

presentación

El comité y equipo editorial agradecemos al Mtro. Ernesto Noriega Estrada, como Jefe del Departamento de Procesos y Técnicas de Realización (2014-2018), impulsó y apoyó el desarrollo y difusión de la publicación.



Día tras día transitamos de un lugar a otro en un entorno rodeado de construcciones y objetos que pueden ser de tipo industrial, gráfico o de cualquier otra índole, que dependiendo de nuestro interés, de sus características de diseño o por su aspecto llamativo, nos impulsan a prestarles mayor atención y nos transmiten algún tipo de mensaje. Estos mensajes no son producto de la casualidad, ya que la gran mayoría de ellos, o al menos los más eficientes, son el resultado de un concienzudo análisis sustentado en un proceso teórico-metodológico que ha sido elaborado por profesionales experimentados poseedores de un gran talento y sentido creativo. Los encargados de generar dichos mensajes son los integrantes de diversas disciplinas, que se enfocan en el conocimiento de un área específica, pero que de manera colaborativa proponen y producen los objetos que nos brindan información y bienestar. Dentro de esos mensajes podemos destacar aquellos que, de acuerdo a las distintas áreas del diseño, se enfocan a los aspectos tecnológicos. El conocimiento generado respecto a este tema —y otros más— se gesta a partir del trabajo de profesionistas y de investigadores que estudian los distintos factores que pueden causar un problema y que tienen como fin brindar soluciones asequibles a los mismos.

Los autores que hasta ahora han colaborado en nuestra revista **Tecnología & Diseño** nos han compartido sus conocimientos, y es por ello que los miembros que conformamos esta publicación ofrecemos un agradecimiento a todos y cada uno de ellos, y a la vez hacemos una atenta invitación a otros investigadores y profesionistas a sumarse a este importante proyecto que difunde las experiencias y conocimientos para beneficio de todos.

Por otro lado, no queremos pasar por alto un acontecimiento por demás relevante para el diseño y para nuestro país, como es la designación de la Ciudad de México como Capital Mundial del Diseño. La revista **Tecnología & Diseño** quiere celebrarlo dando un reconocimiento a toda la comunidad académica y profesional que contribuye todos los días con su creatividad y talento a la transformación de nuestra sociedad.

A continuación, presentamos los contenidos de este número. El primer artículo, titulado *Proceso de Semiosis en la Interfaz de Usuario. Dimensiones del Signo Interactivo*, cuya autora, Martha Gutiérrez Miranda de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro (México), nos dice que, en la relación de los hombres con la tecnología, la interfaz se ha convertido en el espacio que facilita la interacción y mediación entre el sujeto y la máquina. Hace énfasis en que ese espacio particular sólo cobra sentido cuando el sujeto es capaz de “comprender” el significado y el proceso de interacción, así como de interpretar adecuadamente los signos que la integran para usarlos correctamente. Se basa en una concepción semiótica, destacando que la tecnología posee un lenguaje propio, el “tecnológico”, que ha venido a imponer nuevos términos y signos para nuevos elementos. También hace referencia a que la semiótica es

una vertiente de la lógica, por lo que todos los contenidos mentales son signos, y por lo tanto, todos los procesos mentales son procesos de semiosis.

Un segundo artículo, presentado por Edgar Patricio Jácome-Monar, María Claudia Valverde Rojas y otros colaboradores de la Escuela de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad de Las Américas (Ecuador), titulado *La Autopoiesis de la Arquitectura como Marco Teórico para Sustentar el Uso Eficaz de la Tecnología en el Diseño de Producto*, explica cómo la irrupción de la tecnología en la sociedad aumenta el potencial de desarrollo y de innovación de las diversas disciplinas del conocimiento, en donde el diseño de producto presenta posibilidades más evidentes y de mayor profundidad de aplicación. Se muestra como una propuesta de diseño ordenada, sistémica y sistematizada, nacida desde la realidad latinoamericana en cuanto a su comportamiento en la sociedad y a la disponibilidad tecnológica, sustentada dentro del marco teórico de la Autopoiesis de la Arquitectura para crear un producto de diseño innovador, poniendo de manifiesto la transversalidad de la aplicación de varias disciplinas del conocimiento para su realización.

Un tema muy importante que pone de manifiesto la importancia que cobran el diseño y la tecnología con el beneficio social y educativo, es el que presentan los autores Yadira Alatríste Martínez y Carlos Andrés Córdoba Celis, titulado *Diseño de Interfaz de Usuario para la Creación de Sistemas Multimedia para Apoyar el Desarrollo del Lenguaje*, el cual aborda una definición sobre el lenguaje como un sistema de comunicación complejo exponiendo algunas teorías sobre la adquisición del lenguaje y algunos trastornos. También muestra gráficamente algunos proyectos que incluyen una interfaz gráfica de usuario para apoyar el desarrollo del lenguaje apropiada para las personas que necesitan ejercitar áreas de trabajo como motivación, atención, concentración, memoria visual y auditiva. Se hace énfasis en el valor que adquiere el diseño al plantear interfaces que permitan al usuario tener una experiencia positiva partiendo de un trabajo interdisciplinario. También resalta la importancia de los contenidos en una interfaz, que deben estar resueltos para que en corto plazo el usuario entienda tanto el diseño como el contenido de lo que está visualizando, mostrando algunos ejemplos que permiten observar unas cuantas aplicaciones prácticas.

El *Modelo Descriptivo del Proceso de Diseño Centrado en el Usuario*, de los autores René Tadeo Figueroa Tabares, Beatriz A. González Beltrán y Lizbeth Gallardo López, de la Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco (UAM-A), México, expone cómo el enfoque del proceso de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) es empleado de diversas maneras, siendo en ocasiones difícil identificar la mejor forma de aplicarlo en el desarrollo de sistemas de *software*. El DCU es un enfoque basado en las habilidades, capacidades y tareas a desarrollar por los usuarios, donde se toma en cuenta la existencia de personas, trabajos y contextos únicos, con el objetivo de crear sistemas útiles centrados en el usuario. Los autores mencionan que el proceso de desarrollo de productos debe

comenzar con los usuarios y sus necesidades, en lugar de iniciar con la tecnología. Este modelo se genera a partir de los principios de la filosofía del Diseño Centrado en el Usuario, caracterizado por un esquema de fases, actividades, artefactos y roles utilizado en el proceso unificado de desarrollo de *software* y conducido por los lineamientos proporcionados por estándares internacionales de tipo ISO/IEC, cuyo objetivo consiste en aportar un marco de trabajo que sirva de guía para realizar un proceso uniforme en la creación de sistemas interactivos empleando el enfoque del Diseño Centrado en el Usuario.

Los autores concluyen en la relevancia de encausar proyectos más iterativos y basados en la investigación mediante el conocimiento de los usuarios; identificando sus tendencias y hábitos emergentes para proporcionar un valor extra en la creación de sistemas multimedia que apoyen el proceso de desarrollo del lenguaje, el cual le pueda permitir tener una mejor calidad de vida.

En la última sección presentamos la narración de Ma. Georgina Vargas Serrano, sobre los principales temas y acontecimientos tratados durante el 6º Ciclo de Conferencias del Área de Nuevas Tecnologías, *Jornadas de Investigación 2017. Aplicación e Impacto de Equipos Interactivos en la Docencia, Investigación y Difusión*, el cual se llevó a cabo en las instalaciones de la UAM-A. La maestra Vargas hace referencia a las cinco conferencias que se presentaron y que resaltaron la importancia que hoy cobran en nuestra sociedad los adelantos tecnológicos como escáneres, impresoras 3D, drones, Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA), también se intercambiaron experiencias sobre la importancia e impacto que aporta el trabajo realizado con ambientes tridimensionales interactivos, los cuales contribuyen a la mejora de la docencia, la investigación y la difusión que se genera en el Área de Nuevas Tecnologías.

La maestra Vargas también se refiere a los avances en equipos y *software* presentados en siete stands, y describe lo interesante que resultó la visita que los participantes llevaron a cabo a las instalaciones del Observatorio Ixtli, del Departamento de Visualización y Realidad Virtual de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Finalmente, los integrantes de esta publicación expresamos nuestra satisfacción y agradecimiento a todos los autores por compartir sus valiosas investigaciones con nuestros lectores, dicha contribución nos compromete a dar continuidad a la revista, trazándonos como objetivo mantener la calidad de nuestros contenidos y de diseño editorial para seguir perteneciendo a la red de revistas científicas LATINDEX, y a la vez buscar la incorporación a otros importantes sistemas de indexación.

Mayo 2018

Adriana Acero Gutiérrez
Editora

