

Presentamos con orgullo el número 6 de la revista **Tecnología y Diseño**, con el cuál iniciamos una nueva época, al haber logrado formar parte del Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal (LATINDEX) como una publicación que cumple con altos estándares de calidad tanto en el diseño editorial como en los contenidos de los artículos.

Esta distinción nos llena de satisfacción y estamos seguros que será un aliciente más para que los investigadores y profesionistas del diseño continúen escribiendo y dando a conocer sus valiosos trabajos, lo que a su vez significará que los lectores estarán más satisfechos y ávidos por leer, descubrir y actualizarse en su campo de acción.

En esta ocasión se presentan cinco artículos por demás interesantes, en temas variados pero muy relevantes para el diseño en general; en ellos se abordan temas relacionados a la arquitectura, al diseño gráfico y a la formación académica del diseñador.

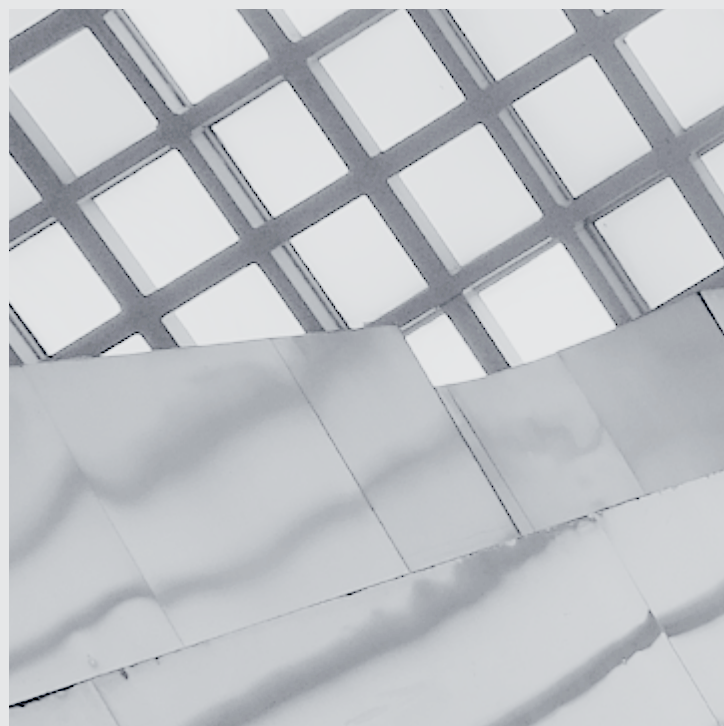
El primero de ellos titulado *La doble cubierta ventilada en climas cálidos y el potencial de uso de las láminas metálicas. Una revisión de casos de estudio*, presenta una técnica muy adecuada para ser utilizada en la construcción de vivienda en nuestro país y en la mayoría de los países de América Latina que cuentan con climas cálidos en el verano.

El artículo es resultado de una investigación llevada a cabo por Sandra Elisa Rodríguez Trejo, perteneciente a la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco, en la que expone el potencial que poseen las láminas metálicas para utilizarse como una segunda cubierta en los sistemas ventilados, esta técnica presenta grandes ventajas en las regiones de clima caliente puesto que es una solución constructiva adecuada que emplea criterios de acondicionamiento pasivo para proveer un ambiente interior confortable.

Por otra parte, Paulina Lorena Castro Galarza, investigadora de la Universidad de los Ángeles (UDLA) en Quito, Ecuador, en su artículo nos menciona que con el uso cada vez más frecuente de la web –y ante tantas opciones para su consulta– si una página no es amigable y de fácil manejo para el usuario, no llegará al éxito y traerá pérdidas a la empresa que promueve. En su artículo *Usabilidad web y la experiencia de usuario*, explica el por qué la usabilidad y la experiencia de usuario (UX) se han vuelto no solo necesarias, sino imprescindibles para todas las personas que se dedican a trabajar en la web.

Los investigadores Leonardo Andrés Moreno Toledano, Erika Rogel Villalba y Salvador Valdovinos Rodríguez pertenecientes a la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, exploran la importancia que han adquirido en la actualidad los videojuegos como un medio potencial de representación cultural. Su artículo titulado *Representación cultural en las tecnologías: Un acercamiento al potencial narrativo y retórico en los videojuegos*, presenta información sobre la evolución de la industria del videojuego, desde sus inicios hasta convertirse en una industria cultural equiparable al cine. Enfatizan en los sucesos que enmarcaron su competencia como medio masivo de comunicación y reflexionan acerca del contenido narrativo y retórico que los videojuegos han desarrollado en la representación de la cultura hegemónica en la contemporaneidad.





La constante búsqueda de calidad en la educación ha originado un sinnúmero de investigaciones y posturas en torno a los métodos y herramientas de aprendizaje para lograr la efectividad en la transmisión del conocimiento. Paloma Rodríguez Valenzuela, de la Universidad Autónoma de Baja California, en su artículo *El diseño de experiencias de aprendizaje con la tecnología del presente* busca establecer el estado del arte en el binomio educación y tecnología, tomando en cuenta los métodos y medios de enseñanza de la Escuela Tradicional y la transición hacia la Nueva Escuela así como las tecnologías emergentes actuales que son componentes esenciales en el diseño de experiencias humanas en el aprendizaje.

Finalmente se presenta un interesante artículo escrito por Lourdes Ortega Domínguez, investigadora de la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco, titulado *Pareidolia*, en el que define a ésta como una facultad perceptiva que poseemos los humanos, por medio de la cual, comúnmente, descubrimos diferentes figuraciones en cualquier estructura; se pueden identificar animales y personajes fantásticos, por ejemplo en las formas caprichosas de las nubes, en las cortezas de árboles o en la humedad de una piedra, lo que permite potencializar el momento creativo del diseñador gráfico. Esta investigación busca demostrar que con dicha técnica, aplicada al dibujo y a la ilustración, se pueden obtener resultados muy interesantes que favorecen el proceso creativo.

Como se puede observar en este número el lector encontrará interesantes temas y reflexiones sobre el diseño que le ayudarán a tener un mejor entendimiento acerca del futuro de estas profesiones; esperamos que sirvan como alicientes al desarrollo de nuevos proyectos que publicaremos en nuestra revista.

Para finalizar quiero expresar un amplio agradecimiento y reconocimiento a todos los autores que han participado en éste y otros números, así como a todo el equipo de personas que han hecho posible la edición de la revista, ya que gracias a su esfuerzo ahora formamos parte de este importante catálogo: LATINDEX.

Noviembre de 2016

Adriana Acero Gutiérrez
Editora

