

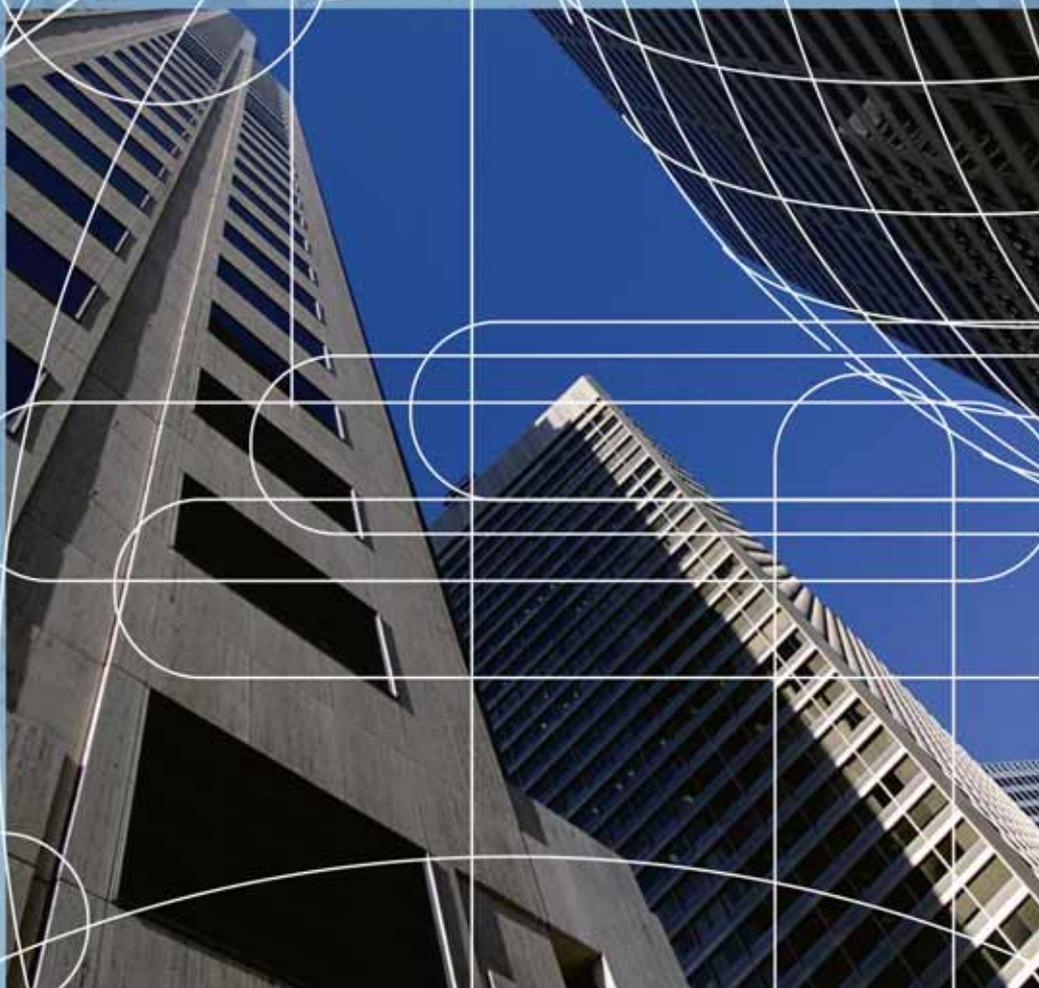
auto CAD magazine



Número 153 noviembre-diciembre 2015 9.50€ Canarias 9.65€

Arquitectura para la memoria - Puro diseño contemporáneo en los Alpes italianos - Imaginar un suelo Tarkett es ahora más fácil gracias a las gafas 3D Epson - Nina Ricci reduce el "time to market" con Centric 8 PLM - Art Futura 2015 con la inteligencia Colectiva en más de veinte ciudades -

Soluciones integrales para la gestión de edificios.



- Gestión de las propiedades: valoración de las propiedades arrendadas, contratos de alquiler, presupuestos y control de costes.
- Gestión de espacios: usos, disponibilidad y localización de espacios.
- Gestión de mobiliario y de equipamientos: traslados, amortizaciones, evaluación del estado físico.
- Mantenimiento de edificios: órdenes de trabajo, personal de mantenimiento, planificación y control de trabajos.



ARCHIBUS/FM

seys

Integradores de Sistemas y Soluciones Gráficas.

Función y estética arquitectónica

La arquitectura de los tiempos pasados ayuda a comprender de dónde venimos y quizás hacia dónde vamos. Desde la primera construcción, el hombre buscaba preservar un espacio propio para diferenciarlo del común. Esta concepción de separación se repite en las construcciones religiosas como templos o tumbas más o menos monumentales y en cualquier otra construcción de carácter civil o militar. Parece ser que los trabajos que se tomaban en hacer las construcciones más grandes, más lujosas y más sorprendentes estaban encaminados a dejar testigos de la propia grandeza por encima de la simple utilidad. Desde que se colocó una piedra sobre otra en un simple muro, éste, de una manera u otra se convertía en mensajero de sus constructores. Si hablamos de la función de la arquitectura, debemos dejar atrás el prejuicio de despreciar aquello que sobrepasa la simple utilidad: como ya hemos visto, sin exceso y sin vanidad no hubiera evolucionado la arquitectura. La construcción de las pirámides de Egipto o de las catedrales obedecía a necesidades urgentes de demostrar la trascendencia del espíritu humano, los castillos, monasterios y palacios manifestaban necesidad de protección, aislamiento y lujo, pero aun así continuaban manteniendo la esencia de la utilidad para sus usuarios.

En nuestros días, los arquitectos definen la utilidad como el servicio al hombre aunque tienen muy en cuenta la preservación y el respeto por la naturaleza. Lejos quedaron las opuestas corrientes de utilitarismo y esteticismo que desde América y Europa respectivamente priorizaban la idea de comodidad una, magnificaba la concepción estética de las construcciones la otra y que actuaban ambas sin reparar en la ecología. Hoy lo que nos mueve es domesticar la ciudad y trasladar esta domesticación al campo pero de manera que se perciba solamente en el interior de las construcciones, evitando el impacto en el paisaje y usando para ello tecnologías traídas desde cualquier disciplina del diseño y la construcción. Nunca antes la arquitectura había incidido en la naturaleza con tanta preocupación por cumplir con las leyes de la función y la estética a pesar de que otras leyes, las económicas, determinan inexorablemente los proyectos.

ÁNGEL SALADA
angel@edimicros.es

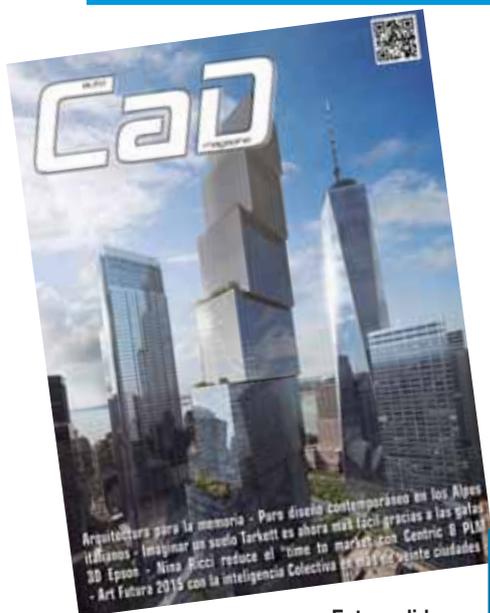


Foto cedida por
Dbox y Big

autoCAD magazine Número 153 noviembre-diciembre 2015 Periodicidad: Bimestral

Director: Angel Salada angel@publimasdigital.com

Redactora Jefe: Rosa Gracia rosa@publimasdigital.com

Consejo de Redacción: Bernardo García, Fran Montero, Francisco V.C. Ficara, Victor Tólos, Antonio Pastor, Sergi Villagrasa, Jana Campo (La Salle)

Colaboradores Redacción: Helena Sanglas, Paula Recarey, Luis Marchal, Crisitina Lliteras, Natalia San Juan, Franc Mendiola, Lluís Solano, José Vicario, Ignacio Antón, Ramón Montero, Ramón Piñas, Albert Quer, Jordi Rovira, José Molero, Joaquín Huerta, Arnau Moran, José Luis Calvo, Milton Chanes.

Diseño y Maquetación: Ana Lorenzo y Aira Balada.

Dep. Legal: B-1821-90

Edita: Publimas Digital SLU. Grupo Edimicros

C/ Pallars, 84-88 3º5ª 08018 Barcelona Tel. 93 368 38 00 Fax 93 415 20 71

Editor: Angel Salada angel@publimasdigital.com **Gerente:** Josep Martí josepm@publimasdigital.com

Coordinadora de medios: Rosa Gracia rosa@publimasdigital.com

Producción -Diseño: Ana Lorenzo ana@publimasdigital.com

Secretaría y suscripciones: Pilar Barbero pili@publimasdigital.com

Delegación Madrid: Luis Pereira luis@publimasdigital.com

C/ Rafael Fernández Hijicos, 12 6º A 28038 Madrid
Tel. 91 3800067 - Fax 91 778 14 28 móvil 609303392



autoCAD Magazine es un órgano informativo independiente que no está vinculado jurídicamente a ninguna empresa fabricante, importadora o distribidora de Hardware o Software. Las opiniones y artículos firmados son únicamente de sus autores, sin que por ello autoCAD Magazine las comparta necesariamente.

QUEDA PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL DE autoCAD Magazine SIN PREVIA AUTORIZACIÓN DEL EDITOR





AEC

- ▶ 6 Arquitectura par la memoria
- ▶ 10 Un cálido verano en Lima
- ▶ 14 Un "cottage" para el mundo de hoy
- ▶ 18 Diseño contemporáneo en la vieja Estambul
- ▶ 24 Una casa para todos los públicos
- ▶ 28 Puro diseño contemporáneo en los alpes italiano

3D

- ▶ 32 Imaginar un suelo Tarkett es ahora más fácil gracias a las gafas 3D Epson
- ▶ 36 Aerialtronic disminuye los costes de desarrollo de drones con la impresión 3D

PDM

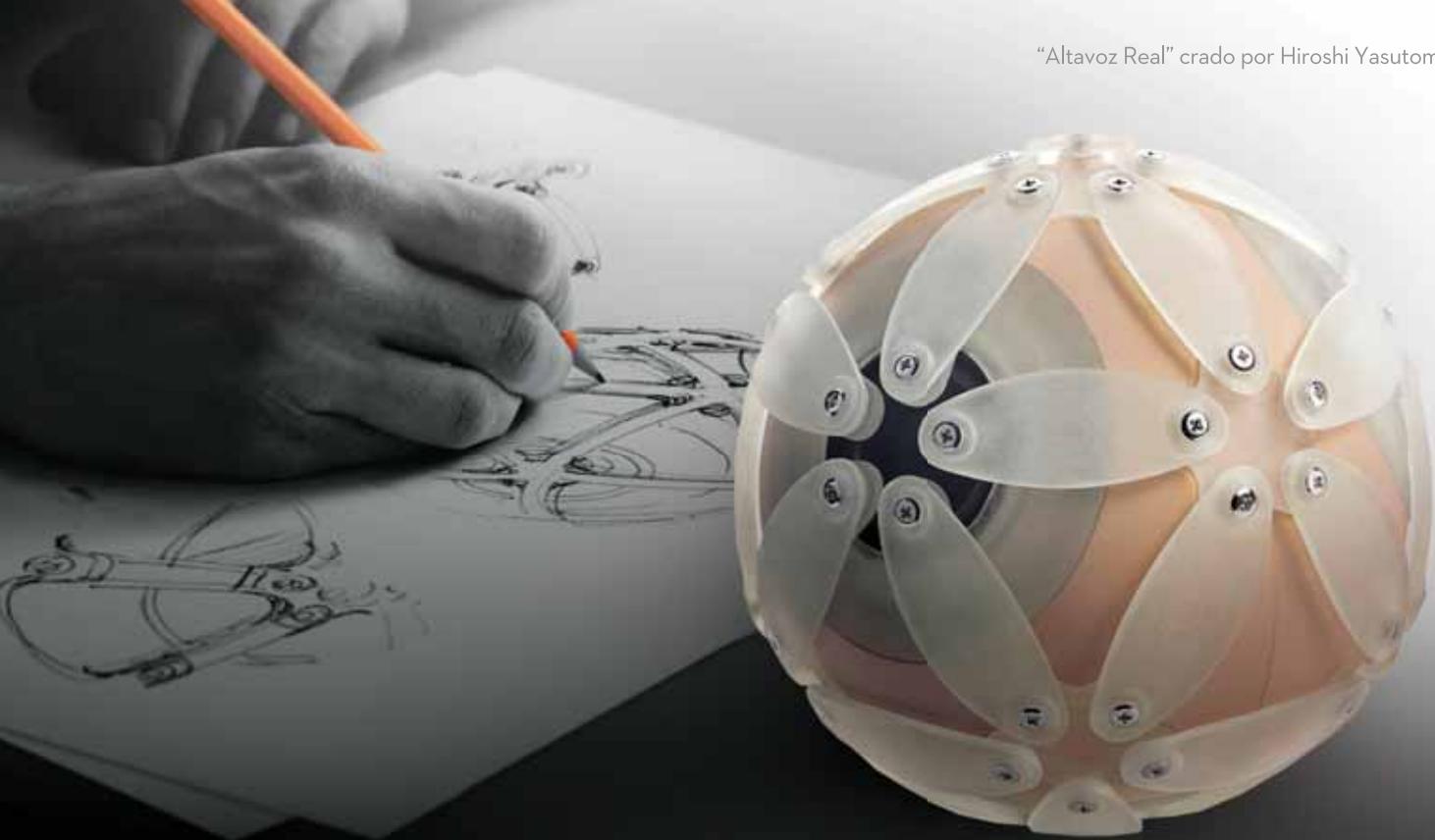
- ▶ 38 Nina Ricci reduce el "time to market" con Centric 8 PLM

ESPACIO ABIERTO

- ▶ 42 ArtFutura 2015 con la Inteligencia Colectiva en más de veinte ciudades
- ▶ 46 Maxon abre nueva oficina en Canadá

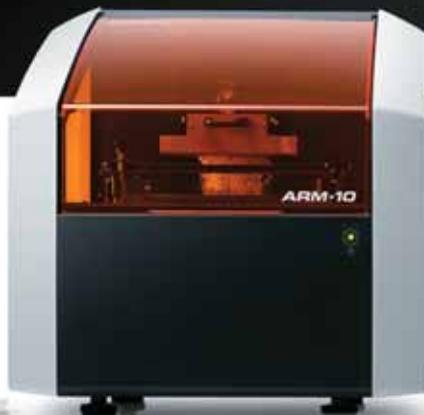
HARDWARE

- ▶ 48 Monitor profesional VP2780-4K ideal para aplicaciones en las que el color es crucial

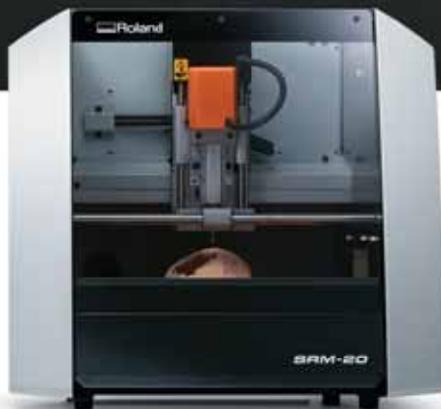


Convertimos sus ideas en realidad. Desde 1986

monofab
ARM-10
Impresora 3D



monofab
SRM-20
Fresadora 3D



Presentamos la nueva **monofab** series. Dos dispositivos, una solución.

Para estudiantes de diseño industrial y profesionales, nada iguala el poder ver un diseño 3D en pantalla tomar vida como un modelo real. Con la nueva impresora 3D monofab ARM-10 y la fresadora 3D SRM-20, ahora puede integrar las prestaciones que le ofrecen las tecnologías de prototipado rápido sustractivo y aditivo, directamente en su escritorio. La ARM-10 le permite crear rápidamente prototipos conceptuales extendiendo capas de material hasta convertirlas en cualquier forma compleja, incluyendo huecos. La SRM-20 permite validar el ajuste y la funcionalidad mecanizando una amplia gama de materiales de bajo coste. Todo desde Roland, la compañía que ha proporcionado la tecnología 3D para convertir sus ideas en realidad. Desde 1986.

Vea la monofab Series en acción

902 222 441

www.rolanddgi.com

dib-digitalg@rolanddgi.com

Imagine. **Roland**[®]



Arquitectura para la memoria



IMAGE BY DBOX

El 2WTC es la última de las cuatro torres construidas en suelo neoyorquino, vecinas del Memorial Park 9/11, un complejo erigido para honrar a las víctimas del atentado del 11 de septiembre

BIG
www.big.dk

Poco menos de 14 años después de los ataques que tumbaron las Torres Gemelas de Nueva York, el plan para reactivar la zona del World Trade Center ya tiene fondo y forma. Cuatro torres armónicamente bautizadas como One, 2, 3 y 4 WTC son llamadas a erigirse como tributo a las víctimas de la barbarie, y como memoria de lo que jamás deberá repetirse.

LA GUINDA DEL PASTEL

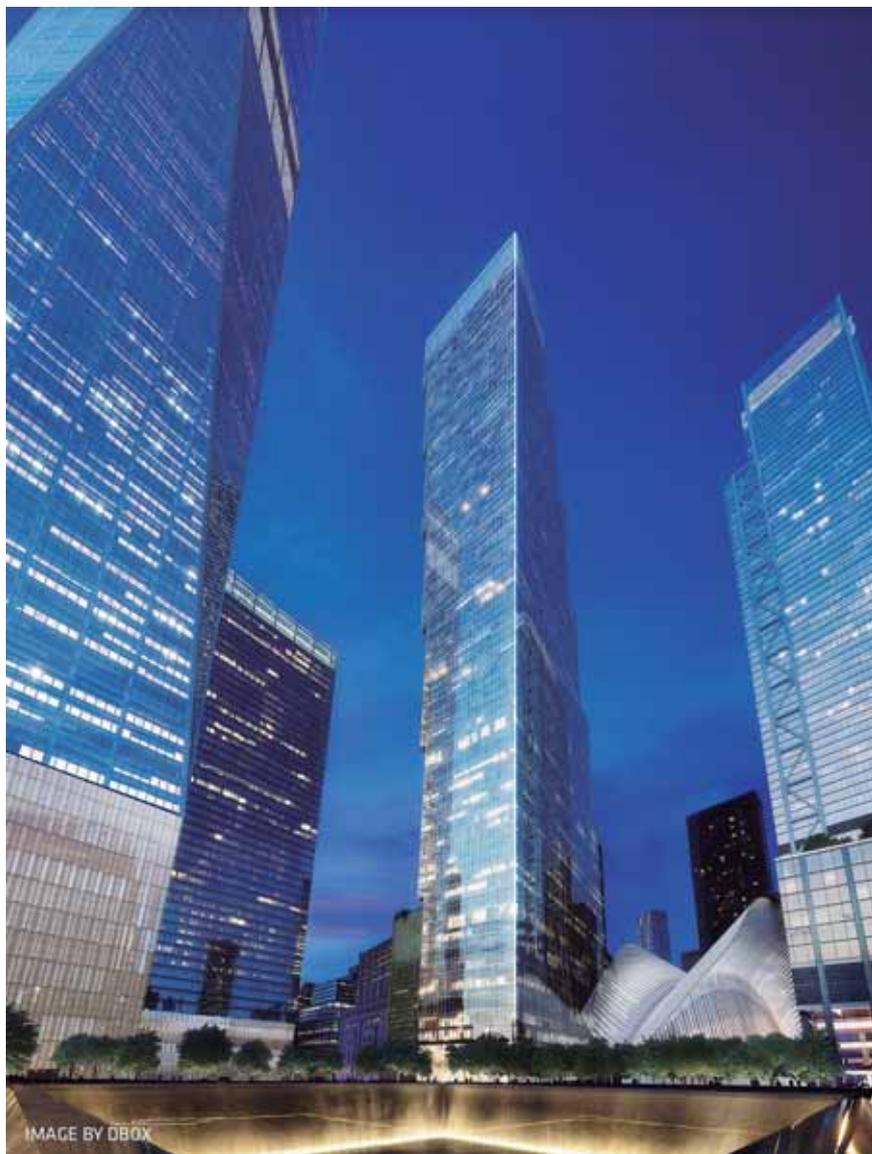
El 200 Greenwich Street, también llamado 2 WTC, es el toque final en el remodelamiento del World Trade Center, además del componente final en la revitalización de la parte sur de Manhattan (Lower Manhattan). Situado en el número 200 de Greenwich Street y unido a Church Street hacia el este, Vesey Street al norte y Fulton Street hacia el sur, esta torre se erigirá hasta 410 metros, enmarcando el Memorial Park 9/11 “de manera respetuosa” como ya hacen One WTC, 3 WTC and 4 WTC, aseguran los arquitectos de Bjarke Ingels Group (BIG), responsables de este proyecto de envergadura.

Previamente adjudicado a Foster and Partners, en diciembre de 2014, BIG puso la primera piedra de 2 WTC, con el objetivo de presentarla oficialmente al mundo en 2020. *“Two World Trade es casi como un pueblo vertical de edificios interconectados dentro del complejo, que puede ser visto también como una sola torre. Tiene el mismo tipo de inclinación que One World Trade Center, lo que la coloca de modo paralelo sobre ella”,* señalan desde BIG.

UNA SORPRENDENTE MEZCLA DE DOS BARRIOS

El diseño de la 2WTC está fundamentalmente inspirado en su contexto urbano en el punto de encuentro de dos vecindarios muy diferentes: el distrito financiero con sus rascacielos contemporáneos y TriBeCa, la zona neoyorquina que suena a lofts y a jardines en tejados.

El diseño combina las cualidades únicas de ambos, mezclando las alturas con los edificios bajos, además de lo moderno con lo histórico. Visto desde el Memorial del 11 de Septiembre, el edificio se posa como una torre tan alta y esbelta como las tres vecinas, mientras que desde el barrio de TriBeCa es una serie de terrazas verdes escalonadas. El edificio se encuentra alineado a lo largo



VERTICAL VILLAGE + MODERN TOWER

2 WTC is located between two different neighborhoods of New York: the residential TriBeCa and the corporate Financial District. The design combines the characteristics of both neighborhoods into an architectural hybrid, melding high-rise with low-rise, modern with historical.

del axis de la plaza conocida como 'Wedge of the Light' o 'Porción de luz', que Daniel Libeskind trazó en un ambicioso plan para el World Trade Center. Con él, el arquitecto quiso mantener las vistas a la St. Paul Chapel desde el Memorial Park.

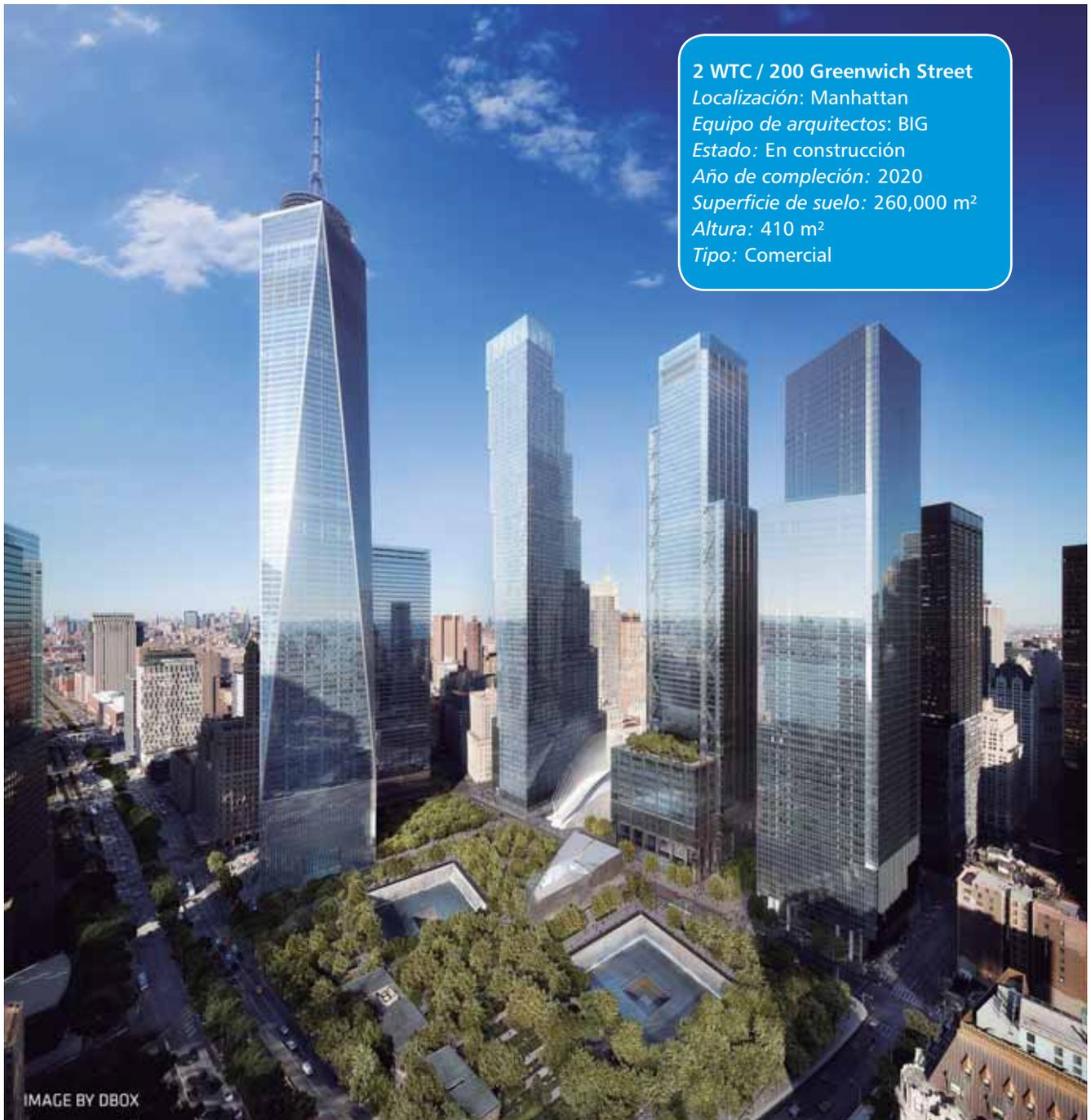
SER HOGAR

Este edificio de más de 80 plantas se convertirá en las oficinas centrales de la 21st Century Fox y de News Corp. Ambas

empresas ocuparán la mitad inferior de la torre, y albergarán junto a sus compañías subsidiarias a más de 5.000 trabajadores. Las necesidades y requisitos de estos medios de comunicación estarán concentrados en siete volúmenes separados dentro del edificio, y diseñadas para cada una de las actividades.

Las plantas superiores, en cambio, se cederán a Silverstain Properties, quienes se encargarán de su gestión para otros fines

Esta torre se erigirá hasta en 410 metros, enmarcando el Memorial Park 9/11 “de manera respetuosa”



2 WTC / 200 Greenwich Street

Localización: Manhattan

Equipo de arquitectos: BIG

Estado: En construcción

Año de compleción: 2020

Superficie de suelo: 260,000 m²

Altura: 410 m²

Tipo: Comercial

IMAGE BY DBOX



restaurantes y tiendas, lo que asegurará la actividad tanto dentro como fuera del World Trade Center.

El nuevo edificio busca levantarse como el punto de encuentro de ideas a través de la mezcla interna de espacios de trabajo, elementos para el ocio y espacios para reuniones informales. Las largas escaleras entre los pisos forman además espacios comunes de doble altura, algo que se repite en todo el proyecto. Estos espacios continuos permiten la conectividad entre los diferentes departamentos y servicios, que podrán incluir pistas de baloncesto y una vía para correr, una cafetería y varias salas de proyección. Estas plantas de servicios se localizarán de manera que puedan conectarse directamente hacia los parques en los tejados. ■



En diciembre de 2014 BIG puso la primera piedra de 2 WTC, con el objetivo de presentarla en 2020



Un cálido verano en Lima



Pese al exotismo de su nombre, Casa Bora Bora es una residencia en suelo peruano, cuya esencia busca evocar la estación más calurosa del año con grandes espacios exteriores y zonas verdes.

Localizado en el distrito limeño de Asia, aproximadamente a 100 kilómetros del centro de la ciudad, esta casa de playa fue diseñada para un uso veraniego, de diciembre a abril. *“Lo que fue determinante en Casa Bora Bora fue el hecho de que se trataba de una casa de uso temporal y, por otro lado, que se tenían que aprovechar al máximo las vistas al océano Pacífico”,* explican los arquitectos Nicolás Briceño y Jaime Sarmiento, líderes de este proyecto de tipo privado.

DE LA A A LA Z

Simplicidad y encanto fue el pacto que el despacho 2.8x arquitectos selló con un cliente que buscaba dar con la casa idónea para sus veranos. Ni grande ni pequeño, ni lujo ni austeridad, este hogar combina a la perfección calidez con diseño, además de un confort que se respira por los cuatro costados. Y es que en un espacio modesto, Casa Bora Bora cuenta con tres habitaciones –todas ellas equipadas con baño en-

suite— además de una piscina y una terraza que se extiende en 360°, lo que la hace plural para cada momento del día. De este modo, si en la zona de la piscina descansan unas elegantes tumbonas y sombrillas sobre un suelo de parqué, una línea de cemento y piedras es el lateral más privado de la casa, si bien es un pasillo exterior que une las áreas de descanso.

ESPACIOS FLEXIBLES

La propuesta de Casa Bora Bora partió de una integración espacial plana, pensada para las zonas públicas. Así, la casa es desde el exterior un volumen compacto, simple y sin detalles, que simula un prisma rectangular. El suelo se organiza en secciones que se separan entre sí por puertas correderas de cristal, las que generan una posibilidad maravillosa, ya que permiten integrar diferentes espacios en uno solo, y dar sentido así a un bloque compacto también en el interior de la casa.

Estos espacios que pueden ser uno solo son la piscina, el salón, el comedor y la cocina. Además, la posición de cada espacio permite una vista permanente de la playa y el mar. *“Como parte de esta idea de integración —sugieren los arquitectos—, los espacios tienen un uso flexible en función de las actividades típicas de una casa de playa”.* Es por este motivo que la cocina puede convertirse fácilmente en un bar, así como la barra de granito en marrón África que se encuentra en el salón.

Las mencionadas puertas correderas de cristal son la clave de este hogar que se vuelve sofisticado al multiplicar sus opciones espaciales. Las puertas pueden esconderse detrás de la pared de cemento cuando se quiera conseguir un solo espacio, o pueden ser unas generosas puertas-ventanales que únicamente permitan al bar y el comedor comunicarse.



CASA BORA BORA

Estudio: 2.8x arquitectos (Nicolás Briceño / Jaime Sarmiento)

Localización: Playa Bora Bora kilómetro 97 Panamericana Sur, Distrito de Asia, Cañete, Perú

Área del Lote: 250m²

Área Techada: 180m²

Año de completación: 2008

Tipo: Privado, residencial

Fotografía: 2.8x arquitectos



En cualquier caso, esta es una casa especialmente exterior, como demuestra que el comedor sea un espacio abierto, parcialmente cubierto con un techo entre la cocina y el salón. Como si se tratara de una domus romana, este comedor actúa también como patio central de la distribución general, y el lugar donde sus habitantes se encuentran.

DORMITORIOS MUY INDEPENDIENTES

Las habitaciones privadas de la casa cuentan una historia totalmente diferente a las áreas públicas, tan abiertas al mundo exterior. En este caso, sólo el dormitorio principal da al mar, mientras que los dos restantes miran a la zona norte de la casa para conseguir

una mejor iluminación y ventilación. *“Ésta fue una decisión del cliente, ya que prefirió dar independencia a cada dormitorio en un estilo informal”*, apuntan los responsables de Casa Bora Bora. Es por ese motivo que los dormitorios dan a un pasillo lateral del patio central, que cuenta con una celosía de madera con puertas independientes delante de cada habitación.

El motivo de plantear dos habitaciones que bien pudieran actuar como pequeños apartamentos independientes fue precisamente permitir al invitado o a los hijos del cliente contar con espacios autónomos. *“Buscábamos unos dormitorios que permitieran un libre movimiento, entrar y salir de la habitación sin necesitar pasar por otras*

zonas de la casa”, explican los arquitectos. Por su parte, en los cuartos de baños apostaron por un pequeño detalle de lujo, ya que están basados en un concepto de SPA. Así, los cuatro baños de la casa tienen pequeños jardines abiertos con plantas, algo que la propia Lima permitió, al ser una ciudad en la que prácticamente no existe la lluvia.

MARCADAMENTE INFORMAL

Casa Bora Bora es una muestra de *“arquitectura simple con líneas modernas, donde lo más importante fueron unos resultados muy funcionales”*, matizan Briceño y Sarmiento. Todo el resto es claramente informal, tal y como demuestran unos materiales crudos, en los que la madera y el cristal coronan una gran construcción de cemento tratado.

“Podría decirse que este proyecto es una combinación idónea de luz, ventilación y espacios que permiten que la casa pueda funcionar por sí misma”, recalcan los arquitectos sobre una casa que sin duda invita al descanso, a la desconexión de una gran ciudad que en realidad no queda tan lejos. La magia del diseño y una etérea simplicidad hacen posible que la realidad sea casi onírica. ■



Diseño atemporal.

Gigaset

Tecnología preparada para el futuro.

El nuevo Gigaset Sculpture – un teléfono fijo excepcional.
Bienvenido a la familia Gigaset.

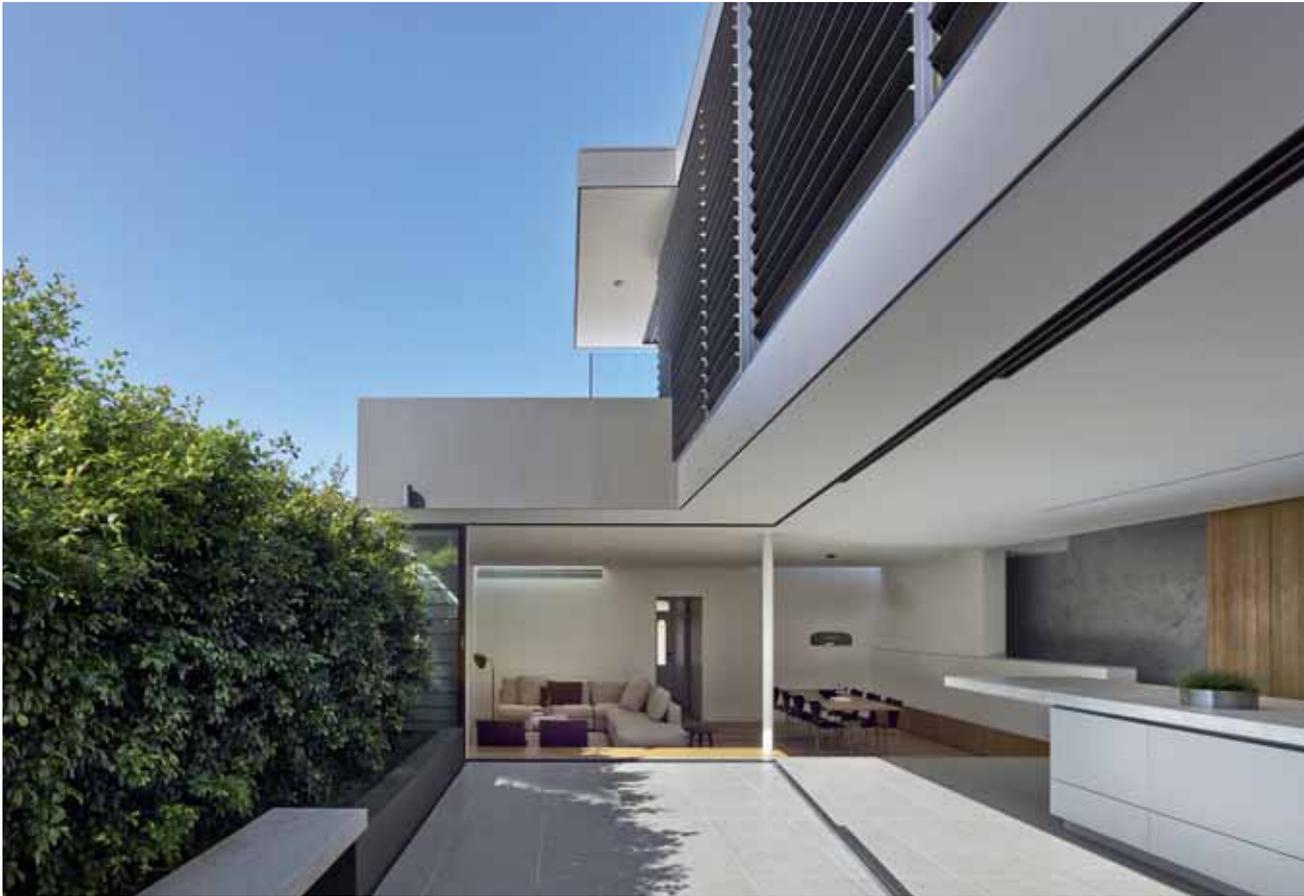


El nuevo Gigaset Sculpture impresiona por sus materiales de alta calidad, su acabado premium personalizable y su espectacular simetría. Y esto es sólo el exterior. En el interior, sus avanzadas prestaciones tecnológicas ofrecen una comunicación actual y lista para el futuro. Experimenta la perfecta simbiosis entre estilo y tecnología, en cada toque o mirada te sentirás encantado con el teléfono Sculpture.

gigaset.com/es/sculpture

- ▶ aec
- ▶ mecánica
- ▶ gis
- ▶ geo-top
- ▶ 3d
- ▶ hardware
- ▶ espacio abierto
- ▶ ferias
- ▶ laboratorio
- ▶ qué leer
- ▶ autolisp
- ▶ programación

Un 'cottage' para el mundo de hoy



Muy cercana al célebre puerto de Sídney, Birchgrove House es el replanteamiento de una antigua casita de madera. Aprovechar el espacio exterior y mantener su esencia fue el trabajo de Nobbs Radford Architects.

"La sección original del cottage tenía una típica fachada de listones", recuerda Alison Nobbs, responsable de uno de los proyectos más satisfactorios de su despacho de arquitectura. Localizada en el suburbio de interior de Birchgrove, en Australia, esta ampliación buscaba "maximizar la experiencia exterior a partir de una simplificación y teniendo en cuenta además que los vecinos se encuentran a una distancia bastante próxima", recalca. Sin duda, se trataba de un trabajo en el que los esfuerzos debían ser casi invisibles, por debajo de unos resultados que consiguieran un hogar cálido y privado, junto a un aprovechamiento del entorno.

TRAZAR LAS LÍNEAS BÁSICAS

Una primera solución fue reemplazar todas las paredes externas del primer piso con una fachada enteramente

operable, lo que hace que cuando está cerrada, emula esos listones de la construcción original. El contraste con el uso de la madera refuerza la estructura primaria y el material de cobertura del cottage que Nobbs Radford Architects se encontró en el primer momento, por lo que la alternancia de la madera y el cemento refuerza la esencia de la materialidad conceptual común de este tipo de construcciones. Con vistas a la idea básica de relacionar espacio interior y exterior, el despacho planteó un diseño de carpintería que crea una transición entre ambos, aunque mantiene una idea horizontal que expande la casa, multiplica sus medidas y consigue una visión armónica del conjunto.

Esto se aprecia, por ejemplo, en el pequeño desnivel de tres escalones separa la cocina del área de descanso y del comedor en la planta baja. La relación del salón con respecto a

Nobbs Radford
www.nobbsradford.com.au

la terraza lo presenta de manera socavada, como un pequeño espacio interno que, por una parte, comparte la deseada experiencia exterior y, por otra, supone sumergirse a los confines del hogar, lo que aporta calidez e intimidad.

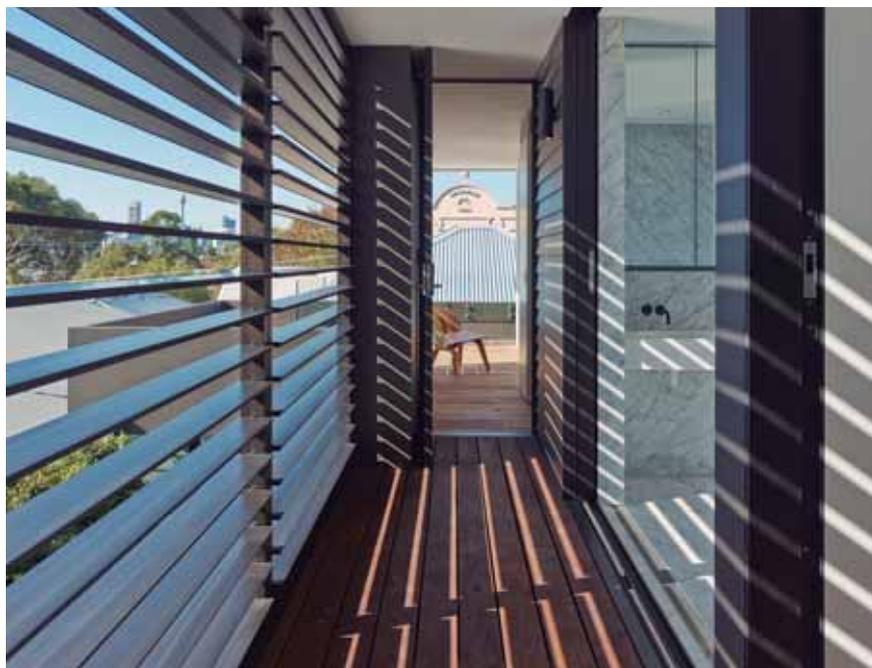
CONECTAR LAS DOS PLAN-TAS A TRAVÉS DEL ESTUCO

Las escaleras principales fueron sustituidas por una escalera alargada que se expande en toda la parte sur conectando los tres niveles. Un interesante trabajo de carpintería llena las cavidades por encima y por debajo de la escalera, lo que ofrece un espacio adicional de almacenaje. Por otro lado, esta escalera está redondeada con una pared de cemento con acabado de suave estuco que dispersa luz y sombra gracias a la proyección de la luz natural que proviene del techo de cristal.

Como si se tratara de un diálogo entre la pared de la escalera y el espacio más habitado de la casa, las baldosas de la cocina tienen un formato de grandes dimensiones que complementan esa pared de cemento estucado. *“No tienen exactamente el mismo acabado aunque sin duda hubo un intento de que ambas fueran una referencia hacia la otra”*, asegura Nobbs. Por otra parte, las baldosas de la cocina se extienden al patio, una manera de que la superficie del suelo tenga continuidad y difumine la división entre el interior y el exterior.

UNA SOBRIEDAD QUE SE DEJA SEDUCIR POR EL MÁRMOL CARRARA

En el piso superior, este mismo esquema interior-exterior lo representa el baño principal, cuyas puertas correderas de cristal se encuentran completamente integradas en la cavidad de la pared, y consiguen así crear una experiencia de baño exterior, expandida hacia la veranda. Además, unas ópticas de aluminio proporcionan privacidad aunque también permiten una ventilación natural. En el suelo se utilizaron los mismos materiales; *“a menudo apostamos por limitar la paleta de materiales para crear espacios más serenos”*, puntualiza Nobbs. El uso del mármol fue una propuesta de los clientes. En concreto, deseaban usar un tipo de mármol Carrara, que se adapta muy bien al resto de elementos en la casa.



Además de cemento y madera –de tipo roble europeo en suelos y carpintería–, el aluminio fue otro de los materiales más utilizados



Como apuntaba la arquitecta, si por algo sorprende este sofisticado mármol es porque una de las ideas fundamentales en el diseño de Birchgrove House fue la elección de materiales, que buscó en todo momento una paleta de colores que pudiera hacer eco al lugar y a sus orígenes. Por ello, el cemento busca crear un vínculo con la solidez de los cimientos de arenisca y sus muros de contención. Como un pequeño tributo a este concepto originario, se colocó un banco de cinco metros de longitud, con acabado en cemento, que funciona también como punto de apoyo. Este mismo detalle se repite en la terraza, donde aparece como banco y también como pedestal para una barbacoa. Además de cemento y madera –de tipo roble europeo en suelos y carpintería–, el aluminio fue otro de los materiales más utilizados, especialmente en los marcos de las puertas, donde adquiere un suntuoso tono en bronce oscuro o también con toques en negro en diversas aplicaciones en los cuartos de baño.

En la planta superior se expandieron las ventanas para apreciar las vistas hacia el icónico puerto de Sídney

UNA DISTRIBUCIÓN PRÁCTICA PARA UN HOGAR MUY HABITABLE

Pese al cambio de concepto del hogar, lo cierto es que mantener la esencia de este cottage australiano apelaba a mantener el estilo de vida del lugar, relajado y de calidad. Es por ello que determinadas secciones de la construcción inicial se mantuvieron intactas, como es el caso de los dos dormitorios de la planta baja,



que comparten pared con el salón. Sin embargo, sus paredes exteriores sí fueron eliminadas y reemplazadas por un sistema de paneles de cristal, lo que permite modificar cómo penetra el entorno en el interior del hogar.

Del mismo modo, en la planta superior se expandieron las ventanas para permitir apreciar las vistas hacia el icónico puente del puerto de Sídney, como si la propia casa se mirase en él en todo momento. De hecho, esta segunda planta sólo está formada por el dormitorio y el cuarto de baño principales, que adquieren casi la misma importancia que el balcón y el espacio externo. Ambas plantas coronan un sótano en el que hay un garaje, una pequeña bodega y espacio para almacenaje, una fórmula sencilla y clásica para mezclar pasado y presente y construir la mejor experiencia de hogar. ■

Birchgrove House

Localización: Sídney, Australia

Equipo de arquitectos: Nobbs Radford Architects

Materiales: Madera, cemento, aluminio y mármol Carrara

Año de completión: 2014

Superficie construida: 221 m²

Tipo: Privado, residencial

Fotografía: Murray Fredericks

lenovo FOR
THOSE
WHO DO.

LENOVO

YOGA

UNA NUEVA FORMA DE VER



LAPTOP



STAND



TENT



TABLET



LENOVO YOGA 3 PRO

CÓMPRALO AHORA EN

www.lenovo.com

PERFORMANCE FOR WORK & PLAY
WITH INTEL® CORE™ M PROCESSOR



Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi, and Xeon Inside son marcas registradas de Intel Corporation en Estados Unidos y en otros países.

Diseño contemporáneo en la vieja Estambul



Minimalismo estructural y un solo espacio fueron el punto de partida del estudio de arquitectura y diseño Ofist, quien se encargó de renovar Karakoy Loft y convertirlo en una explosión de matices y funcionalidad

El corazón de Estambul –frente a la célebre iglesia armenia Getronagan y tras la torre Galata– tiene entre sus joyas un sofisticado piso pensado para un solo habitante, obra y gracia del despacho Ofist. Los principales parámetros a la hora de pensar la remodelación interior de este dúplex de 180 m2 fueron su localización y la personalidad del cliente, soltero y de mediana edad, que buscaba adaptar sus necesidades a su espacio cotidiano.

MIMETIZAR KARAKOY CON EL CLIENTE

Karakoy siempre ha sido el quid del comercio en Estambul. Actualmente, el viejo barrio está atrayendo nuevos estilos y ambientes, gracias a la aparición de galerías de arte, pequeñas boutiques, y restaurantes y hoteles pensados para un turismo que no decrece. La casa está situada en medio de este trajín, este ir y venir de bienes y gente, algo a lo que se adapta a la perfección el carácter extrovertido del propietario de este sofisticado loft.

De esta convergencia salió la inspiración para escoger materiales y paletas para



crear un espacio único no sólo por el lugar en el que se encuentra, sino por el espléndido trabajo de diseño contemporáneo llevado a cabo por el estudio Ofist, quienes apuntan que *“natural, neutral, cómodo y práctico son las palabras clave para describirlo”*.

PEQUEÑOS GRANDES LUJOS

Pese a que en las últimas décadas el concepto de loft se ha ligado a espacios de diseño y últimas tendencias, éste nunca se ha desligado de unas reducidas dimensiones, especialmente pensadas para un solo habitante. Así, Karakoy Loft es un perfecto ejemplo de ello. Con un piso superior dedicado enteramente a un espacio abierto que combina dormitorio y cuarto de baño, la planta baja no podía ser menos amplia y diáfana. En este caso, combina salón, comedor y cocina, con una elegante chimenea cuya inspiración es absolutamente turca.

“En cierto modo, nos guiamos por un concepto de ‘no queremos tener demasiadas ideas’. Evaluamos la casa como un todo, un único espacio, ya que tenía que ser habitada por una sola persona”, explican Yeasemin Arpac y Sabahattin Emir, líderes del proyecto. Por ello, al no existir la necesidad de dividir el espacio en múltiples estancias individuales, *“no necesitamos aportar diferentes ideas de diseño para cada habitación. En realidad –continúan Arpac y Emir–, apostamos por unas cuantas perspectivas de*

La casa se evaluó como un todo, un único espacio, por lo que las mismas perspectivas de diseño se usaron en toda la casa

diseño que se usaron en toda la casa”. *“Estructuralmente, la casa tenía un gran potencial para abrirse, y así aprovechar mejor la luz y las vistas”*, señalan los arquitectos. Las ventanas de la fachada en el hogar que se encontraron fueron ampliadas. Además, al cambiar el tipo de ventana a un tipo de modelo plegable, y crear un pequeño banco de madera en toda su longitud, se dio forma a un bello balcón semi-interior. Por su parte, la misma fachada en el piso superior se benefició de su forma curvada para insertar unas ventanas de tipo skylight en las que ahora se proyectan unas vistas asombrosas del cielo de Estambul.

LA FUNCIONALIDAD EN LOS DETALLES

Una de las grandes paredes longitudinales se reservó enteramente para el almacenaje. Para ello, se utilizó un sistema muy sencillo de acero que se extiende en los dos pisos. Se diseñaron





KARAKOY LOFT

Estudio: Yasemin Arpac & Sabahattin Emir

Localización: Karakoy, Estambul

Area construida: 185m²

Año de completión: 2012

Tipo: Diseño interior de tipo residencial

Fotografía: Koray Erkaya (copyright de Ofist)

ESCANEAR



PROCESAR



COLABORAR



TRABAJO COMPLEJO, FLUJO SIMPLE

Flujos de trabajo de documentación 3D de forma sencilla

Simplifique los flujos de trabajo, incluso en sus más complejos proyectos de escaneo con el nuevo software SCENE. Con su exclusivo sistema de colocación de escaneo automático es aún más rápido y más fácil de procesar. Comparta sus resultados de forma segura a través de WebShare Cloud y colabore en todo el mundo con sus socios de proyecto.



+
SCENE WebShare

Elija la solución FARO para simplificar y acelerar todo el flujo de trabajo!

www.faro.com

FARO

específicamente varias unidades de estantes y accesorios, como separadores o percheros. En cualquier caso, este espacio puede ser utilizado tanto como biblioteca, estantes de cocina, armario de ropa o incluso para almacenar la leña. Por su parte, la pared frente a este gran y flexible armario fue diseñada con el mínimo movimiento posible, para conseguir un espacio más sereno en el hogar. Cubierta de piedra natural de varias medidas, esta pared continúa desde el salón hacia el techo, pasando por el dormitorio en la primera planta. En todo el espacio, el estudio decidió cubrir las superficies de manera ininterrumpida con un material basado en cemento, una sensación agradable cuando se anda descalzo. Esta superficie fue la que creó los suelos de ambas plantas, incluida la ducha y el bloque que une la cama con la bañera. Por otra parte, la calidez que la casa necesitaba se consiguió añadiendo con

un techo continuo en madera de tipo iroko. De la pared justo hasta el techo superior –con parada incluida en el balcón creado en la sala de estar–, este baño de madera supone también una frontera entre lo público y lo privado, ya que añade una pátina de privacidad en el dormitorio que no está presente en la planta baja, cuyo techo es de cemento.

LA COCINA Y EL BAÑO COMO ESTRELLAS DEL HOGAR

Para generar esa continuidad que desprende todo el conjunto de Karakoy Loft, Ofist puso el acento especialmente en la cocina en la planta baja. Pese a unos tonos grises y metalizados, a diferencia de los rojos y blancos que pueden verse en el salón, la cocina supone una clave en el concepto de diseño contemporáneo de este loft. Y es que su longitud se amplifica gracias a la simple idea de aprovechar el mis-

mo bloque de piedra en la mesa del comedor y en la propia cocina, donde se inmiscuyen los electrodomésticos de una manera magistral. Además, pese al modesto tamaño del espacio, una vinoteca y un frigorífico de dos puertas tienen cabida en la cocina, que abre su espacio para un gran número de comensales.

Algo parecido sucede en el piso superior con el cuarto de baño, generosamente amplio y cuyas delimitaciones sorprenden por su mera inexistencia. Así, sus líneas se mezclan con un dormitorio que es tan sólo una cama, absolutamente dispuesta a mezclarse con una bañera casi de las mismas proporciones. Corona esta magnífica planta una espaciosa ducha, cuyos paneles con acabado en piedra natural evocan ideas vistas en el recibidor de la casa, de nuevo una manera de entender la casa como un todo, diseñada a partir de mínimas ideas que se repiten con gran armonía. ■



Al cambiar el tipo de ventana a un tipo de modelo plegable, se dio forma a un bello balcón semi-interior

UNA VIDA CONTIGO

DESDE 1917

JUNTOS RENOVAREMOS LA VIDA DE TODOS LOS BAÑOS

En Roca nos sentimos realmente orgullosos de llevar toda la vida contigo, generando negocio y ofreciendo las mejores soluciones para las necesidades de cada cliente. Y ahora más que nunca, es hora de hacer que todos se reenamoren de su baño.

Roca

Esta y otras ideas
en tu tienda Roca o en
reformaconroca.es

- ▶ aec
- ▶ mecánica
- ▶ gis
- ▶ geo-top
- ▶ 3d
- ▶ hardware
- ▶ espacio abierto
- ▶ ferias
- ▶ laboratorio
- ▶ qué leer
- ▶ autolisp
- ▶ programación

Una casa para todos los públicos



OOI House es hoy el hogar de una pareja de mediana edad, una adolescente y una persona mayor, un encargo cuyas limitaciones espaciales sólo avivaron el ingenio del despacho cZarl Architects, que dieron con un resultado que resume la arquitectura de Singapur.

Cuatro dormitorios, cuatro cuartos de baño, jardines y piscina, grandes espacios exteriores a los que se abren los interiores y una amplia superficie de comedor y descanso de doble altura son sólo algunos de los elementos de OOI House, una casa moderna, habitable y diseñada para una pequeña familia formada por tres generaciones.

Cada uno de ellos debía encontrar su lugar en esta construcción de cZarl Architects, que empezó a dibujar las líneas del proyecto entre medidas muy restrictivas, con la esperanza de dar con un equilibrio entre una zona eminentemente urbana y un espacio privado en el que la relajación fuera acompañada de espacios verdes.

Y es que si parece difícil imaginar un pequeño pulmón como hogar en pleno centro de Singapur, lo cierto es que el despacho de JP Miswari no se privó de construir un jardín privado para la habitación principal, que ocupa la totalidad de la segunda planta. Junto a un vestidor un cuarto de baño amplio y original –que se beneficia de las formas del tejado–, esta habitación sorprende por su espléndido uso del espacio exterior, lejano y cercano a la vez de los rascacielos en los que se mira.

Por debajo de este segundo piso, dos dormitorios con baño propio, un salón privado y un amplio despacho se colocan alrededor del espacio vacío sobre el que puede verse el salón en la planta baja, en un espacio abierto y compartido con



ELEVATION A

El forjado de hormigón armado es el elemento que más llamativo de la construcción



ELEVATION B



SECTION 2



ELEVATION C



SECTION 1



cZarl Architects buscó un equilibrio entre una zona eminentemente urbana y un espacio privado con espacios verdes

la cocina. Abierto en su totalidad gracias a las elegantes puertas correderas de cristal, este espacio se difumina con la terraza y la piscina, que chocan con los lindes de la parcela.

EL SALÓN, LA PRIMERA PIEDRA DE UN TERRENO DIFÍCIL

Debido a las grandes limitaciones espaciales, hubo una clara necesidad de dar con un plan compacto y con una expresión formal que pudiera funcionar, tener cohesión, *“que en cierto modo la casa pudiera complementar estas limitaciones –cuenta JP Miswari–. Esto nos llevó a explorar distintas perspectivas sistemáticas al lugar y a la planificación del terreno”*.

Desde el inicio, el despacho apostó por el salón como corazón absoluto del hogar, un detalle que se acentúa con el doble volumen del espacio, alrededor del que se colocan las habitaciones de la primera planta. Tanto el plan de ventilación general como el resto de la casa se organiza absolutamente alrededor de este espacio central, ancla de OOI House.



UNA FACHADA DISEÑADA A MODO DE BAILE

Una vez determinada la base arquitectónica del proyecto, se decidió desarrollar el forjado de hormigón armado que es sin duda el elemento que más llama la atención en el estilo moderno de este hogar. Este forjado fue en realidad una estrategia para organizar los requisitos espaciales y programáticos a la vez que se integraba la estética visual que el cliente buscaba. De este modo, varios espacios de la casa se esconden sucesivamente a lo largo de esta fachada continua, de manera que distintos espacios operan codependientemente.

Como si se tratara de un avión despegando desde la planta baja, esta fachada bailarina se convierte en las escaleras que desde la piscina suben hacia la primera planta, desde donde va doblándose sobre ella misma hasta llegar al jardín en forma de pendiente en la segunda planta. Siguiendo el mismo esquema, estas líneas de hormigón llegan al tejado para formar una tercera y última planta, donde se coloca una pequeña biblioteca.

“Al difuminar la distinción entre vertical y horizontal, el interior y el exterior, este fluir serpentino del forjado se convierte en un golpe arquitectónico de expresión formal”, señala el diseñador. “Además –prosigue–, al dibujar referencias a partir de la pendiente del terreno hacia fuera de los límites, como la inclinación de las escaleras de la piscina o el paisaje de la segunda planta, por ejemplo, hace que la casa pueda percibirse como una extensión inmediata hacia otro espacio”.

La habitación principal ocupa la totalidad de la segunda planta y cuenta con su propio jardín privado

SINGAPUR, LA ARQUITECTURA COMO SÍMBOLO DE MODERNIDAD

Con tan sólo 707,1 km², Singapur es el país más pequeño del sudeste asiático, lo que no le ha impedido convertirse junto con Taiwán, Hong Kong y Corea del Sur en uno de los cuatro tigres asiáticos, gracias a su enorme expansión de crecimiento e industrialización entre los años 60 y 90.

Desde su independencia en 1965, Singapur ha construido una modernización que precisamente se recoge en su arquitectura. Sus rascacielos y célebres construcciones futuristas son el espejo de su entidad, aunque es también su estilo híbrido el que habla de una historia llena de imperios y culturas.

Así, la comercial Orchard Road, el moderno centro financiero de Marina Bay Sands, el puente de la Doble Hélice o el Museo del Arte suponen un catálogo de edificios espectaculares que conviven con históricos barrios étnicos o con las shophouses de madera, así como con las viejas rutas fluviales que permiten actividades como piragüismo, remo o pesca en los varios ríos, canales y embalses de la ciudad.

ENTRE EL PASADO Y EL PRESENTE DE UNA CIUDAD

Tanto por la limitada amplitud del solar como por la decisión de construir un forjado que serpentea alrededor de toda la casa, cZarl Architects consiguió en realidad dar forma a dos de las constantes en la arquitectura singapurense. Por un lado, este forjado abraza constantes ventanales y puertas de cristal, así como varias piezas de hierro perforado a modo de fachadas parciales. Éstas buscan crear espacios más íntimos, a la vez que dar con una nueva propuesta estética que inyecta luz de un modo original en el interior de la casa y que, en última instancia, apela al estilo futurista de los rascacielos que son hoy el reclamo de la ciudad asiática. De hecho, en esta célebre arquitectura futurista, las fachadas perforadas no son simples elementos ornamentales, sino que a menudo son estrategias para mitigar las temperaturas, con filtros visuales escondidos.

Por otro lado, OOI House podría considerarse también una moderna shophouse, las casas de madera tradicionales construidas en el siglo XIX por el británico Thomas Stamford Raffles, fundador en 1918 de la ciudad de Singapur. Estas construcciones coloniales se definen por sus formas alargadas, por un espacio residencial privado

El salón es el corazón absoluto del hogar, algo que se acentúa con su doble volumen

en la planta superior y por una ventilación constante desde un patio central abierto, aquí representado por el salón. Abierto en su totalidad, el quid del hogar permite unas temperaturas agradables incluso en los meses de más bochorno, lo que sin duda conecta con la idea principal del cliente: el deseo de un hogar que compartir, vivir y disfrutar. ■

OOI House

Localización: Jasmine Road, Singapur

Equipo de arquitectos:

Czarl Architects

Año de completión: 2010

Superficie: 372.2 m²

Superficie construida: 260 m²

Tipo: Privado, residencial

Fotografía: Tim Nolan

- ▶ **aec**
- ▶ mecánica
- ▶ gis
- ▶ geo-top
- ▶ 3d
- ▶ hardware
- ▶ espacio abierto
- ▶ ferias
- ▶ laboratorio
- ▶ qué leer
- ▶ autolisp
- ▶ programación

Puro diseño contemporáneo en los Alpes italianos



Considerar los valores tradicionales y culturales y customizarlos para la vida de hoy dio como resultado Alpine Cabins, un ejemplo de arquitectura reducida que introduce una reflexión moderna al estilo de vida de granja.

En el corazón de las cumbres de las Dolomitas, en los Alpes, entre las crestas de las montañas más espectaculares, se sitúa esta casa diseñada por el despacho Pedevilla. Ésta estaba y está todavía en su nuevo concepto definida por su agricultura, fundamento del pequeño pueblo de Plescia, situado a 1.200 metros por encima del nivel del mar, pese a que aún hoy se encuentran conchas marinas, lo que significa que esas cumbres han sido grandes extensiones de fondo marino. En este emplazamiento, los pueblos representan pequeños asentamientos urbanos llamados 'vilas' en el dialecto regional, y muestran una tradición cultural y arquitectónica única, que ha evolucionado durante siglos en estas áreas. Caracterizados en su coherencia e independencia, cada una de estas pequeñas agrupaciones de casas y granjas representa una comunidad, donde el concepto de vecindario,

comunidad, solidaridad y asistencia mutua son cualidades que tienen un significado muy importante, que se mantiene aún hoy en día.

INTEGRAR LO MODERNO EN UN TERRENO SAGRADO

La mayoría de las granjas más antiguas en este pueblo suelen estar colocadas de dos en dos. Así se asegura que haya un conventillo y una casa como mínimo. En este sentido, los dos nuevos edificios que llevó a cabo en 2013 Pedevilla no son una excepción. Si la residencia está habitada por un matrimonio con dos hijos, su casa adyacente es la perfecta estancia para las vacaciones de sus familiares y amigos. En cualquier caso, ambos edificios fueron cuidadosamente integrados entre los terrenos empinados de la colina, del

modo más respetuoso para con un enclave tan único. Algunos ornamentos y elementos característicos de la región fueron incorporados en el diseño. Tal es el caso del techo hastial, las logias y la tradicional fachada de madera, pese a un replanteamiento, cuyo resultado es una singular reinención de los edificios históricamente ligados al enclave.

UN PACTO ENTRE LA DOLOMITA Y LA MADERA

Todos los elementos estructurales de los edificios tienen un acabado en cemento con un agregado de dolomita, el mineral por excelencia de esta región alpina. Incluso los distintos tipos de madera que forman parte del proyecto, básicamente alerces y pinos, son de origen autóctono y provienen de un bosque cercano. Además, estos fueron cortados durante una fase particular de la luna para el mayor respeto con el medio ambiente, lo que supuso que estuvieran más de un año esperando a formar parte de la construcción de Alpine Cabins.

El abrazo de madera que rodea la casa y las logias agregadas se mantuvo en un negro consistente, *"un contraste convincente"* con las superficies interiores, matiza Alexander Pedevilla. Entre las paredes y los techos del interior, el blanco es el color dominante, pese a estar complementado por una madera de tonos naturales que se desliza por los suelos, además de en puertas y ventanas y en el mobiliario. *"Todo ello supone una interacción armónica, casi atmosférica"*, conviene Pedevilla.

En el área interior es donde el impresionante escenario exterior cobra vida. Las montañas son una proyección espectacular para el habitante de Alpine Cabins, *"algo a lo que, de hecho, contribuyen los marcos de madera de las ventanas, como si apoyaran las vistas y las hicieran más reales"*, explica entusiasmado el arquitecto.

Por otra parte, estos mismos materiales fueron fundamentales para conseguir uno de los deseos básicos del cliente, que era generar un interior enteramente familiar, un ambiente de seguridad y calidez que pudiera contrastar con la dureza del clima y el espacio. Con todo, la sugerencia del espacio interior no remite a la tradicional imagen hogareña, sino a una casa con personalidad y un gran respeto por las tradiciones y el diseño contemporáneo.

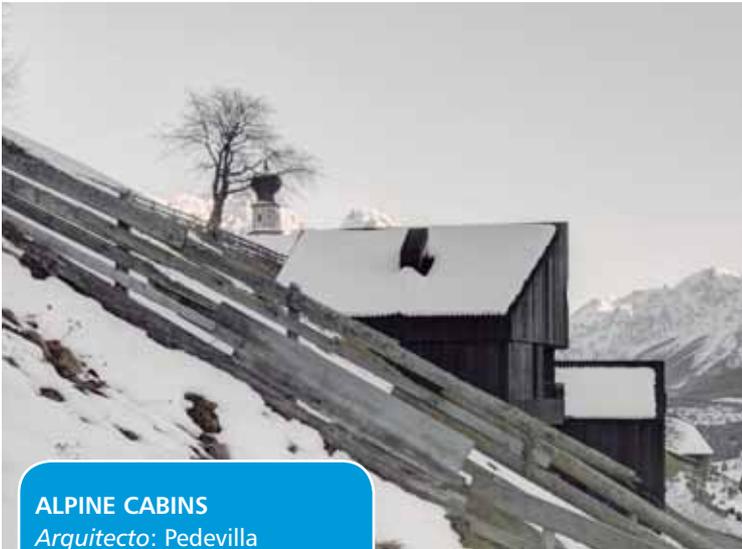


UNA CASA MUY AUTÓNOMA

Pese a que los ciudadanos son cada vez en mayor medida entes cambiantes debido a la sociedad moderna, conceptos como la sostenibilidad y la autosuficiencia debían ser estudiados con mucho detalle, como lleva siendo habitual en esta zona desde hace muchas generaciones. En regiones remotas y aisladas de montaña, como es el caso, resulta fundamental construir casas inteligentemente independientes debido a, por ejemplo, el hecho de que la localización no tiene su propio suministro de agua, o al hecho de que cada edificio debe asegurarse de tener su propia independencia energética a partir de sistemas geotérmicos y energía solar.

Una vez diseñados y puestos en funcionamiento todos los servicios que cubrieran las necesidades básicas para poder habitar una casa tan particular, todo se puso a disposición de entregarse al pintoresco escenario del pequeño asentamiento de Plescia. *“La naturaleza está justo ahí, cuando uno abre la puerta, o incluso a través de la ventana cuando uno desayuna, y todos los animales autóctonos pueden ya avistarse”*, cuenta el arquitecto. Si así se empieza el día, éste sólo puede acabar disfrutando de las vistas de las numerosas montañas y lagos, un paraje asombroso que abraza Alpine Cabins. ■

La sugerencia del espacio interior remite a una casa con personalidad y un gran respeto por las tradiciones y el diseño contemporáneo



ALPINE CABINS

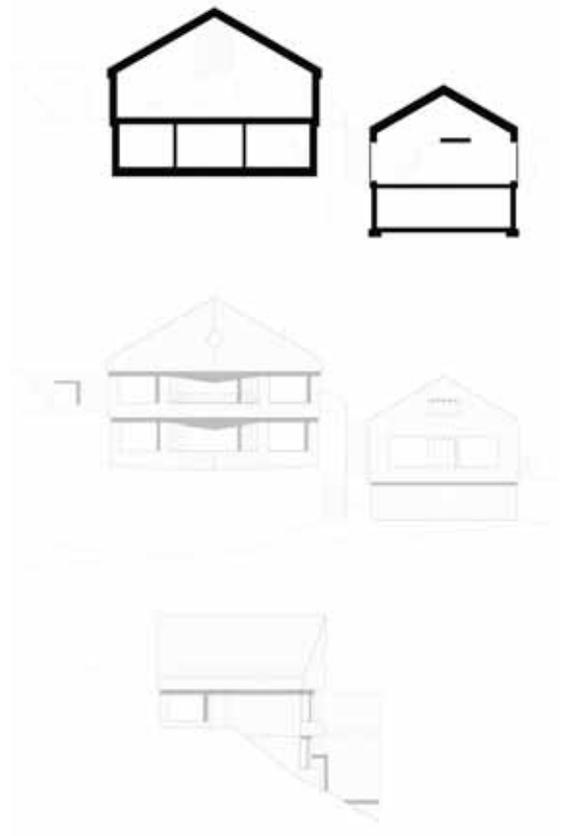
Arquitecto: Pedevilla

Compleción: Febrero de 2013

Superficie: 1.520 m²

Localización: Plescia, Enneberg (Italia)

Tipo: Residencial, privado



Un torneo de Grand Slam se gana después de miles de golpes.
Es la manera de poner a prueba a los rivales, a uno mismo.

También es nuestra manera de poner a prueba a DEKTON.
Sometiéndola a un esfuerzo sin límites, desafiando sus usos,
tecnología y diseño sin límites. Haz lo que quieras con DEKTON.

DEKTON ES UNLIMITED.



COLOR AURA NATURAL Collection

RAFA NADAL

DEKTON. UNLIMITED.

ULTRACOMPACT SURFACES



Imaginar un suelo Tarkett es ahora más fácil gracias a las gafas 3D Epson



La firma, especialista en el revestimiento de suelos, utiliza las gafas Epson Moverio para presentar el aspecto en 3D de sus diseños. Una nueva aplicación de la tecnología de la realidad aumentada que facilitará la toma de decisiones al cliente y que pronto llegará a toda Europa.

El equipo comercial de Tarkett en Francia ya ha empezado a utilizar las smartglasses Epson Moverio BT-200 para mostrar en tres dimensiones los revestimientos de suelos de esta firma líder en soluciones innovadoras para suelos.

Con la realidad aumentada que proporcionan estas gafas 3D, los arquitectos, diseñadores, propietarios

de inmuebles e instaladores de producto podrán comprobar el aspecto de cualquiera de las más de 100 opciones de revestimientos de suelos de Tarkett, que se visualizan en tres salas diferentes para poder ofrecer una imagen instantánea y una representación ambiental. De este modo el cliente podrá tomar sus decisiones más fácilmente.

Tras el éxito que esta iniciativa está cosechando entre los profesionales del sector en Francia, Tarkett tiene previsto extender el uso de las Epson Moverio BT-200 a otros mercados.

SUELOS QUE COBRAN VIDA

Tal y como explica **Julien Hamon**, director digital de Tarkett para EMEA: *"Hasta la fecha, los comentarios que nos han transmitido tanto el equipo de ventas como nuestros clientes han sido sumamente positivos. Moverio ofrece una forma única de dar vida a nuestros productos, con lo que los clientes y consumidores finales pueden ver qué aspecto tendría una sala, en lugar de limitarse a visualizarla a través de muestras de productos o representaciones por ordenador en 2D. Parte de las aspiraciones de Tarkett incluyen la adopción de tecnologías innovadoras que actúen como recurso y soporte para la empresa, así como ofrecer una experiencia digital excepcional a sus clientes que les ayude a tomar sus decisiones más fácilmente".*

Con esta iniciativa, Tarkett pone al alcance de la mano de sus clientes el poder experimentar de forma única su amplia gama de productos fabricados con materiales como vinilo, linóleo, moqueta, caucho, maderas, laminados y césped artificial.

Con las Epson Moverio BT-200, arquitectos, diseñadores, propietarios de inmuebles e instaladores de producto podrán comprobar el aspecto en 3D de cualquiera de las más de 100 opciones de revestimientos de suelos de Tarkett



UNA EFICIENTE APLICACIÓN COMERCIAL

Esta innovadora aplicación de las smartglasses Moverio también supone un éxito para Epson. Así lo asegura Valérie Riffaud-Cangelosi, directora de desarrollo de nuevos mercados de Epson Europe: *“Esta es una forma única de usar nuestro producto. Además, para nosotros es ilusionante trabajar con Tarkett y 360world para ofrecer esta solución. Nuestras smartglasses Moverio BT-200 se irán adaptando a Tarkett a medida que avance en el desarrollo de esta solución, para lo cual se añadirán líneas de producto adicionales que superponer y, ya más adelante, se ofrecerá la posibilidad de añadir mapas de salas reales y una capa de realidad aumentada para mejorar más si cabe la calidad inmersiva de este proceso”*. ■

Tarkett tiene previsto extender el uso de las Epson Moverio BT-200 a otros mercados

TARKETT, UNO DE LOS PRINCIPALES FABRICANTES DE PAVIMENTOS Y REVESTIMIENTOS

Esta empresa, especializada en soluciones innovadoras y sostenibles para solería y terrenos deportivos, cuenta con un extenso catálogo de productos para pavimentos y revestimientos, que recurren a materiales como el vinilo, el linóleo, la moqueta, el caucho, las maderas y laminados, el césped artificial e incluso pistas de atletismo.

Tarkett, con 12.000 empleados y 34 plantas de producción, ofrece sus productos en más de 100 países de todo el mundo y comercializa cada día 1,3 millones de metros cuadrados de materiales de solería que se utilizan en hospitales, escuelas, viviendas, hoteles, oficinas, establecimientos comerciales y campos deportivos. Las ventas netas de Tarkett fueron de 2500 millones de euros en 2013 y están equilibradas entre Europa, Norteamérica y las economías emergentes. Comprometido con la sostenibilidad, el Grupo Tarkett ha apostado por innovar desde el punto de vista ecológico y promueve una economía circular.

EPSON, UN GIGANTE DE LA TECNOLOGÍA

Epson es una empresa reconocida mundialmente por su innovación dirigida a empresas, uso particular, puntos de venta y sector industrial. Su gama de productos incluye desde impresoras de inyección de tinta, sistemas de impresión y proyectores 3LCD hasta robots industriales, gafas inteligentes y sistemas de detección. Cada uno de sus equipos recurre a tecnologías compactas originales, de bajo consumo y con alta precisión.

El Grupo Epson cuenta con más de 73.000 empleados, distribuidos en 94 empresas de todo el mundo y sigue una política respetuosa con el medio ambiente mundial y con las comunidades en las que opera.





ARMAGGEDDON

EL PODER DE ARMAGGEDDON LLEGA A ESPAÑA

"THE ULTIMATE GAMING GEAR"



TECLADO GAMING AK 770i

- Teclas c/ 104 membranas silenciosas
- Teclas resistentes: 100 millones de golpes
- 6 teclas de acceso directo
- Retroiluminación LED y brillo ajustables
- Capacidad Anti-ghosting

**KALASHNIKOV
AK-770i**



RATÓN ALIENCRAFT II G13

- Velocidad: 11.750 fps
- 11 botones láser y programables
- Ratón láser G13 gaming: Inalámbrico + cable
- Batería de litio recargable
- USB 2.0 bañado en oro

G13 ALIEN CRAFT II
LASER OPTIC CLICK MOUSE POWERED BY LITHIUM ION



CHASIS TERATRON T7

- Panel lateral con vistas al interior
- Puerto USB 3.0 en el frente
- Sistema de cables ocultos
- Base de ventilación con filtro de polvo
- Corriente de aire de refrigeración extrema

TERATRON T7



AURICULARES GAMING FUZE 5

- 2 Altavoces integrados
- Micrófono con supresión de ruido
- Sistema de Audio 7.1
- USB 2.0 bañado en oro
- Equalización manual

FUZE 5

Distribuido para España y Portugal

 **bluevision**
Entertainment

Bluevision Entertainment Spain SA
Polígono Industrial Neinor Henares,
Edificio 2 Nave 16
28880 Meco (Madrid), tel. 902 808 289
www.bluevision.es

Aerialtronics disminuye los costes de desarrollo de drones con la impresión 3D



Aerialtronics toma vuelo. Esta empresa, con sede en Holanda, está especializada en drones, sistemas de aviones no tripulados, para aplicaciones comerciales. Gracias a la impresión 3D de Stratasys, ha disminuido sus costes y tiempos de desarrollo de producto.

Con más de 200 drones ya en uso, Aerialtronics ofrece a sus clientes sistemas para aplicaciones que van desde la inspección de infraestructuras y la cartografía a la vigilancia del ganado y a la filmación creativa para la publicidad y el Marketing.

Como pequeña empresa de sólo 35 empleados que es, un gran desafío para Aerialtronics es desarrollar sistemas que satisfagan las necesidades de una variedad de industrias sin disipar sus recursos en docenas de diseños discretos. *"Hemos desarrollado un concepto que utiliza una plataforma estándar y con el que las aplicaciones se pueden personalizar para cada cliente"*, explica **Joost Hezemans**, diseñador jefe de Aerialtronics. *"El resultado de este desarrollo es el dron Altura Zenith. Las opciones que se pueden adaptar son el*

número y la potencia de los motores, la capacidad de carga útil, los tiempos de vuelo y las variaciones necesarias de su software", detalla.

Además, diversas piezas, como por ejemplo las carcasas de motor, se pueden personalizar. Piezas que normalmente requieren prototipos. *"Desarrollar estas variaciones exclusivas requerían muchas iteraciones de diseño y prototipos"*, recuerda Hezemans. *"El proceso era lento y caro"*, insiste.

Por este motivo, Aerialtronics investigó la posibilidad de emplear la impresión 3D en esta tarea. Inicialmente, comenzó la externalización de sus necesidades a través de agencias de servicio. Sin embargo, como algunos de los modelos se estaban haciendo en Asia, cada iteración tomaba alrededor de un mes para producir,

al tiempo que se incrementaban los presupuestos.

Con el objetivo de reducir los tiempos de desarrollo y los costos, Aerialtronics buscó una solución más económica y más rápida. En estrecha colaboración con StratasyS, la compañía finalmente puso en marcha el proyecto de imprimir en 3D de manera interna con la impresora StratasyS uPrint SE Plus 3D.

LOS TIEMPOS DE I + D, A LA MITAD

“Desde que asumimos el control de nuestras propias necesidades de impresión 3D, hemos disminuido los plazos de entrega y hemos acertado el tiempo de I+D en un 50%”, comunica Hezemans. Subraya que les gustó la facilidad de la operativa y cómo los diseños CAD se introducen en la impresora StratasyS 3D. Alrededor del 90% de los materiales finales, incluso el ABSplus, es apto para construir un prototipo de vuelo completo.

“Un beneficio adicional del material ABSplus es que lo podemos utilizar para la producción de piezas personalizadas”, asegura Hezemans. Ciertos elementos, como los motores, pueden generar una gran cantidad de calor, por lo que es fundamental contar con un material que pueda soportarlo y que al

mismo tiempo posea la fuerza y el peso adecuados. *“Los motores impresos en ABSplus 3D tienen esas propiedades”,* certifica.

La intención de Aerialtronics es la de construir la plataforma principal en fibra de carbono. La impresión 3D le sirve para producir diferentes tipos de elementos rápidamente, de acuerdo a las necesidades de las aplicaciones específicas de los clientes. Éstas suelen incluir piezas impresas en 3D que albergan los sensores o los sistemas de vídeo y GPS, así como compartimientos para alojar el cableado y los componentes electrónicos. El uso de la impresión 3D también da a los diseñadores e ingenieros más tiempo para refinar los componentes.

“Con la impresora StratasyS uPrint SE Plus 3D, podemos ajustar un diseño en un solo día y llevar a cabo la impresión 3D de las nuevas piezas durante la noche. Después, probamos, ajustamos un poco más, e imprimimos otra para poner a prueba al día siguiente”, relata Hezemans. *“Este proceso significa que los diseños han pasado por entre cinco y diez iteraciones más que antes. Gracias a la impresión 3D, somos capaces de ver más cosas y de volar más que antes. Y el producto ahora es mucho mejor”,* sostiene.



Joost Hezemans

EL CIELO ES EL LÍMITE

Con todo, el alcance y los beneficios de los drones disponibles comercialmente prometen un impacto mucho más allá de lo que supone para el ocio. Los aviones de Aerialtronics ya son usados por la policía y por los servicios de emergencia, por compañías de servicios públicos y por otras organizaciones. La compañía igualmente está trabajando con otras instituciones para desarrollar reglas y directrices que permitan el uso eficaz de los drones en tantos sectores como sea posible.

Los aviones pilotados a distancia de Aerialtronics se desarrollan en estrecha colaboración con los usuarios finales, algo que se ve favorecido por la impresión en 3D. Esta tecnología también está haciendo posible que una pequeña empresa como Aerialtronics pueda competir a nivel internacional mediante la implementación de una metodología de trabajo que antes era menos ágil y más costosa.

“La tecnología de impresión 3D de StratasyS nos ayudó a avanzar en el diseño y en desarrollo del dron Altura Zenith mucho más rápidamente, y a un costo mucho más bajo de lo que hubiera podido alcanzar con los métodos convencionales”, concluye Hezemans. La StratasyS uPrint SE Plus 3D sirve para el desarrollo del diseño, para la creación de prototipos y para la producción de piezas a medida; cumpliendo con las especificaciones de los clientes. ■



- ▶ gis
- ▶ pdm
- ▶ 3d
- ▶ hardware
- ▶ espacio abierto
- ▶ ferias
- ▶ laboratorio
- ▶ qué leer
- ▶ autolisp
- ▶ programación
- ▶ noticias/novedades
- ▶ aec
- ▶ mecánica

Nina Ricci reduce el 'time to market' con Centric 8 PLM

En promedio, 250 nuevos productos llevan el nombre de Nina Ricci cada temporada. Esto hace que la compañía requiera, por lo general, de hasta 350 muestras iterativas antes de comenzar la producción final. El uso de PLM ha permitido a esta firma reducir el tiempo de lanzar un producto al mercado en dos semanas. Su socio tecnológico es Centric Software. Centric 8 PLM se ha convertido en un colaborador definitivo en la reducción de su 'time to market'.



Con cuatro colecciones y dos pre-colecciones cada año, todas sometidas al escrutinio de las mujeres con estilo alrededor del mundo, Nina Ricci estaba creando una crisis de información dentro de las divisiones de prêt-à-porter y de accesorios. Lo reconoció a principios de 2015 **Emmanuel Debaene, director de Operaciones**, quien trabaja bajo los auspicios de **Guillaume Henry, director creativo** recién coronado.

A menudo, Debaene explica que *"la marca que consigue llegar más rápidamente al mercado es la que atrae a los clientes premium"* y que *"un producto que está presente una semana antes en el entorno minorista verá un incremento de reventa del 2%"*.

Aunque el agudo sentido del estilo de Nina Ricci nunca había vacilado, Debaene se dio cuenta de que sus herramientas y métodos estaban empezando a tener un impacto negativo en su capacidad para llegar a los clientes a tiempo. La pérdida de información crítica y la duplicación y errores en los datos se estaban volviendo frecuentes, conspirando para crear obstáculos

importantes para los objetivos de Nina Ricci y afectando a la capacidad de la marca para posicionar los productos futuros.

"[En esa época] tratábamos cada colección como si fuese nueva", dice Debaene. "No teníamos capacidad de referencia cruzada, comparar o analizar la información con otros estilos y años. Nuestros procesos se habían hecho insostenibles", afirma. Entre las marcas de lujo, Nina Ricci es conocida por su comprensión innata, casi instintiva, de las tendencias. La capacidad de traducir la inspiración en siluetas llamativas es su ventaja competitiva. Algo que, temía Debaene, se estaba empobreciendo porque los desarrolladores de productos se pasaban el precioso tiempo creativo buscando entre archivos, hojas de cálculo, pilas de documentos en papel y una avalancha de correos electrónicos para encontrar la información vital necesaria para llevar los nuevos estilos a producción.

"[Necesitábamos una forma] de integrar todos los procesos de industrialización que siguen a un desfile

Nina Ricci
www.ninaricci.com/es-ES/

de moda", indica Debaene. "Desde las hojas de datos técnicos a los patrones, clasificación y alteraciones", matiza. El Consejo de Administración de Nina Ricci aprobó y patrocinó una iniciativa de todo el negocio para encontrar una solución organizada y fácil de usar que pudiera, en palabras del director de Operaciones, "cubrir y guiar [la inspiración] hasta que el producto esté listo para la producción".

Con estos retos en mente, Nina Ricci tomó la decisión de adoptar la plataforma moderna de gestión del ciclo de vida del producto de moda (PLM). Implantó su uso a partir de las primeras etapas de planificación de mercancías a través del lanzamiento del producto, el fomento de la colaboración y el intercambio de información entre los usuarios.

SÓLIDO FUNDAMENTO MULTIFACÉTICO

Supervisado por Klartis Consulting, la puesta en marcha coincidió con el primer desfile de moda de Henry. La transformación tecnológica de Nina Ricci, incluyendo una integración con su sistema ERP, ha supuesto desde entonces un retorno significativo en áreas previstas e imprevistas, evolucionando desde un imperativo del negocio a un sólido fundamento multifacético para el futuro.

El uso de PLM ha permitido reducir el tiempo de lanzar un producto al mercado en Nina Ricci en dos semanas. El tiempo dedicado a la entrada de datos se ha reducido en diez días por colección; y los errores de datos se han reducido hasta





Un suave espíritu, la luz de la feminidad

Fundada por Maria Nielli en 1932, la firma Nina Ricci es conocida mundialmente por sus vestidos icónicos, por sus artículos de cuero, por su joyería, por sus perfumes y por su gama de lujo de colecciones de alta costura prêt-à-porter. Fue construida sobre los principios de "sorprendente simplicidad". Hoy, la marca desarrolla sus prendas y accesorios que evocan un "suave espíritu, la luz de la feminidad" para un público fiel y creciente.

Conocida desde hace casi un siglo por la combinación de la belleza clásica con una mirada única sobre el estilo contemporáneo, la audiencia de esta empresa parisina –y la complejidad de sus operaciones– se expandió más rápido con el nuevo milenio, ya que el comercio electrónico, el negocio al por mayor y las concesiones han hecho que su alcance internacional se extienda a más de 300 puntos de venta. Actualmente, Nina Ricci lleva a cabo la mayor parte de sus actividades de fabricación en Francia. Sus oficinas centrales están situadas desde hace 40 años en París. La marca aprovisiona sus materiales principalmente en Italia.

en un 30%. Como beneficio colateral de trabajar con la información correcta, los equipos de producción y comercialización de Nina Ricci ahora son también capaces de calcular los márgenes de forma más precisa. Sus equipos de compras pueden pronosticar mejor las cantidades, lo que lleva a una reducción en los pedidos incorrectos de otro 30%.

La clave para la realización de este valor, subraya Debaene, fue el descubrir un partner y una solución que "entendió y apoyó las necesidades de cada uno de los usuarios de forma individual". "Nadie se quedó solo", añade, "y un enfoque amigable ayudó a que la adopción ocurra naturalmente".

Al mismo tiempo que el proyecto PLM, Nina Ricci adoptó varias aplicaciones móviles específicas para la moda –totalmente integradas con su solución

PLM y desarrolladas por el mismo socio de software–. Los diseñadores y compradores de materiales ahora utilizan dispositivos iOS para capturar, revisar, comentar y analizar las imágenes, mientras que a los clientes se muestran iPads en lugar de libros de colección impresos tradicionales, con el fin de navegar por la extensa gama de modelos de la marca. Por último, el personal de distintas áreas utiliza dispositivos móviles para ver, revisar y anotar muestras durante sesiones de fitting con rapidez.

Después de una extensa investigación de mercado, el socio tecnológico en quien confió Nina Ricci fue Centric Software. Creado en Silicon Valley y con sedes en las principales capitales de la moda en todo el mundo, Centric 8 PLM y su suite de soluciones móviles ágiles, y 100% configurables, son usados por

los grandes nombres de la moda internacional, lujo y bienes de consumo. "Los consultores de Centric entienden los desafíos únicos, las operaciones y las necesidades de la industria. Centric 8 PLM es un diferenciador clave y colaborador definitivo en la reducción de nuestro 'time to market'", termina Debaene. ▶

Nina Ricci necesitaba un modo de integrar sus procesos de industrialización que siguen a un desfile de moda



Iconia Tab 8W

Trabaja y juega mientras te desplazas

Mayor productividad.

Disfruta del entretenimiento.

Compacto, elegante y cómodo.

Explora todas las ventajas de movilidad con tu elegante Tablet Windows 8.1 de 8”.

Entra en contacto con Iconia Tab 8W(W1-810) en acer.es y 



▶ hardware
▶ **espacio abierto**

▶ ferias
▶ laboratorio
▶ qué leer
▶ autolisp
▶ programación
▶ noticias/novedades
▶ aec
▶ mecánica
▶ cis
▶ geo-top
▶ 3d

ArtFutura 2015 con la Inteligencia Colectiva en más de veinte ciudades

artfutura



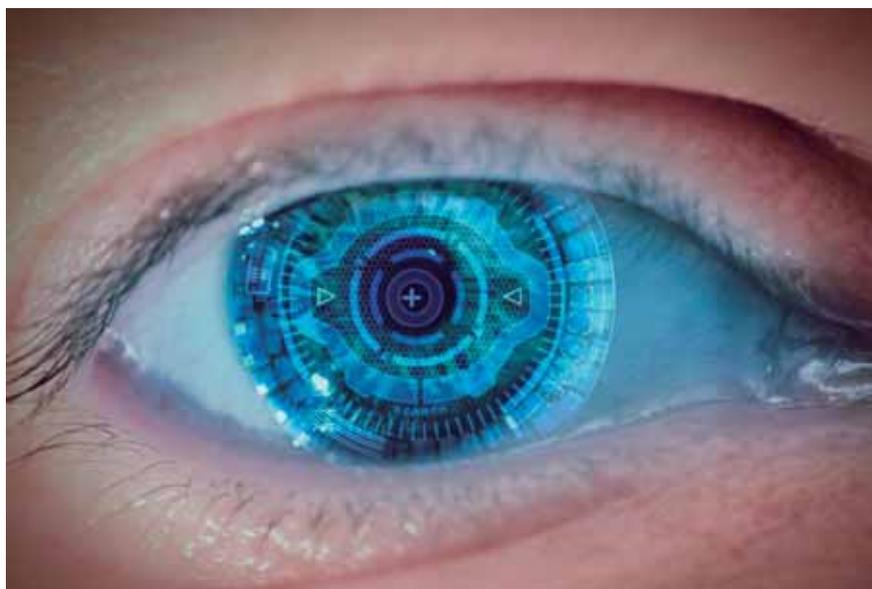
El programa ArtFutura 2015 es compartido por todas las ciudades que presentan el festival e incluye las últimas aportaciones en el campo de la creatividad digital: animación 3D, motiongraphics, time-lapse, efectos especiales, virales, videoclips... y mucho más.

El festival abre el 6 de Noviembre a su vigesimosexta edición en Madrid en la Fundación Telefónica, se presenta en Londres el día 15 como parte del Watermans Digital Performance Weekender 2015 y en Lisboa el 19 de Noviembre en Plataforma Revolver, dentro de la exposición Espanha 2015. Además en su programa estará presente a lo largo y ancho del mundo, concretamente en más de veinte ciudades incluyendo Bangkok, Barcelona, Berlín, Bogotá, Buenos Aires, Granada, Guayaquil, Londres, Madrid, Montevideo, Murcia, Palma de Mallorca, Punta del Este, Santiago de Chile, Tenerife, Torino, Vitoria-Gasteiz y Zaragoza.

El tema que sirve de leitmotiv este año es la conclusión a la que han llegado los neurocientíficos después de estudiar cuáles son los mecanismos de desarrollo del cerebro en los individuos, teniendo en cuenta que no se puede concebir progreso en situación de aislamiento; por lo que este desarrollo neurológico se debe entender en función de las interacciones en red del conjunto de cerebros ocupados en un mismo quehacer. Jerome Bruner, uno de los más grandes psicólogos, escribe: "La inteligencia humana es un pozo común y su desarrollo y mejora depende de la capacidad de proporcionar herramientas culturalmente apropiadas".

Art Futura
www.artfutura.com

Las nuevas tecnologías han generado densas redes de comunicación global, rápidas y de bajo coste para favorecer la interacción entre las inteligencias individuales. Esta interacción conformará de propio, la Inteligencia Colectiva. El concepto de Inteligencia Colectiva ocupa los debates de foros científicos muy dispares, desde las Comunidades Epistémicas a la Informática Social, el Pensamiento Grupal, los Smart Mobs y las Wikinomics. *“Una inteligencia distribuida universal, constantemente mejorada, coordinada en tiempo real y que resulta de la movilización efectiva de todas nuestras capacidades... Nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo”* (Pierre Lévy). Desde este punto de vista, opuesto en cierto modo a la concepción tradicional de “sabio” se propugna la colaboración entre todas las disciplinas para llegar a un ideal de conocimiento global colaborativo. Entre todos construimos el presente y entre todos construiremos nuestro futuro, sin que nos sea necesaria la presencia de guías o mesías. En el proceso creativo esta confluencia de múltiples fuentes e influencias ha estado siempre presente, pero actualmente por la multidisciplinariedad de las creaciones es prácticamente obligada la participación de actores de distintas sensibilidades, campos, formas de trabajar y de pensar para poder ser reflejo de la realidad presente.



PROGRAMA AUDIOVISUAL

ArtFutura vuelve con su programa audiovisual 2015 que incluye todas las últimas aportaciones dignas de mención en el campo de la creatividad digital: animación 3D, motiongraphics, time-lapse, efectos especiales, virales, videoclips, documentales....

INAUGURACIÓN

En el programa especial preparado para la inauguración de ArtFutura 2015 se ha preparado una selección de lo más destacado e impactante del programa que podrá verse en las diferentes sedes y exhibiciones: Animaciones 3D, artworks, motiongraphics, videoclips, Trailing

the Games y Feeding the Web. Tendrá una duración de sesenta minutos y se ofrecerá en versión original con subtítulos en español.

LIBERATUM

El cortometraje “Artistry / Technology” de Liberatum, dirigido por Pablo Ganguili y Tomas Auksas, cuenta con la participación de algunos de los más grandes visionarios. Gente como David Hockney, Francis Ford Coppola, Frank Gehry y Ed Ruscha. También aparecen otros líderes culturales, artistas, cineastas, actores, músicos y diseñadores: Susan Sarandon, Francesco Vezzoli, MIA, Marc Quinn, Miranda July, Kehinde Wiley, Daniel



Arsham, Brett Ratner, Jonas Akerlund, Marcel Wanders y Simon de Pury... por nombrar sólo algunos.

La película nos presenta algunas de las mentes más creativas de nuestro tiempo y plasma sus ideas sobre la relación entre la tecnología y la creatividad y qué piensan de la forma en que las artes y la tecnología se han influido mutuamente en los últimos años.

ARTWORKS

Una nueva sección dedicada a las instalaciones new media y su reflejo en el formato vídeo. Los nuevos sistemas de grabación y edición, cada vez más sofisticados, facilitan nuevas formas de documentar las obras y, en ocasiones, de ir más allá de la contemplación directa como experiencia. En una duración de treinta minutos se nos muestran obras de Daniel Canogar, Daniel Rozin, Laurent Mignonneau & Christa Somme-

rer, Universal Everything, Factory Fiftee, Mark Nixon, Viliina Koivisto, Rafael Lozano-Hemmer y otros.

3D FUTURA SHOW

Cada año, el 3DFutura Show incluye los trabajos internacionales de animación por ordenador más destacados y refleja la evolución tanto técnica como de contenidos de esta nueva forma de expresión creativa.

The Ocean Maker (Lucas Martell), 4K Movie (Shigetaka Makabe), Isolated (Tomás Vergara), The Rise and Fall of Globosome (Sascha Geddert), Ghost Cell (Antoine Delacharley), Kite (Gavin Moran) y otras. Incluyendo Portrait (Donato Sansone), The Crew (Bèrelle,

“La inteligencia humana es un pozo común y su desarrollo y mejora depende de la capacidad de proporcionar herramientas culturalmente apropiadas”



Boidin & Kozyra), Paper World (László Ruska, Dávid Ringeisen), Dark Noir (Red Knuckles) y otras.

FUTURA GRAPHICS

Animaciones digitales y más allá: cortos, virales, videoclips y otras obras en la búsqueda de nuevas estéticas y lenguajes. Se incluyen Flow (Mathijs Demaeght), If You Go Away (Ashkan Rahgozar), Primordial (Peter Clarky), Grand Soleil (Benjamin Artola), Digitized Me (Yukai Du), Wanderers (Erik Wernquist) y otras.

FEEDING THE WEB

Una nueva entrega de este programa dedicado a aquellos mensajes y obras audiovisuales producidos directamente para la Web. Se trata de un nuevo tipo de material, pensado y realizado exclusivamente para ser visto online. Podremos ver California Inspires Me: Jack Black (Nicolas Ménard), Dry Lights (Xavier Chassaing), Becoming one (Thom Haig), The Bug (Factory Fifteen), Way Out (Yukai Du)... y la presentación del proyecto WHAT. Alimentando a la Web, nos alimentamos a nosotros mismos.

TRAILING THE GAMES

Las intros de juegos se han convertido en el punto de encuentro entre la cultura de la interacción y el lenguaje cinematográfico y nos muestran las poderosas capacidades gráficas de este nuevo medio, o no tan nuevo. Esta sección acoge la proyección de una exigente selección de intros del mundo de los videojuegos; con especial énfasis en su creatividad y diseño. Con obras de Keiji Inafune, Dana Dorian, Nicolas Jandrain, Andy Hall, 11bit Studios, Firaxis Games y otros.

DRAMAS & LANDSCAPES

Dramas y paisajes. Una valiosa retrospectiva de animaciones digitales poco conocidas pero cruciales en este campo y que significaron auténticos hitos en la evolución de la imagen virtual. Con obras de Steve Katz (Protest), Kouji Morimoto (Extra), Tomek Baginski (Fallen), Zeitguised (Peripetics), Nobuto Ochiai (Zaijian), Makoto Yabuki (One) y otros.



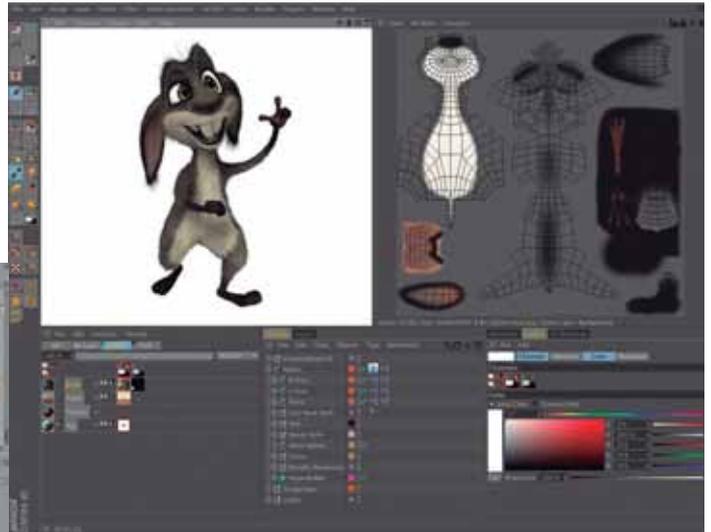
INTELIGENCIA COLECTIVA / COLLECTIVE INTELLIGENCE PAU WAELDER

En 1994, el filósofo Pierre Lévy define la inteligencia colectiva como “una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias.” Lévy agrega que dicha inteligencia colectiva se da gracias a las tecnologías de la información, en el ámbito de Internet, que entonces denomina “ciberspacio”. La inteligencia colectiva se había venido desarrollando décadas atrás en las redes de datos, desde los inicios de la red Arpanet, a través de las conexiones entre investigadores de diferentes universidades en Estados Unidos y posteriormente en comunidades virtuales como The WELL (Whole Earth 'Lectronic Link), fundada por Stewart Brand y Larry Brilliant en 1985. Antes incluso de la creación de la World Wide Web (que Tim Berners-Lee también consideró denominar “The Information Mine”, la mina de la información), The WELL reunía los consejos, opiniones y datos aportados por sus usuarios en un auténtico “pozo” de información que beneficiaba a toda una comunidad. Si bien comunidades como The WELL se desarrollan exponencialmente en los años siguientes, a medida que más y más personas se conectan a Internet y hacen de la Red uno de los espacios de sus actividades cotidianas, no es hasta la popularización de las herramientas de creación y edición de contenidos, las plataformas de alojamiento de vídeos y fotos (como YouTube o Flickr), los blogs y las redes sociales cuando el impacto de la inteligencia colectiva no empieza a ser evidente. En 2001 la Wikipedia da forma a la “cosmopedia” imaginada por Lévy y poco después Howard Rheingold (uno de los miembros de The WELL en los ochenta) habla de las “multitudes inteligentes”, formadas por grupos de personas con la capacidad de actuar de manera conjunta sin una coordinación previa, gracias al uso de las tecnologías de la información, y en particular de los dispositivos móviles. Clay Shirky analiza el impacto de las aportaciones que hacen diariamente millones de usuarios en los múltiples canales de comunicación y difusión que dan forma a nuestra sociedad de la información e indica que los medios digitales permiten al antes llamado público ser creador de contenidos valiosos para los demás. La existencia de una inteligencia repartida y coordinada en tiempo real se revela como una característica propia de una época en la que disfrutamos de una capacidad de acceso a la información y de participación en acciones colectivas sin precedentes.



- ▶ hardware
- ▶ **espacio abierto**
- ▶ ferias
- ▶ laboratorio
- ▶ qué leer
- ▶ autolisp
- ▶ programación
- ▶ noticias/novedades
- ▶ aec
- ▶ mecánica
- ▶ cis
- ▶ geo-top
- ▶ 3d

Maxon abre nueva oficina en Canadá



MAXON ha abierto una nueva oficina de I+D en Canadá. Su equipo se centrará en el desarrollo de los productos MAXON y en el soporte SDK (Software Development Kit) de Apoyo a Alianzas Estratégicas y Desarrolladores Externos.

La misión de la nueva oficina en Montreal (Canadá) de MAXON –especialista en soluciones profesionales de Software 3D para modelado, pintado, animación y renderizado– es el desarrollo de las aplicaciones de software 3D de MAXON Cinema 4D y BodyPaint 3D para la integración en los nuevos entornos de producción y desarrollo. El equipo en Montreal está compuesto por desarrolladores de software con una amplia experiencia en aplicaciones.

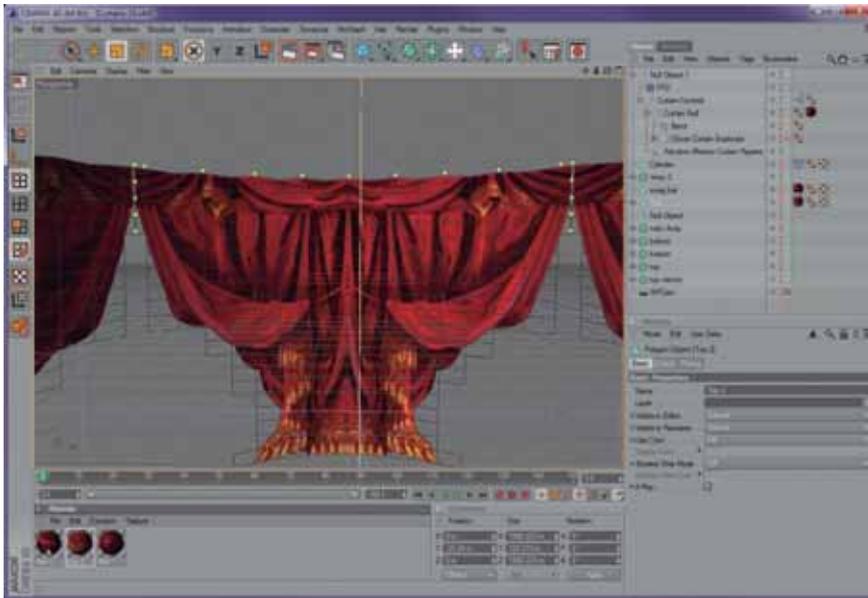
Como centro de desarrollo y soporte SDK (Software Development Kit) para Cinema 4D y BodyPaint 3D, la oficina de MAXON Montreal se centrará en el desarrollo de tecnologías innovadoras que cumpla con las exigencias de las futuras generaciones del software. El equipo también gestionará y seguirá desarrollando el SDK para los productos MAXON. *“Se siente muy bien ser parte de la familia de MAXON. Estoy impresionado por el talento del equipo y su entusiasmo, el excelente código base de Cinema 4D y el montón de ideas para*

el futuro desarrollo. Tengo muchas ganas de apoyar al equipo de Montreal en su creciente contribución al éxito de MAXON”, ha señalado al respecto **Alain Laferrière, Líder I+D de MAXON Canadá.**

SOCIOS ESTRATÉGICOS

El equipo, liderado por el *director Jean-Francois Yelle,* apoyará y asesorará socios estratégicos, así como desarrolladores de plugins que trabajan en la conexión de sus propias aplicaciones para productos de MAXON. *“Estamos creando nuevas oportunidades para los avances en soluciones de creación 3D. Estamos construyendo el equipo con los mejores talentos del I+D 3D de Montreal”,* ha asegurado Yelle. *“Utilizaremos nuestra experiencia colectiva para desarrollar tecnologías que los profesionales de 3D están buscando”,* ha insistido.

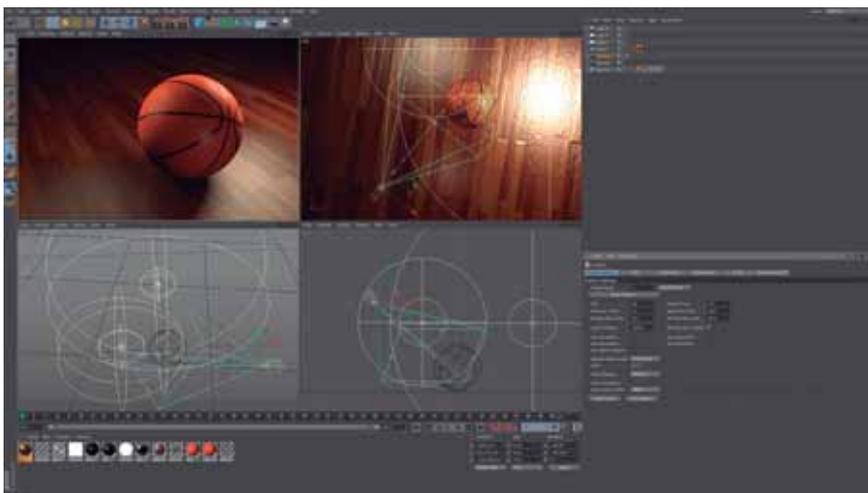
La nueva oficina de desarrollo canadiense pone de relieve el compromiso de la empresa de lograr una



integración óptima de Cinema 4D en las estructuras de producción de las nuevas y futuras áreas de la aplicación. MAXON tiene su sede en Friedrichsdorf (Alemania). La oficina de Montreal es la tercera oficina oficial de MAXON, además de sus otras ubicadas en Newbury Park (CA, EE UU) y Bedford (Inglaterra). MAXON también mantiene centros de competencia en París, Tokio y Singapur. ▶

ACERCA DE MAXON COMPUTER

Con oficinas centrales en Alemania, MAXON Computer es el desarrollador de soluciones profesionales 3D de modelado, pintado, animación y render. Sus galardonados softwares CINEMA 4D y BodyPaint 3D se han usado ampliamente para crear de todo, desde impresionantes efectos visuales en películas, programas de televisión y anuncios, escenas cinemáticas de vanguardia en juegos AAA, ilustración médica y arquitectura, así como para aplicaciones de diseño industrial. MAXON dispone de oficinas en Alemania, EE UU, Reino Unido, Francia, Japón y Singapur.



CONÉCTATE A www.autocadmagazine.com

- ▶ 3d
- ▶ hardware
- ▶ espacio abierto
- ▶ ferias
- ▶ laboratorio
- ▶ qué leer
- ▶ autolisp
- ▶ programación
- ▶ noticias/novedades
- ▶ aec
- ▶ mecánica
- ▶ gis
- ▶ geo-top

Monitor profesional VP2780-4K ideal para aplicaciones en las que el color es crucial



ViewSonic
See the difference™



Los monitores VP2780-4K, de ViewSonic, proporcionan un panel de alto nivel profesional, un estándar de color y opciones de conectividad a dispositivos actuales y futuros, perfectos para aplicaciones en las que el color es crucial.

Los usuarios de monitores profesionales cuentan con uno nuevo de ViewSonic: el VP2780-4K. Es un 4K Ultra HD diseñado con un panel de nivel profesional, un alto estándar industrial y características avanzadas para disciplinas en las que el color es crucial, como en diseño gráfico, fotografía y edición de vídeo, gracias a una resolución nativa de 3840 x 2160 a 60 Hz.

Basándose en su herencia de pantallas galardonadas, el nuevo VP2780-4K Ultra HD, de 27 pulgadas, satisface

las necesidades de diseñadores profesionales exigentes. "Con un mayor contenido UHD disponible, las pantallas Ultra HD son cada vez más importantes para profesionales que desarrollan y reproducen contenido en UHD. ViewSonic está aprovechando dos décadas como líder e innovador en pantallas para proporcionar un portfolio completo de monitores Ultra HD", comenta al respecto Jorge Ezquerra, director comercial de ViewSonic Iberia.

ViewSonic
www.viewsoniceurope.com/es



seys | **AEC**

Soluciones informáticas
para Arquitectura, Ingeniería
y Construcción

AUTOTURN[®]
Versión 5.1

Aplicación complementaria de
AutoCAD[®] para la simulación
de maniobras de vehículos



PARKCAD[®]
Versión 3.0

Aplicación complementaria de
AutoCAD[®] para el diseño
dinámico de estacionamientos



SEMICONDUCTORES Y SISTEMAS, S.A.

C/ Pere IV, 78-84, 2º 2ª - 08005 BARCELONA - Tel. 93 300 45 03 - Fax 93 485 64 20 - email: seys@seys.es

Barcelona - Igualada - Lleida - Terrassa - Erandio

DESDE CUALQUIER ÁNGULO

El VP2780-4K cuenta con panel con tecnología SuperClear® IPS, por lo que proporciona imágenes realistas desde cualquier ángulo sin comprometer la resolución de pantalla. El panel de 10 bits de color brinda 1,07 mil millones de colores, 64 veces más que en un monitor convencional de 8 bits.

Los colores se representan tan precisos en pantalla e impresos como en la cámara, lo que es importante para la fotografía y la publicación. La alta cobertura de color de 100% del sRGB y 80% del Adobe RGB entrega un rendimiento del color excepcional para el diseño gráfico, el diseño asistido por ordenador (CAD) y la fabricación asistida por ordenador (CAM), la arquitectura, la planificación y el estudio geográfico. El alto estándar industrial de 99% de espacio de color EBU y 75% NTSC hace que el VP2780-4K sea perfecto para la edición y reproducción de vídeo. Equipado con cinco configuraciones gamma ajustables y 2,35 configuraciones gamma EBU, ofrece un rendimiento de color y una relación de contraste, óptimos para el diseño gráfico, la edición de vídeo y la producción fotográfica.

La función MultiPicture del VP2780-4K es compatible con las características Picture-in-picture (PIP) y Picture-by-picture (PBP), y divide igualmente imágenes verticales y horizontales de hasta cuatro fuentes de video, lo que es ideal para realizar múltiples tareas, operaciones financieras y video-vigilancia. Éste es

también uno de los primeros monitores Ultra HD en ofrecer un HDMI 2.0 adaptable a los dispositivos actuales y futuros, para permitir la reproducción de contenido 4K a 60hz, también con DisplayPort versión 1.2ª, conectividad dual MHL, y cuatro puertos USB 3.0 con potencia en modo stand-by para una conectividad versátil en ordenadores y dispositivos de entretenimiento.

Asimismo, el VP2780-4K incorpora un soporte totalmente ergonómico y tecnología Flicker Free, que aporta una experiencia de visualización más confortable. Además, está calibrado individualmente durante su producción para asegurar un rendimiento fenomenal y la mejor calidad en cada

monitor. ViewSonic da con él un servicio post-venta con garantía de pixel y cuatro años de garantía ampliada para aumentar la productividad durante el tiempo de vida del producto y asegurar la inversión en activos. ■

Éste es uno de los primeros monitores Ultra HD con HDMI 2.0 adaptable a los dispositivos actuales y futuros



El VP2780-4K es un 4K Ultra HD diseñado con un panel de nivel profesional y un alto estándar industrial

ACERCA DE VIEWSONIC

Fundada en California en 1987, ViewSonic es una compañía especialista a nivel mundial en soluciones visuales. Como innovadora y visionaria, mantiene al mundo conectado mediante una variada gama de soluciones de visualización profesionales, que cambian la forma en la que se usan los ordenadores, de su comunicación y conexión. Sus productos incluyen monitores LED, pantallas comerciales interactivas, pantallas táctiles, proyectores, zero y thin client y pantallas inteligentes.

Hisense

4K  ULTRA HD TV
BRING THE WORLD CLOSER

NEXT GENERATION



wuaki.tv
Selection
Catálogo de suscripción a más de 5.000 películas, series de TV y contenido infantil
Te invitamos a 2 meses

5 AÑOS GARANTÍA
EN TODOS LOS TELEVISORES 4K



Quad Core 4K



Acceso directo a Netflix



www.hisense.es

Síguenos:     

Síguenos en



Tucano España @Tucano_ES

Para proteger con estilo el nuevo dispositivo de Apple

Angolo y Filo para iPad Air 2



Angolo



Filo



 **TUCANO**
TECH & STYLE MILANO

Tucano Spain & Portugal: C/Antonio Suárez, 10, Edif. A, 3º, oficina 5 – 28802 – Alcalá de Henares, Madrid
Tel.: +34 91 134 15 95 Fax.: +91 34 134 15 94 www.tucano.es comercial@tucano.es