

Otros de los temas interesantes a plantear, ya que he vivido en el extranjero, es prepararlos en el rol de la salida laboral. Muchos de ellos algún día se irán y regresarán nuevamente a sus países y otros tal vez permanezcan acá. Es también deber nuestro como docentes introducirlos en la forma en que se trabaja en las empresas, muchas de ellas Pymes. No todas son grandes Corporaciones.

Es importante conocer cuando el alumno viene a estudiar, sus inquietudes, expectativas, etc..

Saber qué espera de los profesores, de la Universidad... desarrollar algún tipo de glosario que pudiese enriquecer su lenguaje. Tal vez, implementar entre la Universidad y una agencia de Turismo algún acuerdo para que los alumnos visiten los lugares más representativos de la Capital Federal. El factor cultural está presente en todo. En la gente, en la sociedad, en los gobiernos, en las empresas. Estas cuestiones facilitan el trayecto.

El desarrollo de actividades extracurriculares puede ser un valor agregado que la universidad preste como servicio y enriquezca la actividad de los jóvenes. Si son estudiantes de moda lograr que puedan concurrir al algún evento. Si, en mi caso son estudiantes de Relaciones Públicas, intentar a través de la Universidad que puedan hacer una visita a alguna consultora de comunicaciones para ver como se trabaja. Todo enriquecerá su adaptación para que se haga con mayor facilidad.

También creo importante que puedan cursar algún taller de comunicación oral y escrita en forma obligatoria. Esto los ayudaría. La idea no es que un extranjero hable como se habla en el país de origen, pero como fui protagonista de esta situación un año viviendo en Italia, aun hablando el idioma, pienso que les resultaría de utilidad, aun cuando se trate de habla hispana, que se les enseñase a expresarse fundamentalmente con lo que los americanos llaman slang, el lenguaje cotidiano.

También hay que intentar que el estudiante que viene a Argentina y con mayor razón a la universidad lea los diarios. Está informado.

Y para ello hay que entrenarlo, mucho más cuando se trata de carreras en donde el análisis contextual es imprescindible. Cómo se puede desarrollarle un diagnóstico a un cliente sino se conoce la realidad, las industrias nacionales y regionales, el tipo de servicios que prestan algunas empresas. Nos pasaría lo mismo a nosotros en el exterior y en esta situación. Y ahí entramos en un terreno aun más complicado. Donde está el límite entre el rol del profesor, por más buena voluntad y dedicación, y en donde el rol de la universidad y de un tutor que oriente en este campo al alumno? Posiblemente esta sea un área difícil de resolver, pero si buscamos la excelencia educativa en todos los aspectos, este debería ser uno de ellos a tomar en cuenta. Conocer que necesitan. De la misma forma que ante un cliente el consultor intenta ver qué necesita, de la misma forma que en la misma Universidad se hacen encuestas para evaluar a los profesores por parte del alumno, sería interesante evaluar algo de los alumnos extranjeros. Tomarles un test breve de lectura de diarios, algo que mida su interés en informarse más allá de cursar la materia.

Por último, la integración de las culturas que siempre.

Este no es un país cosmopolita y esta experiencia hay que convertirla en rica para ambos, argentinos y latinoamericanos; y en todas sus esferas. Nuestros alumnos tienen mucho por aprender, por ejemplo cómo se vive y se piensa, afuera del país, cuál es la dimensión de ciertos temas. Sólo pasa por llevarlo a cabo.

¿Qué significa multimedia?

Raquel Iznaola Cuscó

Multimedia todavía es una palabra de moda y ya sabes lo que pasa con las palabras de moda: la gente las utiliza para todo aunque en realidad no tengan ni idea de su significado.

Hace poco me acerqué a una empresa en cuyo nombre aparecía la palabra multimedia, pero cuál no sería mi sorpresa cuando descubrí que se dedicaba a vender equipos de sonido o también hemos escuchado. (hace este diseño tipo Multimedia)

Si queremos adivinar el significado de ese término lo tendremos mucho más fácil si lo descomponemos en multi y media. Multi, muchos y media medios, es decir, muchos medios. Cuando hablamos de muchos medios nos estamos refiriendo principalmente a sonido y vídeo.

El desarrollo multimedia se define como una nueva forma de crear aplicaciones en las que tienen cabida conceptos como el sonido, el video, la música, la interactividad, el diseño gráfico, etc.

El mundo multimedia es un impresionante campo donde puedes dar rienda suelta a tu imaginación y creatividad.

Multimedia es la combinación de textos, gráficos, sonido, animación y video para lograr una presentación.

Es un nuevo medio al cual accedemos gracias al vertiginoso desarrollo de los sistemas de computación personal.

Es un lenguaje distinto para entretener, educar, emocionar, informar,...En fin, comunicar.

Hoy vivimos en un mundo interactivo, donde el poder está en manos de los que tienen acceso a la información.

En la época del Imperio Romano el público decidía con sus pulgares la suerte de un hombre, luego con el voto se permitió el desarrollo de las sociedades democráticas. Actualmente el hombre decide mediante teclas y pantallas. Los medios masivos abren el camino hacia los medios alternativos, dirigiendo su información a públicos diferentes, el público busca información y educación a medida de sus necesidades e inquietudes, cualquiera interactúa con un cajero automático, el cable de TV busca la interacción, es normal realizar una operación por teléfono, o computadora, desde cualquier lugar.

Navegación interactiva

En el mundo de la electrónica de consumo, un diseño mediocre de una interfaz casi siempre da fatales resultados. Para el mercado de la televisión, seguir el método práctico es simple: «Si tienes que explicar la interfaz, entonces es demasiado compleja».

Para las aplicaciones de la televisión interactiva se necesita otro requisito más riguroso. Las aplicaciones exitosas de la televisión interactiva brindarán, ni más ni menos, una verdadera experiencia de transmisión televisiva. La calidad del contenido de la producción de la televisión interactiva debe competir con los programas y películas de mayor presupuesto, y el tiempo de respuesta deberá ser tan increíblemente rápido a través de la red como lo es hoy a través de la televisión.

Un enfoque apropiado es ofrecer una interfaz gráfica que incluya objetos que se parezcan a sus equivalentes en el mundo real.

Semiótica y computación

La lingüística estudia el fenómeno de la lengua: lengua hablada y lengua escrita en sus diversos aspectos. La

semiótica se ha creado no hace mucho tiempo y tiene de nacimiento un enfoque un poco más amplio que el estudio de solamente los signos lingüísticos. Desde siempre la semiótica ha llamado la atención del diseñador y comunicador audiovisual, el creador actual más importante de sistemas de símbolos y signos.

La semiótica obviamente es interior a la computación. Muchos términos de la computación vienen de la semiótica. Charles Sanders Peirce, uno de los fundadores de la semiótica, estudió los signos e introdujo las nociones de iconos, índice, símbolos, nociones que utilizamos a diario en computación. El también introdujo la diferencia entre *type* y *token*, diferencia importante hoy en día, por la popularidad del paradigma de la programación orientada hacia objetos que se fundamenta sobre esta noción. Charles Morris, otro fundador de la semiótica, introdujo la muy útil trilogía de la sintáctica, semántica pragmática.

¿Existe el lenguaje visual? ¿Cuáles son las articulaciones y reglas del lenguaje gráfico? ¿Cuál el papel de la computación en el desarrollo de ese lenguaje? y ¿cuál es el aporte de los multimedia al lenguaje de la comunicación por computadora?

¿Lo bello es la consecuencia de lo correcto?

Débora Kajt y Leticia Saad

El título de la ponencia corresponde a un proverbio japonés. Entendemos la belleza, como la propiedad de ciertas cosas que causan deleite espiritual. El concepto de belleza y los parámetros que la determinan cambian a través de las épocas y la evolución de las culturas.

Cada diseño es un hecho comunicacional, y expresa una relación de significado con el contexto y la realidad técnica que existe para concretarlo. Por ejemplo, con la llegada de la cultura industrial, surge una nueva cultura estética, que relaciona la belleza con el concepto de perfección, la manufactura mecánica es absolutamente regular, lo que se contrasta con la manufactura artesanal.

Estos parámetros en la actualidad están cambiando, la pieza única toma un rol importante, revalorizando lo artesanal, esto se debe a que el oficio y el conocimiento de los artesanos está en vías de extinción.

Si como planteábamos anteriormente, la belleza cambia de acuerdo a la época y el contexto, ¿qué sería lo correcto? Por otra parte, establecemos que el diseño no es una respuesta a reglas matemáticas exactas, por lo tanto es posible hacer algo correctamente para llegar a la belleza?

El Diseño es una disciplina generadora de nuevos planteos, nuevas posibilidades e inquietudes, lo que la relaciona con el arte. La actitud crítica con respecto a lo establecido, impulsa un proceso de conocimiento con nuevas alternativas de enfoque.

El Diseño utiliza un pensamiento paralelo o lateral, no lineal. Es una maravillosa combinación entre arte y técnica, entre la razón y la emoción, ninguno de estos dos componentes tiene mayor importancia que el otro, pero en las diversas etapas del diseño de un producto cada uno de estos componentes tienen una mayor presencia, el arte tiene una mayor preponderancia en la primera etapa, y la tecnología en la segunda.

En el arte la transgresión, la ruptura de lo establecido, el replanteo de cosas es lo valorado, y esto se traslada también

al diseño.

Entonces si el Diseño es valorado por su capacidad de aportar nuevas miradas, nuevas soluciones, rompe con lo ya establecido. Si el valor se encuentra en la «transgresión», volvemos a la misma pregunta, como se puede determinar qué es lo correcto y qué es lo incorrecto?, de hecho el significado de correcto es: sin errores ni defectos, conforma a las reglas, a qué reglas puede referirse si el valor es romperlas, quizás la regla que hay que cumplir es la de romper las reglas?

El método y el resultado

Cómo se combinan estos dos componentes tan opuestos como el arte y la tecnología?. El arte es emotivo, arrebatado, caótico, impulsivo. La tecnología es reflexiva, pensante, racional. El balance entre estos dos componentes del diseño está ordenado a través de la metodología. Tal vez, lo correcto sea seguir un sistemático proceso de diseño?.

Sabemos que un problema mal formulado lleva a soluciones equivocadas, aún cuando puedan tener calidad formal. También sabemos que, un problema, un programa, puede estar bien formulado, pero ni hasta el mejor análisis, se transforma automáticamente en un buen diseño.

Entendemos la belleza en el diseño, no solo estética, sino funcional, y tecnológica, cuando observamos un producto bien diseñado, la estética, los materiales, el funcionamiento, todo hace que sea armonioso.

A través del programa se evalúan no solo las necesidades, sino también las tecnologías disponibles, la inversión, los sistemas de comercialización, la demanda, los costos, etc.

Por lo tanto a la propia complejidad de armonizar la doble naturaleza del diseño, se le suman muchos otros factores que dependen del exterior, y al que el diseñador debe responder, lo que hace del proyecto un problema mucho más complejo.

Pero volviendo al cuestionamiento central de este texto, si el proceso de diseño no es suficiente para llegar a la belleza, ¿qué más hace falta?.

Creo que la respuesta puede encontrarse en una frase de Norberto Chaves: «...Hay cosas que no se pueden incorporar a través de un plan de estudios. El cuerpo y el alma tienen que hacer experiencias de fondo, vibrar...».

Para realizar cosas bellas, se necesita además de los conocimientos técnicos y teóricos sensibilidad cultural, calidad estética y percepción de la armonía.

Esto quiere decir, que aunque de manera autodidacta, los diseñadores necesitan de un conocimiento artístico, que estimule su sensibilidad, su cultura estética general, para poder trasladar este conocimiento a sus diseños.

De allí la importancia de lo interdisciplinario, de eliminar la tendencia que nos guía hacia el conocimiento estanco, donde un diseñador solo sabe acerca de su tema específico, desconociendo otras disciplinas, otras áreas de diseño, música, arte, estar en contacto con la actualidad y la cultura general.

Tecnología y nuevos materiales

Hoy se presenta un nuevo parámetro, los materiales en la actualidad tienen espacios importantes por sí mismos, y se están desarrollando continuamente desde la investigación.

Luego de la era pos industrial donde fueron superados los límites del funcionalismo hay que encontrar nuevos elementos, lo que otorga nuevas alternativas a los creadores.

Los nuevos materiales como punto de invención, estimulan