

del ejercicio de su carrera.

El currículo de los nuevos profesionales de la Fotografía, hará valer honrosamente sus capacidades para desarrollar trabajos y obras de excelencias, producto de sus esfuerzos y dedicación.

#### **La excelencia técnica y las nuevas herramientas**

Años atrás contábamos con aparatosas estructuras que demandaban espacios de dedicación exclusiva que hoy se ven reducidas a un ordenador personal con unos cuantos periféricos y programas, que llevan a un cambio en la metodología de trabajo, para optimizar costos y tiempos de resolución de pedidos, pero que de ninguna manera reemplazan el conocimiento de las técnicas tradicionales. Los alumnos deben ser instruidos en las clásicas prácticas de laboratorio, copiado, retoque a pincel etc., las que son fundamentales a la hora de interpretar y manejar las facilidades de las nuevas herramientas digitales. Cuando más se conoce el génesis de los fenómenos y procesos que hacen a la fotografía, más comprenderemos y más fácil nos resultará el manejo de las nuevas herramientas digitales para producir imágenes fotográficas.

#### **La comunicación y el cambio de los métodos de trabajo en la era digital**

La innegable revolución de las comunicaciones que trajo aparejada la masificación de la Internet, no puede ser pasada por alto a la hora tanto de optimizar los tiempos de entrega de trabajos, como la de comercializar nuestras obras a todo el mundo, a través de sitios personales, agencias de publicidad, bancos de imágenes, etc. en todo el mundo. Lo que abre las puertas a un mercado prácticamente sin límites para un profesional integralmente preparado para los desafíos de los tiempos que corren.

#### **La importancia de investigar los adelantos tecnológicos e invertir en equipamiento de calidad**

Tenemos que ir inculcando al alumno afición más acentuada en la investigación e información sobre nuevos equipos y materiales con la correspondiente información de sus sistemas y/o componentes que van ingresando al mercado técnico para su adiestramiento y correcto uso. Esto no quiere decir que cada lunes salga a comprar la última cámara que vio en una revista especializada. Pero si tendrán que estar al día con la información de estos elementos y equipos que serán herramientas principales en sus futuros trabajos.

Profesionales multidisciplinarios: El conocimiento básico sobre las disciplinas relacionadas a la profesión (impresión, diseño, arquitectura, ediciones especiales, moda en general, conocimientos básicos sobre electrónica, computación, etc.), enriquecerán su inspiración creativa y con técnicas excelentes, lograrán resultados meritorios.

#### **La autocrítica**

Ser estrictamente autocrítico con el resultado de sus trabajos, porque esta conducta los llevará a perfeccionamientos y excelencias, calidad reconocida por clientes y colegas.

Tratar siempre de poner en el trabajo, todo su saber y experiencia, aunque en ella vaya mucho esfuerzo y tiempo de realización en aras, repito, de una excelencia y meritoria reputación.

Todo lo que somos, intelectual y espiritualmente, social e individualmente, nuestro bagaje cultural, nuestra historia personal, nuestras aficiones y rechazos, se verán reflejas en nuestras Fotografías.

## **La motivación en el taller.**

Silvana Zamborlini

La motivación es el motor para cualquier actividad creativa. Resulta obvio suponer que si los alumnos están interesados, en el ejercicio propuesto, trabajaran seguramente con muchas ganas y esto se trasladara a su conducta y a su producción en el taller. Pero, ¿cómo hacer para motivarlos?

Los grupos de alumnos suelen ser heterogéneos, en cuanto a la actitud frente a los trabajos prácticos. ¿Qué hacer frente a personalidades abúlicas?

Estos alumnos son los que presentan el mayor desafío para el docente.

Un aspecto que me parece fundamental transmitir a mis alumnos es que el diseño tiene un gran componente en su desarrollo, es la personalidad de quien lo lleva a cabo, esto es ni más ni menos que expresarse a través del proyecto, a lo largo del proceso de diseño, que también es de ellos, que el camino que recorran y las decisiones que tomen también son de ellos. Son ellos.

Claro que siempre existen objetivos a alcanzar y es fundamental que el alumno no los pierda de vista.

Creo que de esta manera se sienten en el foco del proyecto, sienten libertad, se sienten hacedores.

Cuando encuentro a mis alumnos preocupados, dispersos, o desconectados, aprendí a responder a esta necesidad. Entonces instauré en el taller la situación que los aqueja, por un rato nos apartamos de la planificación, yo también me corro del rol de docente y pido que me informen que les sucede, trato entonces de que se expresen aquellos alumnos que son los menos participativos en lo cotidiano. Ellos se desahogan y yo trato de darle mi punto de vista, como alguien que ya ha transitado por ese camino.

Me causa mucho placer comprobar que una vez hablado el tema, o los temas, retornamos a la tarea semanal mucho más livianos y con alegría. Este recurso también afianza nuestros lazos, y ellos creo, se sienten escuchados.

Trato a menudo de concientizarlos en el privilegio que tienen de poder asistir a una universidad, de haber elegido un futuro, un camino, una profesión y que siempre el camino va presentar dificultades cuya superación es lo que nos hace sentir la satisfacción de aprender.

Creo que en definitiva diseñar es opinar, es tomar partido, es elaborar y materializar un discurso que tiene el fin de intervenir en la conducta social. Somos hacedores del futuro, y ahora no solo como diseñadores sino también como docentes, tenemos el privilegio y la responsabilidad de diseñar el mundo que nos gustaría habitar.

¿Cuál es el rol del docente de taller?

Guiar, mostrar, motivar, apuntalar, escuchar y aprender.

Después de todo nuestro proyecto en el taller es la formación de los alumnos y como punto de partida entendernos.

La verdadera comunicación se logra cuando entre docente y alumno existe un código en común, que hace posible que se produzca la retroalimentación o feedback. Si no existe la respuesta del alumno es porque no se produce la retroalimentación, y es muy probable que no hayan comprendido el mensaje.

Esto puede suceder por varios motivos: falta de interés en la explicación, poca motivación o un planteo poco claro de la actividad que tienen que desarrollar.

Me gustaría agregar las palabras de Jorge Frascara, Diseñador

grafico, donde se refiere a la comunicación ética entre productor y audiencia, que bien podrían aplicarse al desarrollo de la clase.

En las comunicaciones éticas el productor debe tratar de hablar con el lenguaje de la audiencia. Si realmente quiere comunicar, debe recordar que la gente puede comprender solo aquello que se relaciona con algo que ya comprende. Si no usa el lenguaje de la audiencia, tanto en términos de su estilo y de su experiencia, no es posible comunicarse. Por eso la manera ideal de comunicación humana es el diálogo, donde la interacción permite intercambios y ajustes y la construcción y expansión de un terreno común.

(Frascara, Jorge (1997). Diseño Gráfico para la gente. Buenos Aires: Ediciones Infinito)

El rol mas adecuado para el docente de taller es el de coordinador, una persona que proponga actividades y actúe como moderador mientras estas se desarrollan. Alguien que guíe el trabajo sin interferir en el despliegue creativo de los alumnos. Alguien que propicie y estimule la construcción de este terreno común. El taller.

## Pautas que hacen a un desarrollador web profesional.

Wenceslao Zavala

En este último tiempo, Internet se ha convertido en un importante medio de comunicación a muy bajo costo, con características ya conocidas como la interactividad entre el receptor y el emisor y su cobertura global, haciendo de Internet un mar de información.

En los inicios de Internet, a mediados de la década del 90, los sitios web eran tan sencillos que las reglas aplicables eran comunes para todos. Por ejemplo, la palabra subrayada en azul, se tomaba como un hipervínculo a otra página Web. Hoy, Internet se ha convertido en un entorno intimidante para muchos usuarios. Se ven enlaces de diversos colores y en variados estilos tipográficos. Además, el uso de nuevas tecnologías y conexiones cada vez con más ancho de banda, hacen la utilización indiscriminada de imágenes y recursos, que muchas veces, sólo hacen confundir a los usuarios. Esta confusión en el diseño de la interfaz de un sitio, sólo crea una frustración en el usuario que logra no sólo que se retire de nuestro sitio inmediatamente, sino también que no regrese a él.

No debemos permitir que el usuario se pierda en nuestro sitio y de esta forma no encuentre lo que vino a buscar. Por este motivo, al construir una interfaz para usuarios, debemos recordar estos mapas mentales para no confundirlos. Creo que el cambio sólo debe darse cuando existe un beneficio significativo para esa acción. Una interfaz interna que sea comprendida por el usuario, es decir, que el usuario conozca la forma de interactuar con nuestro sitio, crea un vínculo de confianza.

El diseño de la interfase es el que provee la estructura, la navegación y el ambiente necesario para comunicar el mensaje de una forma atractiva y eficiente.

Antes de diseñar la interfaz de un sitio Web, es conveniente hacer un mapa del sitio que nos permita clarificar las secciones y mejorar la experiencia que el usuario logrará en nuestro sitio.

Para esto Keith Instone ha definido un sencillo proceso de tres preguntas para saber si un sitio web responde a las necesidades del usuario. Una pantalla debe responder a los siguientes interrogantes:

- ¿Dónde estoy?: ¿En qué sitio web me encuentro?

- ¿Qué hay aquí?: ¿de qué se trata este sitio web?

¿Dónde puedo ir?: ¿qué otras posibilidades me ofrece este lugar?

Un ejemplo de interfaz muy utilizado en la web que responde a este interrogante es el diseño tradicional de los tres paneles: 1. Primera banda horizontal, generalmente responde a la pregunta «dónde estoy». Llamada también banda de marca. 2. Banda vertical izquierda, que responde a la pregunta «dónde puedo ir», y que se conoce como barra de navegación. 3. Finalmente, el resto y parte mayor de la pantalla, dedicada al contenido, respondiendo así mismo la pregunta «qué hay aquí». Ventana de contenido.

También existen dos premisas más en el momento de desarrollar una interfaz «amigable» para el usuario. Una es el uso de metáforas. Es el claro ejemplo de los sistemas operativos, en el que vemos una reproducción de una oficina. Uno trabaja en el escritorio, tiene carpetas, ficheros, y archivos de la misma forma que una oficina.

La segunda es la utilización de rutas de temas. Barras jerárquicas que le permiten al usuario saber en dónde se encuentra en todo momento y a qué lugares puede ir, sobre todo en sitios grandes. Es la versión digital de las migas de pan con las que Hansel y Gretel así recordaban el camino para poder volver.

Un ejemplo de una ruta de temas se puede presentar de la siguiente forma:

Facultades y Escuelas > Facultad de Diseño & Comunicación > Dis. Audiovisual

Como cada palabra contiene un enlace, no sólo le entrega información precisa de dónde está el usuario sino que nos permite regresar a un solo clic de distancia a donde el usuario desee. Como una brújula dentro del sitio para navegarlo con precisión.

Otro de los puntos a tener en cuenta en el momento de desarrollar un sitio Web es el de garantizar un rápido acceso de los usuarios a la información que brinda el sitio. Esta es una de las reglas de Usabilidad propuestas por Jacob Nielsen. En muchos casos los desarrolladores piensan que una muy buena usabilidad significa desarrollar una interfase conservadora con muy poco espacio para la creatividad. Pero lejos de la realidad, desarrollando sitios usables, desde el proceso de desarrollo, promueve la creatividad de los diseñadores. Con la usabilidad en mente, los desarrolladores pueden enfocar sus esfuerzos en el diseño de simplificar las tareas del usuario y mejorar la experiencia de éste en el sitio. La usabilidad significa concentrar el esfuerzo en una fácil utilización de la interfase. Es hacer las cosas simples para los usuarios, y esto puede significar la diferencia entre el éxito y el fracaso de un sitio.

La usabilidad hace todo más fácil, excepto el trabajo de los desarrolladores.

Para poder aplicarla se requiere un cambio en el proceso de desarrollo y un nuevo método de pensamiento del proyecto de principio a fin.

Sin embargo, entender la usabilidad hace el trabajo del desarrollador más fácil y un mejor producto final. De esta manera se evita tener que volver a trabajar sobre la interfase