

MOURA, M. Arte e moda. Universidade Aberta do Nordeste. Fascículo 4, texto 18. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 1994.

SCHULTE, N. K. Arte e moda: Criatividade in Moda Palavra / Universidade do Estado de Santa Catarina. Centro de Artes. Curso de Moda, vol. 1, n. 1. Florianópolis: UDESC/CEART, 2002.

SOUZA, G. M. O espírito das roupas: a moda no século dezenove. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

Tipografía digital para historietas -tipo: HQ Sans- (r100)

Josiane Wanderlinde Vieira* y Maximilian de Aguiar Vartuli**

Este artículo describe el proceso de creación de la fuente HQ Sans, presentada en principio como trabajo final de la disciplina de Tipología del curso de Diseño Gráfico de la UFSC. Creada para ser utilizada en historietas, la HQ Sans fue perfeccionada y complementada, luego de aquella presentación. El trabajo demuestra la peculiaridad de las tipografías usadas en historietas, mostrando también la cuestión semiótica y metodológica comprometida en la creación de la fuente HQ Sans.

* Doctora en Ingeniería de Producción y Sistemas; profesora adjunta 1 del Departamento de Comunicación y Expresión Visual de la Universidad Federal de Santa Catarina, donde se desempeña en el Curso de Diseño. Florianópolis. SC. Brasil.

** Graduando do Curso de Diseño, de la Universidad Federal de Santa Catarina. Departamento de Expresión Gráfica - EGR. Florianópolis. SC. Brasil.

Señalización e identidad visual (r101)

Centro Comunitario del Barrio Pantanal (CCPan)

Josiane Wanderlinde Vieira* y Maximilian de Aguiar Vartuli**

Este artículo trata la elaboración del sistema de identificación visual (SIV) del Centro Comunitario del barrio Pantanal (CCPan), ubicado en Florianópolis (SC). El presente trabajo aborda el enfoque metodológico del desarrollo del sistema de identidad visual, mostrando el camino seguido desde la exposición de la necesidad de creación de la marca, la señalización mediante la creación de un proyecto de extensión apoyado por el DAEx - UFSC, hasta el desarrollo de ideas y conceptos tanto como la confección del arte final y factores que orientaron el desarrollo de la señalización.

* Doctora en Ingeniería de Producción y Sistemas; profesora adjunta 1 del Departamento de Comunicación y Expresión Visual de la Universidad Federal de Santa Catarina, donde se desempeña en el Curso de Diseño. Florianópolis. SC. Brasil.

** Graduando do Curso de Diseño, de la Universidad Federal de Santa Catarina. Departamento de Expresión Gráfica - EGR. Florianópolis. SC. Brasil.

Puedo brincar com usted? (r102)

Una análisis de la aplicación de los principios de Universal Design em los juguetes

Karina de Matos

La preocupación de esta pesquisa es que muchos niños no pueden ser usuarios de juguetes por no haber juguetes que permitan esta acción de forma efectiva.

Jugar es algo de gran importancia en la vida de los niños, pues proporciona el desarrollo físico, cognitivo y emocional. Los niños empiezan a jugar antes mismo de hablar o andar.

No hay en el mercado muchas opciones de juguetes para niños ciegos hugging, solos, con sus familiares o en grupo de niños ciegos y videntes.

Se entiende que el diseño de juguetes puede ser considerado todavía, como mucho, distante de establecer la interfaz entre el juguete y los niños ciegos, así también como está distante de tornarse una herramienta de inclusión social.

El *universal design* es un campo del diseño que tiene la preocupación constante en tornar los objetos más accesibles a todas las personas, resultando en uso equitativo y flexible.

Esta pesquisa muestra por medio de algunos ejemplos, que es necesario cambiar en los juguetes para que los niños ciegos puedan jugar con ellos.

Taller Marea Urbana: Interdisciplinarietà y sinergia (r103)

Comunicación y diseño. El comunicador-diseñador que se necesita para el siglo XXI

Marco Antonio Herrera Campos*

La revista cultural Marea Urbana nació hace tres años como un trabajo interdisciplinario de las Escuelas de Comunicaciones -carrera de Periodismo- y de Diseño en Gráfica y Comunicación de la Universidad de Viña del Mar. La iniciativa reúne a estudiantes de ambas disciplinas con el objetivo de construir nuevos mensajes e instalarlos en un soporte impreso y digital. El proyecto -Taller Marea Urbana- se define como una experiencia docente y formativa que valoriza el uso de metodologías innovadoras que permita al estudiante insertarse en el mundo real y desarrollar competencias significativas: integrar teoría y práctica, y el concepto de reflexión en la acción. El trabajo se concibe como un taller integrado, donde los participantes intercambian saberes y metodologías desde sus propios ámbitos de conocimiento para gestar un proyecto comunicacional en todas sus fases. Esta experiencia sitúa a los estudiantes en un ámbito próximo al ejercicio profesional en el siglo XXI, puesto