

cuatrieste de 2002), y en el marco de la materia, se planteó un proyecto de trabajo que vinculase los postulados teóricos de manera más profunda aún con la práctica profesional, sin descuidar los aspectos conceptuales y prácticos del diseño de marcas y sistemas de identidad corporativa. Dicho proyecto contemplaría la elección de un comitente real para el desarrollo tanto de identidad corporativa como de un sitio institucional.

Para esto se procedió a seleccionar instituciones locales de índole similar, y con distintos grados de desarrollo de Identidad Gráfica, pero que además por su temática ofrecieran posibilidades de aplicación de los conceptos de arquitectura informativa, visualización de la información y usabilidad.

La elección recayó finalmente en museos de arte, por los siguientes motivos:

- Poseen un carácter definido y acotado (instituciones dedicadas al arte con algún recorte temporal y temático) permitiendo un desarrollo claro de su identidad y marca.
- Poseen colecciones extensas que permiten desarrollar en su página web estructuras de búsqueda complejas donde la usabilidad es clave para la eficiencia de las mismas
- Al ser puntos de interés turístico y científico, ofrecen la posibilidad de desarrollo de sistemas de visualización de información para su acceso (mapas, medios de transporte) o su visita (esquemas de recorridos internos, etc).

Los Museos seleccionados están ubicados en la Capital Federal. Estos son el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, El Museo Nacional de Bellas Artes, el Museo de Arte Latinoamericano (MALBA), el Museo Xul Solar y la Fundación PROA. Su número se debió a la cantidad limitada de alumnos y al sistema de trabajo propuesto.

Para el desarrollo concreto del trabajo, los alumnos fueron divididos en grupos de dos personas, debiendo realizar el planteo de Identidad corporativa de la institución asignada, y a continuación su sitio web respetando los parámetros de identidad ya planteados. La página web debía incorporar los aspectos de usabilidad y arquitectura informativa ya mencionados.

El trabajo fue desarrollado bajo el sistema de proyectos, siendo cada uno de los ocho trabajos prácticos un eslabón en la cadena conducente al resultado final, que consistió en un sistema de identidad limitado y un sitio web corporativo.

El desarrollo puede ser dividido en tres etapas básicas:

#### **Primera etapa**

Desarrollo de ejercicios de reconocimiento de Marcas y Sistemas de Identidad.

#### **Segunda Etapa**

Relevamiento de la institución asignada, evaluación de su estado de Identidad Corporativa y desarrollo de un sistema de identidad limitado (Marca, elementos de papelería y promoción).

#### **Tercera Etapa**

Desarrollo de sitio web incluyendo diseño gráfico del sitio, desarrollo de home page y categorización de links principales, estructura de búsqueda, visualización de acceso urbano y visualización de interiores.

El trabajo final contempla el desarrollo total del sitio, incluyendo aspectos del mismo no desarrollados en la tercera etapa.

#### **Conclusión**

El desarrollo del proyecto, habiendo hasta la fecha finalizado la cursada y pendientes del examen final, arrojó resultados altamente satisfactorios.

Se logró cumplir con los objetivos de la materia en cuanto a introducir al alumno a los aspectos teóricos y prácticos del diseño de marcas e identidad corporativa.

El objetivo extra del proyecto, que era poner a disposición de los alumnos los conocimientos complementarios a aquellos contemplados en el programa de la asignatura se logró con creces.

Uno de los resultados más destacables fue el haber logrado un interés unánime por los conceptos de usabilidad y arquitectura informativa, tanto en aquellos alumnos que poseen solo los conocimientos del diseño de páginas web adquiridos en el cuatrimestre anterior, como por aquellos otros que poseen un background técnico y teórico extenso y que ya se hallan insertos en el medio profesional, y que por lo general suelen presentar desinterés hacia los contenidos de la asignatura, que ya consideran superados.

Este hecho confirma la necesidad de debatir la incorporación de dichos aspectos en el marco del programa de la asignatura.

## **Ceremonial comparado: Una mención sobre las diferentes culturas y formas de expresión.**

Andrés Monserrat

Puede decirse en un primer análisis o acercamiento que el ceremonial es solo el modo de ejecutar ciertas cosas, algunas formas, detalles relacionados con la formalidad, superficialidad o la vanidad de las personas o incluso con lo frívolo: es solo -justamente- un análisis superficial o que no trasciende una mirada pasajera y solo exterior.

El ceremonial reúne en un punto costumbres, ritos, saberes, formas tanto exteriores como interiores, palabras, gestos, pero fundamentalmente a personas y a grupos que se reúnen para alguna actividad por la cual se enlazan orígenes, situaciones actuales y el futuro. Desde que se han realizado escritos sobre el tema rescato lo que cita el Dr. Rogelio Tristany<sup>1</sup> «...Ceremonial es lo perteneciente o relativo al uso y práctica de las ceremonias y, por lo tanto, consiste en aquellas formalidades aplicadas en ocasión de un acto solemne, ya sea este de naturaleza religiosa, pública (u oficial) o -modernamente - privada. Las palabras ceremonial y ceremonia derivan del latín 'caeremonia' es decir, aquellos actos reglamentados por ley, la tradición, el uso o las costumbres en el culto religioso o para reverenciar mediante honores en las cuestiones profanas. Por lo tanto tiene estrecha relación con lo ritual». Desde este punto de vista toda ceremonia representa algo en la vida de los hombres: es cierto que natural evolución de todas las culturas hace que al avanzar éstas, lo hagan también sus formas, sus actos, sus modos y sus gestos, ya hoy a nuestros presidentes -y los argentinos hemos tenido numerosos ejemplos últimamente-

te- no los vemos asumiendo vestidos de etiqueta, sino con un traje de calle igual al que se usa todos los días. Pero la simbología es la misma. Toda reunión humana tiene una «manera» de realizarse, en sus formas y en sus contenidos; los que critican al Ceremonial aludiendo a una «leyenda negra» que se tejó sobre aquel en algunos momentos, no hacen más que atribuirle sentido a la razón misma de esta actividad pues siempre los hombres vamos encontrarnos, reunirnos, hablarnos y evocar cualquier situación de una forma determinada, sea ésta más compleja o bien muy simple.

El problema -a mi juicio- es cuando solo se mantienen las formas sin un contenido, sin una «materia» que las sustente. Desde el arte, asiste con razón a esta postura cuando vemos los períodos marcados como «manieristas» en los cuales pudo habernos llamado la atención sobre lo que puede ocurrir, al mantenerse solo las formas exteriores sin el contenido «real» de la inspiración del artista: lo genuino, único o creativo está ausente en este caso y lo único que se copia repetitivamente es la formalidad del gesto, nunca el sentimiento natural que los debió preceder.

Las culturas son distintas entre sí y a la vez son similares y tienen puntos de contacto. Pero la búsqueda en mi planteo se orienta a poder esbozar en lo que llamo estudio de ceremonial comparado a una forma de interrelacionar pautas, modos en común: lo idéntico y lo diverso se pueden ver -creo- en las distintas formas de la cultura, en lo cambiante de los pueblos, y hasta en los gestos y formas del saludo de una persona. También tienen áreas comunes de estudio que son las que deseo plasmar recopilando sistemáticamente y en detalle de las maneras que tienen los pueblos y naciones de conmemorar, celebrar, saludar o festejar: que distinto y que similar puede ser el motivo de una ceremonia pública o privada. Ver en cada caso la participación de cada integrante y que rol se le asigna y que forma debe desempeñar.

Tratar en este caso de marcar tiempos, de encontrar pequeños momentos comunes que nos puedan acercar a aquello que genuinamente constituye el sustrato de la relación que hay entre un grupo de personas: «... Ni el ceremonial ni la cortesía pueden ejecutarse sobre la base de esquemas rígidos; ambos tienen fundamentos profundos. No es posible tratar asuntos tan delicados sin su conocer su significado, su auténtico sentido. Convertir al Ceremonial y a la cortesía en reglas taxativamente enumeradas sería deshumanizarlos. El ceremonial también sirve y quizá sea su mayor valor para perfeccionar al hombre o la mujer que siguen las normas; De ahí que concuerdo plenamente con la definición del Ceremonial que lo expresa como una ‘moral de la actitud’.<sup>2</sup>

La intención de establecer los estudios de ceremonial comparado se cierra sobre una actitud que podremos comprobar en la aplicación de las distintas formas, normas y modos que tienen los pueblos: en una de las clases del cuatrimestre último pasado, planteé ante los alumnos que comparasen las similitudes y diferencias de la asunción del mando de un presidente de ficción en nuestro país tomado de un corto televisivo, con el documental que narra los actos y festejos de la entronización del emperador en el Japón: obviamente que las diferencias son abismales, los tiempos - allí los actos en forma total llegan a durar una semana o más- las formas y atributos que se usan son también distintos; pero hay elementos comunes, desde traslados por las calles y los tradicionales saludos al pueblo, sin dejar de lado algún discurso dado por ese emperador -recién asumido en su trono- desde los balcones del palacio imperial, en el cual acompañado por su esposa dirige

unas palabras a la multitud reunida en la plaza: una cuestión que se me ocurre no como cierre, sino como inicio de ordenamiento del tema: ¿Son distintos los pueblos o son similares, cuando se ve la escena que acabo de relatar del emperador Japonés hablando al pueblo reunido en la plaza? A colegas y alumnos los llamo a que podamos iniciar este estudio.

1 Tristany, Rogelio y Schroeder de T, Marta. Ceremonial práctico, Ed. El Ateneo, Buenos Aires, 1995.

2 Blanco Villalta, Jorge. Ceremonial, filosofía, ciencia y arte de la convivencia, Ed. Lugar Editorial, Buenos Aires, 1996.

## Diseño centrado en el usuario (DCU).

Diego Montenegro

Durante los últimos 30 años, y más también, varias técnicas para el manejo de proyectos se han desarrollado y documentado. Mientras que estas técnicas han ayudado a grandes proyectos a resolverse en tiempo y forma, no han tratado directamente problemas de usabilidad -entendamos a la usabilidad como simplicidad en la utilización de los objetos-.

La mayoría de los sistemas que se desarrollan hoy son interactivos; las metodologías de desarrollo se deben ampliar para incluir el diseño de interfaz de usuario. El diseño centrado en el usuario fue desarrollado para cubrir esta necesidad.

El fin es obtener un producto que pueda ser usado, y esto parece ser muy lógico. Tomemos como ejemplo una videograbadora, el objeto por excelencia imposible de utilizar en su totalidad. Sus funcionalidades son reproducir y grabar. La primera muy sencilla, la segunda no tanto. Para grabar debo aprender a utilizar algunos botones, pero todo se complica cuando quiero salir de casa y dejar el aparato funcionando solo. Configurar hora, día, comienzo de grabación, canal a grabar, etc., etc., etc. no es para cualquiera.

¿Qué lleva a los diseñadores a crear interfaces complicadas y procesos tan difíciles de realizar?

Este caso no habla de incapacidad de los ingenieros y diseñadores encargados de esa ardua tarea, sino de los procesos utilizados en la planificación y producción del mismo. Cuando decidimos «llevar adelante la producción de un objeto» lo hacemos desde nuestro conocimiento, desde aquello que nos fue inculcado en colegios y universidades; en muchos casos, la experiencia laboral que hayamos obtenido durante años de profesión hará que tomemos decisiones que influirán positiva o negativamente en un producto final.

Estos conceptos hacen que en el momento de implementar un plan de trabajo lo hagamos sobre la base del modelo mental que cada uno lleva consigo. Es aquí donde cometemos el error: no somos nosotros quienes utilizaremos el producto que estamos desarrollando, ni siquiera lo hacemos en el contexto de uso en que un usuario lo haría. El desafío que plantea el diseño centrado en el Usuario es incluir a éste en todos los procesos de construcción, desde el planeamiento y la producción, hasta el lanzamiento y su posterior venta.