

requiere de un trabajo individual. El armado final, la compaginación de ideas y el estilo a emplear están asociados a un análisis profundo y solitario.

Aspecto tecnológico

Todo profesional de computación es un operador del sistema, y como tal, es el encargado de ver, mirar y observar para saber operar un programa. Ver implica descubrir; mirar, conocer; observar, aprehender. Es decir, agudizar sus sentidos para comprender que todo el proceso operacional tiene una razón de ser.

En tal sentido, los conceptos señalados en las habilidades personales y en el ámbito profesional deben tener presente este aporte, para lo cual será necesario cumplimentar su rol con los siguientes aspectos:

Debe realizar una actualización en los programas para redescubrir el principio de aprender a aprender y su aplicación efectiva.

1. Organizar su actividad, planificando de manera minuciosa todas sus ideas proyectadas en computación; es decir, adquirir la habilidad de aprender a hacer pensando en el sistema.

2. Comprender, en última instancia, que los recursos tecnológicos son importantes para su actividad, como un medio de comunicación interactiva que los vincula con la sociedad.

Con estas apreciaciones solo cabe agregar que el diseñador no sólo es un operador de una PC, sino que su mismo cerebro actuante. Detrás de cada ordenador existe un cerebro aún más racional para poder procesar sus ideas y traspasarlas a un medio visual / táctil haciéndolas realidad.

La computación nos proporciona los medios, los atajos; previo conocimiento del manejo de las herramientas, la mente humana los elabora y reúne para conformar una idea proyectada en una idea real y tangible.

Photoshop, Corel Draw, Illustrator, Quark Express, Power Point, Reason, Q Base, Sound Fourge, Fire Works, Dream Weaver, Flash, son algunos de los millones de software que se utilizan hoy día para diseñar, colorear y retocar imágenes; plantear, compaginar y masterizar música; diagramar y organizar textos con imágenes; etc.

Conclusión

En muchos hogares el poseer una computadora es casi tan normal como tener un televisor y, hasta los más pequeños saben de qué se trata.

De hecho hay softwares con juegos didácticos para los niños. La familia lo usa para redactar informes, revisar enciclopedias digitales, escuchar música, jugar o conectarse a Internet.

El correo electrónico, los «chat» y hasta las videoconferencias se han convertido en eventos cotidianos.

Las computadoras, formadas por miles de pequeñísimos circuitos electrónicos, no piensan como un ser humano, pero funcionan como un cerebro electrónico dotado de una gran capacidad de trabajo, que les permite interpretar y analizar de manera muy rápida la información que reciben.

Casi no tienen límites, podemos escribir, dibujar, construir gráficos o tablas de datos, retocar imágenes, calcular, jugar, escuchar música o disfrutar de material multimedia (sonido, texto e imágenes fijas o en movimiento al mismo tiempo), guardar la información que nos interesa, generarla e incluso imprimirla.

Las computadoras ayudan al hombre en casi todas las áreas, desde las más técnicas a las más creativas, como son la contabilidad y el diseño gráfico. Su gran memoria puede almacenar miles de datos y realizar varias operaciones simultáneas.

Hay muchos trabajos manuales que se han automatizado y ahora son realizados por computadoras o por robots dirigidos por estas.

Aunque estamos acostumbrados a que las computadoras tengan pantalla y teclado, no siempre es así.

Gracias a los microprocesadores es posible controlar el correcto funcionamiento de casi todas las máquinas o aparatos fabricados por el hombre; paneles de control de los aviones, cajeros automáticos, reloj digital, autos, máquinas fotográficas y de video, robots, tecnología médica, sensores de fenómenos físicos como la temperatura, clima, erupciones volcánicas, vientos y temblores y en los sistemas automáticos que controlan la temperatura de las habitaciones, entre otros. Hay computadoras que pueden reconocer la voz de alguien, otras que permiten esquivar obstáculos hasta llegar a un objetivo (misiles inteligentes), e incluso algunos que permiten simular situaciones con gran realismo (realidad virtual o los simuladores de vuelo).

Además, enlazadas por medio de redes de comunicación internas o intranets como así también, a través de Internet, las computadoras permiten mantener interconectadas a las distintas filiales y empleados de una empresa, al sistema financiero, las entidades de seguridad pública o a cualquier sistema que requiera mantener información actualizada minuto a minuto.

Podemos decir entonces, que las computadoras, en cierta forma se han vuelto un equipo, del cual no podríamos al menos dejar de conocer su funcionalidad.

¿Podríamos prescindir de las computadoras? Es una pregunta difícil de responder hoy día...

No podemos negarlas porque no podemos negar el avance de la tecnología.

Pero debemos tener bien en claro que detrás de la PC increíblemente más sofisticada se encuentra el asombroso, fantástico, extraordinario, maravilloso y sorprendente cerebro humano.

Introducción a la Investigación: Experiencias en torno al trabajo final.

Berenice Gustavino

Durante 2004, el tema elegido para el desarrollo de los proyectos de investigación de fin de cursada de Introducción a la Investigación giró en torno al eje de lo urbano. El acercamiento de los alumnos al tema supuso distintas etapas, en función no sólo de lo vasto de la temática. La primer instancia tuvo que ver principalmente con la inserción y relevancia de esta propuesta en el marco general de la cursada. Los estudiantes, ingresantes y expectantes respecto de la «utilidad» de la asignatura en el conjunto de sus cursadas de primer año, transitaron distintas momentos antes de comprometerse con la propuesta y asumir el desarrollo de la misma. Dentro de los objetivos de la propuesta se consideraron, además de la adquisición de nuevos conocimientos sobre el tema, la posibilidad de poner en marcha un proceso de trabajo en el que los implicados

tuviesen un alto grado de control sobre las decisiones que iban tomando y los pasos que iban recorriendo. En este sentido el proceso de investigación vehiculiza la adquisición de nuevos conocimientos pero al mismo tiempo supone un proceso de autoconocimiento. Más allá de la temática elegida en esta oportunidad, el objetivo consistía en hacer concientes los sucesivos pasos del proceso según se los fuese transitando. Por otro lado, el abarcativo eje de lo urbano debió ser acotado a partir de lecturas y puestas en común entre los integrantes del grupo y el docente. Partimos de considerar «la ciudad» como un conglomerado de materialidades representado por su arquitectura, sus calles, sus monumentos. De manera inescindible los sujetos que la habitan establecen entre sí y con esa materialidad relaciones que producen significado, un sentido que es social, dinámico e infinito. Otros elementos participan en esta relación: los textos que describen la ciudad, las imágenes que la pueblan y dan cuenta de ella, las canciones que la cantan. Para abordar este entramado partimos del reconocimiento de ciertos signos que estarían hablando de configuraciones sociales y culturales complejas. A lo largo del desarrollo del trabajo se buscó que los alumnos reflexionaran críticamente sobre lo observable para buscar intuir la complejidad de ciertos comportamientos sociales y hábitos culturales contemporáneos. Algunos de los tópicos sugeridos fueron el gusto y la elección de un tipo de vestimenta, la preferencia por un color o por un accesorio, el consumo de determinada música o literatura, la elección de ciertos lugares de interacción social y no de otros, todas cuestiones cercanas tanto a la experiencia personal de los estudiantes como al ámbito de intereses particular en relación a la carrera universitaria elegida. Otro de los requerimientos del trabajo tuvo que ver con la elección de universos accesibles desde la observación y el reconocimiento. La delimitación del problema de investigación giró en torno a dos temas generales. Buena parte de los grupos conformados optaron por el estudio de alguna «tribu urbana»: los ravers, los punks, los góticos. El interés se centró no sólo en observar y describir ciertas prácticas contemporáneas de los grupos de jóvenes, sino en problematizar la vigencia y significación de dichas prácticas, originarias de otros contextos histórico-sociales, y la posibilidad de su existencia hoy en la ciudad de Buenos Aires. Por otro lado, se eligieron problemáticas vinculadas a ciertas prácticas de consumo de los jóvenes hoy. Uno de los problemas analizados en este sentido fue el de la vinculación con el tabaco y sus consecuencias sobre la salud, apuntando a analizar las motivaciones que conducen a los jóvenes a iniciarse en el consumo. Otro de los temas fue el del tatuaje y su fuerte presencia dentro de las opciones de indumentaria y decoración del cuerpo. En este caso, el interés se centró en analizar qué papel juega el tatuaje en la imagen de los jóvenes hoy y cómo ha cambiado el lugar social de estas prácticas de ornamentación. En todos los casos los alumnos llevaron adelante la revisión bibliográfica como relevamiento de los antecedentes de otras investigaciones y estudios en torno al tema y en un momento posterior la recolección de datos en el campo mediante la utilización de diversas herramientas: la encuesta, la entrevista, la observación. En los distintos casos esta etapa supuso el acercamiento a grupos no conocidos por los estudiantes o, por el contrario, la participación en grupos conocidos desde una perspectiva novedosa respecto de experiencias anteriores o cotidianas. En ambos casos el proceso de recolección de datos supuso la revisión de ciertas

concepciones del sentido común o de supuestos prejuiciosos que fueron discutidos dentro de los equipos de trabajo.

La instancia de presentación oral en el marco de la Semana de Proyectos Jóvenes fue una experiencia de puesta en común que suscitó participaciones y debates por parte de la totalidad del grupo de alumnos. En el conjunto de casos correspondientes al período 2004, el desempeño de los estudiantes frente al grupo de pares y el docente no resultó problemático en términos de inhibición o nerviosismo, pero atravesar esa experiencia supuso una reflexión sobre la propia presencia frente a un auditorio, el uso de la voz, la gesticulación, la postura y las técnicas disponibles para la captación de la atención y el interés.

No todo lo que brilla es Helvética.

Ezequiel Hodari

Analizando diferencias entre diseños tipográficos, me encontré una vez más intentando conciliar mi visión de la revolución digital con la de mis alumnos. Y llegar a una explicación clara y útil para todos.

Tenía la sensación que al transmitir conocimientos preparándolos para el mundo real afectaba a la práctica del diseño gráfico y viceversa.

¿Pero como sobrevive la crítica/aprendizaje del Diseño?

Parece que las cosas deberían ser más fáciles, productos de rápida digestión. Pero lo que se busca también es reconocimiento, exposición y comunicación. ¿Logros con grandes resultados a corto plazo?. Eso no construye algo realmente redituable y exitoso. Es sólo gratificación instantánea.

La computadora está directamente relacionada con el dinero y el tiempo. Una idea básica de esta revolución. Una nueva manera de vivir para todos.

Entonces, se seguían uniendo más el mundo dentro del aula y la realidad circundante del mercado. Los alumnos, utilizando la tecnología generalmente para «ganar tiempo» y, las empresas para «ganar dinero», todo a corto plazo.

¿Y la calidad de la experimentación? El estilo se va percibiendo y aprendiendo y viendo, con el tiempo. Se identifican cosas con cosas. Se ve más de una idea, de un producto.

Más allá del análisis profundo de la cuestión, empecé a percibir detalles del día a día, respuestas y preguntas que se repiten en la educación y en la profesión. Explicaciones. Traducciones.

A pesar que muchos alumnos conocían la existencia de la Helvética, usaban consistentemente una fuente similar llamada Arial. Esta decisión tan reiterada me llevó a investigar. A tratar de entender porqué se producía este fenómeno, y qué efecto estaba teniendo en el crecimiento de ellos como estudiantes de diseño y futuros profesionales. Consecuentemente, esto también tiene un impacto luego en el mercado del diseño y en la formación visual de los empresarios.

Quise utilizar la diferencia entre estas dos tipografías como metáfora de nuestra profesión. Para explicarles que existen diferencias en un proceso de diseño y en sus resultados. Hay cosas que parecen iguales, pero debemos mirar mejor. Ser más críticos y aceptar más crítica. Esa crítica es un elemento fundamental en la creación de soluciones visuales.

Aprender a ver, antes que nada.