye mi propuesta para integrar la utilización de la Tecnología Gráfica, aplicada al diseño multimedia.