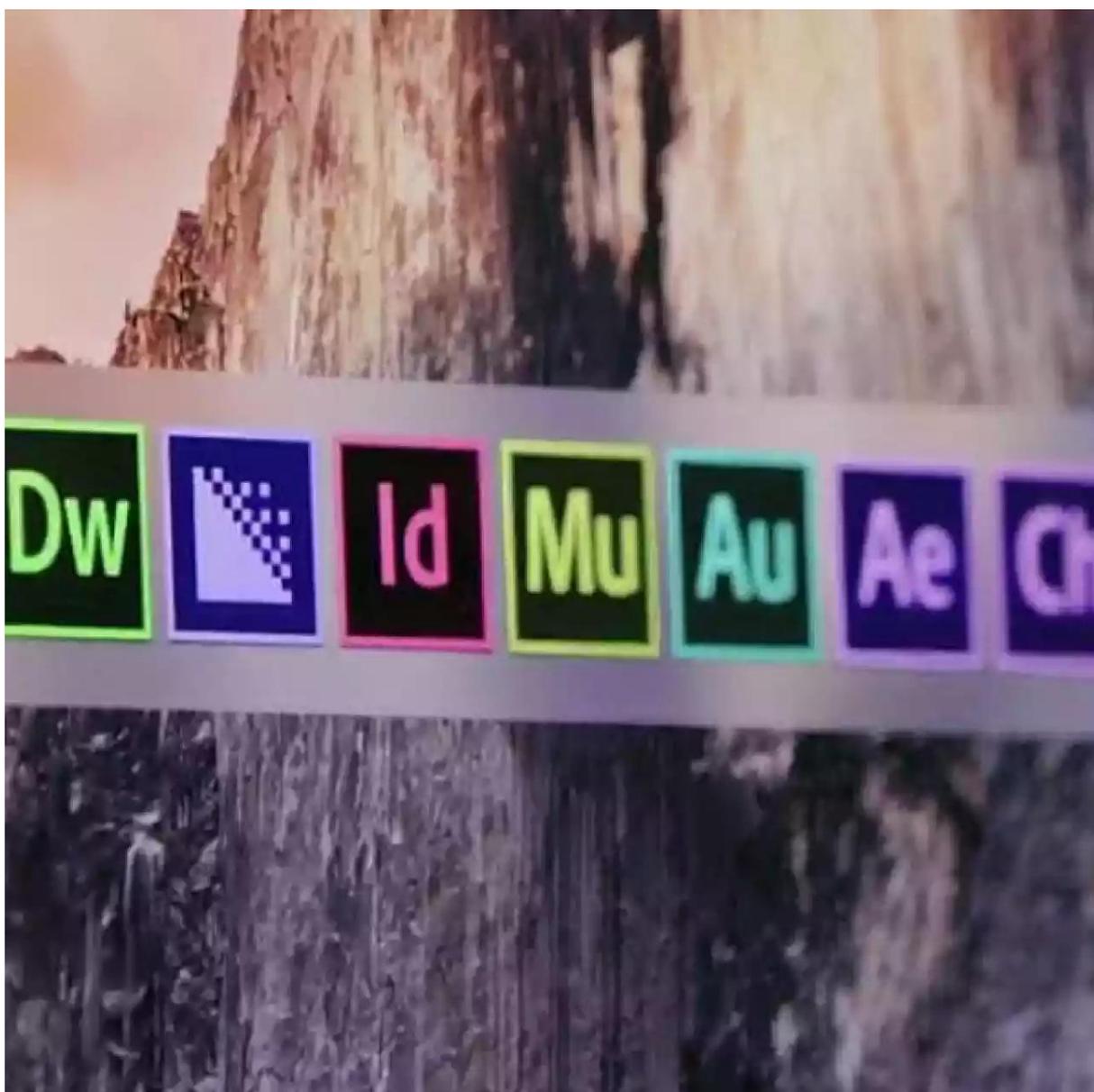


Adobe en la enseñanza superior del diseño gráfico

Por Lluisa Diaz

Etapas para la integración de aplicaciones informáticas en la enseñanza del diseño gráfico.



Fotograma extraído del vídeo promocional de Adobe Creative Cloud 2016 publicado en la web oficial de Adobe.

En las últimas décadas hemos sido partícipes de una incipiente transformación en el mundo

del diseño gráfico. Las nuevas tecnologías se han fusionado en los procesos productivos de esta disciplina. El futuro profesional de aquellos que se dedicaran a esta actividad interdisciplinar dependerá de su proceso de aprendizaje. Una preparación totalmente acorde al mundo laboral les facilitará su inserción. Parte de ello pasa por el dominio de las herramientas digitales. Por esa razón, desde sus inicios el estudiante ha de habituarse en las diferentes materias a la utilización de programas adecuados. Esta asimilación de contenidos y habilidades será constante, interconectada y creciente. Aunque existe software libre para diseño gráfico de calidad, es imprescindible ser realista y asumir la importancia del paquete Adobe. El trabajo online y el almacenamiento en la nube de los últimos años han llevado a la supremacía del *Adobe Creative Cloud*¹ (anteriormente Adobe Creative Suite) en las empresas dedicadas al diseño gráfico. Consecuentemente hemos de adecuar las programaciones docentes superiores en diseño gráfico a la amplia gama de utilidades y recursos gráficos ofrecidos por Adobe. Esto requiere de una gran dedicación, tanto por parte del profesorado en la adecuada interconexión de los contenidos, así como del estudiante en su actitud permanentemente abierta a nuevos conocimientos. Los centros docentes asumirán la responsabilidad de proporcionar estos recursos a la comunidad universitaria.

Etapas de aprendizaje en los programas profesionales de Adobe

La expresión «no se puede empezar la casa por el tejado» puede ser aplicable a estudiantes que ya en primer curso de diseño quieren realizar trabajos que requieren de una amplia preparación. Un sitio web, una animación, una maquetación... con un cierto nivel de excelencia no puede ser efectuada a los pocos meses de comenzar. Los programas informáticos como los idiomas requieren de una fase de aprendizaje lenta y continua, así como de una buena base. Por ejemplo, no se puede pretender dominar el diseño editorial sin saber la diferencia entre los diferentes formatos de imagen.

Esta visión no está quitando para nada importancia a la asimilación de conceptos teóricos y prácticas analógicas. Al contrario, son totalmente complementarios y enriquecedores. Es más, muchas veces un buen dibujo vectorial puede ser producido de un buen dibujante analógico. La integración de saberes analógicos y digitales es el secreto para una buena perspectiva del diseñador gráfico dentro de la transversalidad de su trabajo.

Si nos centramos en el paquete Adobe Creative Cloud se establecen las siguientes pinceladas para una adecuada inserción de los contenidos en los años de aprendizaje del estudiante, dividiéndose en tres etapas: inicial, intermedia y final.

Etapas Inicial

El estudiante ha de conformar una base de conocimiento que permita unos cimientos sólidos donde construir, metafóricamente, una edificación de grandes dimensiones. Por tanto, si queremos que no se desplome tiene que estar bien fundamentada. Los programas o aplicaciones de Adobe imprescindibles en esta etapa son: *Photoshop*, *Illustrator* e *Indesign*, en ese orden de asimilación e impartición. Puede ser que en distintas materias se intercale el orden o se impartan simultáneamente. Esto es aceptable siempre que sea para desarrollar

conceptos muy concretos y actividades con un nivel de dificultad básica.

- *Photoshop* da al alumno los conocimientos imprescindibles no sólo para el tratamiento y la manipulación de la imagen digital compuesta por píxeles sino para interpretar las diferentes extensiones de imagen, los modos de color, el número de bits por canal de color y otros conceptos iniciales.
- *Illustrator* proporciona la habilidad de manipular y tratar el dibujo vectorial diferenciándolo de la imagen *bitmap* que trabaja el Photoshop, descubriendo las posibilidades del calco interactivo y la maquetación de productos gráficos, con un nivel de baja y media complejidad que no requieran de página maestra. Así como las posibilidades de la tipografía vectorial.
- *Indesign* permite no sólo maquetación de alta complejidad (multi-página) sino también la integración de la diversidad de formatos de imagen tratados previamente en Photoshop e Illustrator, siendo también un perfecto programa para la iniciación del alumnado en el ámbito multimedia y en los productos interactivos. En este proceso se tratan las funcionalidades de conversión a otros formatos como los propios del programa Acrobat Pro DC: los PDF interactivos.

Etapas intermedia

Una vez que el alumnado tiene esa formación básica e imprescindible puede continuar su aprendizaje profundizando en los programas anteriores con actividades cada vez menos pautadas, pero sí más creativas. En este momento se continua el proceso evolutivo de aprendizaje incorporando en los contenidos programas como:

- *Animate* (anteriormente Flash): los estudiantes podrán avanzar en el tratamiento de la imagen vectorial pasando de la imagen estática trabajada con el Illustrator a la imagen animada mediante fotogramas clave distribuidos en una línea de tiempo con diferentes interpolaciones de imagen, así como diversos comportamientos que requieren aplicar el lenguaje de programación ActionScript.
- *Dreamweaver* proporciona amplias posibilidades de composición web con estructuras abiertas que permiten al estudiante crear sitios desde un inicio tanto a nivel local como a través de un hosting, subiéndolos a la red. Las múltiples pantallas de visibilidad permiten un trabajo de actualización inmediata tanto en su visualización en «Diseño» como en «Código», así como la adaptación a diferentes dispositivos.
- *Muse* por su parte permite que el estudiante desarrolle webs donde se pueda prescindir de la manipulación del código HTML, entre otros. Además, proporciona al estudiante un paso previo al dominio del *Dreamweaver*, pues puede configurar la estructura ramificada en la diagramación de las páginas de un sitio de manera más visual. Este aprendizaje en *Muse* mejora la comprensión de la complejidad de *Dreamweaver*.
- En este punto cabe mencionar el programa *Edge Animate* para la creación de animaciones interactivas con integración del lenguaje HTML5, aunque Adobe ha dejado de actualizarlo en noviembre del 2015,² pues considera que otras aplicaciones

de la empresa pueden desarrollar estas funciones. Por ello, unen esfuerzos por mejorar y seguir actualizando otros programas como los mencionados anteriormente.

- En esta fase se pueden hacer referencia a los gestores de contenido web como *WordPress* o *Blogger*, como complemento dentro de los conocimientos de creación web, aunque nunca como sustitutos de los programas indicados para ello.
- Otros programas secundarios, pero de vital importancia son aquellos que proporcionan utilidades como el cambio de extensión de los archivos: *Media Encoder* se vuelve imprescindible.
- En esta etapa también son interesantes los conocimientos proporcionados por programas de creación y manipulación de video como *Premiere*, la aplicación de efectos especiales con *After Effects* y la manipulación de sonido con *Audition*, entre otros.

Etapas final

Cuando el estudiante ha completado la fase inicial e intermedia puede desarrollar un producto creativo independiente que fusione los diferentes programas.

Conclusión

Los primeros años de preparación han de sentar una buena base de suma importancia para que en los siguientes años se pueda desarrollar un trabajo de calidad creciente, hasta poder realizar en la última etapa un proyecto final de carrera de características profesionales aplicables al contexto real. Por tanto, una vez completadas las etapas, el estudiante ya sabe distinguir entre las posibilidades del software aprendido, diferenciando las funciones de cada uno y cuál utilizar en cada fase del proceso proyectual de un producto gráfico de manera satisfactoria.

Publicado el 06/10/2017

-
1. Ver [sitio oficial de Adobe](#).
 2. Ver [referencia de producto](#).

FOROALFA

ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/adobe-en-la-ensenanza-superior-del-diseno-grafico>

