

Ingeniería en Diseño ha nacido para buscar estudiar de manera sistemática estos fenómenos con miras por un lado a mejorar la calidad de vida de los individuos a través de mejores y más accesibles productos y servicios, y por otra, a registrar y analizar patrones de cambio social que los propios artefactos hayan inducido en la sociedad.

Hoy en que la rapidez del cambio es tan grande, resulta aun más necesario que instituciones dedicadas prioritariamente a ciencia y tecnología, cuente con disciplinas dedicadas a estudiar el fenómeno de cambio que se produce entre Artefacto-Hombre-Sociedad y como resultado de la intervención sociocultural, ser capaces de “traducir” dicho cambio.

Desde esta perspectiva el proceso de Diseño representa un sistema complejo que debe necesariamente abordándose desde una perspectiva fenomenológica abierta. Una nueva apertura a una frontera en donde cabe auto proponerse que dicho análisis, surja de interpretar los fenómenos que subyacen bajo distintos espectros, buscando congeniar y amalgamar contextos coplanares de conocimiento.

En tal sentido expectativas y exigencias de competitividad cada vez mayores derivadas de la globalización económica, hacen hoy por hoy, muy necesario analizar el acto de Diseñar como unidad factual desde una perspectiva centrada en el acto cognoscitivo de construir realidades teleológicas colectivas, en un ambiente de altas exigencias económicas, lo cual requiere de un proceso de re-culturización que lleve a cabo la importante tarea de reintegrar el concepto de Producto y que producto de dicho esfuerzo, ayude a la articulación del trabajo de diversos especialistas que convergen al desarrollo de productos y de sus procesos de transformación, siempre desde una perspectiva integrativa.

Diseño 2.0. Las posibilidades del diseño generado por el usuario

Raúl Carlos Drelichman y Marina Bottacchi

El propósito de esta ponencia es exponer las principales ventajas de las aplicaciones online dentro de un entorno Web 2.0 (contenidos generados por el usuario) específicamente para el diseño de indumentaria informal (remeras). Actualmente, la Web se ha vuelto mucho más colaborativa: es un lugar donde el internauta no sólo ve contenidos sino que puede tomar partido editando contenidos existentes o creando los propios, gracias a las nuevas tecnologías que permiten que los usuarios interactúen mutuamente en tiempo real.

El término Web 2.0 se refiere a una segunda generación de Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los *blogs* o los *wikis*, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

Desde una perspectiva interdisciplinaria, consideramos vital el análisis de la Multimedia aplicada a los proyec-

tos Web desde todos los ángulos posibles. En este sentido, proponemos un proyecto que articule todos estos elementos de diseño y comunicación multimediales para conseguir una experiencia eficaz en la red. Este se denomina *Pixel Shirts*, un portal para promocionar un catálogo de estampados de remeras diseñadas por los usuarios del mismo.

Dicho portal contiene una aplicación interactiva que le permitirá al usuario crear diseños propios en base a imágenes prediseñadas, texto, figuras e íconos. Los usuarios formarán parte de una comunidad que comparte intereses afines y aportan contenidos (tutoriales, novedades del medio y estampados nuevos todas las semanas).

Se hace especial énfasis en la comunidad como elemento catalizador de las funciones multimediales. El uso de Internet como medio de transporte para el intercambio de información genera la aparición de un nuevo tipo de comunidades formadas por usuarios que con frecuencia no se conocen personalmente, pero tienen una o más cosas en común, son las denominadas “comunidades online”, son que potenciadas por las herramientas que se utilicen para desarrollar el entorno.

Análisis del desarrollo de carteles con pertinencia social en Latinoamérica

Amarilis Elías

El Cartel

Para comenzar la ponencia se hace necesario conceptualizar el término “cartel”, por ello recurriré primero a analizar las definiciones que sobre el tema algunos autores expertos en el área han emitido, sus tipos sus características y funciones.

Iniciamos con la definición que sobre el cartel nos refiere el *Diccionario Enciclopédico Gallego*, en su p. 508 dice que el cartel “es un papel que se fija en parajes públicos para hacer saber algo”, además añade que es un dibujo artístico en papel para anunciar fiestas o espectáculos públicos.

El *Diccionario Enciclopédico Universal* en su p. 258 refiere que el cartel es “una pieza de papel, tela o lámina de otra materia, en el que hay inscripciones o figuras y que se exhibe con fines noticieros, de anuncio o propaganda”, coincidiendo con el concepto emitido anteriormente.

Según *Wikipedia*, un cartel, afiche o póster es una lámina de papel, cartón u otro material que sirve para anunciar o dar información sobre algo. Se amplía un poco más el concepto cuando dice que los carteles también sirven para anunciar espectáculos o eventos culturales tales como: conciertos, recitales, encuentros deportivos, circo, películas de cine, obras de teatro, ferias, exposiciones, corridas de toros. Los cuales son colocados en las paredes de edificios, centros comerciales, o cercanías a donde se realizará lo anunciado.

Después de conocer el significado que algunos diccionarios, exponen sobre el cartel, veamos ahora el concepto