

sua cota de informação não seja dissolvida, pois não há criatividade que resista ao temor do novo, ao compromisso com o já feito e experimentado." (Escorel, 2000) Historicamente, as rupturas sempre marcaram de forma indelével a sociedade e a cultura. Todo o processo criativo advém da necessidade de transformar o caos em cosmos (Augras, 2006) e fazer com que os aparentes rompimentos com tradições e posições já instaladas se constituam em necessidade para o criar e produzir mudanças que se constituem em desenvolvimento e melhorias sociais e culturais. David Harvey em seu livro *Condição Pós-Moderna* utiliza o conceito nietzschiano da destruição criativa para encontrar a essência eterna e imutável da humanidade:

Se a 'destruição criativa' era uma condição essencial da modernidade, talvez coubesse ao artista como indivíduo uma função heróica (mesmo que as conseqüências pudessem ser trágicas). O artista, alegou Frank Lloyd Wright –um dos maiores arquitetos modernistas–, deve não somente compreender o espírito de sua época como iniciar o processo de mudança. (Harvey: 2003,28)

Assim como o artista, também o designer precisa estar conectado ao seu tempo sem perder sua originalidade, isto é: sua origem! Uma forma original enquanto originária de uma idéia a qual representa.

A idéia é mônada

Walter Benjamin, em sua obra sobre drama barroco, aponta para uma origem que em nada tem a ver com gênese, com uma concepção linear e uma visão evolucionista do tempo histórico, mas sim como o momento no qual explodem os eventos, onde emanam as energias que vão constituir o agora, e que se “se alimentam do passado com o qual inconscientemente se conectam” (Muricy,1998)

O originário não se encontra nunca no mundo dos fatos brutos e manifestos, e seu ritmo só se revela a uma visão dupla, que reconhece, por um lado, como restauração e reprodução, e por outro lado, e por isso mesmo, como incompleto e inacabado. Em cada fenômeno de origem se determina a forma com a qual uma idéia se confronta com o mundo histórico (...). A origem, portanto, não se destaca dos fatos, mas se relaciona com sua pré e pós-história (Benjamin,1984)

Não se trata simplesmente de repetição ou reprodução daquilo que já foi feito, mas somente buscar referências que 'animem' nosso presente e produzam novas obras que serão constantemente reanimadas a cada novo olhar.

Refletir sobre design, sua evolução e temporalidade, sua inserção na arte, no artesanato, enfim na cultura, é pensar que assim como a arte pode propor uma sinergia entre mundos distantes, da unidade clássica à diversidade de expressão contemporânea, também o design com seu olhar generoso e comunicativo pode ser um modo de fazer agregador. Uma linguagem de formas, onde múltiplas teorias se completam, muitas áreas atuam juntas, muitos espaços e tempos ficam abolidos.

Falar de um design original é buscar relações, falar das origens, falar de circularidade, de um retorno ao mesmo. Mas não a um mesmo igual, mas a um mesmo modificado, adaptado e por isso novo e original por ter origem!

As musas, filhas da Memória, inspiravam os poetas, que com seus cantos, preservavam a memória dos feitos originários da comunidade para a criação de um novo, que permanece novo não simplesmente porque é novo mas porque possui um “certo eterno e irreprimível frescor” (Ezra Pound) comum aos clássicos e por isso mesmo originais.

Referências bibliográficas

- Augras, Monique. Invenções do Sagrado: imaginário e imaginária em devoções populares brasileiras. Anais digitais. Simpósio LaRS, 2006 PUC-Rio
- Coelho, Luiz Antonio. Org. Design Método. Rio de Janeiro. Ed. PUC Rio, 2006
- Benjamin. Walter. Origem do drama barroco alemão. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo. Ed. Brasiliense, 1984.
- Bomfim, Gustavo Amarante. Idéias e Formas na História do Design: uma investigação estética. João Pessoa. Editora Universitária, 1998.
- Escorel, Ana Luisa. O efeito multiplicador do design. Ed. SENAC. São Paulo, 2000
- Harvey, David. Condição pós-moderna. SP, 12ªed. Ed. Loyola, 2003.
- Muricy, Katia. Benjamin. Alegorias da Dialética. Rio de Janeiro. Ed. Relume-Dumará, 1998.
- _____ “Palavra do passado, palavra do oráculo”, in: “Nietzsche e os Gregos”. Rio de Janeiro. DP&A Editora, 2006.
- Pevsner, Nikolaus. Academias de Arte: passado e presente. São Paulo. Companhia das Letras, 2005, 2001.
- _____. Origens da arquitetura moderna e do design. São Paulo. 3ª ed. Martins Fontes, 2001.

Esta conferencia fue dictada por **Lucía Acar** (Profa. Univ. Estácio de Sá) el miércoles 30 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Manifiesto sobre usabilidad y accesibilidad para portales gubernamentales mexicanos

Luís Carlos Aceves y Marta Sylvia Del Río

El pasado julio 2007 se llevó a cabo en Monterrey el Seminario Internacional de Usabilidad y Accesibilidad para la Web. Este evento reunió a cerca de 250 asistentes, entre los que se encontraban administradores de portales gubernamentales de 23 de los 32 estados de México. A la conclusión del evento, se firmó el Manifiesto Nuevo León sobre Usabilidad y Accesibilidad para los Portales Gubernamentales Mexicanos.

Desde el año 2003 la Organización de las Naciones Unidas publica anualmente el *UN Global E-government Readiness Report* (United Nations [UN],2005). Este reporte mide los avances y logros que a nivel mundial tienen los países en cuanto al desarrollo de Gobierno Electrónico. Se miden 3 aspectos fundamentales: presencia en Internet,

infraestructura de telecomunicaciones y capital humano preparado para hacer uso de recursos electrónicos.

En México se han empezado a medir los portales gubernamentales estatales. A principios del 2006 se publicó la Primera Evaluación de Portales Web Estatales en México. Dicha evaluación analiza a los sitios web del gobierno en función de cinco elementos: información, interacción, transacción, integración y participación. (Sandoval & Gil-García, 2006). Estas evaluaciones han logrado que las autoridades pongan especial atención al desarrollo de sus portales, pero sin incluir explícitamente aspectos de usabilidad y de accesibilidad.

Por otro lado, el Centro de Investigación de la Web, de la Universidad de Chile, indica que la usabilidad se encuentra en una etapa de introducción en Iberoamérica. De acuerdo a lo anterior se puede concluir que uno de los principales problemas en el rezago del área de la usabilidad ha sido su propia difusión (Baeza-Yates, Rivera & Velasco, 2004).

El manifiesto espera lograr dos objetivos. Por un lado, expresa la intención por realizar esfuerzos concertados para mejorar la comunicación e interacción entre gobierno y sociedad. Por otro lado, apoya el tercer artículo de la declaratoria realizada en el marco del Día Mundial de la Usabilidad (World Usability Day Charter, 2006), relacionado con gobierno.

El manifiesto expresa los siguientes puntos (UAWEB, 2007): 1) Asegurar el acceso democrático, inclusive a personas con discapacidad, a los portales gubernamentales cumpliendo con los estándares del W3C; 2) Facilitar la creación, el archivo y la administración del contenido utilizando sistemas accesibles; 3) Asegurar que el contenido y los servicios sean fáciles de encontrar, descubrir y usar según las mejores prácticas de diseño y desarrollo web; 4) Garantizar la transparencia de la información, específicamente en el uso de recursos públicos; 5) Facilitar y promover la participación ciudadana en los temas gubernamentales, así como la colaboración entre gobiernos; 6) Promover la convergencia de sistemas gubernamentales en los niveles federal, estatal y municipal para una interacción sin barreras; 7) Aprovechar el potencial de las tecnologías de información para mejorar la atención a los ciudadanos; 8) Asegurar que el contenido sea entendido fácilmente por todas las personas siguiendo las recomendaciones de Lenguaje Ciudadano; 9) Promover los ideales y los conceptos expresados en este manifiesto; 10) Mejorar constantemente las metodologías referidas en este documento. El manifiesto está respaldado por 22 estados y el Distrito Federal. Fue enriquecido por un consejo consultivo formado con los conferencistas del Seminario: Louis Rosenfeld (E.E.U.U.), Paulo Saavedra (Chile), Sarah Swierenga (E.E.U.U.), Marcelo Barbosa (Brasil), Salomé Flores (México), Javier Velasco (Chile), Luis Carlos Aceves (México) y Sharron Rush (E.E.U.U.). El documento fue atestiguado por organizaciones de diversa naturaleza como la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), el Sistema Internet de la Presidencia (SIP) y la Universidad de Monterrey (UDEM).

Este manifiesto será el documento que guiará los gobiernos de los estados mexicanos para que contar con portales centrados en los ciudadanos.

Hasta el día de hoy, no existe un precedente similar donde el gobierno exprese públicamente su intención de mejorar continuamente su oferta a través de Internet.

Por otro lado, el manifiesto es el preámbulo ideal para promover la promulgación de una ley de usabilidad y accesibilidad en sitios web mexicanos en lo general.

Conforme se divulgue y aplique este manifiesto, crecerá la posibilidad de convertirlo en una iniciativa latinoamericana e inclusive iberoamericana. En esta exposición presentaremos algunas mejores prácticas para portales gubernamentales. Estas mismas prácticas pueden aplicarse a portales comerciales.

Esta conferencia fue dictada por **Luis Carlos Aceves** y **Marta Sylvia Del Rio** (Universidad de Monterrey - México) el martes 29 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Estrategias de innovación y diseño de un producto

Agustín Acuña y Nicolás Alem

Proceso de desarrollo de un producto

Prever como interactúa un nuevo producto con el consumidor a lo largo de todo su ciclo de vida en el mercado se ha tornado una herramienta fundamental a la hora de diseñar nuevos conceptos. TECKDES ha desarrollado, en base a su reconocida experiencia en el mercado, un proceso de diseño mediante el cual se pueden acortar los tiempos de lanzamiento debido a la disminución de errores en etapas de desarrollo. El sistema PDP (Proceso de Desarrollo de un Producto) se basa en la sinergia de los diferentes departamentos involucrados en el proceso creativo, desde la concepción de la idea hasta su materialización y posterior lanzamiento, dividiendo el proceso en seis etapas fundamentales: 1) Análisis del negocio: conocer el mercado, los potenciales consumidores, la competencia, identificar una oportunidad y generar un Brief de diseño certero, son herramientas básicas de Mkt a la hora comenzar un proceso creativo. Desde la concepción de un proyecto TECKDES fomenta la interacción entre el usuario final y los creativos, con el fin de acortar los tiempos de devolución de ideas (Feedback); 2) Generación de la idea: Actualmente, las grandes agencias de diseño y comunicación, utilizan métodos como el Design Sketching y el Idea Screening en su proceso de generación de ideas, haciendo participar desde el inicio a los futuros usuarios finales del producto en contacto directo con sus diseñadores, obteniendo resultados sorprendentes en términos de conceptualización de ideas; 3) Desarrollo 3D: Esta etapa es considerada fundamental para continuar adelante en este proceso, ya que involucra la materialización de toda la información e ideas recopiladas anteriormente. TECKDES utiliza software de última generación para