Departamento de Informática – UTFSM

Ciclo de Coloquios 2014

El Departamento de Informática de la Universidad Técnica Federico Santa María tiene el agrado de invitar a la comunidad Universitaria al coloquio del Departamento de Informática. Esta presentación se realizará en el auditorio Claudio Matamoros (F-106), en la Casa Central el día **Martes 7 de Octubre a las 12:00**.

Título

Acerca del role de las herramientas computacionales asistiendo a los diseñadores en acción

Invitado

Marcelo Bernal, Ph.D.
Profesor del Departamento de Arquitectura
UTFSM

Mini Bio

Arquitecto titulado de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, ha desarrollado su carrera entre la práctica profesional y el ámbito académico. Es director y socio co- fundador de la ARQZE ltd (www.arqze.com) oficina dedicada al diseño, fabricación e instalación de infraestructura desplegable. Es también Profesor del Departamento de Arquitectura de la Universidad Técnica Federico Santa María y ex-Jefe de Carrera. Actualmente es Design Computing Ph.D. Candidate del Georgia Institute of Technology, Altanta, USA, dividiendo sus actividades entre docencia e investigación.
Como arquitecto, ha publicado su trabajo en arquitectura desplegable para Antártida en DOMUS Magazine (Italia), AMC Le Moniteur Arquitectura (Francia), Arhitectura Magazine (Rumania) Paisajes (España), y en varias publicaciones de arquitectura en Chile. Como investigador ha presentado su trabajo en en diversas conferencias internacionales, donde además ha sido distinguido como Chairman de la XVII Conferencia de la Sociedad Iberoamericana de Grafica Digital, SIGraDi 2013, y mimbro del Comité Ejecutivo Internacional. Actualmente se encuentra trabajando en el desarrollo de métodos de integración de sistemas para automatización de diseño.

Resumen

Las acciones que los diseñadores ejecutan durante el proceso de diseño son mecanismos de alto nivel de abstracción que se basan en heurística y supuestos basados en la experiencia profesional. Importantes esfuerzos de investigación en ciencias cognitivas se han dedicado a la comprensión de estas acciones, así como en encontrar maneras de asistir, automatizar, o aumentar las capacidades de los diseñadores a través del uso de herramientas computacionales. Sin embargo, la representación y manipulación de ese conocimiento tácito en entornos computacionales sigue siendo un área abierta de investigación. Se presentará un mapa de las acciones de los diseñadores y se comparará con métodos computacionales existentes para la generación, evaluación y selección de alternativas de diseño, y también intentos de integrarlos. El análisis intenta construir una comprensión más clara del rol de las herramientas computacionales asistiendo diseñadores en acción e identifica retos y áreas de investigación futura.

Lugar y Fecha

7 de Octubre de 2014, 12:00
Auditorio Claudio Matamoros (F-106).
Departamento de Informática, Valparaíso.
UTFSM

La charla se transmitirá en videoconferencia al LPA, Campus Santiago, San Joaquín.