

EDITORIAL

VOLUMEN 12 NÚMERO 3 (2017)

Con este número dedicado a **“Teorías y Prácticas de Diseño en Contextos Digitales”**, damos continuidad a la colaboración entre la Revista Gestión y Tecnología de Proyectos, y la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital (SIGraDi), que provoca una sinergia entre ambas instituciones interesadas en la divulgación de experiencias académicas, científicas y/o profesionales innovadoras, que vinculen la Arquitectura, el Diseño, el Arte y la Ingeniería, con las Tecnologías.

El alcance y la política editorial de la revista G&T, en coincidencia con los objetivos de SIGraDi respecto a la difusión de trabajos relevantes producidos en estas áreas de actuación, abren un espacio privilegiado para la publicación de artículos originales en portugués, español e inglés, que son el resultado de la revisión y ampliación significativa de trabajos presentados en el congreso de SIGraDi del año anterior.

“Teorías y Prácticas de Diseño en Contextos Digitales” constituyó uno de los ejes temáticos más prolíficos del XX Congreso de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital 2016: *CrowdThinking*, que se realizó entre el 9 y el 11 de noviembre de 2016 en el Centro Cultural San Martín de la ciudad de Buenos Aires, Argentina, y fue organizado por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional de Buenos Aires, UBA.

SIGraDi 2016 propuso reflexionar y debatir sobre el diseño colaborativo, la inteligencia distribuida y la investigación colectiva, pero fundamentalmente sobre la transdisciplina, como construcción desde la multiplicidad y la diversidad, temas de suma importancia en los campos de la Arquitectura, el Diseño y la Ingeniería, como también en áreas emergentes de las Ciencias Humanas y las Artes.

El diseño, la investigación y la producción colaborativa de vanguardia, sumados a la inteligencia distribuida, el desarrollo sostenible y las teorías y prácticas computacionales, integran una alianza -fundada en el diálogo y la participación- que constituye una de las claves para la resolución de problemáticas complejas a nivel educativo, comunicacional, urbano o territorial.

Las tecnologías digitales ofrecen instrumentos y estrategias con potencial para idear y desarrollar proyectos con mayor responsabilidad social y ambiental, facilitando la integración de actores, datos y conocimientos dispersos. Esta integración permite trabajar mancomunadamente en base a mediaciones, simulaciones y evaluaciones de desempeño, optimizando los recursos a través de nuevas metodologías de diseño, técnicas de representación y sistemas de fabricación.

Con posterioridad al congreso, se realizó una preselección de 23 trabajos en función a la evaluación realizada por el Comité Científico Internacional de SIGraDi, y sus autores -provenientes de Brasil, Chile, Argentina, Portugal, Alemania, España, Turquía y EEUU- fueron invitados a enviar artículos ampliados que pasaron por un nuevo proceso de evaluación a ciegas por pares de la revista. Como resultado de este proceso, fueron aprobados los 6 artículos que presentamos en esta edición, los cuales describimos brevemente a continuación.

How to cite this article:

BRUSCATO, U. M.; TOSELLO, M. E. Editorial: volumen 12, número 3. *Gestão e Tecnologia de Projetos*, São Carlos, v. 12, n. 3, p. 7-8 2017. <http://dx.doi.org/10.11606/gtp.v12i3.140837>

El primer artículo de Pezzica, Lopes y Paio, describe un nuevo enfoque del diseño del espacio público abierto, basado en un análisis multidimensional orientado a la toma de decisiones y al desarrollo de soluciones arquitectónicas. Presenta una visión general de las variables de diseño más relevantes y sus restricciones, proporcionando así informaciones útiles para el desarrollo de un diseño urbano más sostenible que considere los valores sociales y culturales locales.

Pires, Cybis Pereira y Gonçalves, el segundo trabajo publicado, presentan un enfoque didáctico orientado a la enseñanza de la representación gráfica digital para el proyecto de arquitectura, buscando identificar estructuras de saber que sustenten los conceptos geométricos empleados en obras de arquitectura contemporánea. El estudio también aporta estrategias proyectuales basadas en la geometría utilizada por los arquitectos contemporáneos, ya que las representaciones paramétricas de estas geometrías exigen una comprensión teórica profunda de sus elementos constituyentes.

El tercer trabajo de Digiandomenico, Landim y Fischer, discute el desarrollo del algoritmo, los parámetros, el desempeño del proyecto y el uso de tecnologías de prototipado rápido y fabricación digital para el análisis del modelo y de las técnicas constructivas, ejecución e instalación final. El artículo describe y discute la calidad del proceso aplicado, concentrándose no sólo en analizar el resultado del objeto arquitectónico, sino en producir insumos para la reflexión y el avance de la aplicación de recursos computacionales en el proceso de diseño.

A continuación, como cuarto artículo, Duarte, Sanches y Lepri presentan tres niveles de reflexión sobre el proyecto arquitectónico paramétrico: (a) el objeto y su relación en el proceso como herramienta de la variabilidad, camino hacia el meta-diseño; (b) el objeto en la cuestión de la elección dentro del proceso proyectual, un control modulado; y (c) el objeto e impacto sobre nuevas formas de pensar el proyecto por dentro, amnesia e inconsciencia algorítmica, buscando entender el perturbador cambio conceptual provocado por la idea del proyecto como un “continuo por variación”, que afecta las formas de pensar y los conceptos de proceso, control, libertad y elección.

Nisenbaum y Kos discuten en el quinto artículo, el concepto de performance y su apropiación en áreas de investigación relacionadas con la sustentabilidad y el diseño computacional, enfocando los procesos proyectuales de la Arquitectura y el Urbanismo. Recientemente, términos como “diseño orientado a la performance” o “arquitectura orientada a la performance”, sobre todo en lo relacionado con la sustentabilidad, comienzan a figurar en el vocabulario de autores y profesionales, en la búsqueda de premisas de diseño basadas en procesos de simulación y en el uso sistemático de herramientas digitales, ampliando ese enfoque a partir de nuevas interpretaciones teóricas.

Finalmente, Guzelci, Alaça y Bacinoğlu presentan los resultados de una experimentación de tres pasos para integrar diseño análogo-digital y técnicas de modelado. La experimentación abarca la generación e incorporación de patrones de corte a material plano en 2D; el mapeo de patrones 2D en superficies 3D en base a los conocimientos adquiridos en la fase anterior; y la exploración de nuevas superficies 3D de forma libre, tanto en ambientes físicos como digitales. El modelo presentado pretende contribuir a estudios pedagógicos centrados en enfoques exploratorios y creativos, para procesos de diseño y fabricación integradores.

Las editoras queremos agradecer al editor en jefe, Marcio Fabricio, por el soporte y la confianza que depositó en nuestro trabajo.

Deseamos a todos una buena lectura.

Dra. Underléa Miotto Bruscato

Dra. Maria Elena Tosello