

Development of a methodological strategy for the inclusion of new communication digital media to the Design course pedagogical process.

How to introduce to the Graphic Design degree learning an strategy that includes the new communication technological support. Development of a practical exercise with real implementation in a last generation media. Institutional FADU Website design. From pre-impression to the pixel.

Desenvolvimento de uma estratégia pra incluir os novos medios digitais de comunicação em relação com o processo pedagógico do Taller de Desenho.

Cómo introducir ao ensino de grado do Desenho Gráfico uma estratégia que permita incorporar os novos elementos tecnológicos de comunicação, com um trabalho que combine o trabalho práctico com sua implementação real com elementos de última geração: desenho do Web Site Institucional da Faculdade da Arquitetura, Desenho e Urbanismo. Da impressao ao píxel.

Incorporación de nuevos soportes tecnológicos a la enseñanza del Diseño Gráfico.

Arq. Ricardo Méndez

Facultad de Arquitectura.
Universidad de Buenos Aires. Argentina
webmaster@fadu.uba.ar

Arq. Diego Pimentel

Facultad de Arquitectura.
Universidad de Buenos Aires. Argentina
webmaster@fadu.uba.ar

Desarrollo de una estrategia metodológica para la inclusión de los nuevos medios digitales de comunicación en relación al proceso pedagógico del Taller de Diseño.

Cómo introducir en la enseñanza de grado del Diseño Gráfico una estrategia que incorpore los nuevos soportes tecnológicos de comunicación, con un ejercicio que articule un trabajo práctico con su implementación real en un soporte de última generación: diseño del Web Site Institucional de la FADU. De la pre-impresión al píxel.

“La segunda revolución industrial no se presenta como la primera, con imágenes aplastantes como laminadoras o coladas de acero sino como los bits de un flujo de información que corre por circuitos en forma de impulsos electrónicos. Las máquinas de hierro siguen existiendo, pero obedecen a los bits sin peso”

Italo Calvino

1. Estudio de factibilidad para la implementación del ejercicio. Diagnóstico.

1.1. Análisis de los recursos humanos

a. Se detecta en docentes y alumnos:

Falta de conocimientos técnicos sobre los nuevos soportes tecnológicos. Correcta valoración estética sobre los desarrollos de sites profesionales, pero marcadas limitaciones para evaluar la efectividad comunicacional de las piezas según sus requerimientos funcionales. Esto repercute en el desconocimiento de las formas de acción del profesional gráfico en estas nuevas áreas de intervención y de desarrollo de estrategias de comunicación aplicadas a los nuevos soportes.

Conocimientos insuficientes sobre los nuevos medios digitales. Existe un acabado conocimiento de los programas gráficos para el desarrollo de la imagen digital que aún resultan insuficientes para la implementación material de una Web.

Bajo porcentaje de conexión a Internet.

b. Falta de profesionales del diseño especializados en tecnología de redes y Web incorporados a la enseñanza universitaria. Presencia de técnicos con amplio conocimiento de las nuevas tecnologías pero sin conocimientos específicos sobre la disciplina gráfica.

1.2. Recursos materiales

a) Ausencia de bibliografía de apoyo, es decir de un “corpus” teórico referido al Diseño Gráfico y los nuevos soportes digitales. Existe una gran cantidad de información general a través de notas con diferentes encuadres de la temática, pero poca especificidad sobre la disciplina. Gran cantidad de impresos sobre trabajos profesionales condicionados por el mercado.

b) Falta de infraestructura adecuada para la enseñanza de la gráfica digital. Infraestructura desarrollada para sistemas tradicionales de enseñanza que no contemplan las necesidades pedagógicas de los nuevos soportes. Equipamiento digital insuficiente y en algunos casos obsoleto. Falta de infraestructura para clases teóricas con sistemas de visualización, a escala del Taller, conectados a la red.

1.3. Conclusiones

Ante el peso tecnológico desarrollado por los países centrales debemos generar estrategias que compensen y equilibren esa relación desde la originalidad en las propuestas pedagógicas para el desarrollo de sistemas de enseñanza equivalentes, adaptados a una realidad periférica.

Desde la visión de la levedad sobre la pesadez enunciada por Calvino y traspolada al sistema de enseñanza, estamos convencidos de que las capacidades creativas pueden superar los impedimentos materiales.

A partir del diagnóstico de situación consideramos que la mayoría de los problemas detectados podían solucionarse de forma satisfactoria (total o parcialmente) a través del desarrollo conceptual por sobre los requerimientos materiales. Por lo expuesto, se consideró pertinente continuar con el proyecto para la implementación pedagógica del ejercicio.

2. Desarrollo de una estrategia pedagógica para la implementación de un ejercicio de diseño que incorpore los nuevos soportes tecnológicos digitales.

2.1. Conformación de un equipo de trabajo interdisciplinario

Por lo expuesto en el diagnóstico quedó clara la imposibilidad de desarrollar un ejercicio de estas características contando solo con el cuerpo de conocimiento que se conformaba en el Taller de Diseño. Por esta razón se decidió trabajar con una estructura docente interdisciplinaria que conjugase el conocimiento teórico-práctico tradicional del diseño con el lenguaje y la tecnología del nuevo

medio. Se conformó una dirección de proyecto encabezada por el Titular de Cátedra y el Administrador de Red de la FADU, un cuerpo docente conformado por un adjunto, tres docentes y dos ayudantes y un docente para el asesoramiento técnico específico para la implementación de los proyectos.

2.2. Capacitación del equipo de trabajo.

A partir del nuevo soporte y sus características, se definieron los conocimientos necesarios que debían transmitir los docentes. Para descubrir las diferencias que existen entre la comunicación bidimensional, analógica y estática, y un soporte digital, virtual y dinámico; es necesaria la búsqueda de estrategias pedagógicas desarrolladas por fuera de los esquemas de enseñanza preestablecidos. Se analizó este nuevo medio desde el trinomio comunicación-estética-función, y se realizó un análisis profundo sobre los tres ejes semióticos de la comunicación: semántica, pragmática y sintaxis.

Es importante entender que frente a estas nuevas problemáticas debemos tomar distancia de los esquemas tradicionales de comunicación y replantearlos desde los requerimientos específicos de los nuevos medios tecnológicos de comunicación e información.

2.3. Definición de la temática a desarrollar.

2.3.1. Necesidad de implementación real del ejercicio.

En el sistema tradicional de enseñanza las temáticas que se utilizan se pueden configurar como un simulacro de la realidad, ya que la materialización tecnológica y las características reales del soporte son conocidas de antemano por el alumno.

Ante un soporte tecnológico con características nuevas y particulares, la posibilidad de implementación real lleva al alumno a la necesidad de investigar, definir y conocer los aspectos normativos y fácticos de materialización. De este modo el ejercicio se traslada del eje de la utopía al eje de la realidad (paradójicamente una realidad virtual).

Es así como se yuxtaponen dos niveles de conocimiento. Por un lado aquellos adquiridos en el aprendizaje del diseño gráfico y por otro las pautas que definen la lógica del soporte digital. Estos dos niveles no operan como canales independientes, actúan a modo de layers, capas de conocimiento superpuestas, conformando una unidad proyectual.

2.3.2. Definición del comitente

Para la elección del comitente se debía buscar una institución con rasgos aprehensibles y reconocidos por el alumno, alejado de las problemáticas estrictamente comerciales, existentes en la red y que nos muestran una alta polución visual. Era imprescindible elegir una institución que tuviera una estructura organizativa adecuada, con varios niveles jerárquicos de información y además una diversidad en su conformación horizontal. La institución debía poseer un sistema de web site que precisara ser reformulado.

La Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA resultó la opción más adecuada debido al alto reconocimiento que poseían de la institución, los docentes y alumnos que intervendrían en el proyecto.

2.4. Definición del Programa de Necesidades

Se estableció la necesidad de reformular la totalidad del web site de la FADU, tanto desde su imagen, contenido comunicacional, el carácter de la información y la dinámica de recorrido. Tomando como base el site existente se generó un programa de necesidades para el nuevo diseño de la web de la FADU.

2.5. Enunciado del ejercicio

Definido el comitente y la temática se especificaron:

a) Metodología:

- Contenido Conceptual: Incluye toda la etapa de investigación y análisis del comitente, sus características y necesidades. Definición del problema de comunicación, análisis de

alternativas. Elección de la estrategia comunicacional a implementar.
 - Contenido Formal: Explica la forma de materialización del partido conceptual escogido. Determina las características de la realización técnica según valores de economía, funcionalidad y estética. Explicita la necesidad de establecer relaciones gráficas para relacionar la información.

b) Implementación: Define las normas y condiciones de entrega, establece formatos de papel y formatos digitales.

3. Diseño de una metodología para la realización del ejercicio.

3.1. Realización de un apunte teórico-práctico.

3.1.1. Enunciado del ejercicio -descrito en el punto 2.5-

3.1.2. Caracterización del esquema de la Información

El carácter ideológico de la presentación de la información y el agrupamiento y nomenclatura de los paquetes temáticos, son algunas de las formas de relacionar los pensamientos y la historia de las instituciones con su producción cultural. Es la manera de estructurar su discurso.

Desde esta óptica, el discurso epistemológico de la FADU nos habla de una Facultad contenedora de un campo conceptual propio, el campo proyectual. Estos valores de Facultad y sus resultantes prácticos constituyen una trama de información compleja a resolver. Para lo cual se tomaron en cuenta las siguientes pautas:

- que identifique a una Facultad de diseño
- que pueda cargarse rápidamente
- que posea un esquema que economice recursos
- que permita poder visualizarse en las diferentes plataformas
- que garantice el acceso a la mayoría de los usuarios, con diferentes tipos de configuración de monitor, colores y velocidad de conexión; lo que implica el carácter democrático de la difusión de la información.

3.1.3. Pautas de implementación tecnológica

Fueron desarrolladas las nociones de hipertexto, multimedia e hipermedia, haciendo hincapié en las diferencias existentes entre ellos. El concepto de multimedia implica un software que se ejecuta en nuestro ordenador consultando la información desde un disco de sólo lectura incorporando formatos de video y sonido. En cambio los hipertextos implican una relación entre computadoras que se conectan a una red física [Internet] a través del espacio abstracto de la WWW y que se enmarcan en las relaciones denominadas «cliente-servidor».

También se plantearon las nociones de interfaces de los distintos tipos de browsers, los sistemas operativos utilizados y los elementos de interactividad directa e indirecta. Señalando que las páginas diseñadas por los alumnos deberían resolverse en HTML y Javascript, considerando el Java un lenguaje muy potente, pero que hace que las páginas se carguen más lentamente.

3.2. Realización de un ejercicio previo.

El ejercicio previo buscaba introducir al alumno en el área de la problemática conceptual que posteriormente debía implementar en el práctico. Se pretendía introducir al alumno en el marco de la comunicación institucional desarrollando el trabajo sobre un soporte tradicional. Sin la presión de un nuevo soporte tecnológico desconocido, el alumno podía conceptualizar problemas institucionales similares a los que debería enfrentar en el trabajo práctico posterior.

3.3 Desarrollo de clases teóricas específicas de la disciplina gráfica vinculada al soporte. Análisis de ejemplos on-line.

Se optó, al tratarse de una primer experiencia, por diferenciar los aspectos gráfico-tecnológicos de los aspectos estrictamente técnicos de implementación. Una primera teórica trató los aspectos de la gráfica institucional y su forma de aplicación en todos sus soportes, incluyendo los digitales. La segunda teórica se trató de ejemplos de instituciones similares a la propuesta y como

implementaban sus Web. Se analizaron los niveles de pertinencia de la información, el funcionamiento de los diferentes sites y se plantearon los análisis de las relaciones gráficas como nexo de la información. Las clases teóricas fueron dadas por el Prof. Titular y el Asesor Técnico de forma conjunta. Esto buscaba unificar la idea de totalidad del problema a resolver sin diferenciar los aspectos gráficos de los aspectos tecnológicos del nuevo soporte.

Para la elección de ejemplos on-line, dada la proliferación existente en Internet de sitios saturados de un lenguaje comercial, resultó difícil encontrar sites que manejasen una estructura compleja de información y a su vez, lo hicieran desde la lógica operacional deseada. Los alumnos pudieron evaluar los aspectos comunicacionales, estéticos y funcionales de diferentes sites, sus puntos fuertes, sus falencias, la relación concreta del diseño gráfico con este nuevo medio y los diferentes niveles de intervención gráfica en las propuestas.

3.4. Etapa de organización de la información de carácter técnico-comunicacional

Esta etapa de trabajo consistió en el análisis de la estructura organizativa de la FADU y su esquema de información: organigrama de funcionamiento.

Se estableció que un web site no debe cristalizar una forma material de organización en formato digital. Por el contrario, debe responder de forma clara, rápida y dinámica a una nueva estructura de información que establezca conexiones virtuales que en la realidad material serían imposibles de realizar. Del análisis de esta información se pasó a la reestructuración del nuevo Web para la FADU. Se produjeron modificaciones acordes al soporte, nuevas relaciones inexistentes hasta ese momento y las prioridades de la información según demandas presentes y futuras. Así también se tomó en cuenta los diferentes perfiles de usuario y sus necesidades tanto generales como particulares.

Cada equipo presentó una propuesta del nuevo

organigrama del site. De la evaluación de las propuestas, la Cátedra sintetizó seis esquemas posibles de implementación y finalmente los equipos escogieron un esquema que consideraban más adecuado.

3.5. Etapa de proyecto

En esta etapa se completa la cantidad de pasos metodológicos necesarios para la implementación proyectual del site. Los alumnos desarrollaron sus proyectos definiendo primero sus partidos conceptuales, y la correspondiente bajada gráfica: partido gráfico.

El sistema de corrección en el taller fue interdisciplinario, sobre papel pero teniendo en cuenta:

- Proporciones de monitor, escala tipográfica, su adaptación a los diferentes formatos de monitor y plataformas

- Tratamiento de la imagen en función al tipo de archivo y a su peso,

- Dinámica de los botones y pantallas, relaciones entre páginas digitales

- Elementos de conformación standard (scrollbars, frames, paletas de colores, etc.)

- La necesidad de la inclusión de plug-in y elementos auxiliares al tipo standard HTML

- Criterios compositivos y de organización de la información en pantalla

- Conceptos de control de navegación y elementos de apoyo

Para dinamizar el sistema de corrección y encuadrar el ejercicio en el contexto hipermediático, se implementó una página web de consulta "on-line" para que los alumnos tengan acceso a todo el material bibliográfico, links de interés seleccionados por el equipo docente y una serie de "FAQ" sobre los problemas comunes presentados durante el ejercicio (www.fadu.uba.ar/mendez). Esta etapa de trabajo finaliza con una pre-entrega que sirve para corrección y ajuste de cada proyecto en su totalidad gráfico-tecnológica.

3.6. Configuración de la entrega de proyecto

En esta etapa se configura la forma de entrega de los proyectos en formato papel con una cantidad de información que permite evaluar la totalidad de cada uno de ellos. Además del desarrollo de las diferentes pantallas y páginas, se entrega la configuración de botones a escala conveniente y las imágenes con una definición adecuada para su evaluación.

3.7. Verificación en formato digital

De las entregas se selecciona, según cada proyecto, las pantallas que por diferentes motivos se consideran pertinentes de llevar a formato digital. Se realizan maquetas digitales a escala real del monitor. El formato solicitado fue JPG o TIF para su posterior recorte y adecuación al mapeado y programación según tuvieran texto en recursos vectoriales o en imágenes.

La corrección final del ejercicio se realizó sobre formatos papel y digital (maqueta) y en la decisión de la calificación de cada proyecto intervino la totalidad del equipo interdisciplinario.

4. Análisis y evaluación de la primer experiencia pedagógica en el Taller de Diseño basada en la lógica de los nuevos soportes digitales.

De la evaluación de esta primer experiencia pedagógica se concluye que:

- a) Es posible implementar esta estrategia en Unidades Académicas con sistemas masivos de enseñanza.
- b) La falta de infraestructura tecnológica adecuada no impide el aprendizaje y la ejercitación sobre los nuevos soportes.
- c) Los alumnos incorporan correctamente los conocimientos referidos a los nuevos medios tecnológicos.
- d) Los productos generados en el Taller de diseño poseen un alto porcentaje de implementación real
- e) Este tipo de ejercitación se puede desarrollar en el Taller en tiempos y formas similares a otras ejercitaciones sobre soportes convencionales.

f) Resulta aconsejable la incorporación de este tipo de ejercicios a los programas del último nivel de la materia Diseño Gráfico, reforzando el perfil del egresado hacia áreas no tradicionales de la disciplina.

g) La incorporación de estos nuevos códigos virtuales a la enseñanza del DG depende, en gran medida, del riesgo y el compromiso que deben asumir los docentes y las Instituciones de enseñanza de la disciplina gráfica.



Fig.1 Carreras. Página de Item.
Autores: Carreirera-Aquilanti



Fig.2 Homepage,. Diseño del Homepage.
Autores: Geraci-Carballude

Incorporación de nuevos soportes tecnológicos a la enseñanza del Diseño Gráfico.



Fig.3 Welcome.Página de bienvenida, previa al Homepage.
Autores: Geraci-Carballude



Fig.4 Homepage2. Diseño del Homepage.
Autores: Carrera-Aquilanti

Bibliografía

- Italo Calvino**, Seis propuestas para el próximo milenio. Siruela 1989, 1994. Madrid
- Douglas Comer**, El libro de Internet, Prentice Hall Latinoamericana, 1995. México DF
- Lamont Wood**, Gráficos en Web, Prentice Hall Latinoamericana, 1998. México DF