

Para la revista *Tecnología & Diseño* es un honor dar a conocer este nuevo número, en el cual se ven representados el esfuerzo y la dedicación que han brindado tanto los miembros que conformamos el equipo editorial y de producción como todas aquellas personas que se ven involucradas en este proyecto, como: autores, correctores de estilo, directivos, administrativos e impresores, entre otros. Hemos sumado esfuerzos, tiempo y dedicación para poder consolidar este logro; todo ello con el fin de seguir avanzando, orientados a la investigación y la difusión del conocimiento en los diversos campos del diseño y de su relación con la tecnología. Por el momento nos encontramos en una etapa de crecimiento, ya que en breve pretendemos estar incorporados a otras plataformas de comunicación –principalmente en espacios virtuales- y estar presentes en actividades como ferias de libros, exposiciones, festivales, etcétera.

El tiempo que vive actualmente nuestro país exige que se plasme un compromiso y profesionalismo en cada una de las acciones desempeñadas por todos los ciudadanos, y nuestra labor como miembros de la Universidad Autónoma Metropolitana pretende contribuir a dicha encomienda al desarrollar proyectos de alto nivel, tal y como lo demuestra nuestra publicación.

Lo anterior se hace presente en este número, cuyos contenidos son de relevante importancia. El primer artículo que presentamos se intitula *Laboratorios de medios como garantía de educación e investigación colaborativa. De las artes a la multidisciplinariedad*, de la autoría de Ramon Blanco-Barrera, de la Universidad de Sevilla, en este documento el autor hace mención a los múltiples avances tecnológicos, los cuales surgen como herramientas para la solución de problemas en diversos campos; uno de ellos es el de los laboratorios de medios, que tienen por objetivo garantizar educación, así como investigación de manera colaborativa; esto visto desde la perspectiva de las artes y hacia la multidisciplinariedad. Aborda el concepto de los "medialab" como un pilar para el desarrollo de una identidad social la cual se ve englobada en una Cultura Digital. El autor hace el replanteamiento de implementar políticas de los "medialab" como una posibilidad hacia el futuro, basándose en un proceso colaborativo enfocado principalmente a la educación artística, esto en vista de una carencia en el uso de metodologías en la educación.

A continuación, Gloria Azucena Torres de León y Marcela Burgos Vargas, de la Universidad Autónoma de Baja California y de la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco (UAM-A), respectivamente, en su artículo *El modelo HSB y sus propiedades para selección de tonalidades cromáticas en pantalla*, realizan un amplio estudio sobre las cualidades que ofrece el Modelo de Color para pantalla llamado HSB, haciendo referencia también a otros modelos, como RGB y CMYK. Las autoras mencionan que éste es un modelo matemático genérico que parte de la esfera cromática de Rounge, la cual muestra los colores en forma numérica, utilizando de tres a cuatro valores o componentes



cromáticos; destacan las cualidades de dicho modelo, el cual permite realizar una clasificación de tonalidades de forma más ordenada; a su vez, estudian a detalle las características de este modelo, enfocándolas a los aspectos físico, biológico y psicológico.

Oscar Antonio Manzanares Betancourt, de la UAM-A, presenta el artículo *Variable contextual: hábitos alimentarios. Un primer paso para el desarrollo de un modelo virtual de visualización de la información*, en el que expone un concienzudo estudio metodológico respecto a los factores tanto endógenos (escolares) como exógenos (extraescolares) que intervienen en el desempeño y aprendizaje de los estudiantes de educación básica en la Ciudad de México; destaca que tanto el entorno escolar como el familiar y social tienen un gran impacto para obtener un logro educativo. De ello se deriva el principal objetivo de su investigación, en el cual denomina a los hábitos alimentarios como una variable contextual de particular importancia, y plantea el desarrollo de un modelo virtual de visualización de información que permita integrar un sistema de matrices comparativas de datos estadísticos respecto a dichos comportamientos, con la finalidad de presentar resultados a un usuario especializado y así poder observar una tendencia que permita tomar futuras decisiones. A partir de un amplio estudio estadístico y teórico respecto a este tema, argumenta que el uso de la variable contextual de hábitos alimentarios es una pieza fundamental en el desarrollo escolar de los estudiantes de nivel básico.

En nuestra sección de Miscelánea se presentan dos artículos de sumo interés, el primero de ellos es de Octavio García Rubio, docente e investigador de la UAM-A, que orienta su investigación hacia los alumnos de la carrera de Diseño Industrial. En su artículo *El establecimiento de requerimientos en el diseño industrial* resalta la importancia que adquiere el reconocimiento de una serie de variables que se presentan ante un proyecto, las cuales deben tomarse en cuenta antes del desarrollo de éste; su investigación se basa en el libro de Gerardo Rodríguez, *Manual del diseñador*, para describir cada uno de los requerimientos que se necesitan para abordar un proyecto; durante el desarrollo de este artículo muestra ejemplos para brindar una mejor comprensión de cada concepto. Hace notar que cada proyecto mantiene una particularidad, la cual implica la posible necesidad de ampliar el conocimiento en cuanto a requerimientos específicos. Menciona que los requerimientos de diseño son planteados por el cliente, pero que es el diseñador quien debe decidir y especificar verazmente éstos, ya que es él quien debe conocerlo a profundidad.

El segundo artículo en Miscelánea, titulado *Estado del arte sobre el proceso de diseño de exposiciones bajo la perspectiva del diseño colaborativo*, de Javier Arias Jiménez, de la Universidad Nacional Autónoma de México, nos da a conocer el estado del arte en torno al proceso de diseño de exposiciones (modelos teóricos), y las implicaciones que existen en un entorno profesional, ya que ahí se presenta un ambiente multidisciplinario de trabajo en donde intervienen una gran cantidad de actores y factores de tipo institucional, presupuestal, político, operativo y logístico, entre otros, así como sus alcances y limitaciones.

Sustenta sus planteamientos basándose en las investigaciones de varios autores, como Wang; Shen; Xie; Neelamkavil y Pardasani, Ulrich y Eppinger, entre otros, destacando la importancia que representa el trabajo colaborativo, el cual considera que debe estar presente en todas las etapas del proceso a través de la comunicación, la coordinación y el trabajo en equipo. Así mismo, respecto al proceso de diseño de las exposiciones, cita a algunos autores, como Dean, Belcher, Larrea y Rovirosa, y otros, que plantean una serie de metodologías para llevar a cabo dicha acción; todos ellos coinciden en la presencia de tres categorías (o dimensiones): la conceptualización, el diseño y la implementación. Cada una de estas fases o etapas comprende un conjunto de tareas y actividades con metas y objetivos definidos. Argumenta que para cada proyecto museístico deben realizarse una serie de evaluaciones específicas, pues éstas constituyen una parte esencial para el personal y los departamentos, entre ellos el equipo de diseño, que intervienen en el desarrollo de éste.

Para concluir este apartado, quisiera hacer referencia a la frase de Norman Foster: "Todo es diseño, y la calidad del diseño afecta la calidad de nuestras vidas", en cada proyecto que realizamos día a día se deben sumar el interés, el gusto y el compromiso para aportar algo significativo y relevante a nuestra sociedad. El trabajo que realizamos en esta publicación cuenta con dichos componentes; lo cual nos hace sentir satisfechos, pues cumple con los objetivos que nos planteamos al inicio de este proyecto para que el resultado de este esfuerzo sea de utilidad.

Junio, 2019.

Adriana Acero Gutiérrez
Editora de la publicación

