

El primer paso que debemos dar es reconocer que nosotros no tenemos la misma forma de ver las cosas que los usuarios y que debemos trabajar para ellos. La propuesta que planteo para la materia Comunicación Universitaria tiene que ver con todos estos procesos de construcción de diferentes productos, sin importar de qué tipo sean.

Realmente importa que podamos tener una metodología de trabajo donde estar seguros que lo que realizamos es correcto: procesos metodológicos que ayuden a realizar trabajos en tiempo y forma, testeos que hagan cada vez más profesional nuestro trabajo y sobre todo, objetos que cumplan su función. Trabajar bajo una metodología habla de un orden, de una forma de hacer las cosas, habla de profesionalismo, de respeto por el usuario, el cliente y de uno mismo.

Como conclusión podemos decir que el aprendizaje de una metodología de trabajo bajo el concepto de diseño centrado en el usuario redundará en un producto diseñado en el contexto de tareas y en el ámbito de trabajo, basado en actividades del usuario y empleando la lengua y el contexto del usuario. El modelo de diseño cabe en el modelo mental de él, y no en el modelo de implementación técnica.

## Arte e interactividad

Carlos Morán

El inicio del ciclo lectivo 2002 tuvo características particulares, ya que a las familiares expectativas respecto del perfil de alumnos que tendríamos a nuestro cargo, se agregó el componente de incertidumbre ante un año que se nos presentaba, en el mejor de los casos, como arduo, difícil y plagado de desafíos.

Y casi como una metáfora materializada de ese año a estrenar, tuve una coincidencia con las mismas características.

Superpoblada, difícil (la constituían alumnos de casi todas las carreras de la universidad) y con expectativas difíciles de definir (carreras nuevas como Ingeniería y Sonido y e-Design congregan a alumnos con intereses diversos, o lo que es peor, con ninguno detectable).

Habitualmente en el dictado de esta materia, pongo énfasis en contenidos teóricos, dejando la acción de taller a cargo de la experiencia vivencial del hecho estético.

Esto parecía, a priori, menos adecuado para establecer, con este grupo tan heterogéneo, una comunicación donde se produzca un intercambio enriquecedor de ideas propicio para la reflexión artística, tal lo que el nombre de la materia sugiere.

La estrategia utilizada fue potenciar los aspectos prácticos de la materia. Pero el problema de priorizar el taller al aula fue la disparidad en el nivel de destrezas que presentan los alumnos al comienzo de la carrera.

Mi intención con esta materia (y eso quedó planteado en las jornadas de Agosto), es que los alumnos se «ensucien las manos» es decir que toquen en contacto con las prácticas artísticas desde el hacer artesanal y no recurrir a la computadora para producir imágenes era simplemente vistosas, similares a las que circulan por diferentes medios y que fatalmente terminan pareciéndose, ya que son generadas con el mismo programa.

La dificultad para expresarse gráficamente (lo que es motivo de una reflexión adicional, ya que se trata de alumnos de carreras de Diseño, que se supone tienen a la imagen como centro de su quehacer profesional) produce un serio desbalance en la ejercitación: resumiendo, lo que para algunos es elemental para otros resulta inalcanzable.

Esta intención de retomar las prácticas tradicionales (trabajos con lápiz, témpera, etc.), motivó el rechazo de algunos («es como volver a la escuela») pero finalmente fue aceptada por la mayoría. Creo que en este caso la insistencia de que lo importante era la experiencia en sí y no tanto los resultados, terminó por convencerlos y vencer su resistencia que en la mayoría de los casos tenía que ver con inhibiciones que se remontan al período escolar.

Una vez animados e inclusive ante la opción de traducir por medio de la computadora las características del ejercicio, cosa que fue concedida a los más reacios, la mayoría de los alumnos prefirió los métodos tradicionales. Esto es especialmente alentador, ya que por la estructura curricular, no vuelven a tener la oportunidad de experimentar con técnicas artísticas tradicionales en el resto de la carrera y contaría la tendencia (que vemos en los medios de comunicación y en la vida misma) de darle, sobre todo a los más jóvenes «mas de lo mismo» para no crearles angustia ante la dificultad.

Viendo en retrospectiva y objetivamente estos trabajos de ejercitación iniciales, queda en claro que no son o más que un tímido intento, pero de todos modos, valió la pena el esfuerzo. En algunos alumnos se verificó un interés para continuar esta búsqueda y en algunos pocos, un inesperado talento que queda en ellos desarrollar por cuenta y riesgo.

La experiencia se cerró cuando planteamos el tema del examen final.

La idea fue aprovechar las posibilidades técnicas que presentan los programas multimedia poniéndolos al servicio de una necesidad varias veces planteada en diversas Jornadas Académicas; la virtual inexistencia de material didáctico audiovisual, especialmente de arte, no sólo en la Universidad de Palermo sino en nuestro medio.

La intención del examen final en su parte práctica fue materializar los contenidos teóricos de la materia en un proyecto de CD interactivo.

Los alumnos eligieron el tema y la estética sobre la que trabajarían, el docente los orientaba en la búsqueda bibliográfica y la producción se materializaba en un trabajo que podía presentarse en forma de monografía convencional, video o CD interactivo usando el programa Flash.

Y aquí se pudo poner en práctica lo que al principio de la cursada fue un mero intento.

La experiencia adquirida en el manejo artesanal de los medios permitió un abordaje más sensible hacia los artistas seleccionados con la utilización de texturas hechas a mano y luego digitalizadas que fueron utilizadas como soporte de imágenes que dialogaban con textos y música.

El recorte temático que propone nuestra materia (Vanguardias del Siglo XX) resultó adecuado para cruces temporales, estilísticos y disciplinarios.

La relación entre poesía e imágenes o imágenes y música fueron las más buscadas, lo mismo que la confrontación de estéticas populares con propuestas consagradas.

Otro ingrediente adicional fue el discurso temporal de las propuestas. La sucesión de imágenes y texto plantea una organización rítmica en la exposición, que es reforzada con el ordenamiento de las imágenes y subrayada con la elección del apoyo musical, no siempre riguroso desde un punto de vista cronológico, pero conveniente desde lo expresivo.

La presentación se cerraba con el diseño de la gráfica del proyecto (tapa del CD o del video) Aquí los resultados fueron más convencionales, teniendo en cuenta que la mayoría de los alumnos no lo eran de la carrera de Diseño Gráfico. De todos modos el nivel no bajó de decoroso.

Como conclusión, creo que los objetivos de unir los aspectos artesanales y sensibles del quehacer artístico con las ventajas tecnológicas de la informática fueron alcanzados. Algunos de los trabajos realizados se proyectaron durante las Jornadas Académicas de Agosto y la recepción fue favorable.

Tengo como proyectos para el 2003 interactuar con docentes de Imagen y Sonido para reproducir de manera más organizada y sistemática esta experiencia que surgió un poco como solución de compromiso, pero que puede tener proyecciones interesantes a mediano y largo plazo, por ejemplo, en la materialización de un Archivo Interactivo para la conservación de trabajos proyectuales relevantes o para la conformación de un archivo audiovisual de material didáctico.

## Creación de material pedagógico.

Gabriela Nirino

La presente ponencia se encuadra dentro de la propuesta de Mejoras de Proyectos de Aula y Desarrollo.

Los proyectos a los que se hará referencia corresponden a la línea temática de **Recursos para el aprendizaje**, y más específicamente al objetivo de «crear nuevas fuentes de datos periódicos y flexibles para generar información en torno a las disciplinas del diseño y la comunicación».

Un medio de acceso fundamental a la información sobre nuevos desarrollos en el campo de la tecnología del textil y la indumentaria es la posibilidad de acceso a distintas páginas y boletines en la web. Dichos sitios a menudo presentan novedades sobre diferentes temas que no están incorporadas en los textos accesibles en nuestro idioma, y en algunos casos tampoco en aquellos publicados en lengua extranjera.

La intención de este proyecto fue generar una base de datos, flexible y con posibilidades de constante actualización, sobre algunos de los temas del programa de la materia técnicas de producción (para el ámbito del textil y la indumentaria), en este caso concreto las fibras textiles.

La experiencia dejó como resultado una serie de archivos en formato de texto, en las que se encuentran esquemas de contenido de

diferentes sitios web relacionados con el tema propuesto, ordenados por tipo de fibra y orden alfabético. Dichos archivos han sido transferidos, copia de disquetes de por medio, a alumnos de otros cursos a fin de posibilitarles la utilización del material.

Sin embargo, si el proyecto continuara y se ampliara, sería importante partir de una estructura de base de datos prediseñada que permitiera una organización menos intuitiva del material, así como el acceso a partir de diferentes criterios de búsqueda.

En segundo lugar, se ha planteado la posibilidad de armado de un material didáctico más «palpable», dado que buena parte de la información requerida para trabajar con materiales textiles no es solo teórica, sino que también proviene de la experiencia con los mismos.

Los alumnos realizan en forma sistemática todos los años un muestrario de fibras, hilados y tejidos. Se planteará la ampliación de dicho muestrario para conformar un amplio catálogo de fichas con sus correspondientes muestras, que puedan funcionar para aprendizaje, consulta y selección de materiales por alumnos de Diseño de Indumentaria y Textil y de Diseño de Interiores, en primera instancia.

El objetivo es construir un objeto de aprendizaje flexible, que permita la participación tanto de docentes como alumnos para su realización y que encuentre su propia forma de organización a través del uso y las necesidades y no desde una rígida preconceptualización.

Como una instancia más lejana, se sugiere la posibilidad de armado virtual del material, a fin de permitir el acceso desde el ámbito no universitario.

## ¿Periodismo para nuestros alumnos de diseño y comunicación?

Cecilia Noriega

Mi reflexión arranca de la siguiente pregunta: ¿Por qué introducir en el mundo del periodismo a nuestros alumnos de las carreras de Diseño y Comunicación?

Esbozaré en este texto algún intento de respuestas, ya que ellas son la justificación y el motor de mi trabajo en esta materia.

Según Horacio Verbitsky, a quien admiro y respeto profundamente: «a partir de 1983, con la desaparición de la última dictadura militar, y sobre todo a partir de 1990, con el aplastamiento de la última rebelión que trató de abortar el proceso democrático, comenzó una etapa de florecimiento de la libertad de expresión como forma de manifestación de la sociedad civil que no tiene precedentes en este siglo en la Argentina».

Reafirmo estas palabras ya que pienso que en el año que estamos sobrellevando, en la brutal crisis política, económica y social que soportamos, el rol del periodismo y nuestra lectura de la información son claves para insertarnos en la realidad. A pocos meses