

Pero el hecho es que, esta patria nuestra, que construimos día a día, y que a través de la historia, que nos ayuda a no cometer errores del pasado, es nuestra, con sus aciertos y desaciertos, con sus mentiras y sus verdades, con sus cosas buenas y malas, pero nuestra por sobre todas las cosas, con nuestras costumbres, nuestra forma de ser, de sentir y de pensar, somos lo que somos gracias a ella, y a donde vayamos estaremos orgullosos de ser parte y de sentirnos argentinos.

Considero que este trabajo representa en alguna medida, a nuestra patria y a nuestra historia desde un sector minoritario de la sociedad, pero no por ello menos importante, un sector que refleja las necesidades de la sociedad, y que emula lograr una identidad nacional que sea reconocible en todo el mundo, un sector preocupado en las problemáticas sociales, y que pretende encontrarle soluciones a través del Diseño, y que por eso merece ser escuchado, porque no son sólo los hechos políticos y económico los que definen la historia de un país, sino también aquellos hechos cotidianos que nos reflejan a toda la sociedad en su conjunto, y que lograran el día de mañana construir una sociedad más justa e igualitaria para todos.

Creo que éste es el camino, el poder escuchar todas las voces, todos los pensamientos, y sin lugar a duda, darle un espacio a lo nuevo será lo que nos guíe hacia un futuro más prometedor.

Referencias bibliográficas

- Gross, Kim. Johnson. *Accessories*. London: Thames and Hudson
- Gudiño Kieffer, Eduardo (1986) *El Peineton*. Buenos Aires: Ediciones de arte Gaglianone.
- Jonson, Anna. (2005) *Bolsos, el poder de un accesorio*. España
- Laver, James (2003) *Breve historia del traje y la moda*. Madrid: Ensayos arte cátedra. 1º edición.
- Lurie, Alison. (1994) *El lenguaje de la moda, una interpretación de la forma de vestir*. Barcelona. 2ª edición
- Saulquin, Susana (2006) *Historia de la Moda Argentina*. Buenos Aires: Emece.

- Saulquin, Susana (2010) *La muerte de la moda, el día después*. Buenos Aires.
- Revista olahla. Septiembre 2010
- Revista Para Ti. 27 de agosto de 2010.

Abstract: Different purses and bags have been used by all Argentina society throughout the bicentennial, without distinction of social class, ages, and offices. The purse has accompanied us, and our history. Surely, many would be asked, what relation has the design with the bicentennial? And more, what relation has the purse, with the bicentennial?, then; this essay tries to clear all these questions, through an exhaustive work of investigation that have carried out the students of the University of Palermo, throughout these 200 years of history and will serve to be able to make a route of the importance of this companion: "the purse".

Key words: argentine bicentennial – purses – national identity – leather – design – history.

Resumo: Diferentes bolsas e carteiras foram usados por toda a sociedade Argentina ao longo do bicentenario, independentemente da classe social, idades, e ofícios. A bolsa acompanhou à cada um de nós, e a nossa história. Seguramente, muitos perguntassem-se, ¿que relação tem o desing com o bicentenario? É mais, ¿que relação tem a bolsa, com o bicentenario?, pois bem; este ensaio procura dissipar estas preocupações, através de um exaustivo trabalho de investigação que levaram a cabo os alunos da Universidade de Palermo, ao longo destes 200 anos de história e servirá para poder fazer um percurso da importancia deste colega "a bolsa".

Palavras chave: bicentenario argentino – bolsas – identidade nacional – couro – desing – história.

^(*) **Leandra de la Paz Vallejos Martín.** Diseñadora de Indumentaria (Universidad de Buenos Aires). Docente de la Universidad de Palermo en el Departamento de Moda en la Facultad de Diseño y Comunicación.

La era digital nos desafía

Andrés Kesting y Gabriela Senarega ^(*)

Fecha de recepción: agosto 2010

Fecha de aceptación: octubre 2010

Versión final: diciembre 2010

Resumen: La creciente exigencia del mercado laboral en el cual la tecnología digital avanza día a día puso a la Facultad de Diseño y Comunicación en el compromiso de brindar al estudiante el marco necesario para su preparación profesional.

Con el objetivo de lograr el nivel de formación profesional de los estudiantes nacen los proyectos que hoy conocemos como Palermo Digital y Programa de Capacitación Digital.

Palabras claves: tecnología digital – programas (herramientas) – computadoras – talleres – formación profesional – Programa de Capacitación Digital.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 105]

La historia

En diseño, las herramientas juegan un papel fundamental a la hora de representar y materializar la idea creativa. A lo largo de la historia estas herramientas se fueron transformando, evolucionando y 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 en la cual los sistemas electrónicos están basados en transistores que conforman chips.

En la era digital las computadoras ocupan un lugar muy importante para representar y materializar esa idea a través de una cantidad de programas (herramientas) en constante evolución y crecimiento. Esta evolución obliga a los profesionales del diseño a capacitarse y actualizarse constantemente.

A partir del primer cuatrimestre del 2008 las materias cuyo contenido estaba basado en la enseñanza de herramientas propias de un programa, cambiaron a la enseñanza de la utilización de esas herramientas con fines de lograr proyectos más profesionales. Ante la necesidad de brindarle al estudiante los conocimientos sobre las herramientas nace el ciclo de Computación Gráfica. El ciclo de Computación Gráfica comenzó a dictarse en marzo de 2008 y estaba formado por el conjunto de talleres orientados a la enseñanza de esas herramientas. La creciente diversidad y complejidad de los programas representa un desafío para el estudiante que desea aprovechar el potencial de los mismos. Estos talleres son una opción significativa para poder enfrentar ese desafío.

El proyecto Ciclo de Computación Gráfica está fuertemente vinculado al desarrollo de la enseñanza de las nuevas tecnologías con el fin de preparar al estudiante 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 la selección del profesional.

El Ciclo de Computación Gráfica se abrió con el dictado de los siguientes talleres de los paquetes de programa de las empresas Adobe y Autodesk, líderes del mercado.

- CorelDraw es un programa muy utilizado en ilustración y diseño de gráficos vectoriales para crear logotipos, aplicaciones en papelería, folletos, presentaciones de productos, figurines de moda, geométrales, 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 docu-

mentos. A través de estas herramientas se pueden preparar proyectos para crear: diarios, revistas, libros, folletos, documentos varios, para su posterior impresión y distribución.

- Premiere 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 2D y 3D. 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 orientado a la arquitectura, tiene herramientas muy optimizadas para poder lograr una representación realista de un proyecto optimizando los tiempos.

- 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 idocumentaria.

El formato del Ciclo ofrecía dos talleres completos de cada herramienta por año, siendo la duración total de cada uno de ellos cuatrimestral. La oferta promedio fue de 40 talleres con 24 profesores y 800 estudiantes inscriptos.

Con el crecimiento de las expectativas profesionales en el mercado la exigencia de los trabajos de cursada y finales se eleva también, por lo tanto era necesario brindar las herramientas de *hardware* adecuadas. Por otro lado, los programas se van poniendo más demandantes cada año en cuanto a los requerimientos técnicos. 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.

A partir de esta necesidad, surgió el proyecto Palermo Digital, que le permite al alumno el acceso a computadoras de última generación, cámaras digitales de foto y de video para poder materializar los trabajos.

A comienzos de 2008 se comenzó a trabajar sobre todas

las necesidades para la implementación de dos laboratorios. Se buscó el espacio físico en la sede de Mario Bravo 1050 al mismo tiempo que se evaluaron todas las alternativas de equipos (computadoras, video, foto) existentes en el mercado, privilegiando las que contaban con características profesionales.

En noviembre de 2008 se inauguró el nuevo sector Palermo Digital, compuesto por dos laboratorios de computación – un laboratorio PC multimedia y un laboratorio MAC, un estudio de grabación de video y audio, dos islas de edición (una con control del estudio) y un estudio de fotografía o video de producto.

La evolución

A partir de la apertura de Palermo Digital, surgió la necesidad de centralizar la administración de los mencionados espacios y los ya existentes en Palermo TV, en la sede de Jean Jaurès 932. Hasta ese momento, la administración del uso de los espacios de Palermo TV era manual e informal, lo que dificultaba la optimización del uso de los espacios por parte de docentes y estudiantes. Ante la necesidad de administrar el manejo de reservas a gran escala, se desarrolló e implementó un sistema de reservas a través de la Web que logró optimizar la asignación equitativa de espacios a estudiantes y docentes de todas las carreras de Diseño.

El sistema tiene dos aspectos, uno para la reserva de espacios para profesores y el otro para estudiantes. Los profesores utilizan los estudios y laboratorios para el dictado de sus clases y acceden al sistema a través del minisitio ProfesoresDC. Los estudiantes los reservan para realizar trabajos prácticos finales y de cursada y realizan su reserva a través del minisitio de Palermo Digital o de Palermo TV. Los estudiantes cuentan con turnos de 2 horas cada uno, pudiendo gestionarse hasta dos turnos si el trabajo práctico lo requiere. Las reservas son analizadas y respondidas vía *mail* dentro de las 48 hs. hábiles de recibidas.

Desde la implementación del nuevo procedimiento de reservas en marzo de 2009 a la fecha (octubre de 2010) se registraron y procesaron más de 7600 reservas de estudiantes y 780 de profesores.

Mientras tanto, el ciclo Computación Gráfica siguió su curso. Como en todo servicio, se hacía necesario conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes a fin de continuar brindando una capacitación de excelencia que permitiera retener a los estudiantes en los talleres. En septiembre de 2009, se realizó una encuesta de calidad a todos los estudiantes participantes de los talleres. A partir de los resultados obtenidos en la mencionada encuesta y luego de un análisis detallado, se implementaron cambios significativos en los mismos, creándose así una segunda etapa en este camino evolutivo, denominada Programa de Capacitación Digital.

El Programa de Capacitación Digital introdujo cambios significativos en la composición de los talleres, tienen una duración de 18 horas cada uno, divididas en seis clases semanales de tres horas de duración cada una. Además, cada taller está estructurado en tres módulos (2 clases por módulo) cuyo objetivo consiste en generar un proyecto a través del cual se utiliza la herramienta. Se pasó así de un esquema de taller en el que se enseña-

ba la herramienta a un programa en el cual se enseña el uso y aplicación de la herramienta en un proyecto real. Al finalizar el taller y contando con el 100% de asistencia en los tres módulos, el estudiante tiene acceso a rendir un examen y, en caso de aprobarlo, la Facultad le entrega al estudiante una constancia de aprobación del taller. Estos cambios permitieron una mejor articulación con los trabajos prácticos de las asignaturas de las carreras de diseño.

La oferta de talleres es cíclica. En 2010 se abrieron cuatro ciclos de dos meses de duración cada uno con una oferta promedio de 22 talleres por ciclo. La divulgación de la oferta de cada uno de los ciclos se realiza a través del minisitio de Capacitación Digital (www.palermo.edu/dyc > MinisitiosDC > PalermoDigital > Capacitación Digital > Oferta de talleres e inscripción), publicación en el periódico mensual Diseño y Comunicación, en carteleras ubicadas en la entrada de cada sede de la Facultad y en los nuevos canales abiertos en Facebook. La inscripción está abierta a los miembros de la Facultad de Diseño y Comunicación (estudiantes, graduados, docentes y empleados) y se realiza a través del sistema implementado en la Web diseñado especialmente para ese fin.

Desde su lanzamiento, en marzo de 2010 se inscribieron 1424 estudiantes y se entregaron más de 520 certificados. La implementación de los mencionados cambios permitió disminuir la deserción al 45% general, optimizando así los recursos asignados al mencionado proyecto.

El futuro

A partir de los nuevos avances tecnológicos digitales en el ámbito del video, más específicamente enfocados en los formatos de HD (alta definición), se desarrolló una investigación a partir de la cual se tomó la decisión de actualizar el equipamiento y los programas de edición digital.

Para 2011, en Palermo Digital se habilitará una nueva isla de edición con *hardware* profesional de Apple, equipada con el paquete de edición de última generación Final Cut Studio, que incluye seis programas profesionales para el tratamiento digital del video.

Actualmente ya se actualizó el laboratorio MAC con la instalación del paquete Adobe Creative Suite 5 Web Premium y se instaló el programa Final Cut Express. En el laboratorio multimedia e islas de edición se instalará el paquete Adobe Creative Suite 5 Production Premium. Estas innovaciones permiten que los estudiantes y docentes tengan acceso a programas de última generación tales como los que se encuentran en el mercado laboral, tanto para el diseño en general como para la edición de video.

En el Programa de Capacitación Digital se está estudiando la implementación de nuevos talleres avanzados para profundizar los ya existentes orientados a objetivos de proyectos concretos profesionales y ofrecer talleres para los nuevos programas instalados.

Además, Palermo Digital abrirá un canal en Facebook creando así un nuevo medio de comunicación con estudiantes, docentes y la comunidad en general.

Abstract: The increasing exigency of the labor market in which the digital technology advances day to day put to the Faculty of Design and Communication in the commitment to offer to the student the necessary frame for its professional preparation. With the aim of obtaining the level of professional formation of the students the projects are born that today we know like Digital Palermo and Program Digital Qualification.

Key words: digital technology – programs (tools) – computers – factories – professional formation – Program of Digital Qualification.

Resumo: A crescente exigência do mercado de trabalho no qual a tecnologia digital avança dia a dia pôs à Faculdade de Design e Comunicação no compromisso de brindar ao estudante o

marco necessário para sua preparação profissional.

Com o objetivo de alcançar o nível de formação profissional dos estudantes nascem os projetos que hoje conhecemos como Palermo Digital e Programa de Capacitação Digital.

Palavras chave: Tecnologia digital – programas (ferramentas) – computadores – workshop – formação profissional – programa de capacitação digital.

(*) **Andrés Kesting.** Fotógrafo. Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Multimedia de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Gabriela Senarega. Licenciada en Sistemas (Universidad CAE-CE). Certificada como “Subject Matter Expert” en Medición del Valor y las Expectativas del Cliente (Detroit, EEUU).

Patch Adams en la enseñanza universitaria

Laura Kurz (*)

Fecha de recepción: agosto 2010

Fecha de aceptación: octubre 2010

Versión final: diciembre 2010

Resumen: Se trata de una rica experiencia en el aula y la relación docente-alumno. Una mirada sobre los distintos niveles educativos como el primario, secundario y universitario. En algunos niveles educativos es necesario el establecer límites precisos que aportan al orden del aula y a la formación del respeto por quien habla y aquel que está frente al grupo de alumnos a fin de enseñarles una actividad/actitud o simplemente un acto de pensar y reflexionar. Por último una serie de acciones muy interesantes implementadas por la docente en el aula, muy distintas al de la vieja escuela.

Palabras claves: modelos educativos – humor – creatividad – actitud – experiencias – enseñanza – aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 106]

Siempre tuve una política en mi vida: “No hagas a los demás lo que no te gusta que te hagan a vos” y aunque parecía imposible lo logré, y lo he llevado a todos los ámbitos de mi vida.

¿Quién no recuerda a esa maestra del primario que no dejaba de gritar? O esa profesora que reprobaba a los alumnos como una especie de acto de hobby, donde ya no sabíamos qué estudiar o qué decir para poder aprobar la materia...

Todos tuvimos un momento y hoy tenemos un recuerdo amargo de algún profesor o maestro que nos marcó y no exactamente para bien... ¿Esto nos enseñó algo?, ¿nos educó en algún aspecto?

En algunos niveles educativos es necesario el establecer límites precisos que aportan al orden áulico y a la formación del respeto por quien habla y aquel que está frente al grupo de alumnos a fin de enseñarles una actividad / actitud o simplemente un acto de pensar y reflexionar. Los primeros años educativos forman a ese niño como un ciudadano respetuoso de su patria, que a su vez puede desenvolverse en la sociedad como uno más; formando los valores de respeto y formando su propia personalidad dentro del grupo social que le toca vivir.

La segunda instancia, el secundario, le da la herramientas para formarse como un adulto ética, moral y socialmente hablando, donde la imagen del profesor suele llegar a ser una especie de futuro espejo y a veces un ídolo o un enemigo (¿quién no quiso parecerse o diferenciarse totalmente de un profesor/a en esa edad?), así como ocurre en esa etapa con los padres mismos.

Por lo tanto, una actitud reacia del profesor para con ese grupo puede generar dos caminos: el odio o el aprecio y una imagen que será imposible de borrar con los años y que va a ir modelando a ese sujeto a través de los años. A nivel facultad / universidad, hay muchos puntos de vista sobre cómo debe comportarse un profesor; todavía respetamos esa vieja idea de que el profesor es una persona seria, no tiene humor, y es el único autorizado a levantar la voz y retar o gritar a quien sea necesario, está solo para enseñar, así que la cara de póker es moneda corriente en el rubro. El intelectual suele ser una persona cerrada, triste que no emite sonrisa, porque eso implica parecer vacío y poco sabio.

Cada vez que me encuentro con éste modelo de profesor recuerdo aún más a aquellos educadores que tuve a lo largo de mi vida, que en vez de enseñanza solo me dejaron ganas de salir corriendo de su clase.