

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

que las empresas de comunicación requieren en la actualidad profesionales que puedan romper con las tradicionales formas de difundir la información y apropiarse de las nuevas tecnologías para seducir a un (hiper)lector cada vez más exigente. Este proyecto se propuso (y propone, ya que está en desarrollo su edición número 7) asumir el trabajo en equipos interdisciplinarios, un atributo indispensable para enfrentar las complejidades de estas especialidades que combinan saberes propios del lenguaje escrito, audiovisual y multimedial. En el trasfondo de este proyecto está presente el principio de sinergia, que consiste en usos múltiples de un mismo producto, o la utilización de los mismos factores de producción para realizar bienes diferentes.

* Docente jefe de carrera Periodismo. Universidad de Viña del Mar.

Diseño superinteligente (r104)

Valor agregado y diferenciador en las propuestas de prendas de vestuario con ayuda de la tecnología

Margarita Baquero Álvarez*
Co investigadora: Margarita Baena Restrepo**

El valor agregado

Conjunto de los conocimientos propios de un oficio mecánico o arte industrial. Tratado de los términos técnicos. Lenguaje propio de una ciencia o arte. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto dentro del valor agregado.

Foros económicos mundiales

Los foros económicos mundiales, son reuniones anuales realizadas con representantes de los países que conforman un determinado bloque económico, para evaluar las tendencias a futuro de las diferentes comunidades culturales, económicas, políticas y gubernamentales entre otros. Con este tipo de reuniones, los futurólogos más importantes del mundo plantean estrategias de desarrollo.

Uno de los foros económicos más importante de occidente es el foro económico de DAVOS, conformado por países desarrollados de occidente, con voz y voto y con presencia de países menos desarrollados.

Definición de la tendencia

Hasta hace aproximadamente 5 años la tendencia en prospectiva para el desarrollo mundial en cualquiera de los que hacer de las economías, estaba dada por cada una de las tecnologías que empezaban a tener auge, estas eran el fin del desarrollo. Las empresas que invertían en nuevos negocios a partir de estas tecnologías: Alimentos transgénicos, empresas punto com., desarrollo en inteligencia satelital.

Hace exactamente un año en el foro económico mundial de DAVOS se lanzó la propuesta de trabajar a futuro con la integración de las tecnologías como herramientas para un fin común. La industria textil ha conservado su

que hacer de manera lenta al cambio tecnológico, y el diseño como punto de partida para toda la cadena es un punto vulnerable a esta tendencia.

En el mundo se está hablando por referenciaciones de tendencia de moda, que las prendas desde el diseño necesitan un valor agregado importante, mas allá que la estética, no en vano, se está utilizando técnicas de termofusionado y termoformado para tener acabados especiales. Es aquí donde la superinteligencia como propuesta de desarrollo de prendas brinda una puerta al valor agregado para el diseño.

En consecuencia con todas estas aplicaciones se hizo una matriz aplicable al sector textil en Colombia en el que intervienen las funciones que puede tener una prenda a partir de las tecnologías, con un sinnúmero de posibilidades, se plantean como una plataforma de investigación y aplicación garantizando su atemporalidad. El diseño superinteligente como integración de tecnologías representa una alternativa para trabajar un nuevo valor agregado en la prenda a partir de la funcionalidad. La metodología de diseño desde la funcionalidad representa la posibilidad de competir no sólo en el mercado nacional sino internacional, con diseños refinados en el proceso.

* Diseñadora Industrial. Especialista en Materiales y Procesos Textiles. Docente Investigador de la Universidad Pontificia Bolivariana, Facultad de Diseño, Pregrado de Diseño de Vestuario. Medellín, Colombia.

** Ingeniera textil.

La prenda como producto de vestuario (r105)

Funcionalidad y comodidad

Margarita Baquero Álvarez*
Co Investigadora: Margarita Baena Restrepo**

En la constitución de la prenda hay conceptos generales que nos introducen a las características que conforman el equilibrio del proyecto de prenda, dichos términos están definidos desde la concepción del diseño hasta la materialización del proyecto de la siguiente manera: Biomecánica, Ciencia y tecnología de los movimientos que pueden ejecutar objetos (prendas) simples y complejos para armonizar con sus restricciones anatómicas. Cualquier restricción corporal está restringida por las posibilidades biomecánicas. Uno de los intereses de la biomecánica reside en la optimización de las extensiones anatómicas usando biomateriales o sistemas biomecánicos adecuados.

Estética, Disciplina autónoma, ya no subordinada a la filosofía, que define el fenómeno del arte en general, el acto humano que lo produce y las características del objeto producido.

Funcionalidad, Capacidad de prestar un servicio adicional a la razón de existencia del objeto, tras el empleo de sistemas redes o flujos de construcción.

Ergonomía, Ciencia que estudia las relaciones físicas del ser humano con su entorno; aplicada a la práctica