

La realización de proyectos profesionales en la era digital: una visión como estudiante

Gloria Benítez Perera
gloria@isdi.co.cu
ISDI

Resumen

En los tiempos actuales, el diseñador debe ser capaz de trabajar de acuerdo con las condiciones que se presenten. De los tantos modos de actuación que puede tener, quizá el menos mencionado (o gustado) sea el de realizador, entre otras cosas porque —aparentemente— no permite exponer un alto nivel de creatividad, además de exigir el dominio de varios software, en el mejor de los casos. El trabajo expone algunas experiencias docentes y creativas, mediante las cuales el estudiante de diseño demuestra que puede dominar las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones (TICs) y aplicarlas con profesionalismo a los retos que se le impongan.

Los facilismos en la tecnología

Resulta prácticamente imposible en estos tiempos desconocer las NTIC como herramienta de estudio y trabajo. Su dominio y correcto uso, pueden beneficiar a cualquiera que acceda a ellas en función de un objetivo. El diseño no ha dejado de participar en esta carrera que impone la era digital: más aún, la ha convertido en su aliada y ha sabido sacarle amplio provecho.

Ahora bien, no por su capacidad de “facilitar” las cosas, la tecnología deja de requerir tiempo para el logro de los resultados deseados, y es esa una de las agravantes del asunto: el creativo prefiere tener la posibilidad de seguir proyectando mientras tiene como respaldo a “otro” que culmina la labor comenzada. He aquí donde entran los realizadores, que son los diseñadores (o no) que fungen como “otro (s)” detrás de un proyecto.

El “otro”

Con el paso del tiempo, la labor del realizador ha sido subvalorada paulatinamente en muchos ámbitos, sobre todo bajo la falsa creencia de que es tácitamente imposible crear mientras se realiza. Este mito es fácilmente liquidable sólo con el sencillo análisis de que durante el proceso de conceptualización, las soluciones propuestas no han alcanzado aún un grado de madurez tal que permita llevarlas a la práctica. Esa maduración ocurre durante las etapas subsiguientes, las cuales corren a cargo casi enteramente del realizador, y es ahí donde están los mayores retos: “convertir en realidad” el proyecto en que se está trabajando.

Bajo esta premisa es fácil comprender que cuando se trata de solucionar tecnológicamente una silla o minimizar acciones de uso en la interacción con una página web, es el realizador quien colabora más cercanamente con las soluciones – a veces incluso de manera determinante – para dar la estocada de gracia que hace posible que en algún momento alguien se siente en esa silla, o no cierre la página web porque se ha mortificado haciendo clicks.

¿Ser o no ser (realizador)?

Así como sería necio pensar que podríamos hacer las mismas cosas que hacemos hoy con tecnología prescindiendo de ella, sería insulso creer que el papel del realizador puede decantarse eternamente. Cuando se dice “realizador”, más que hablar de un ente físico cuya tarea sea proyectar, se habla de un modo de actuación, de un rol que se juega durante el proceso de diseño, recaiga o no en el propio diseñador.

El papel de realizador han de tomarlo todos (o casi todos) los diseñadores, especialmente aquellos que estamos aún en formación, e incluso mejor es cuando podemos desempeñar este y otros roles a la vez. Este tipo de experiencias tienen, como pocas, la facultad de prepararnos para la vida profesional con una visión más global de las situaciones. De ahí que – como profesionales – podemos y debemos (a veces, incluso, tenemos) que ser

realizadores, pero eso resulta tan positivo como pocas veces podemos imaginar.

Multimedia y “multi-visión” del diseño

La experiencia de la Realización Digital comenzó en el año 2005 como un proyecto conjunto del Instituto Superior de Diseño (ISDI) con el Instituto Politécnico de Informática “Fernando Aguado y Rico” (IPI FAR). Diseñadores y profesores del ISDI aplicaron exámenes de aptitud a un grupo de jóvenes informáticos del segundo curso bajo la propuesta de crear técnicos capaces de manejar – además de las especialidades predeterminadas ya por el programa de estudios de informática – un grupo de software específicos de diseño y conocimientos básicos de la materia que les permitieran convertirse en los “hacedores” de los diseñadores, orientados tanto al diseño de comunicación visual como al industrial.

Muchos aceptamos con gran satisfacción el proyecto, y lo quisimos llevar a cabo con tal grado de pertinencia que la primera graduación fue todo un éxito: se había logrado un grupo de técnicos capaces, con muchas ganas de hacer y con un futuro prometedor. Varios de nosotros decidimos presentarnos entonces en el Superior, deseosos de extender nuestros ya amplios horizontes.

Al iniciarse el primer curso comenzaron los retos: se avecinaba el evento FORMA 2007, y era necesario producir el CD que contendría las memorias del evento en formato multimedia. Tuvimos la gran suerte de estar en el momento y lugar indicados, y que nuestra tan reciente preparación nos permitiera poder participar como realizadores en aquel proyecto.

Las lecciones fueron miles: buenas y no tan buenas, pero lo mejor de todo fue (y eso – hemos de confesar – lo comprendemos ahora) habernos hallado imbricados en un proyecto tan serio que marchaba aparejado con las clases, y tener la condición de no poder abandonar una cosa por la otra. Igual de buena fue la posibilidad de interactuar con profesionales del diseño y la comunicación, y poder aprender de ellos a cada minuto.

La experiencia ganada y el resultado alcanzado garantizaron que para la cita del 2009 volviésemos a estar presentes, esta vez ya como estudiantes del tercer curso en la especialidad de Diseño Industrial. Esta otra característica hizo posible que mientras aprendíamos a diseñar productos para niños o muebles para jóvenes, estuviésemos puestos en la creación de otro producto multimedia de tal envergadura, pudiendo tener a la vez, múltiples visiones del diseño que dan idea de la versatilidad que puede alcanzar el mismo.

Luego de estos han continuado llegando otros proyectos que plantean desafíos similares y exigen del mejor esfuerzo para lograr mejores resultados.

Los resultados finales

Es incuestionable que estas experiencias han brindado a sus participantes una visión más integral de su profesión, que incluso es capaz de salirse de cánones pre-establecidos. El resultado más verídico, aunque intangible, es que sus

protagonistas han podido asumir estos retos, los cuales les han servido como preparación para la vida profesional. Pero quizá lo más gratificante para ellos sea, la satisfacción de haber podido aportar algo al ISDI: de manera modesta, intentar recompensar (aunque no creemos que sea posible alguna vez) todo el conocimiento que hemos adquirido dentro de las paredes del Instituto.

En nuestra experiencia, el uso de Adobe Flash y otros software complementarios en el desarrollo de productos multimedia, ha permitido resultados visuales más dinámicos y que garantizan la posibilidad de priorizar el factor uso en la comunicación de diseño de interacción. Además, no es menos cierto que el realizador se vuelve más experto con la práctica, y es capaz de evolucionar en las soluciones que emplea, resolviendo aspectos de diseño más conectados con cómo va a funcionar el producto.

La posibilidad de dominar la mayor parte de los aspectos de este software específico (diseño, maquetación, programación, etc.) permitió que el trabajo fluyese de mejor manera que cuando se dispone de un gran equipo multidisciplinario. Aunque también implica el infortunio de que el realizador ha de asumir todas las tareas disponiendo del mismo período de tiempo. Aún así, debemos reconocer que experiencias como estas demuestran cómo el estudiante de diseño de hoy puede ser capaz de desenvolverse con éxito en medios mucho más parecidos a la realidad de lo que se piensa, alcanzando beneficios para la institución, los profesionales que le instruyen e incluso para él mismo.

Los proyectos

Entre los proyectos realizados se encuentran:

- Multimedia “Gestión de la Enseñanza de las TIC”, que recoge documentos digitales relacionados con el proceso de enseñanza de las TIC en la universidad. Los autores del proyecto son Prof. Dr. Juan Emilio Martínez Martínez, Prof. Dra. Ida Marianela González Hernández, Prof. Arq. Miriam de la Caridad Abreu Oramas, Ing. Gisell González-Peña González. El proyecto ha quedado inconcluso.
- Multimedia “FORMA 2007. Memorias del Evento”. Incluye materiales relativos a la Conferencia Internacional de Diseño FORMA del año 2007, tales como ponencias, conferencias e información acerca del país invitado y el país anfitrión. El diseño corrió a cargo de: Prof. D.I. Laura Salgado Zabala y Prof. D.I. David Fernández Fonseca. La realización estuvo enfocada al macro-concepto de diseño desarrollado para el evento, garantizando la mayor sencillez posible en el proceso de interacción con el usuario. (Imagen 1)
- Multimedia “FORMA 2009. Memorias del Evento”. Al igual que el realizado para la cita del 2007, este producto recoge materiales relativos al evento. El diseño fue propuesto por la Prof. D.I. Meyling Marrero Pérez. De acuerdo a la fecha, el evento estuvo ubicado cronológicamente en el marco del 25 Aniversario del ISDI, por lo cual las

soluciones gráficas y de interacción tuvieron mucho que ver con una imagen del evento más pertinente al Instituto como sede emblemática del diseño cubano. (Imagen 2)

- Multimedia “Pensando en Grande”, enmarcado en las actividades con motivo del 25 Aniversario, se empleó como publicación que dio a conocer al ISDI y sus quehaceres en otros ámbitos afines al diseño. El proyecto estuvo a cargo, además, de: Prof. D.I. David Fernández Fonseca. (Imagen 3)
- Multimedia para el Congreso y Asamblea de la ALADI en La Habana, 2010. El diseño estuvo enfocado en el concepto creado para el evento de manera integral, así como para la función del producto: exponer de forma organizada y coherente los documentos relativos al evento como parte de las “memorias” del mismo. (Imagen 4)
- Multimedia “Tan Cubano como las Palmas”. Monografía acerca de la vida del héroe cubano Camilo Cienfuegos, luchador de la etapa pre-revolucionaria. Contiene documentos e imágenes acerca de su vida y su quehacer, facsímiles de documentos originales, videos y recopilaciones de datos acerca de cómo la figura de este titán perdura todavía. El diseño estuvo a cargo de Daniel Plutín Amigó, y el tratamiento de imágenes y video fue hecho por Orlando Pulido Chapeaux ambos estudiantes del ISDI en ese momento. El proyecto original partió de la Prof. MsC. María Eugenia Azcuy Rodríguez.
- Multimedia “Rivadulla: la huella perdurable”. Otro proyecto monográfico, pero esta vez, acerca de la vida de uno de los más reconocidos diseñadores gráficos cubanos de todos los tiempos: Eladio Rivadulla Martínez. Este material contiene una galería de imágenes de una parte importante de la obra del maestro, así como videos, entrevistas, escritos del propio Rivadulla en su labor como periodista, y opiniones de críticos expertos acerca de su vida y obra. El proyecto original está siendo desarrollado por la Prof. MsC. Flor de Lis López Hernández, con diseño del Prof. D.I. David Fernández Fonseca. (Imagen 5)

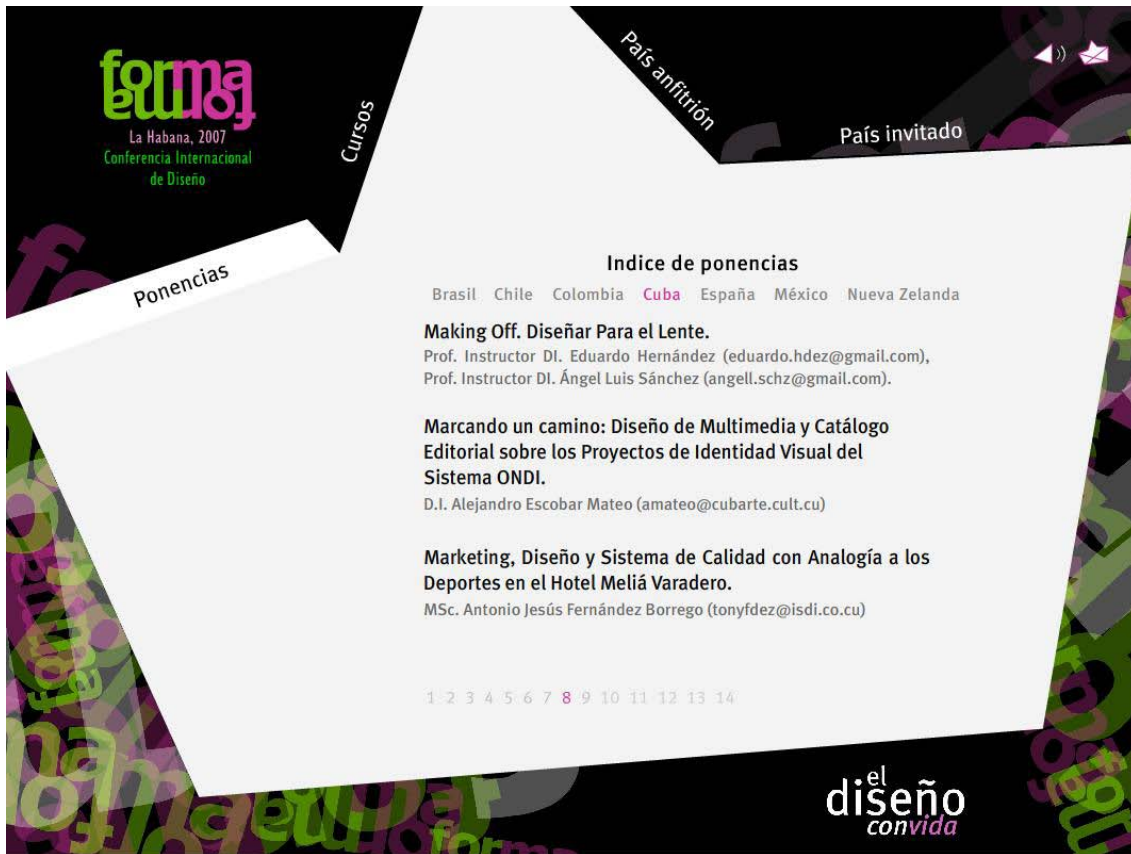


Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5