

alidad que se van evidenciando en la formación de esta disciplina.

El programa de Diseño Industrial ofrece a partir de séptimo semestre, la opción de elegir alguna concentración, mediante los cursos "profesional electiva 1, 2 y 3. Se ofrecen énfasis de aplicación profesional que permiten la diversificación profesional e intereses de los estudiantes. Los énfasis son interdisciplinarios ya que incorporan contenidos, metodologías y enfoques de las otras disciplinas que la universidad ofrece y están alineados con las líneas de investigación que ha definido el departamento de diseño. Consecuentemente estas concentraciones están organizadas así: Diseño para la gente y Diseño y Tecnología.

Conclusión:

La suma de los anteriores aspectos llevan a la ICESI a presentar este programa de Diseño Industrial, buscando ser parte integral de la estrategia de desarrollo económico del país y de la región del Valle del Cauca; entregando profesionales integrales en diseño, con una alta capacidad de innovación, que aborden los problemas y circunstancias cambiantes con gran flexibilidad y una clara disposición para asumir responsabilidades tanto profesionales como sociales

Notas

1. La definición de los componentes ha sido en revisión del decreto 2566.

* DI. Directora del programa.

Diseño de un sistema gráfico de identidad corporativa (r022)

Yanina Piccolo*

Objetivos:

- Importancia del Desarrollo de la Identidad Corporativa de una empresa.
- Desarrollar el diseño de la Identidad en un medio audiovisual de comunicación y su forma de comunicarla.
- Plantear cuál es el rol social del diseñador a partir del Diseño Corporativo en los medios de comunicación.
- Analizar las estrategias comerciales de la empresa.
- Desarrollar lenguajes gráficos adecuados a la necesidad corporativa.
- Analizar los distintos soportes sobre los que se plasmarán las piezas de diseño.

Contenidos:

- Partido conceptual
- Sistema de Identidad Corporativa
- Lenguaje de comunicación gráfica
- Tipos de soporte
- Puestas en página
- Sistema de Piezas Corporativo

* No-Made

El diseño gráfico como elemento que distingue la comercialización en marcas de status de los productos de ropas (r023)

Estrategias de comercialización en marcas de status

Rita Claudia Aguiar Barbosa*, Daniele Caldas Vasconcelos** y Araguacy Filgueiras**

Este estudio busca reflejar la importancia del diseño gráfico como elemento del impacto visual con relación a la demanda, la competencia y la compañía. A partir de los años 50 Brasil empezó a vivir momentos profundamente decisivos en el proceso de industrialización, en puntos importantes de la producción, con avances productivos significativos en la producción y en el sistema de comercialización de productos. La nueva dinámica en la economía brasileña reverbera profundamente de manera favorable en la industria del textil y de la ropa. En la década del 90 Brasil experimenta un proceso profundo de reorganización productiva y de la globalización económico-financiera. Con la apertura del mercado interior a los productos extranjeros, el proceso competitivo entre las compañías condujo a la industria de ropas a repensar sus estrategias de comercialización de sus productos. Una de las salidas fue la inversión en estrategias para comercialización que tienen como objetivo la creación y consolidación de una imagen fuerte del producto, por lo tanto delante de una gran cantidad de marcas ofrecidas en el mercado, la comercialización entra como una variable importante para consolidar el producto. En relación a las ropas de status (griffes), los productores ofrecen al mercado productos con la misma especificación técnica y estándar de calidad similar. Estos productos se distinguen uno de los otros no por la calidad, ni por el precio. El gran diferencial está en la comercialización utilizada por cada marca para intentar conquistar al consumidor. El diseño gráfico es uno de los elementos que se pueden utilizar en algunas dimensiones de los "compuestos de la comercialización". Se observa que en el producto y la promoción (publicidad y propaganda) ese diseño gráfico es trabajado con más intensidad. Así se convierte en un elemento de gran importancia en el proceso de comercialización.

* Graduada en Economía. Magíster en Economía Agrícola. Universidad Federal de Ceará.

** Graduada en Estilismo y Moda. Magíster en Marketing y Diseño. Universidad Federal de Ceará.

** Graduada en Economía Doméstica. Doctoranda en Marketing y Diseño Textil. Universidad Federal de Ceará.

Diseño y educación (r025)

Diseño de LinEx Colegios

María Cristina Blázquez Buenadicha*

La realidad educativa de cada una de las etapas la comunidad educativa extremeña es muy diferente, de

ahí nace el diseño de LinEx Colegios. Una versión pensada y configurada por los desarrolladores de gnuLinEx, que ha contado con el apoyo del Grupo de Software Educativo de Extremadura en diseño y la elección de contenidos específicos, para esas primeras etapas como son la Educación Infantil y la Educación Primaria.

El primer objetivo del diseño de esta versión de LinEx Colegios es que el ordenador sea en las aulas un buen instrumento de aprendizajes, sencillo y atractivo, que despierte en el alumno su creatividad y que a su vez, sea fácil de manejar.

LinEx Colegios contiene una recopilación de software educativo, últimas versiones de los programas de gnuLinEx que llevará la versión 2006 de LinEx como por ejemplo OpenOffice 2.0, así como múltiples aspectos técnicos mejorados como el acceso automático a unidades externas (llaves USB, cámaras fotográficas, unidades CD, etc.). Entre otras muchas, tiene reproductores de vídeo, adaptados para cada uno de los usuarios y radio por Internet. Además cuenta con enlaces directos a una gran cantidad de unidades didácticas, ya preparadas sobre Jclic, Squeak, Atmag y Atenex, éste último, es un gestor de contenidos y del aprendizaje interactivo creado para el profesorado por la Consejería de Educación extremeña, para la planificación y el diseño de unidades didácticas interactivas. Además, se han incluido más de 1 Gb en aplicaciones y juegos educativos adecuados a la edad de los alumnos, tan importantes para el desarrollo creativo e imaginativo. El acceso de los alumnos al entorno LinEx del ordenador se hace sin contraseña, con sólo un doble clic en el icono correspondiente a su perfil. Se han creado tres perfiles para uso de los alumnos: Educación Infantil (no-lectores), ciclo 1 y 2 de Educación Primaria (Neolectores) y ciclo 3 de Educación Primaria (lectores). Cada uno de estos tres escritorios se ha diseñado teniendo en cuenta muchos aspectos característicos de sus edades, como son la percepción del color y la forma, su sensibilidad, su creatividad y su manera de dibujar. De igual manera, se ha realizado un estudio de los colores y los iconos, que van evolucionando a través de los tres perfiles, para que el alumno pueda ir adaptándose a un entorno adecuado a su edad, menos infantil, con el paso de los cursos hasta llegar a la Educación Secundaria Obligatoria que cuenta con otro diseño.

Al encender el ordenador, la primera pantalla que aparece es de fondo naranja con un gran rectángulo verde claro (ambos colores corporativos de la Junta de Extremadura), sobre el que se sitúan los tres iconos, uno para cada perfil de usuario verticalmente a la parte izquierda, un rectángulo en transparencia, pequeño y centrado en la parte derecha, donde se sitúa el acceso para el profesor y una línea naranja en la parte superior del rectángulo verde con el texto: Bienvenido al ordenador del colegio..., donde aparecerá el nombre del colegio al que pertenece.

Los tres iconos son de forma rectangular y contienen el nombre de la etapa y su mascota correspondiente.

La organización visual de los tres escritorios es la misma en cuanto a la forma y diferente en cuanto al contenido y colores de los iconos de las aplicaciones y colores, en cada perfil se ha diseñado teniendo en cuenta su mas-

cota. El diseño del escritorio consta de dos zonas: una primera zona es rectangular, que ocupa la mayor parte de la pantalla y contiene la imagen del hábitat de la mascota y cuatro iconos: Mascota-profesor, mochila del alumno, acceso a juegos educativos y un reloj, y otra segunda zona que bordea a esta primera a forma de marco y es de color uniforme y contrastado a la imagen del hábitat, contiene tres barras de aplicaciones con dos tipos de iconos, unos propios de las aplicaciones y otros personalizados en los colores propios del escritorio donde se encuentran, dos de ellas están en la parte superior y una en el lateral derecho, que al pasar el alumno su ratón por encima de ellos, éstos aumentan su tamaño y al hacer clic se ejecutan, además, tiene tres iconos de accesos directos: Ordenador, papelería y salida, situados en la parte superior e inferior izquierda y inferior derecha respectivamente.

Para los alumnos de Educación Infantil (0 a 5 años) se ha diseñado un entorno llamativo, sencillo y ajustado a las características del este alumnado, buscando reducir al máximo el contenido textual y aumentar el número de iconos, de tal forma que se muestre como un entorno fácil de navegar y usar por los alumnos. Al entrar se observa la imagen del hábitat azul celeste claro con árboles en la parte inferior y una casita con caracoles jugando sobre la hierba, el marco de esta imagen es rojo. Los iconos personalizados son en colores verde hierba, rojo y blanco.

Para los alumnos de Primer y Segundo Ciclo de Educación Primaria (6 a 9 años) se ha pensado un entorno para alumnos que tienen un nivel medio-alto de lectura y escritura, por lo que el contenido textual así como las herramientas aumentan en presencia. Al entrar se observa la imagen del hábitat violeta-rosa claro con flores de colores de colores vivos en la parte inferior y sobre ellas la mariposa con un libro de lectura, el marco de esta imagen es verde medio. Los iconos personalizados son en colores verde bosque, magenta y blanco.

Para los alumnos de Tercer Ciclo de Educación Primaria (10 a 12 años) se ha creado un entorno para alumnos que tienen un nivel alto de lectura y escritura, por lo que el contenido textual así como las herramientas es muy numeroso. Al entrar se observa la imagen del hábitat azul violáceo claro con un iglú en la parte inferior junto al pingüino con muchos libros de lectura, el marco de esta imagen es azul violáceo oscuro. Los iconos personalizados son en colores azul violáceo oscuro, rojo y blanco.

* Miembro del Grupo Software Educativo de Extremadura (GSEEX) de la Dirección General de Política Educativa, Consejería de Educación de la Junta de Extremadura, España.