

dos Unidos, Londres y Moscú. Su empresa se localiza en el Madison Avenue de Nueva York, y acaba de abrir otra boutique en Los Ángeles en la zona de Melrose Place.

Sigal Cohen

Es una diseñadora venezolana, recientemente nombrada por el The British Council de Londres, como su empresario multimedia, diseñadora del año. En la competencia Cohen gana entre nueve finalistas la concesión, que fue presentada en una ceremonia de 100% diseño. La concesión consiste en un premio £7500 para desarrollar un proyecto con el Consejo británico, más un soporte para 100% diseño del próximo año. Los jueces comentaron que "Sigal tienen un talento distinto, es una nueva forma de diseño sin límite pujante. Ella ha fundado ya una consulta muy acertada del diseño y de la comunicación, y no tenemos ninguna duda que ella será un diseñador muy grande en la industria internacional del diseño en el futuro".

Después de graduarse en ProDiseño en 2002, Sigal instaló el website digital, orugafilms, donde realizan trabajos especializados en animación y películas, en Oruga también realiza consultas y soluciones gráficas, entre sus clientes cuenta con varios canales latinoamericanos de la televisión por cable. Esta joven diseñadora venezolana, llena de orgullo a la comunidad de diseñadores de nuestro país.

Conclusiones

A manera de conclusiones se puede decir; que el tema no está agotado, ésta sólo fue una pequeña muestra. La presentación hace un paseo por los principales pioneros del diseño en el país y que aunque en su mayoría eran inmigrantes, entre los que destacan Nedo, Larry June, Gerd Leufert, entre otros y venezolanos como: Cruz Diez, Álvaro Sotillo, Oscar Vasquez, Wualeska Belisario, Francisco Vellorí, entre muchos más que sentaron las bases del diseño venezolano, creando una estructura con bases muy sólidas que fueron el punto de lanza de todo el potencial venezolano que gira en torno al diseño, ya que día a día crece el número de profesionales del área que se destacan con sus propuestas fuera de nuestras fronteras, demostrando que producimos un diseño con calidad, hecho que nos lleva a predecir sin recursos astrológicos, que en la disciplina del diseño se vislumbran tiempos muy favorables, productivos y con factura de exportación, ampliando las oportunidades laborales de los futuros diseñadores. Haciendo énfasis en su historia, por ello esta presentación es una invitación a conocerla, investigarla, y valorar la evolución del diseño latinoamericano, tanto como la historia del diseño de otras latitudes, sin obviar la importancia que tiene la historia del diseño venezolano.

Esta conferencia fue dictada por **Amarilis Elias** (Universidad de Zulia - Venezuela) el miércoles 30 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Del papel a los bytes. Desarrollo de interfaces digitales

Brenda Georgina Estupiñán Cuevas

Conscientes de que las tecnologías de la información y el Internet se han convertido en parte cotidiana de nuestra existencia, los diseñadores continuarán desarrollando la función de intérpretes entre emisores y receptores de los procesos comunicativos, integrándose activamente en la configuración de los nuevos medios.

El diseñador se establece como el punto de contacto entre los usuarios y las computadoras, construyendo los elementos que permitan efectuar interacciones humano-computadora, abriendo el camino a nuevas formas del pensamiento a través de las denominadas interfaces definidas según Pierre Lévy como "los equipos y materiales que permiten la interacción entre el universo de la información digitalizada y el mundo ordinario".¹

Las interfaces digitales han venido a modificar la forma en que las personas se relacionan con su entorno reconfigurando las estructuras e interacciones socioculturales, más no han roto en su totalidad con los paradigmas y conceptos del mundo físico, recurriendo a sus referentes y aplicándolos en la virtualidad, dando así nuevos significados a conceptos pre-existentes.

La sociedad latinoamericana hace una veintena de años no estaba familiarizada, a trabajar con sistemas de cómputo de manera regular, hoy en día las personas no solo trabajan con éstos, sino que se han vuelto omnipresentes en la mayor parte de las actividades que se realizan a lo largo del día, a veces sin que sean notorias, como es el caso de todos los servicios automatizados a que se recurre cada vez más, esto sucede tanto en las grandes ciudades como cada vez más en las comunidades rurales.

Aunque las interfaces son todas diferentes en lo que corresponde a composición gráfica y funciones, cada una de ellas debe adecuarse a las características del servicio ofertado y a las necesidades de los individuos que lo utilizan. Los individuos ponen en acción diversos procesos, sensoriales, cognitivos, culturales y hasta afectivos durante la interacción que se realiza con los sistemas informáticos, los cuales deberán tomarse en cuenta en el momento de generar el diseño o rediseño de un sitio web para obtener un resultado satisfactorio, a saber: estructura del sitio, rutas de navegación y diseño gráfico. El diseñador cuando trabaja en diseño digital no solo deberá tener en cuenta los aspectos exclusivos de su profesión, sino considerar que se enfrenta a un trabajo interdisciplinario en el que le corresponde dominar diversas habilidades y actitudes.

Los procesos de producción se han modificado, ahora un diseñador con suficientes habilidades será capaz de desarrollar por sí mismo todas las fases de un sitio web, corriendo el riesgo de perder de vista las partes del trabajo que no le son cotidianas.

Se propone entonces una metodología que sirva de apoyo para que el diseñador pueda tener presentes los elementos que no debe dejar pasar, en que se incluyen los puntos emanados de diversas disciplinas que impactan en el desarrollo de interfaces para sitios web. El esquema

incluye entre otros: Definición de la situación, identificación de públicos, definición general de la interfaz, desarrollo conceptual, implementación y mantenimiento. La línea rectora de esta metodología está planteada por la argumentación, la cual implica el conocimiento pleno del público al que se destina el diseño y su entorno, seguido de un proceso reflexivo en que se realiza la planeación de cada una de las partes del proceso. Habiendo desarrollado el diseño sustentado en los análisis e investigaciones previas, se consideran aspectos posteriores a la generación del sitio *web*, considerando actividades correlacionadas que incrementarán el impacto del producto obtenido.

Este método ha sido aplicado en el desarrollo de la exitosa Biblioteca Digital de la Universidad de Guadalajara, México, la cual opera en modalidad de red (RedUdeG) con 15 centros universitarios y 51 escuelas preparatorias, atendiendo a una comunidad de 185,000 alumnos, además de profesores, investigadores y personal administrativo, gran parte de los cuales han tomado a *wdg.biblio.udg.mx* como su fuente de información primaria. Para la generación de *wdg.biblio* se trabajó durante un año previo a la presentación del portal, con un equipo multidisciplinario compuesto de informáticos, matemáticos, ingenieros, bibliotecarios y diseñadores gráficos, los cuales realizaron diversos análisis sobre las necesidades y características de los usuarios, los acervos, servicios y herramientas que deberían incluirse en una biblioteca digital, la definición de los contenidos textuales, la imagen gráfica que regiría el sitio, los elementos informáticos que permitirían la programación e integración de todo el sistema y la amplia campaña de difusión con que se acompañó el lanzamiento de este portal y que se ha mantenido hasta la fecha como una estrategia de acercamiento y presencia en la mente de los usuarios. Los resultados han sido contundentes, contando con 300.000 visitantes en abril de 2008 desde su inauguración en agosto de 2006 y, aunque el público objetivo son los miembros de la comunidad universitaria de la RedUdeG se ha logrado tener presencia tanto a nivel nacional como internacional, incorporándose en diversas redes colaborativas en México como la Corporación Universitaria para el Desarrollo de Internet 2 (CUDI), el Consorcio Universitario Mexicano (CUMEX) y el Espacio Común de Educación Superior (ECOES), además de atender solicitudes de información de usuarios externos, ubicados en Norteamérica, Europa y diversos puntos de México.

Notas

1. Lévy, Pierre. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. An-thropos, Universidad Autónoma Metropolitana. Barcelona. 2007. p 22.

Esta conferencia fue dictada por **Brenda Georgina Estupiñán Cuevas** (Universidad de Guadalajara - México) el jueves 31 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Experiencias y prácticas creativas alrededor del vestuario

Claudia Liliana Fernandez Silva y Mauricio Velasquez Posada

Contextualización

La enseñanza del vestuario en nuestro medio es una labor reciente, producto de una emergencia de la industria y una pregunta por la profesionalización que detone desde la propia disciplina del diseño, reflexiones anteriormente asumidas por la sociología o la antropología, pero para la industria y la academia el paradigma de la moda domina la creación apoyándose en su idea de cambio y novedad; transformación de los signos en la sociedad. El vestuario por su parte sugiere un acto que enfatiza el proceso de cubrirse, o de transformar la materia para que interactúe con el cuerpo. Pero no solo es un cubrirse como quien se protege del clima o del contacto con otros 'cuerpos' sino un acto que equivale a añadir capas de significados. Capas que transcurren de lo íntimo a lo social, dando forma a la manera como hacemos presencia en el mundo.

Es importante mencionar que para la construcción de los fundamentos de la enseñanza en la Facultad de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, son convocadas personas que desde diferentes saberes: la arquitectura, el diseño industrial, el diseño gráfico, la ingeniería, la historia, la sociología, la antropología, la medicina, conforman un cuerpo académico que estudia el vestido en todas sus dimensiones.

Somos herederos y a la vez transformadores de una tradición pedagógica que hace especial énfasis en la experimentación, en la cual participa un profundo conocimiento del yo y de las emociones en los procesos de creación. La asignatura procesos creativos busca conducir al estudiante en un espacio de reflexión y acción donde sea posible expandir la idea del cuerpo y el espacio a partir del límite, es decir, el vestido, al comprender sus raíces y razones de ser desde tres instancias: la superficie, la forma y el movimiento.

Superficies

Las figuras del adentro afuera. La superficie es el plano de contacto entre un objeto y el entorno. Es la carcasa, la envoltura, el umbral que nos acerca o nos aísla, que nos hace visibles o invisibles, que nos pliega y despliega, es la manera como participamos del mundo y somos percibidos en él. Agresiva, receptiva, impermeable, tierna, acogedora, impenetrable, transparente, fragmentada, pegajosa, seductora, impresionante, es la respuesta sensible a la interacción del cuerpo emocional y expresivo que somos.

¿Dónde termina nuestro cuerpo?, ¿Dónde comienza el vestido? ¿Dónde comienza nuestro cuerpo? ¿Dónde termina? ¿Dónde comienza el vestido? ¿Dónde termina el espacio?, son preguntas que pretenden lanzarnos a una reflexión de nuestro cuerpo y sus límites, si realmente el límite de mi cuerpo es la membrana, la piel orgánica que lo envuelve, o es posible pensarlo como una cosa