

Desarrollo digital. Gestión académica

Andrés Kesting

Esta área involucra dos proyectos: el Ciclo de computación gráfica y Palermo digital.

Ciclo de computación gráfica

En diseño las herramientas juegan un papel fundamental a la hora de representar, materializar la idea creativa. A lo largo de la historia estas herramientas se fueron transformando, evolucionando, adaptándose a las tecnologías que se iban desarrollando. Desde las pinturas rupestres, mezclas de aceites orgánicos y pigmentos minerales, pasando por grafito, óleo, etc., llegando a la era digital, sistemas electrónicos basados en transistores que conforman chips con una estructura básica dependiente de dos estados: encendido y apagado. En esta era digital las computadoras mediante una cantidad siempre variable de programas (herramientas) ocupan un lugar muy importante para representar y cada vez más materializar esa idea.

A partir del primer cuatrimestre de 2008 las materias que su contenido estaba basado en la enseñanza de herramientas propias de un programa, cambian a la utilización de esas herramientas con fines de lograr proyectos más profesionales. El ciclo de computación gráfica es el conjunto de talleres que pasan a ocuparse de la enseñanza de esas herramientas.

La creciente diversidad y complejidad de los programas representa un desafío para el alumno que desea aprovechar el potencial de los mismos. Estos talleres son una opción significativa para poder enfrentar ese desafío.

Uno de los mayores inconvenientes a la hora de decidir que programa utilizar es la relación costo beneficio. El alto costo de los mismos hace que la inversión para tener laboratorios bien equipados sea muy importante, si bien existen una gran cantidad de programas alternativos gratuitos (*open source*) estos en general no llegan a brindar una calidad final profesional. En los laboratorios trabajamos con los paquetes de Adobe y Autodesk. Los productos de Adobe son muy potentes y de calidad profesional en todo lo referente a diseño en general (Photoshop, Illustrator, Flash, Dreamweaver, etc.), en cuanto a los productos de edición de video (Premier, After Effects) son productos competitivos pero hay programas más profesionales. Los productos de Autodesk son muy fuertes en el diseño 3D y son ampliamente utilizados a nivel profesional (AutoCAD y 3DMax).

Si bien este no es un espacio para evaluar presupuestos me permito hacer esta aclaración con respecto a la inversión que un profesional de diseño debe hacer para trabajar con herramientas profesionales. Tomo los dos extremos.

Diseño Web: Adobe Creative Suite 4 Web Premium: 1700 u\$s, Pc clone desde 1000 u\$s. Total 2700 u\$s.

Diseño de interiores: Photoshop 700 u\$s, Illustrator 600 u\$s, AutoCAD 4000 u\$s, 3DMax 3500 u\$s, motor de representación realista Vray 1000 u\$s, Pc clone desde 1500 u\$s. Total 11300 u\$s.

Este proyecto está fuertemente vinculado al desarrollo de la enseñanza de las nuevas tecnologías con el fin de

preparar al alumno para las demandas del mercado laboral actual. En las ofertas laborales de diseño la falta de conocimiento de determinados programas es un factor excluyente a la hora de decidir sobre el profesional.

El Ciclo de Computación Gráfica es el conjunto de talleres de computación que dicta la Facultad de Diseño y Comunicación dirigidos a los estudiantes, profesores de diseño y personal de la facultad. Están dirigidos a capacitar al alumno en el dominio de programas de computación para que, posteriormente, los puedan aplicar en la resolución de trabajos prácticos y trabajos finales que las distintas carreras, asignaturas y profesores requieran.

En el Plan de Estudios de cada Carrera se especifican, en cada asignatura, los conocimientos necesarios de determinados programas para poder realizar satisfactoriamente la producción requerida en la misma. Estos conocimientos, que se denominan prerrequisitos, son obligatorios para los estudiantes que deseen cursar esa asignatura. Cada profesor lo informa al comienzo de cada cursada.

Los talleres son de carácter opcional y gratuitos. Cada estudiante decide, y por lo tanto asume la responsabilidad de esta decisión, si debe realizarlos o no de acuerdo a sus conocimientos y a las exigencias de las asignaturas que está cursando.

Todos los talleres que integran este Ciclo están modulados en cuatro semanas de duración (de una clase por semana). Los talleres tienen una carga horaria de 90 o 180 minutos por clase depende de la dificultad del programa. Cada taller se identifica con el nombre del programa de computación que se enseña en el mismo y con el nivel respectivo (Ej.: Flash I, II, III y IV). En cada nivel se enseña un conjunto de operaciones instrumentales para el dominio de dicho programa.

Si, por ejemplo, un estudiante necesita para una determinada asignatura dominar Flash y no tiene ningún conocimiento del mismo debe cursar todos los niveles en riguroso orden secuencial, sin saltar ninguno a efectos de optimizar su aprendizaje.

Si, en cambio, tiene un dominio básico de Flash puede comenzar a cursar el nivel II sin obligación de cursar el primer nivel. Y así con los distintos niveles. Si domina completamente el programa, no necesita cursar los talleres del mismo. Cada estudiante debe tener la responsabilidad de evaluarse a sí mismo para decidir desde que nivel comienza a cursar el programa respectivo, leyendo detenidamente los contenidos mínimos de cada nivel, publicados en el mini sitio de Computación Gráfica.

El taller de primer nivel de un programa (Ej.: Flash I) es básico e introductorio, para cursarlo no se requieren conocimientos previos del mismo. Para el nivel básico de todos los programas del Ciclo de Computación Gráfica solo se requiere dominio de PC y entorno Windows. Para el caso que se requiera el conocimiento previo (como prerrequisito) de otros programas se especifica en cada caso. Para el nivel siguiente (Ej.: Flash II) se requiere el dominio de los conocimientos impartidos en el nivel anterior (en este caso Flash I). El primer día de clases del taller del nivel II el profesor comprobará los conocimientos del nivel I. Es importante señalar que no se exige el cursado, se exige el dominio de los conocimientos impartidos en ese nivel.

Los talleres están abiertos a todos los estudiantes regulares de la Facultad, independientemente de la carrera que cursen. La inscripción es por sistema de alumnos (sistema por el cual los alumnos se inscriben a las materias y exámenes) por rigurosos orden de inscripción hasta colmar la capacidad del laboratorio donde se dicta el taller.

En cada cuatrimestre se permite a cada estudiante una inscripción máxima en ocho talleres y/o niveles. No se puede inscribir, en el mismo cuatrimestre, dos veces en el mismo nivel de un programa. Así, si un estudiante se inscribió en el nivel Flash II y abandono la cursada tiene que esperar hasta el cuatrimestre siguiente para volver a inscribirse en el mismo nivel.

La Facultad abre una determinada oferta de talleres y niveles en determinados días y horarios. Los estudiantes que, por su programación de clases, tengan alguna dificultad en superposiciones horarias pueden solicitar apertura de talleres en horarios especiales.

Estos son los programas que se dieron este año:

- CorelDraw es un programa muy utilizado en ilustración y diseño de gráficos vectoriales para crear logotipos, aplicaciones en papelería, folletos, presentaciones de productos, figurines, aplicaciones para Web, etc.
- Flash es un programa con el cual se crean y desarrollan animaciones y aplicaciones interactivas para Internet o de CD.
- Dreamweaver se ha convertido en la aplicación líder de diseño y programación Web en la actualidad, ya que no sólo ofrece la posibilidad de crear sitios Web sencillos, sino que permite desarrollar aplicaciones complejas de la más alta calidad.
- Illustrator es uno de los programas más utilizados en ilustración y gráficos vectoriales para crear logotipos, aplicaciones en papelería, folletos, presentaciones de productos, aplicaciones para Web, etc.
- Photoshop es el programa de edición de imágenes digitales más utilizado. Podemos obtener imágenes optimizadas para Internet, de calidad para folletos, presentaciones de productos, fondos para video, etc.
- InDesign es un programa, que contiene herramientas de autoedición, para diseñar, editar y maquetar documentos. A través de estas herramientas se pueden preparar proyectos para crear: diarios, revistas, libros, folletos, documentos varios, para su posterior impresión y distribución.
- Premier es un programa para la realización del montaje, edición y creación de películas en video digital. Para crear películas digitales, documentales, video clips, animaciones, etc.
- After Effects es un programa muy utilizado en la post-producción de video, para crear animaciones y efectos especiales visuales para web, video, cine y televisión.
- 3DS Max es uno de los programas más importantes en el diseño de animaciones e imágenes tridimensionales. Para aplicar en presentaciones de producto, representaciones de diseños de interiores, animaciones para web, para video o cine.
- AutoCAD es el programa más utilizado para el diseño arquitectónico en 2 y 3 dimensiones. En el taller se ven las herramientas necesarias para diseñar planos de edificios, productos (objetos), stands, diseños de interiores

creando vistas de planta, corte, perspectiva, etc. para su impresión.

- ArchiCAD es un programa de representación más orientado a la arquitectura, tiene herramientas muy optimizadas para poder lograr una representación realista de un proyecto en poco tiempo.

- Rhino es el programa de diseño más utilizado por los diseñadores industriales. Permite diseñar productos en 3D para mecanizarlos o para representarlos gráficamente.

- Action Script es un lenguaje de programación orientado a objetos (OOP) utilizado en aplicaciones interactivas y animadas generadas a partir del Flash. Se utiliza para la optimización mediante programación de sitios web, de aplicaciones interactivas y la introducción al desarrollo de juegos sencillos.

- Lince es un programa que provee herramientas y técnicas para administrar la gestión de producción de indumentaria.

El ciclo 1 comenzó en abril la semana del 14/04 con una oferta de 19 talleres con 9 profesores en los horarios habituales de cursada, mañana de 8:00 a 11:15, tarde de 14:00 a 17:15 y de noche 18:45 a 22:00. Todos los talleres comenzaron con el nivel I.

El ciclo 2 comenzó en mayo la semana 12/05 con una oferta de 34 talleres con 14 profesores en los horarios habituales de cursada. En su mayoría los talleres continuaron al nivel II y los que se integraron nuevos partieron del nivel I.

El ciclo 3 comenzó en junio la semana del 09/06 con una oferta de 34 talleres con 14 profesores en los horarios habituales de cursada. Los talleres siguieron la continuidad del mes anterior con los niveles II y III.

El ciclo 4 comenzó en agosto la semana del 11/08 con una oferta de 37 talleres con 19 profesores en los horarios habituales de cursada. Los talleres comenzaron todos en el nivel I y un taller espacial de Lince de un mes de duración.

El ciclo 5 comenzó en septiembre la semana del 08/09 con una oferta de 37 talleres con 29 profesores en los horarios habituales de cursada. Los talleres en su mayoría continuaron al nivel II y se repitieron algunos del nivel I.

El ciclo 6 comenzó en octubre la semana del 06/10 con una oferta de 38 talleres con 21 profesores en los horarios habituales de cursada. Los talleres continuaron al nivel III y II y comenzaron dos niveles I y un taller especial de Lince de un mes de duración. Se abrió un taller especial de Rhino para diseño industrial en un horario de medio día de 11:30 a 13:30.

El ciclo 7 comenzó en noviembre en la semana del 03/11 con una oferta de 35 talleres con 18 profesores en los horarios habituales de cursada. Los talleres continuaron al nivel IV y II y uno al nivel 2.

Para dar a conocer los talleres, cada comienzo de ciclo se repartieron aula por aula, dando una explicación de su funcionamiento, más de 750 folletos (totalizando unos 5200 entregados en mano), se publico en el diario y en carteleras en cada una de las sedes.

En el primer cuatrimestre se inscribieron más de 550 alumnos y llegaron al tercer ciclo unos 160. El segundo

cuatrimestre los inscriptos fueron mas de 450 y llegaron al cuarto ciclo unos 80 alumnos.

Para incentivar a los alumnos a terminar los talleres, en el próximo cuatrimestre implementaremos un sistema de exámenes finales al completar el cuarto modulo otorgando un certificado. Por otro lado se abrirán ofertas en el horario de medio día justo entre el horario de mañana y el de tarde para evitar la superposición de horarios con las materias y las horas muertas (horas de espera entre el la cursada y los talleres).

Las ofertas de programas que estamos ofreciendo son las adecuadas para cubrir las necesidades básicas. En mis planes esta en el próximo cuatrimestre la implementación de mas talleres para complementar los básicos como por ejemplo uno de edición de sonido con Soundbooth, aumentar la oferta de Premier y 3DS Max que son utilizados en varias carreras y mas específicos, como por ejemplo: programación con Action Script para juegos, programación para sitios web con php, representación realista con motores de representación de ultima generación (Vray), composición de animación y video para cine y comerciales, modelado y animación de objetos 3D para presentaciones y comerciales, todos requieren del buen manejo de los programas ya implementados.

Palermo digital

Los programas se van poniendo más exigentes cada año en cuanto a la exigencia del hardware. La carrera tecnológica y la exigencia de los mercados nos lleva hacia una siempre creciente demanda de trabajos con mayor definición digital (cámaras de fotos con más mega píxeles, cámaras de video de alta definición) y esto requiere de computadoras más potentes para el procesamiento de la información digital.

Con el crecimiento de las exigencias profesionales en el mercado la exigencia de los trabajos de cursada y finales se eleva también por lo tanto es necesario brindar las herramientas de hardware adecuadas.

Este proyecto le permite al alumno el acceso a computadoras de última generación, cámaras digitales de foto y de video para poder materializar los trabajos.

Palermo Digital esta compuesto por dos laboratorios de computación y cuatro espacios, un estudio de grabación de video y audio, dos islas de edición (una con control del estudio), un estudio de fotografía o video de producto.

El laboratorio Mac con una orientación al diseño grafico y de Web, tiene 16 computadoras marca Apple modelo iMac, con procesador Intel Core 2 Duo de 2.4 GHz de velocidad. Tienen 2 GB de memoria RAM. Con monitor de 20 pulgadas y disco rígido de 250 GB. Los programas instalados son los siguientes: Adobe Dreamweaver CS3, Adobe Flash CS3, Adobe Illustrator CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe InDesign CS3, Adobe Acrobat 8 Professional y ArchiCAD.

El laboratorio multimedial, orientado a diseño de imagen, web, grafico, interiores, industrial, animación, edición de video, modelado en CAD, tiene 11 computadoras con procesadores Intel Core 2 Quad de 2.4 GHz de velocidad. Tienen 4 GB de memoria RAM. Con doble monitor de 19 pulgadas y disco rígido de 500 GB. Los programas instalados son los siguientes: Adobe Drea-

mweaver CS3, Adobe Flash CS3, Adobe Illustrator CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe InDesign CS3, Adobe Acrobat 8 Professional, Adobe Premiere CS3, Adobe After Effects CS3, Adobe Soundbooth, Adobe Encore DVD CS3, AutoCAD, Revit Architecture y 3Ds Max.

El estudio de grabación de video y audio se encuentra totalmente equipado. Cuenta con cámaras DV Panasonic DVX 100 PAL, luces Fresnel y mini panorámicos, micrófonos, trípodes, etc.

El control cuenta con una isla de edición sobre una computadora con las características de las del laboratorio multimedia, sonido 5.1 y con una placa capturadota de video Canopus. Consola de audio, video caseteras DV y switcher, monitores para trabajar en conexión con el estudio.

El estudio de fotografía y video cuenta con una cámara Nikon D80 de 10 Megapíxeles, fotómetro digital para flash, mesa de toma, luces fresnel, flashes Bowens de 750 W con cajas difusoras.

La isla de edición cuenta con una computadora con las características del laboratorio multimedia, sonido 5.1 y una placa capturadota de video Canopus.

Este proyecto se fue desarrollando durante el año, estuvo terminado para fines del segundo cuatrimestre, se inauguro la primera semana de noviembre ya que hubo que remodelar el lugar. El espacio fue utilizado por más de 220 alumnos en ese mes.

Los dos laboratorios son espacios ideales para dar conferencias o talleres cortos de nuevas tecnologías. En el próximo cuatrimestre el plan es invitar a distintos profesionales, técnicos y docentes para que den charlas, clases especiales o conferencias.

Incentivar a los alumnos mediante visitas aula por aula a que lo utilicen, explicando funcionamiento y utilidad específicamente para cada materia.

Las publicaciones académicas de la Facultad de Diseño y Comunicación. Historia y trayectoria de un área de investigación y producción

Fabiola Knop

Las publicaciones de la Facultad de Diseño y Comunicación tienen su origen en un área llamada Centro de Estudios. La concentración de artículos y toda la tarea editorial que cada publicación conlleva, siempre fue responsabilidad de este departamento, que al correr de los años pudo profesionalizar su tarea, creando nuevos espacios de producción y vinculación con entidades que han dado crédito a la calidad de cada línea editorial.

Lo que en sus inicios significó, la búsqueda de docentes que produzcan artículos, se fue perfeccionando hacia una gestión más independiente, donde en la actualidad son los docentes que se acercan con sus propuestas e inquietudes profesionales, invitando a sus grupos de investigación, colegas o docentes de otras instituciones para compartir alguna publicación que se identifique con su especialidad.

Sobre esta base viene trabajando la Facultad de Diseño