

Editorial

Es muy grato para la Universidad Pontificia Bolivariana y su Escuela de Arquitectura y Diseño presentar un número más de la *Revista IconoFacto*, con la primicia de que la publicación conserva la categoría C en el Índice Bibliográfico Nacional Publindex (Colciencias).

Este año la revista cumple diez años ininterrumpidos en su labor de divulgar la producción científica de investigadores colombianos y extranjeros que trabajan en los campos de la arquitectura y hábitat, cultura material y patrimonio, diseño de espacios y escenario, diseño de vestuario y moda, diseño gráfico y visual, diseño industrial, ergonomía, estética, semiótica e imagen, ingeniería textil y de diseño e innovación. En todo este tiempo, se han publicado 15 números de la revista, donde 144 autores han presentado a la comunidad 132 artículos científicos y académicos, a lo largo de 2140 páginas.

El cumplimiento cabal de este compromiso se ha logrado gracias al permanente apoyo de los directivos de la UPB y de la Escuela de Arquitectura y Diseño, al esfuerzo y entrega de los diferentes editores y directores que ha tenido la revista así como al valioso aporte de los miembros tanto del Comité Editorial como del Comité Científico Internacional, provenientes de países como Argentina, Canadá, Chile, Colombia, España, México, Reino Unido y Venezuela. Especial mención hacemos de los autores e investigadores de Argentina, Bélgica, Brasil, Colombia, España, México y Venezuela que han pasado por nuestras páginas y a la multitud de pares académicos que de manera desinteresada han arbitrado los trabajos sometidos a su evaluación.

Toda esta labor editorial, científica y académica se recoge y sintetiza en el índice de autores, elaborado por Gloria Elena Bedoya Osorio y Margarita María Molina, que orgullosamente presentamos con este número conmemorativo.

Para esta edición presentamos también un conjunto de artículos que exponen resultados relevantes y proponen reflexiones de gran interés para nuestros lectores. En primer lugar tenemos el trabajo *La inminente sensación de colapso social en las más recientes instalaciones de video de Aernout Mik*, de Ana Esther García M., donde se muestra que la posibilidad de leer algunas obras de Mik, desde la propuesta bio-política foucaultiana, se constituye en una herramienta potente para examinar cómo se presenta de manera escenificada aquello que no es un juego del todo, ni violencia real radical, sino más bien mecanismos abstractos del funcionamiento del poder. Seguidamente, presentamos el texto *Dar sentido a las posibilidades: síntesis y prototipo en diseño*, de Mario Alberto Pinilla G., quien resalta la importancia que tiene la modelación y aplicación de prototipos en el

proceso de síntesis, se indica la forma en que las intenciones establecidas por el constructor del prototipo se equilibran con las de las audiencias que actúan con el artefacto, a la vez que se destaca el proceso de diseño cuando considera las dimensiones del contexto, las personas y la tecnología.

A continuación, ponemos a su consideración el trabajo *Software libre y prototipado rápido, en la didáctica de laboratorio de diseño industrial: posibilidades para el desarrollo colaborativo de productos complejos a bajo costo*, de Sergio Donoso, Mauricio Tapia, Rodrigo Díaz y Pablo Domínguez, donde se muestran el diseño y construcción de un planeador ultraliviano primario, como una experiencia académica experimental desarrollada en la Escuela de Diseño de la Universidad de Chile, gracias a la aparición de programas computacionales paramétricos, al acceso a tecnologías de prototipado rápido y a la disponibilidad de materiales de alta tecnología a bajo costo. También se presenta el artículo *Percepción de la innovación en las industrias de Calzado del Valle del Cauca*, de Claudia Marcela Sanz Ramírez y Álvaro Velasco, el cual trata de entender la percepción de los empresarios de calzado frente al concepto de innovación, buscando identificar su postura, establecer si existe algún tipo de cultura organizacional que favorezca y gestione las dinámicas de innovación, así como plantear propuestas estratégicas para cada una de las categorías identificadas en la investigación.

Luego tenemos el trabajo *DiTecMu: diseño, tecnología y música para el desarrollo de artefactos sonoros como instrumentos de cohesión social*, de Gustavo Adolfo Peña Marín, que indaga por las tecnologías pertinentes para rediseñar y construir objetos semi-industriales como un escenario interdisciplinario entre el diseño industrial, las técnicas de fabricación y la música, obteniendo resultados tangibles representados en artefactos sonoros y la delimitación de escenarios de alteridad por medio de la sonoridad, explorada a través de las experiencias lúdicas, artísticas y creativas. Seguidamente, se presenta el texto *Apropiación de la realidad aumentada en comunidades de práctica de videojugadores*, de Jesús Alejandro Guzmán Ramírez y Germán Mauricio Mejía, que se apoya en la vivencia particularizada de un colectivo de jugadores y cómo ellos entendieron la idea de realidad; específicamente, cómo este colectivo negoció, se apropió de un dispositivo de realidad aumentada y cultivó conductas y sistemas de aprendizaje propios y determinantes para su identidad grupal. Finalmente, encontramos el trabajo *Selección de técnicas de usabilidad en niños y su aplicación en la evaluación del cinturón de seguridad en vehículos de transporte escolar*, de Ovidio Rincón Becerra, Carolina Daza Beltrán y Martha Lucía Bernal Castro, donde se

presenta un modelo del proceso y algunos lineamientos para la selección de las técnicas y el diseño de las pruebas, partiendo de las etapas de desarrollo de los niños y de los indicadores por evaluar durante el proyecto.

Extendemos pues la invitación a los lectores de *IconoFacto* para que aborden estos resultados con una mirada crítica y generosa, ojalá desde trabajos también rigurosos que discutan estas y otras cuestiones desde enfoques, metodologías y problemas que posibiliten ampliar la frontera del conocimiento de la arquitectura, el diseño y la estética.

Raúl Domínguez Rendón
Editor