



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1704



Vigencia por seis años



## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Diseño para la

**TRANSFORMACIÓN SOCIAL**

**OCTUBRE**

- ▶ **2 DOS**
- ▶ **3 TRES**
- ▶ **4 CUATRO**





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

“Todas las voces del *diseño*  
hablando de *transformación social*”

del  
**02 al 04**  
de octubre



**2019**

## **MEMORIAS**

**Grupo de Investigación Imagen, Diseño y Sociedad**

**Facultad de Diseño Gráfico**

Edición y compilación  
Denize Asceneth Torres Ruiz

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
Bogotá, Colombia  
2020



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Vigencia por tres años



ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO



2021© Universidad Santo Tomás

Fr. José Gabriel MESA ANGULO O.P., Rector

Fr. Eduardo GONZÁLEZ GIL O.P., Vicerrector Académico General

Olga Lucia Ostos Ortiz, Directora Dirección de Investigación e Innovación

Piedad Rocío Gómez, Decana Facultad de Diseño Gráfico

Edward Fernando Salazar Celis, Líder del Grupo de Investigación

Denize Asceneth Torres Ruiz, edición y compilación



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### COMITÉ CIENTÍFICO 7EiD

Universidad Santo Tomás

#### **Piedad Gómez Castillo**

<https://orcid.org/0000-0001-7156-9796>

[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0000770361](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000770361)

<https://scholar.google.es/citations?user=B5P-2LMAAAJ&hl=es>

#### **Paula Amador-Cardona**

<https://orcid.org/0000-0002-0858-2522>

<https://scholar.google.com/citations?user=aA2UxbAAAAJ&hl=es>

[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0001432723](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001432723)

#### **Edward Salazar Celis**

<https://orcid.org/0000-0001-5456-9962>

<https://scholar.google.com/citations?user=bbK7328AAAAJ&hl=sr>

[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0001381346](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001381346)



Las opiniones e imágenes contenidas en los artículos son responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente el pensamiento de la publicación. Se permite la reproducción parcial o total, por cualquier medio, con la autorización expresa y escrita de los titulares del derecho de autor.

Editora y compiladora: Denize Asceneth Torres Ruiz

[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0000079173](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000079173)

<https://scholar.google.es/citations?user=WCVp5EAAAAAJ&hl=es>

<https://orcid.org/0000-0002-8011-5347>

Diseño: Paula Amador-Cardona, Denize Asceneth Torres Ruiz.

Diagramación: Denize Asceneth Torres Ruiz



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## Presentación

La Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás realiza anualmente el Encuentro de Investigación en Diseño, que del 2 al 4 de octubre de 2019 celebró su séptima versión, evento que en nuestra Facultad se ha venido consolidando durante estos siete años.

En ese entonces, reflexionamos acerca de la función social del diseño, sobre la labor de nuestra disciplina en la vida y los problemas cotidianos, una reflexión a partir del diálogo académico sobre la relación epistemológica, metodológica y práctica con las ciencias sociales, las artes y las humanidades, antes del Covid-19. En ese entonces, nuestro interés fue fortalecer la discusión a partir de las experiencias en procesos investigativos y de intervención social en los que el diseño participa.

Un año después el mundo, los problemas cotidianos y la vida de todos ha cambiado drásticamente, lo cual ha requerido un gran esfuerzo de nuestra parte para adaptarnos a esta nueva vida en aislamiento. Las formas de comunicación, la educación, la interacción humana y la vida en común requieren cada día, nuevos aportes de nuestra parte.

Estas memorias son resultado de esta reflexión sobre una normalidad de la que no eramos conscientes y a la que tal vez no regresemos. Hoy, un año después, nos permiten revisar y complementar la discusión de la que en ese entonces participamos.

En este séptimo encuentro, el eje de la discusión fue el lugar que ocupa el diseño en los procesos de transformación e innovación social, definido por Manzini (2016), como "todo aquello que el diseño puede hacer para fomentar y apoyar la innovación social, para hacer sus resultados ampliamente accesibles y su significado más rico y profundo"<sup>1</sup>. Dentro de esta definición, identifica al menos tres maneras básicas del diseño para la innovación:

- *Design activism*
- *Design with communities*
- *Design for favorable eco-systems*

<sup>1</sup> MANZINI, E. (2016). Cuando todos diseñan, una introducción al diseño para la innovación social. Experimenta Editorial.



5



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

En la misma línea, Manzini distingue también el *diseño difuso* del *diseño experto*, como prácticas que al interactuar pueden impulsar y dirigir cambios significativos basados en esta relación *diseño-progreso*.

Todas las actividades humanas se encuentran permeadas por algún tipo de diseño, es así, que sus procesos y resultados transforman el contexto en el que son recibidos. El *Diseño para la transformación social* implica así, una apuesta de la Universidad Santo Tomás que reconoce en esta disciplina su capacidad dialógica para impactar positivamente en problemas sociales, económicos y culturales (tanto desde la teoría como desde la praxis) abordados y planteados en sus respuestas desde, para y a través del diseño.

En esta séptima versión se lanzaron las bases para el **Primer Premio Nacional de Diseño para la Transformación Social**, reconocimiento que se entregará anualmente a partir del 2020, a los proyectos que, a propósito del diseño en su relación con la sociedad y cultura colombiana, están en camino o han logrado transformar entornos humanos en escenarios sociales, económicos o culturales.

El pensamiento en diseño, la comunicación visual, y la producción material se han posicionado como estrategias posibles para el cambio sostenible, que tienen lugar en Colombia a través del diseño textil inclusivo, procesos participativos de creación en diseño, trabajo comunitario desde el pensamiento gráfico, eco diseño de productos y servicios, diseño digital para el mejoramiento social e individual, economías circulares en la moda, comunicación visual en temas de urgencia política y cultural, entre otras acciones que son merecedoras del reconocimiento que este premio propone visibilizar y reconocer.



6



## Mesas temáticas

Líneas temáticas:

### Mesa 1 - Diseño y participación

Invitada Principal: Doctora Mónica de la Barrera, Universidad Autónoma de Aguascalientes - México.

Se interesa por las revisiones, reflexiones académicas y socialización de proyectos



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

con personas no formadas en las disciplinas del diseño que participan en procesos de diseño difuso desde sus conocimientos, experiencias cotidianas e intereses particulares. Caben aquí las miradas desde el diseño cooperativo, la co-creación, el codiseño y otras formas de diseño participativo en las que los no diseñadores asuman roles creativos en escenarios diversos (educativo, empresarial, comunitario, gobierno, etc).

### **Mesa 2 - Moda: diseño e identidades contemporáneas**

Invitada Principal: Vanessa Rosales - Escritora y consultora de moda.

Visibiliza los aportes y desarrollos en el campo de los estudios de la moda y el diseño, como problemas sociales y culturales dentro del contexto colombiano. Así, se presentan participaciones desde la reflexión académica o desde el trabajo investigativo riguroso, en los campos del diseño, las ciencias sociales y humanas, a los temas, problemas, metodologías, prácticas y epistemologías de la moda en Colombia.

### **Mesa 3 - Identidad de marca desde el diseño**

Invitada principal: María Ximena Betancourt - Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Presenta proyectos y líneas de investigación ligadas al diseño de identidad de marca desarrolladas por docentes colombianos, con experiencia en este campo desde distintas áreas y procesos encaminados a la comprensión y desarrollo de experiencias frente al tema de la identidad de marca de bienes, servicios, productos, tanto tangibles como intangibles.

### **Mesa 4 - Pedagogías y diseño - diseño emocional**

Invitado principal: Docente de los Andes

Revisa los avances de la educación y sus aplicaciones en la formación de comunicadores y diseñadores. A partir de la mirada a diversas propuestas educativas, donde la emoción hace parte importante de la creación de diseños con valor contextual, conectándola con las necesidades e intereses de los públicos objetivos.



7



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO



### Talleres

El Séptimo Encuentro de Investigación en Diseño ofrece para estudiantes tomasinos y externos, talleres de creación de alto perfil, con profesionales ampliamente reconocidos en sus campos de estudio, que incentiven la participación activa y establezcan lazos de cooperación y diálogo con interdisciplinar.

Los talleres ofrecidos fueron:



**Taller 1 - Diseño digital.** Profesor Harvey Montilla - Universidad Santo Tomás. Presentación del videojuego Beneathers.



**Taller 2 - Taller de co-creación: territorios utópicos para la transformación social.** Profesor Widman Valbuena - Consultor metodológico de la Red Académica de Diseño.



**Taller 3 - Creación y diseño popular.** Invitada: Profesora Doctora Mónica de la Barrera - Universidad Autónoma de Aguascalientes, México.



**Taller 4 - Textiles, materiales y metodologías de creación.** Profesora Carolina Agudelo - Universidad de los Andes.



**Taller 5 - Taller gráfico: Estampas de la memoria colectiva.** Profesora Tulia Villa - Universidad Santo Tomás



**Taller 6 - Tatuajes, cuerpo e ilustración.** Tatuador e ilustrador Farid Hadechini - Mar Negro.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Contenido

Presentación

..... 5

Mesa 1:

***Diseño y participación***

PONENTE PRINCIPAL

***Dra. Mónica de La Barrera Medina***

Profesora investigadora ..... 16

**Cartografías participativas: herramientas de interpretación visual del entorno / Participatory mapping: tools for visual interpretation of the environment**

Rodríguez Rodríguez, Carlos Mario. .... 17

**Gestión de experiencias de diseño participativo en la relación academia - empresa / Management of participatory design experiences in the academy - company relationship**

Quintana Lemus, Mauro Fernando. .... 24

**Co-diseño desde la perspectiva fenomenológica /**

Co-design from the phenomenological perspective

López Ospina, Sebastián ..... 31

**Mi territorio en movimiento, representación audiovisual de imaginarios de estudiantes / My territory in motion, audiovisual representation of student imaginary.**

Varón Florián Paola Andrea ..... 37

Mesa 2:

***Moda: Diseño e identidades contemporáneas***

PONENTE PRINCIPAL

***Vanessa Rosales***

Escritora especializada en Moda ..... 43

**Capsula: Diseño de servicio para el Sistema Moda en Bogotá /**

Capsula: Service design for the Fashion System in Bogotá



9



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Hermida Romero, María Camilla ..... 44

**EPIFANÍAS: Análisis de las relaciones entre el cuerpo anómalo y el fast fashion / EPIPHANYS: Analysis of the relationships between the anomalous body and fast fashion**

Imbol Álvarez, Carlos Manuel..... 50

**Moda interseccional / Intersectional fashion**

Rodríguez Mayo, Adriana Carolina. .... 57

**Vestidos bonitos, mejillas rosadas y cuerpos decorosos e indecorosos: atributos de la feminidad en el arte colombiano (1850-1942) / Pretty dresses, pink cheeks and decorous and indecorous bodies: femininity attributes in Colombian art (1850-1942)**

Castillo Montañez, Laura Camila. .... 63

**Didácticas virtuales para la identificación textil en diseño de moda / Virtual Didactics For Textile Identification In Fashion Design**

Zipa Patiño Olga Lucía. Ramírez Rasmussen Swen. .... 70

Mesa 3:

***Identidad de Marca desde el Diseño***

PONENTE PRINCIPAL

***María Ximena Betancourt Ruiz***

Profesora Asociada II ..... 77

**Place Brand. Anular la diferencia para representar la existencia / Place Brand. Annulment the difference to represent the existence**

Betancourt Ruiz, María Ximena ..... 78

**Representaciones de la Sociedad Colombiana en los anuncios publicitarios en los años cincuenta / Representations of the Colombian Society in advertisements in the fifties.**

Rosero Pulido Jorge Hernán. .... 82

**Rol del diseño contemporáneo en la relación artesanía y diseño en Colombia / Role of contemporary design in the relationship crafts and design in Colombia**

Alfonso Fandiño, Yanira Alejandra. .... 89



10



UNIVERSIDAD SANTO TOMAS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Vigencia por tres años



## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Mesa 4:

### *Pedagogías y Diseño, Diseño Emocional*

**Investigación, trabajo en equipo y fortalecimiento en la expresión gráfica /**  
Research, teamwork & strengthening in graphic expression.

Cruz Castro, Elkin Alejandro. Fernández Urrego, Oscar Andrés.  
Peñaloza Martínez, Germán Andrés ..... 103

**Diseño Emocional en Estrategias Didácticas Gamificadas: Revisión literaria /**  
Emotional Design in Gamified Didactic Strategies: Literary Review

Valencia Quecano, Lira Isis. Montilla Buitrago, Harvey Yesid. .... 109

**Diseñando para todos a través del Diseño Universal /**  
Design for everyone, through Universal Design

Aguilar Tobin Mónica del Carmen ..... 118

**Dispositivo protésico como medio que potencia habilidades deportivas /**  
Prosthetic as a means that enhances sports skills

González Rico, Mónica Paola ..... 123

**Formulación de una propuesta para el fortalecimiento de los PISE /**  
Formulation of a proposal for the strengthening of PISE

Camargo Lamo, Jorge Eliécer. Carvajal Cantor, Sandra Patricia.  
Zipa Patiño, Olga Lucía..... 130

**Diseño y transformación social: enfoques y agendas emergentes /**  
design and social transformation: approaches and emergent agendas

Rincón Quijano, Edgard David..... 136

**“Lecciones de cosas”: objetos, educación y experiencia corporal /**  
Lecciones de cosas: Objects, Education and Bodily Experience

Pedraza Gómez, Zandra ..... 15



11



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO



12



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





# Mesa **1** Diseño y Participación

Ponente principal

***Dra. Mónica  
de la Barrera***

Octubre 2 - 4 / 2019

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



**13**



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## PONENTE PRINCIPAL

***Dra. Mónica de La  
Barrera Medina***

Profesora investigadora<sup>a</sup>



### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Doctora en Antropología Social (Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, UIA)  
Profesora investigadora Tiempo Completo (titular C) del Departamento de Diseño Gráfico, en el Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción de la Universidad Autónoma de Aguascalientes desde 2002

Doctora en Antropología Social (Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, UIA)

Magíster en Diseño (Universidad Autónoma de San Luis Potosí, UASLP)

Licenciada en Diseño de Comunicación Gráfica (Universidad Autónoma Metropolitana, UAM-AZC).

Miembro del SNI (Investigador Candidato, Sistema Nacional de Investigadores 2020) de CONACYT, México.

Ha sido profesora de diseño en varias universidades de México, invitada en exposiciones colectivas de diversos eventos de carteles a nivel nacional. Ha participado en la gestión y organización de eventos nacionales de diseño.

Actualmente, Profesora Investigadora de Tiempo Completo (titular C) del Departamento de Diseño Gráfico, en el Centro de Ciencias del Diseño y la Construcción de la Universidad Autónoma de Aguascalientes UAA desde 2002.



14



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



## Cartografías participativas: herramientas de interpretación visual del entorno

## Participatory mapping: tools for visual interpretation of the environment

Rodríguez Rodríguez, Carlos Mario<sup>a</sup>.

### Palabras clave:

Cartografía, mapeo,  
participación  
ciudadana, ciudad

### Keywords

Cartografía, mapeo,  
participación  
ciudadana, ciudad

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Universidad de Boyacá  
Facultad de Arquitectura,  
Diseño y Urbanismo  
Tunja, Colombia

[carrodriguez@uniboyaca.edu.co](mailto:carrodriguez@uniboyaca.edu.co)

### Resumen

La ponencia aborda el tema de la cartografía participativa como instrumento para el relevamiento de información relacionada con la interacción entre el ciudadano y el entorno urbano. Se desarrolla una revisión teórica del tema, que se apoya de referentes metodológicos en casos de estudio particulares, los cuales, son contrastados con experiencias de mapeo en el Grupo de Investigación Xisqua de la Universidad de Boyacá.

El proceso metodológico aplica herramientas del diseño y la comunicación, lo cual demuestra que mapear es una oportunidad para hacer visibles procesos de percepción e imaginarios y que en la medida en la que vincula la participación de la comunidad, se constituye como un escenario para la construcción colectiva de la imagen sociocultural del territorio.

### Abstract

*The paper discuss about participatory mapping as an instrument for the survey of information related to the interaction between citizen and the urban environment. A theoretical review of the subject is developed supported by*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*methodological references in particular case studies. It is contrasted with mapping experiences in the Xisqua Research Group of Universidad de Boyacá.*

*The methodological process applies design and communication tools, which demonstrates that mapping is an opportunity to make perceptual and imaginary processes visible and it constitutes a setting for collective construction of the sociocultural image of the territory.*

### Objetivo general

- Describir diferentes aproximaciones al desarrollo de cartografías participativas como método de interpretación práctica de la relación entre el habitante y el territorio.

### Objetivos específicos

- Desarrollar una caracterización teórica de las cartografías participativas.
- Identificar casos de estudio como referentes metodológicos de experiencias replicables.
- Socializar las experiencias cartográficas del grupo de investigación Xisqua.

### Marco teórico

Las inquietudes investigativas del grupo Xisqua han centrado su foco de análisis en la configuración de la imagen de la ciudad desde la perspectiva de los habitantes. Uno de los principales objetos de estudio, ha sido la ciudad de Tunja, lugar en el que han sido desarrollados proyectos de identificación de los imaginarios urbanos desde la percepción sensorial y la experiencia que implica habitar la ciudad.

Como parte de los instrumentos y técnicas diseñadas para el avance de los proyectos, ha sido necesario identificar metodologías que permitan traducir el conocimiento y experiencia del ciudadano a una dimensión gráfica, de esta manera, el mapa se ha constituido como un dispositivo y método de consecución de información, que no solo ha permitido tener un acercamiento eficaz al habitante, sino que a diferencia de otro tipo de metodologías como la encuesta o la entrevista, ha generado dinámicas de participación activa del ciudadano dentro de los proyectos de investigación.

Teorías emergentes en torno al territorio, como la "Geografía el color" de Phillipe Lenclos (1999) que propone la tesis de que "cada ciudad posee una información





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

cromática que la hace única y se relaciona directamente con su patrimonio cultural e histórico al tiempo que contribuye a la construcción de un sentido de pertenencia e identidad local”, así como la “Geopoesía” de Anelys de Vet (2015) que se refiere a la premisa de que “la mejor manera de hacer un retrato de la sociedad contemporánea es desde los ciudadanos ya que estos, son los mejores cartógrafos que puede haber” (De Vet, Herrera Tobón, & Driesse, 2015), son muestra de las nuevas dimensiones del ejercicio cartográfico, de su uso como herramienta de comprensión y traducción de contextos sociales y de la posibilidad de hacer de ellos un medio de participación ciudadana.

En Latinoamérica, son pioneros en este campo el grupo Iconoclasistas (2013), quienes a partir de la combinación del arte gráfico, talleres creativos y la investigación colectiva, buscan potenciar la comunicación entre los ciudadanos con su entorno y contexto. Los mapas que se generan en los talleres de Iconoclasistas, dan muestra de las nociones de territorio de los ciudadanos con relación a diferentes temáticas, como la ocupación del espacio, la inseguridad, la salud y la economía.

### Metodología

La metodología aplicada se ha desarrollado de carácter experimental y se caracteriza por presentarse en diferentes aproximaciones a la población tunjana, con distintos objetivos.

En general el proceso metodológico se ha valido de las herramientas del diseño y la comunicación para plantear talleres en los que se aborda a la comunidad. El dibujo y la expresión gráfica han sido fundamentales, así como la discusión grupal y las conclusiones generadas en cada experiencia.

Inicialmente los ejercicios se desarrollaron bajo el método de mapas cognoscitivos, en ellos, los ciudadanos dibujaron croquis de territorios subjetivos con diferentes orientaciones, entre los que se destacan:

- Planos de ubicación y conocimiento de la ciudad.
- Mapas cromáticos de la ciudad.
- Mapas de sabores urbanos.

Posterior a ello, surgió la iniciativa de abordar el tema con un nivel de acercamiento al objeto de estudio de carácter masivo, de esta manera, se consideró la aplicación de procesos de mapeo colectivo bajo distintos enfoques en la ciudad, entre los que se destacan:





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

- Mapa sensorial del Centro Histórico de Tunja.
- Mapa de la ciudad de los deseos.
- Mapas de los sentimientos de la ciudad.
- Mapa de sonidos – ecos de la ciudad.
- Mapa de la ciudad virtual – pokemon Go.

El proceso ha hecho posible proponer una lectura de ciudad a partir de narrativas, que describen las rutas y los lugares identificados por los ciudadanos. En este punto, se planteó la posibilidad de replicar la metodología en diferentes escenarios, a diferentes escalas como barrios o departamentos y bajo distintas perspectivas. Finalmente se ha desarrollado un blog, que a manera de diario de viajes, registra el uso del mapa como medio para generar una narrativa particular de la experiencia y el reconocimiento de un territorio.

### Resultados

La revisión de referentes y las experiencias llevadas a cabo, demuestran que mapear es una herramienta que definitivamente constituye un mecanismo eficaz para reconocer información relacionada con las maneras en las que los habitantes se relacionan con el entorno urbano, asimismo, metodológicamente, propiciar un encuentro con el espacio desde herramientas como el dibujo o la fotografía, genera dinámicas en las que el ciudadano es un sujeto activo, que se reconoce dentro del territorio y en relación con los otros.

En ese sentido, los procesos de cartografías participativas, generan un mapeo desarrollado por los habitantes, que conlleva a la visualización de procesos socioculturales de la ciudadanía, que:

- Para ser desarrollados, implican una contextualización previa del participante, es decir que deben hacer parte de un taller guiado, en el que sin condicionar las respuestas del ciudadano, se indique la dinámica y el motivo del desarrollo del ejercicio.
- Es posible desarrollar de manera singular, con mapas cognoscitivos, que se validan a partir de la comparación de varios mapas de la misma naturaleza y son el reflejo del nivel de conocimiento personal de la ciudad, de las rutas y diario discurrir del habitante.



- Es posible desarrollar de manera plural, con mapas colectivos, que tienen la ventaja de generar resultados de manera más inmediata, ya que se validan por el consenso y la disertación entre los participantes.

Vale la pena anotar que este tipo de prácticas constituyen un escenario de aplicación de los saberes de la disciplina del diseño, como herramienta de interpretación del entorno. Mapear es una oportunidad para hacer visibles y tangibles los imaginarios urbanos y la relación del ciudadano con la ciudad, constituye una oportunidad para capturar el instante y reconocer la realidad desde otra perspectiva, para hacer un aporte significativo a la formación de la imagen sociocultural del territorio.

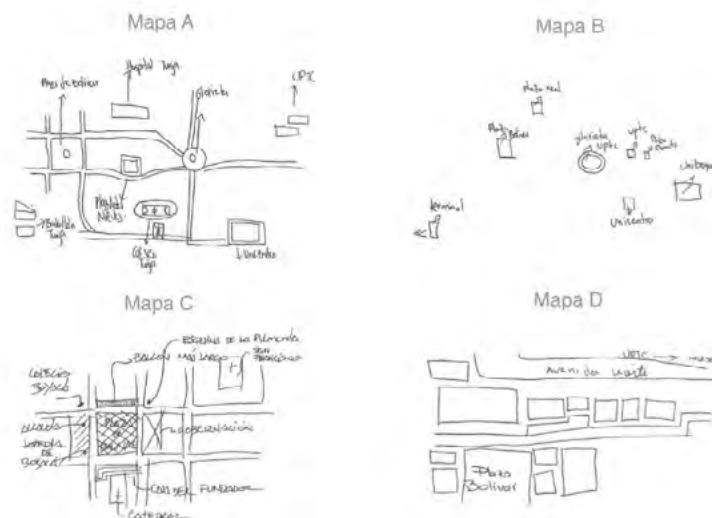


Figura 1. Los mapas A, B,C y D corresponden a mapas cognoscitivos elaborados por ciudadanos de Tunja, la sistematización permitió una síntesis, en la que se identificaron Nodos, Mojones, Sendas, Barrios y Bordes de acuerdo a la percepción de los ciudadanos encuestados. Fuente: Autor.





Figura 2. Mapa de recorridos propuestos en torno a la percepción sensorial, comienza con un proceso de reconocimiento del entorno (Caminatas sensoriales) y genera un diálogo en torno a los puntos de encuentro y “descubrimientos” del recorrido. Fuente: Autor.



Figura 3. Mapa mural ubicado en un lugar de amplia circulación de ciudadanos que invitó a los transeúntes a participar, escribiendo sobre globos de la localización, en los que cada persona completó la frase: “desearía que en este lugar...” Permitió capturar información relacionada con sentimientos positivos y negativos, marcaciones que mostraron anhelos, deseos de cambio y mejora para la ciudad. Fuente: Autor.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Referencias bibliográficas

Ares, P., & Risler, J. (2013). *Manual de Mapeo Colectivo: Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires: Tinta Limón.

De Vet, A., Herrera Tobón, H., & Driesse, M. (2015). *Atlas subjetivo de Colombia*. Bogotá: Semana Libros.

Lenclos, J. (1999). *Colors of the world*. París, Francia. W.W. Norton Company Inc.





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## Gestión de experiencias de diseño participativo en la relación academia - empresa

## Management of participatory design experiences in the academy - company relationship

Quintana Lemus, Mauro Fernando<sup>a</sup>.

### Palabras clave:

Creatividad, co-  
diseño, diseño  
generativo

### Keywords

*Incluya entre 3 y 5  
palabras en inglés  
clave separadas  
por comas*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Universidad de Bogotá  
Jorge Tadeo Lozano  
Escuela de diseño,  
fotografía y realización  
audiovisual  
Facultad de Artes y Diseño,  
Bogotá, Colombia

[maurof.quintanal@  
utadeo.edu.co](mailto:maurof.quintanal@utadeo.edu.co)

### Resumen

Desde el proyecto de investigación "Creativos: Desarrollo de la creatividad en contextos diversificados de aprendizaje", se han identificado elementos relevantes para su implementación dentro del escenario del Taller RAD interinstitucional. Uno de ellos es el co-diseño, que como método de investigación – creación, más allá de la consecución de los objetivos del taller, busca gestionar las relaciones creativas que potencialmente circunscriben este escenario formativo. A partir de la implementación de las técnicas propuestas por Sanders y Stappers, dentro de una clara orientación al diseño fenomenológico definido por Jones, se establece un nuevo derrotero para esta experiencia, buscando resaltar el valor del diseño para el fortalecimiento de las propuestas de valor en modelos de negocio del sector de pymes en Bogotá.

### Abstract

*From the research project "Creativos: Development of creativity in diversified learning contexts", relevant elements have been identified for its implementation within the framework of the inter-institutional RAD Workshop. One of them is co-design, which as a research - creation*



22



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



*method, beyond the achievement of the workshop objectives, seeks to manage the creative relationships that potentially circumscribe this formative scenario. From the implementation of the techniques proposed by Sanders and Stappers, within a clear orientation to the phenomenological design defined by Jones, a new course is established for this experience, seeking to highlight the value of the design for the strengthening of the value proposals in business models of the SME sector in Bogotá.*

### Objetivo general

- Diseñar experiencias de codiseño para propiciar las relaciones creativas entre los actores del Taller RAD interinstitucional

### Marco teórico

El diseño, históricamente, pretende aproximarse al planteamiento de alternativas de solución lo más cercanas y eficaces posibles a las necesidades del usuario. Desde esta perspectiva, el diseño centrado en el usuario ha liderado esta iniciativa, teniendo presente las opiniones y evaluaciones que éste haga de un producto desarrollado por uno o varios diseñadores. Sin embargo, en virtud de acercar más a dicho usuario a los procesos iniciales del diseño como la estructuración del problema, o la fase de conceptualización; se ha desarrollado la perspectiva de asumir al usuario como un “asociado” dentro del proceso (Sanders y Stappers, 2008) en una clara orientación hacia lo que se conoce como diseño participativo (Figura 1).

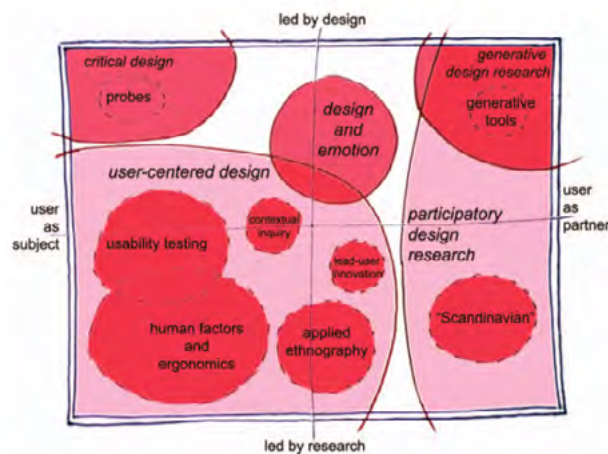


Figura 1. Co-creation and the New Landscapes of Design (Sanders & Stappers 2014)



## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

En esta lógica, el co-diseño, entendido como un “acto de creación colectiva”, (et al. p.6) que incluye tanto a expertos del campo del diseño como personas no versadas en ninguna de las disciplinas afines a éste campo del conocimiento en procesos conjuntos de creación mediada por el diseño, o un encuentro entre el “diseño difuso” y el “diseño experto” (Manzini, 2015), se constituye en un método de investigación – creación orientado al desarrollo de soluciones mediadas por el diseño, donde los roles de investigador, usuario y diseñador se combinan en un mismo escenario de desarrollo creativo.

La propuesta, en este sentido, se orienta en función de alcanzar resultados óptimos para las necesidades o requerimientos reales del usuario final. Éste usuario, al ser partícipe del proceso general del diseño, tiene la oportunidad de hacer verdaderamente funcional el ejercicio de creación en virtud de la realidad de su contexto. Incluso podría formularse que el co-diseño como método, permite pensar en respuestas que vayan mucho más allá del pragmatismo de sus resultados, logrando acercarse más a la transformación de situaciones problemáticas que tengan componentes sociales y culturales más complejos, acercando esta formulación a la de los denominados *Wicked problems* o problemas “perversos” (Buchanan, 1992).

De esta manera, el abordaje desde esta perspectiva, conduce a una propuesta de creación orientada hacia un diseño de orden fenomenológico o incluso generativo (Jones, 2014) en virtud de tener el potencial de enfocarse en resolver problemas y necesidades que permitan transformar organizaciones o incluso lograr la misma transformación social.

### Metodología

A partir de estas formulaciones, se parte de los resultados obtenidos en la caracterización de los escenarios de formación culturalmente diferenciados para plantear una variación sobre el Taller RAD interinstitucional. Dicho Taller se ha realizado desde hace más de 15 años con programas académicos adscritos a la Red Académica de Diseño, para atender necesidades de diversa índole en contextos sociales e industriales a través de la estructuración de problemas de diseño y el respectivo desarrollo de alternativas de solución.

Con el fin de equilibrar lo relacionado a la motivación intrínseca y extrínseca de los participantes (Amabile, 2012) y basados en el enfoque socio-cultural de la creatividad (Csikszentmihalyi, 1996), se propone desarrollar un ejercicio mediado por el co-diseño, de manera que empresarios y usuarios se unan a docentes y





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

estudiantes en un ejercicio de creación colectiva, tal como la definición del codiseño lo exige.

El primer paso para el logro de este objetivo, consiste en “modificar” el comportamiento del grupo de docentes, teniendo en cuenta que los resultados obtenidos anteriormente muestran un comportamiento asimétrico entre su motivación intrínseca y la de los estudiantes. Por el contrario, actúa como catalizador de la motivación extrínseca de los aprendices, afectando de esta manera el flujo de la experiencia en términos del desarrollo creativo (Quintana, M., Vargas, S., y Valbuena, W. 2017). Así pues, se plantea el diseño de experiencias de co-creación desde las técnicas que formulan Sanders y Stappers (2014) y Sanders, Brandt y Binder (2010) y de acuerdo a las fases del proceso de diseño que los mismos autores plantean, de manera que las sondas culturales, toolkits y prototipos generativos respondan efectivamente a los momentos de problematización, conceptualización, ideación y prototipado de las experiencias.

Del mismo modo, se propone que estas experiencias permitan al codiseñador progresar dentro de los niveles de creatividad que proponen Wolters, Grome y Hinds (2012), a saber: hacer, adaptar, elaborar y crear; estableciendo las condiciones para un óptimo diseño de experiencia de codiseño que permita integrar a los actores vinculados.

### **Resultados (parciales o finales)**

El estado de la experiencia, hasta el momento, permite identificar importantes avances en cuanto al objetivo propuesto. En primera medida, se ha logrado un primer bosquejo del diseño de experiencias de codiseño con el grupo de docentes, quienes a su vez ya han empezado a implementar las estrategias con los estudiantes vinculados durante el presente período al Taller. Evidentemente, algo que aún se deconstruye continuamente dentro de las dinámicas de las actividades, son los roles con que cada quien aborda el escenario. Una labor continua del trabajo de cocreación, es despojarse de dichas etiquetas y convertirse en gestores de codiseño, de manera que los estudiantes no precisen la orientación u aprobación por parte del docente y casi que una instrucción precisa que les esboce un “deber hacer” que les permita progresar en la línea del objetivo. Del mismo modo, los docentes validan continuamente el hecho de ser diseñadores, más allá del componente pedagógico del contexto, de forma que los aportes al escenario creativo, trasciendan el discurso evaluador para convertirse en estructuras de pensamiento que se articulen con las de los demás miembros del Taller en un continuo ejercicio de creación colectiva.



De igual manera, se espera que en la etapa subsiguiente, es decir, con la vinculación de los empresarios a la experiencia, se cumplan los propósitos principales de la iniciativa del Taller. Por un lado, que los empresarios superen aquellas “dolencias” que aquejan a sus emprendimientos, de manera que logren salir de su zona de confort dando la oportunidad al diseño de gestarse como elemento aportante a sus promesas de valor, generando oportunidades de innovación. De esta manera, las situaciones habituales y los lugares comunes del encargo – respuesta (propios del diseño racional y pragmático), darán paso a las propuestas generativas y al trabajo dialógico, que permitan un trabajo de cocreación más horizontal y alejado del temor de la iteración, tan necesaria para el buen oficio del diseño.

Por otro lado, es imprescindible la presencia del usuario dentro del ejercicio de codiseño, brindando aportes verdaderamente significativos al proceso de creación y brindando no solo la información justa y oportuna al proceso, sino una valiosa perspectiva desde el diseño difuso que permita en la misma dinámica de creación, validar las propuestas que emerjan, evidenciando un verdadero trabajo participativo que incluso permita a las empresas vinculadas, pensar en el codiseño como parte fundamental de sus procesos de producción y por qué no, elemento sustancial de sus propuestas de valor.



Figura 2. Taller de codiseño docentes. Fuente propia



Figura 3. Taller de codiseño docentes. Fuente propia





Figura 4. Taller de codiseño estudiantes. Fuente propia

### Referencias bibliográficas

- Amabile, T. M., & Pillemer, J. (2012). *Perspectives on the Social Psychology of Creativity*. *Journal of Creative Behaviour*, 46(12), 1-25
- Buchanan, R. (1992) *Wicked Problems in Design Thinking*. *Design Issues*, Vol. 8, No. 2, pp. 5-21
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad*. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Igarss 2014
- Jones, Peter. (2014). *Systemic Design Principles for Complex Social Systems*. En Metcalf, G. (Ed.) *Social Systems and design* (pp 91 – 128) 10.1007/978-4-431-54478-4\_4.
- Manzini, E. (2015) *Design, when everybody's design: an introduction to design for social innovation*. MIT Press books.
- Quintana, M., Vargas, S., & Valbuena, W. (2017). *La creatividad en el diseño: componentes sistémicos ¿Más codiseño, menos enseñanza?*. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 29(3), 445-462.
- Sanders E & Stappers P. (2008): *Co-creation and the new landscapes of design*, *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4:1, 5-18
- Sanders E. & Stappers P. (2014) *Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning*, *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 10:1, 5-14





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Sanders, E., Eva Brandt, Thomas Binder (2010) *A framework for organizing the tools and techniques of participatory design*. Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference. Pages 195-198

Wolters, H., Grome A., Hinds, R. (2012) *Enhancing the Army's Strategic Thinking Capability: Insights to Assess, Develop, and Retain Strategic Thinkers*. En U.S. Army Research Institute for the Behavioral and Social Sciences. Special report. (p 4 – 26)





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## Co-diseño desde la perspectiva fenomenológica

### Co-design from the phenomenological perspective

López Ospina, Sebastián<sup>a</sup>

#### Palabras clave:

Co-diseño,  
fenomenología,  
diseño, experiencia

#### Keywords

Co-design,  
phenomenology,  
design, experience

#### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Universidad Nacional de  
Colombia, Facultad de  
artes, Bogotá, Colombia.  
Candidato a magister  
en diseño, Esp. en  
pedagogía del diseño,  
diseñador gráfico

[selopezos@unal.edu.co](mailto:selopezos@unal.edu.co)  
CVLAC: [https://scienti.colciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0000153430](https://scienti.colciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000153430)

#### Resumen

El siguiente trabajo enmarca el concepto de diseño como un catalizador, el cual permite ver aquello que se mantiene oculto dentro de la vida humana, puntualmente desde aquello a lo que se le define como experiencia. Sin embargo dicho proceso solo puede darse al integrarse con un método el cual nutre la disciplina, desde una postura filosófica destinada a volver a las cosas en sí, y requiere de este, una práctica horizontal y abierta, y que logre una sinergia entre la experiencia estética, encarnada y situada que se tiene como acceso al mundo desde la actividad participativa que reconoce a las personas como únicos expertos de su propio futuro.

#### Abstract

*The following work frames the concept of design as a catalyst, which allows us to see what is hidden within human life, from what is defined as experience. However, this process can only be achieved by integrating with a method that nourishes discipline, from a philosophical stance aimed at returning to things itself, and requires from it, a horizontal and open practice, and which achieves a synergy between aesthetic experience, embodied and located that has as access to the world from participatory activity that recognizes people as the only experts of their own future.*



29



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Objetivo general

Identificar las bases que permiten la generación de sentido en el método de co-diseño, para describir la experiencia de los participantes desde la perspectiva fenomenológica

### Marco teórico

Las constantes revisiones sobre los métodos del diseño han permitido generar preguntas significativas dentro de la disciplina, identificando una concepción fundacional del diseño desde los campos comprendidos por lo artificial, el objeto, la cultura y la participación, mediados desde lo que entiende el diseño por la experiencia. Los aportes dados en materia de método y práctica han permitido identificar en la dinámica proyectual, diversos caminos que conducen al concepto desde el pensamiento, el hacer y el usuario. Si bien se sitúa todo esto desde un diseño enfocado en “cómo deberían ser las cosas” se debe considerar desde esta perspectiva qué es la estética, la percepción, el cuerpo y la voz de los participantes, los elementos distintivos de los cuales los modelos de diseño, en especial los participativos se pueden empezar a nutrir especialmente el co-diseño.

Al hablar de experiencia en co-diseño se reconoce esta por ser la intención del proceso, más no una totalidad del método, lo que aquí se expone pretende dar cuenta que la palabra “co-diseñar” atiende los campos de la experiencia de la siguiente manera; Al reconocer a los usuarios como únicos expertos de su vivencia, los sitúa como agentes activos e iniciadores del diseño de sus situaciones deseables. Por tanto, la transformación de su presente, significa que debe reconocerse un pasado (memoria) para llegar a prospectar un futuro, desde una tangibilización negociada dentro de la colectividad que les rodea (comunidad) desde su momento presente. Identificando dentro de esta actividad emociones, aprendizajes e interacciones, como la base principal de lo que co-crear refiere. Y si a esto se le agrega el lente fenomenológico, se propone un estudio a profundidad del sentido de lo vivido dentro del método, estudiando el origen del fenómeno del sentido que se halla para impulsar el proyecto y así poder relacionar que aquello a lo que la fenomenología denomina asombro, es el elemento disparador para llegar a concebir un acceso al mundo desde el co-diseño.

El concepto que mejor describe la unión entre fenomenología y co-diseño es la sinergia, está refiere a los grados en común que estas prácticas sostienen dentro de sus procesos, como rasgos distintivos que trabajan sobre el concepto de experiencia. Las emociones, vivencias, lenguajes y todo aquello emergente manifestado de las





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

interacciones que sostienen las personas en relación al mundo que les rodea, dejan expuesto que, aquello para lo que se está co-creando, también se está viviendo y por tanto el sentido dado desde la práctica proyectual y las relaciones que se sostienen, trazan un sendero, que requiere de la atención de ver lo co-diseñado no como un fin, sino como un agente motivador que impulsa a los participantes a acceder al proyecto por voluntad propia, donde el facilitador promueve su participación desde una jornada de sensibilización, atendiendo el problema desde la memoria, y los testimonios para así presentarles una estructuración del asunto malicioso, desde un planteamiento proyectual.

### Metodología

La necesidad de abordar este proyecto desde un paradigma de investigación acorde con las potencialidades y fortalezas que presenta la propuesta, hacen ver la importancia de enfocarla desde un estudio descriptivo de acuerdo a la taxonomía que proponen Pérez-Luco, Lagos, Mardones y Sáez (2017), puesto que el área de intervención será mediante la descripción de la realidad de un fenómeno como lo es la actividad proyectual dentro del método de co-diseño, reconociendo emociones, interacciones y aprendizajes que surgen de manera emergente.

Por tanto, se enmarca el estudio dentro de un enfoque cualitativo, el cual reconoce que el valor de la información es dado a partir de lo emergente, el testimonio y todo aquello que se considere de corte vivencial, situado y experiencial, haciendo uso de herramientas que permitan al estudio de estos campos como lo es la etnografía, las entrevistas semiestructuradas, el focus group y la documentación de los procesos desde un apartado audiovisual.

### Criterios de selección

Los participantes y los lugares fueron escogidos a partir del papel que juegan dentro del proyecto REMONA<sup>1</sup>, las tres comunidades escolares se presentan como parte de la red monitores del agua y cuentan con estaciones dedicadas a este ejercicio del cuidado del agua, donde la **toma de muestra** se dio en 18 participantes que dominan y hacen uso del kit desarrollado en la universidad Nacional para el monitoreo del agua, niños y niñas de 11 a 13 años de edad.

1 El proyecto REMONA, es la red monitores del agua a cargo del docente PhD Rafael Hurtado, profesor titular del departamento de física de la universidad Nacional. Este proyecto se establece como un modelo para la formación ciudadana y la educación basado en la simplicidad, centrado en las personas, su territorio y sus tradiciones, y fundado en el arte, las ciencias y la técnica, en el cual el monitoreo del agua es el elemento organizador. Para este se ha determinado co-diseñar el identificador visual del grupo desde el co-diseño y la fenomenología



## Instrumentos y medición

Para el estudio se determinó qué, la descripción de la experiencia se da entre tres fases:

Sensibilización – Acción y Registros, los cuales contienen la especificación de las herramientas, el objetivo de cada actividad y las preguntas esenciales que condujeron el proyecto hasta el cuadro de resultados que se presenta al final de la **figura 1**. Cuadro de la experiencia:



Figura 1. Cuadro de la experiencia. Créditos: López (2019)

### Resultados (parciales o finales)

Los resultados de este proyecto son parciales, debido que falta un escenario por consultar para poder dar con la co-creación de un identificador visual para el proyecto REMONA, hasta el momento se puede afirmar qué, el método de co-diseño es la mesa de diálogo idónea para la generación de sentido desde la práctica proyectual en relación a la dimensión emocional de los participantes, pudiendo identificar el cuerpo, lo situado, el tiempo y el contexto, como las bases que permiten acceder al facilitador al sentido dado de lo que una experiencia en el mundo refiere. La figura 2 presenta la actividad del lenguaje proxémico como la categoría sienta las bases del estudio para la formalización del estudio, donde los gestos el cuerpo y las interacciones sociales logran tangibilizar lo anteriormente descrito.

El proyecto se establece desde la co-creación de un emoji como el elemento visual que permite realizar descripciones de las emociones de los participantes por medio de una percepción estética, cultural y simbólica que tienen de estos, permitiendo acceder a la experiencia vivida sobre el proyecto a trabajar.



Figura 2. Ejercicio de co-diseño.  
Créditos: López (2019)



Figura 3. Co-creación del emoji.  
Créditos: López (2019)

El resultado de la actividad se presenta en la figura 3. Donde los participantes construyen un emoji desde la negociación del sentido mediado por los testimonios,





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

los colores, las formas y los elementos estéticos que les permitieron situarse desde una cartografía de las vivencias donde expusieron los restos, obstáculos y hallazgos que han tenido alrededor del proyecto REMONA y de cómo estos perciben la inclusión del mismo en su comunidad.

### Referencias bibliográfica

- Bødker, S. (1996). *Creating conditions for participation: Conflicts and resources in systems design*, *Human Computer Interaction* 11(3), 215-236
- Julier, G. (2006). *From visual culture to design culture*. *Design issues*, 22(1), 64-76.
- Julier, G. (2013). *The culture of design*. Sage.
- Merleau-Ponty, M. (2013). *El ojo y el espíritu*. Trotta.
- Pombo, F. (2007). *El deseo de las mañanas*. Merleau-Ponty y el diseño
- Sanders, L., & Simons, G. (2009). *A Social Vision for Value Co-creation in Design*. Open Source Business Resource,
- Sanders, L., & Stappers, P. J. (2014). *From designing to co-designing to collective dreaming: three slices in time*. *Interactions*, 21 (6), 2014
- Van Manem, M. (2016). *Fenomenología de la práctica: métodos de donación de sentido en la investigación y la escritura fenomenológica*.





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## **Mi territorio en movimiento, representación audiovisual de imaginarios de estudiantes.**

### **My territory in motion, audiovisual representation of student imaginary.**

Varón Florián, Paola Andrea

#### **Palabras clave:**

Colectividad, ideación,  
vulnerabilidad, diseño  
social audiovisual

#### **Keywords**

Collectivity, ideation,  
vulnerability,  
audiovisual  
social design

#### **Resumen**

El proyecto de investigación Arte, Memoria y Conflicto, se enfoca en la transformación de la relación bidireccional de los estudiantes con los territorios aledaños al IED Los periodistas, de Kennedy, Bogotá. Mi territorio en movimiento, como parte del proyecto de investigación trabaja el modelo pedagógico "talleres de diseño psicosocial" como herramienta para visualizar y representar imaginarios colectivos de espacios, como ejercicio para la identidad territorial, generando una reflexión hacia su participación ciudadana; a través de una animación, representando y reinterpretando sus experiencias y reflexionando hacia la réplica y a tomar postura de liderazgo frente a lo que sucede en su entorno.

#### **Abstract**

*The Art, Memory and Conflict research project focuses on the transformation of the two-way relationship of students with the territories adjacent to the IED. Los Periodistas, from Kennedy, Bogotá. My territory in motion, as part of the research project and it works the pedagogical model "psychosocial design workshops" as a tool to visualize and represent collective imaginary spaces, as an exercise for territorial identity, generating a reflection to their citizen participation; through an animation, representing their*



35



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*experiences and reflecting about the playback and taking a leadership position in the front on of what happens in their environment.*

### Objetivo general

- Representar el imaginario de las prácticas sociales del estudiante frente a su territorio escolar mediante el diseño audiovisual para mejorar la relación bidireccional que los estudiantes tienen con su entorno.

### Objetivos específicos

- Desarrollar talleres gráficos dirigidos con los estudiantes, orientados hacia el aporte al proceso de preproducción del diseño audiovisual.
- Realizar el proceso de producción del diseño audiovisual del territorio con la depuración y síntesis de los insumos obtenidos en los talleres desarrollados con los estudiantes.
- Analizar de forma descriptiva, la respuesta de los estudiantes al visualizar el producto final, frente al aporte de cada uno y la conclusión para llegar a ese resultado.

### Marco teórico

Mi territorio en movimiento trabaja bajo el marco del pensamiento de diseño, que desde finales de los años 80's por David Kelly, busca la resolución de problemas a partir de las necesidades de los usuarios y María González de Cossio, hace una lectura de este pensamiento de diseño, planteándolo hacia las necesidades del diseño gráfico en México a través del diseño proyectual sistémico. Entrando en el área del conflicto, vemos a María del Rosario Acosta que habla sobre trauma, memoria y representación, y es allí, en la representación, donde entrará el diseño a intervenir de una forma significativa alrededor del proyecto mi territorio en movimiento dando la posibilidad de abrir un sinfín de oportunidades para mirar un lugar distinto para el recuerdo y de alguna forma con la que se puede llegar a hacer justicia de otros modos.

Sobre la temática enlazada al conflicto armado en Colombia y el posconflicto, un proyecto que se desarrolló en cabeza de Carlos Santana y Rubén Monroy, con la colaboración de aprendices del SENA y la orquesta filarmónica de Caldas existe Relatos de Reconciliación, en la que se dejan ver historias reales de personas que han sido víctimas del conflicto armado y que a través de la animación pueden dar





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

un acompañamiento al relato sin exponer completa y visualmente al protagonista de la historia, pero sí invita a pensar en que cualquiera podría ser aquel que cuenta esa historia. Y cuentos de viejos, un proyecto de Señal Colombia junto a Hierro animación y Piaggiodematei que plantean narrativas desde la experiencia personal, con la historia común; busca rescatar la oralidad de viejos y jóvenes para hacer una colección que evidencie la memoria colectiva del siglo XX.

### Metodología

El proyecto AMC implementa una herramienta pedagógica, creada y denominada “Talleres de diseño psicosocial” que trabaja bajo tres ejes fundamentales: la memoria, el territorio y la resignificación. De cada uno de los ejes se valoran unas variables dependientes que remiten a experiencias individuales de cada sujeto, para luego establecer de una manera colectiva, puntos de interacción; definiendo las relaciones causales y sus efectos. Desde Mi territorio en movimiento se toman estos talleres de diseño psicosocial como son una herramienta que se desarrolla en distintas jornadas y siguiendo una serie de etapas que permitirán reunir información suficiente para la realización de la animación.

Se graban en video las entrevistas eligiendo a cuatro de los estudiantes del IED Los Periodistas que están involucrados en estos. Cada uno, desde la experiencia ha comentado su relación con los lugares seleccionados; además, de los desarrollos de algunos productos de ilustración a gran escala en el marco del semillero de investigación, donde el resultado de esto se toma como referencia para la paleta cromática acorde a la emoción de la narrativa visual del entrevistado; posteriormente es necesario depurar cada uno de los videos y se realiza un proceso de rotoscopia, combinado técnicas de animación en cutout y elementos de composición.

### Resultados (parciales o finales)

Se realizan las entrevistas a los estudiantes seleccionados haciendo preguntas que permitan observar cuál es la relación de ellos con los diferentes territorios, para disponerlas de forma narrativa. Seguidamente se involucran como complemento, otros elementos animados que apoyen el discurso de los estudiantes y refleje el desarrollo del imaginario colectivo que se recolecta en los talleres de diseño psicosocial. Se trabaja para invitar a una postura de liderazgo frente a las condiciones sociales que los envuelven y así ver al diseño como un actor primordial en los procesos sociales e interventor de comunidades para mejorar procesos de desarrollo social.





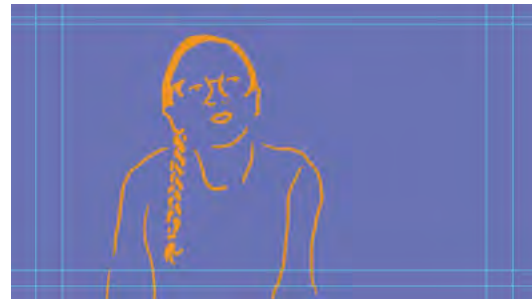
Talleres de diseño psicosocial. IED  
Los Periodistas, Kennedy Bogotá



Ilustración a gran escala. IED  
Los Periodistas, Kennedy



Entrevistas a los estudiantes.  
IED Los Periodistas



Proceso de rotoscopia para producto final.



## Referencias bibliográficas

Acosta, M. d. (17 de 10 de 2017). Tejiendo REC- "Entre imaginación filosófica y memoria"-María del Rosario Acosta. (J. Santamaría, Entrevistador)

Acosta, M. d. (s.f.). Obtenido de [http://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/68633/1/memoria\\_fragilidad\\_arte.pdf](http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/68633/1/memoria_fragilidad_arte.pdf)

Cossío, D. M. (2014). *El Pensamiento proyectual sistémico y su integración en el aula*. México, México.

Design thinking en español. (s.f.). Obtenido de <http://www.designthinking.es/inicio/IDEO>. (2011). Obtenido de <https://www.ideo.com/case-study/a-global-design-movement-led-by-children>

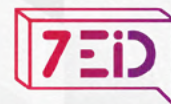


## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Santana, C., Monrroy, R., SENA, & Orquesta filarmónica de Caldas. (2016). *Relatos de reconciliación*. Recuperado el 2019, de <http://relatosdereconciliacion.com/>

Señal Colombia, Hierro animación, & Piaggiodeamtei. (2014). *Cuentos de Viejos*. Obtenido de <http://cuentosdeviejos.com/>





# Mesa

# 2

## Moda: Diseño e identidades contemporáneas

Ponente principal

**Vanessa  
Rosales**

Octubre 2 - 4 / 2020

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



40



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## PONENTE PRINCIPAL

*Vanessa Rosales*

Escritora especializada en Moda<sup>a</sup>



### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Magister en periodismo  
de el diario argentino  
La Nación.

Escritora especializada en Historia y Teoría del Estilo y la Moda.

Se graduó como historiadora de la Universidad de los Andes e hizo un magíster en Periodismo en el diario argentino La Nación.

Tiene un máster en *Fashion Studies de Parsons The New School for Design*, un programa que se enfoca en historia y teoría de moda.

Ha sido escritora para *The Business of Fashion*, *Vogue Latinoamérica*, *The Daily Beast*, *Summus*, *Arcadia*, *Fucsia*, *Exclama*, *Diners*, *El Universal*, *Semana* y *El Herald*o.

Es autora de la tesis teórica *The Digital Fashion Gaze*, sobre cómo las tecnologías digitales han tenido un impacto en la experiencia visual de la moda. Ha sido consultora editorial para varias marcas como Azulu, NAF NAF, Tania, Leonisa, Ragged, Seven Seven, Jolie de Vogue y Singer, entre otras.



41



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



## Cappsula: Diseño de servicio para el Sistema Moda en Bogotá

## Cappsula: Service design for the Fashion System in Bogotá

Hermida Romero, María Camila<sup>a</sup>

### Palabras clave:

Moda, psicología, diseño, servicio, consumidor

### Keywords

*Fashion, psychology, design, service, consumer*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes, Escuela de Diseño Industrial, Bogotá, Colombia

[mchermidar@unal.edu.co](mailto:mchermidar@unal.edu.co)

### Resumen

Cappsula es un servicio que busca mejorar la forma en la que las prendas de vestir son compradas, usadas y descartadas, inicialmente en la ciudad de Bogotá. El proyecto parte de un proceso de investigación centrado en las relaciones entre la moda y la psicología, con el diseño de servicios como herramienta mediadora. A través de Cappsula, se pretende crear una propuesta alternativa de consumo consciente para los habitantes de la ciudad, diferente a las propuestas de moda sostenible y slow fashion presentes en Bogotá, en respuesta a la crisis ambiental causada por las malas prácticas en la industria.

### Abstract

*Cappsula is a service that seeks to improve the way clothing items are purchased, used and thrown away, initially in the city of Bogotá. The project comes from a research process focused on the relationships between fashion and psychology, using service design as mediating tool. Through Cappsula it is intended to create an alternative conscious consumption for the inhabitants of the city, different from the sustainable fashion and slow fashion proposals present in Bogotá, as an answer to the environmental emergency caused by bad practices inside the industry.*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Objetivo general

- Fomentar el consumo consciente de prendas de vestir en Bogotá a través de un modelo de servicio que mejore la forma en la que las prendas son compradas, utilizadas y descartadas, para reducir las consecuencias ambientales, económicas y sociales del consumo masivo de moda en los próximos cinco años.

### Objetivos específicos

- Reconocer cómo funciona la industria de la moda a nivel global, así como las dinámicas de consumo de prendas de vestir en Bogotá y su relación con la psicología.
- Proponer un modelo de servicio que fomente una mejor relación entre los consumidores y las prendas de vestir teniendo en cuenta el contexto analizado.
- Realizar un piloto de servicio a través de una actividad que involucre a los usuarios objetivos y permita conocer sus intenciones de cambio de hábitos de consumo.

### Marco teórico

El marco teórico parte de la industria de la moda como contexto, la psicología como ciencia a través de la cual entender los comportamientos de los diferentes actores de la industria, y el diseño – en especial las metodologías asociadas al diseño de servicios – como una disciplina capaz de intervenir el Sistema Moda utilizando los insights comprendidos desde la psicología.

Moda: La comprensión del contexto comprende tres grandes temas. En primer lugar, se realizó una revisión breve de la historia y definiciones asociadas a la palabra moda – junto con las palabras estilo y tendencia – como introducción a la industria. Posteriormente, el enfoque estuvo en entender cómo funcionan los ciclos en la industria, tanto productivos como ligados a las tendencias, teniendo en cuenta distintos actores (creadores, productores, influenciadores, consumidores). Por último, se realizó una revisión de autores y fuentes locales para entender cómo estas dinámicas de la industria de la moda a nivel mundial se daban en el contexto colombiano. Para esto también se realizó una matriz para mapear qué propuestas de compra de prendas – nuevas y de segunda mano – estaban disponibles para el mercado colombiano y cómo respondían a los deseos de compra en la ciudad.

Psicología: En cuanto a esta ciencia, la investigación se centró en entender desde diferentes autores – principalmente publicaciones en revistas especializadas de psicología y ciencias sociales – cómo son tomadas las decisiones de compra de



artículos de moda, llegando a identificar cuatro posibles motivadores. Entre estos se encontraron los motivadores patológicos, emocionales, identitarios y de pertenencia.

Diseño: Desde el diseño la búsqueda estuvo centrada en herramientas relacionadas con la creación de nuevos servicios y propuestas de valor, entre las que se encuentran el *blueprint* de servicio, *storyboards*, personas, *mockups* y creación de perfiles de usuario. De forma complementaria se tomó la idea de la propuesta de valor – el encaje entre el mapa de valor y el perfil de cliente – como base para la creación del servicio.

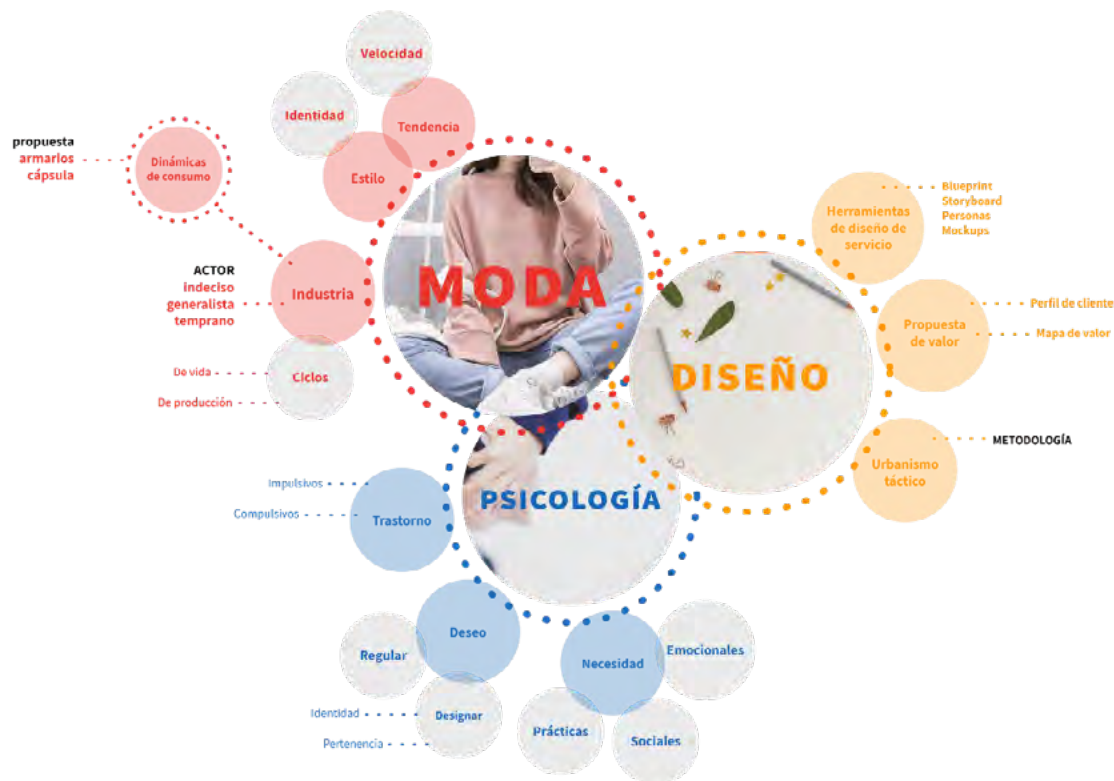


Figura 1. Marco Teórico-conceptual. Créditos: María Camila Hermida Romero

## Metodología

Análisis de resultados de investigación (marco teórico): A partir de la investigación del contexto se seleccionó un grupo objetivo de actores en el Sistema Moda para el diseño del servicio, teniendo en cuenta qué tan fácil sería el acceso a estas personas



## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

y el interés potencial en la imagen personal y el consumo consciente por su parte. El perfil seleccionado fue el de Indeciso de tipo generalista temprano (Leaño Barreto, 2016), sin dejar de lado la posibilidad de que perfiles diferentes mostraran interés en el servicio en el futuro.

**Acercamiento al usuario y creación de propuesta de valor:** Alrededor de 20 microinfluenciadores de diferentes temas – los actores elegidos – fueron contactados para comprobar los insights obtenidos en la investigación preliminar. A partir de esta confirmación (trabajos, alegrías, frustraciones) se creó una propuesta de valor para el servicio, basada en el concepto de armario cápsula.

**Generación de *Blueprint*:** Partiendo de la propuesta de valor, se utilizaron distintas herramientas de diseño de servicio para crear un blueprint que respondiera a los deseos de los potenciales usuarios y pudiera funcionar de forma permanente en la ciudad.

**Piloto (conceptualización):** Se diseñó un piloto del servicio, adaptando el blueprint del servicio a una escala mucho menor, que se llevaría a cabo con los microinfluenciadores contactados en primer lugar, para conocer las primeras impresiones sobre el servicio.

**Piloto (desarrollo):** Se desarrolló un taller que consistió en enseñar a los participantes a crear un armario cápsula. Este taller – extraído del blueprint – fue realizado con un grupo de 15 personas de distintos perfiles, con el objetivo de comprobar el nivel de aceptación que obtendría la idea general del servicio.

Cuestionario de cierre y análisis de datos.

### Resultados (parciales o finales)

**Diseño de servicio (planteamiento):** Cappsula es un servicio basado en el concepto de armario cápsula (un armario con menos prendas, más estructurado y flexible) que guía a las personas paso a paso a través de él. El servicio inicia con dos talleres, uno sobre cómo crear un armario cápsula (la idea básica) y un taller de apoyo para que las personas reencuentren el sentido, es decir, entiendan por qué desde la psicología compran las prendas que compran, cambiando conscientemente sus hábitos.

Después de estos talleres, los usuarios del servicio pasan a crear su armario cápsula a través de una plataforma (web) en la que pueden elegir un número de prendas como guía (entre 30 y 70) que deseen tener en tiempo presente en sus armarios. Posteriormente, Cappsula hace esto realidad a través de servicios aliados de



reparación y transformación de prendas, una red interna de intercambio de prendas y acompañamiento y recomendaciones para la compra de prendas nuevas. Estas acciones están encaminadas a que las personas lleguen a tener un armario que consideren ideal, sin recurrir a comprarlo desde cero.

En último lugar, hay una fuerte creación de comunidad: Cappsula anima a las personas a cambiar la forma en la que consumen prendas a través de retos (utilizar únicamente 10 prendas durante 10 días, por ejemplo) y conecta a las personas que ya están creando cápsulas, para tener compañía en el proceso de transformación de armario.

**Piloto:** El taller de creación de armarios cápsula realizado a modo de piloto del servicio tuvo resultados exitosos. De los participantes, el 65% consideraron relevante el contenido del taller, y 80% dijo considerar tener un armario cápsula en el futuro. Por último, el 40% de los participantes completó uno de los retos de cápsula – utilizar 10 prendas durante 10 días – planteado como parte final del taller. Este taller, después de finalizado el proyecto, fue parte de la agenda académica de Colombiamoda 2019 y uno de los eventos de la semana de

Fashion Revolution en Colombia, teniendo fechas en Bogotá, Medellín y Cali con un total de más de 100 cápsulas creadas.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO



Talleres de Capsula: Primer taller (piloto) y Participación como Parte del Pabellón del Conocimiento en Colombiamoda 2019.

### Referencias bibliográficas

Leaño Barreto. M.J. (2016). *Manual para el estudio de la moda en Latinoamérica*. Bogotá: Fundación Universidad Autónoma de Colombia.



# EPIFANÍAS: Análisis de las relaciones entre el cuerpo anómalo y el fast fashion

## Epiphanys: Analysis of the relationships between the anomalous body and fast fashion

Imbol Álvarez, Carlos Manuel<sup>a</sup>

### Palabras clave:

Cuerpo anómalo, ciencias sociales, diseño ontológico, fast fashion

### Keywords

*Anomalous body, social sciences, ontological design, fast fashion*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Universidad de Ibagué, Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales, Ibagué, Colombia.

[carlos.imbol96@gmail.com](mailto:carlos.imbol96@gmail.com)

### Resumen

Epifanías, concibe una nueva mirada sobre las relaciones que existen entre el cuerpo anómalo y el fast fashion, con el fin de ahondar en la importancia de las alteridades y de cómo la sociedad de control ha tomado el poder de implementar o corregir a esos cuerpos. La presente investigación reflexiva, ofrece una lectura biológica y cultural desde una perspectiva histórica y actual; a partir de revisiones bibliográficas y herramientas de diseño para salirse de las vinculaciones obvias e intocables, con las que son abordados los diferentes autores en las teorías eurocéntricas y así posicionarse en un paradigma occidental alternativo. De esta forma, la investigación se relaciona con el diseño ontológico, como un escenario de diálogo y de articulación, que permite celebrar la transgresión de los límites conceptuales para sugerir nuevas posibilidades en su abordaje con una visión amplia para las ciencias sociales y de diseño.

### Abstract

*Epiphanys conceives a new look at the relationships that exist between the anomalous body and fast fashion, in order to delve into the importance of alterities and how*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*the surveillance and control society has taken the power to implement or correct these bodies. This thoughtful research offers a biological and cultural reading from a historical and current perspective; based on bibliographic reviews and design tools to get out of the obvious and untouchable links with which different authors are approached and so, positioning in an alternative Western paradigm. In this way, the research project relates to ontological design as a scenario of dialogue and articulation that allows to celebrate the transgression of conceptual boundaries to suggest new possibilities in its approach with a broad vision for the social sciences and design.*

### Objetivo general

- Revelar las relaciones entre el fast fashion y el ámbito de los cuerpos anómalos como una interpretación reflexiva desde el diseño.

### Objetivos específicos

- Definir los conceptos y características del fenómeno del fast fashion y el ámbito de los cuerpos anómalos.
- Interpretar las convergencias y divergencias de cada uno de los temas planteados.
- Proponer conceptos y abordajes del fast fashion en relación con los cuerpos anómalos desde la perspectiva del diseño ontológico.

### Marco teórico

La presente investigación analiza un **problema conceptual** puesto que no se aborda desde un espacio geográfico o sociocultural determinado y no se ha creado –aún– un territorio que determine límites, divergencias o vinculaciones que den claridad acerca del mismo y se aprovecha como una oportunidad de trabajar con, desde y para el diseño en la búsqueda de una intersección inusitada entre las anomalías y el *fast fashion* desde sus configuraciones o mecanismos de poder.

Se analiza el *fast fashion* desde las dos caras que presenta, las cuales son la manifestante y la latente, esto con el fin de comprender las influencias, los impactos y los desarrollos dentro del circuito de la moda a nivel mundial. La primera cara –la manifestante– tiene que ver con lo que, a través de los distintos medios publicitarios, invita a consumir una moda barata, aparentemente de buen gusto y de fácil acceso para las mayorías que quieren estar en la última novedad de la moda como campo





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

de expresión cultural de los sujetos (Martínez, 2012). En cuanto a la segunda cara –la latente–, hace evidente lo oculto de los procesos de la producción en donde están involucrados los agentes de producción directa que son los trabajadores, especialmente esclavos del tercer mundo, que se ven expuestos en el proceso a una cantidad de acceso o recursos que atentan contra su propia salud; de igual manera, evidencia los impactos ambientales. (Martínez, 2012).

Por último, se analiza el ámbito de los cuerpos anómalos desde diversos autores como Michel Foucault, Jean-Jacques Courtine, Georges Vigarello, Max-Hering Torres, entre otros. Y se llega a que el estudio de los cuerpos anómalos es un tema extenso que se propone limitar en tres categorías que son: el **cuerpo exhibido**, tiene que ver con el espectáculo de las monstruosidades (Foucault, 1996); el **cuerpo medicalizado**, es cómo los dispositivos corrigen a estos individuos a partir de la medicina y otros mecanismos de separación (Courtine, 2006); y finalmente, el **cuerpo criminalizado**, es donde la sociedad y las

Instituciones de control señalan al otro, lo llaman: loco, enfermo, homosexual, peligroso y una diversidad de identidades y cuerpos excluidos o disidentes (Foucault, 1996). Por otra parte, esta investigación reflexiva adentra la filosofía del diseño ontológico porque es una conversación sobre posibilidades para generar un diálogo especular con una disolución holística que permite

transitar los conocimientos y capacidades al mundo dentro de muchos mundos o pluriverso. Además, todos los conceptos excluyentes son moldeados por los modos convencionales donde convergen las innumerables formas de conocimientos eurocéntricos. La pregunta ¿es posible que el diseño ayude en los procesos complejos como el fast fashion y los cuerpos anómalos? La respuesta es un sí; porque de lo nuevo emerge nuevos caminos y nuevas experimentaciones frente a los fenómenos históricos y actuales. Entonces, el rol del diseñador es crucial para llevar estas posibilidades de cambio a un nivel más profundo, encaminadas a un proceso continuo y de diálogo reflexivo en el ecosistema de interacciones, que permite percibir y apreciar las otredades. Así, puede cambiar la forma de ver el mundo y ampliar las concepciones de ellas para generar un trampolín para la creación de mundos posibles.

### Metodología

El enfoque metodológico de la investigación es la **investigación reflexiva**, donde el objetivo es revelar las relaciones que tiene el *fast fashion* y los cuerpos anómalos, más que verificar una verdad. Teniendo en cuenta que la trinidad metodológica es





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

la **investigación a través del diseño** (*research through design*, en inglés) porque está “[...] centrada en la reflexión-acción, en donde el artefacto final explica y/o justifica una hipótesis teórica proveniente de un problema indeterminado (wicked problem)” (Córdoba, Bonilla & Arteaga, 2015, pág. 39). Esto quiere decir que **Epifanías** se concentra en los conocimientos que diversos autores han planteado desde las ciencias, con el fin de comprender los fenómenos y llevarlos al campo del diseño como una metodología combinada y como resultado final, se produce un documento visual que representa los puntos significativos de esta investigación.

De igual modo, el diseño se adentra en el campo de la investigación puesto que es “[...] un proceso racional de resolución de problemas” (Córdoba, Bonilla & Arteaga, 2015, pág. 37). En este sentido, en el proceso investigativo se utilizaron herramientas propias del Diseño como: el mapa de sensaciones (moodboard) como una interpretación visual; constelaciones para la codificación de la información; tablas sintetizadas para presentar la información; bitácora para la recopilación de registros, reflexiones y dudas; tabla de autores como guía conceptual y collages como resultado de los conceptos relevantes de la constelación final. Es importante, que estos actos creativos permiten hablar de las maneras en las que el diseño puede dialogar con los conocimientos investigativos para generar un espacio plural y significativo en todos sus procesos.

### Resultados (parciales o finales)

Desde la perspectiva del diseño ontológico se puede comprender las posibilidades del *fast fashion* y los cuerpos anómalos en las dimensiones: estéticas, éticas, culturales, sociales y funcionales; y, a su vez, permite generar ideas y procesos de conceptualización con el fin de distinguir las oportunidades y tensiones bajo una mirada sistémica para entender la cosmovisión conceptual de la investigación.

De igual modo, esta investigación reflexiva resume lo que se espera del análisis donde “lo feo pierde la negatividad de lo diabólico, de lo siniestro o de lo terrible y se lo satina convirtiéndolo en una fórmula y disfrute” (Han, 2015, pág. 19). Entonces, los resultados conceptuales de la investigación fueron: **Desentrañar al fast fashion:** El *fast fashion* como un sistema que transforma, diseña, modela, codifica y modifica el cuerpo anómalo en un medio de control y vigilancia, es decir, este gobierna la interioridad de cada ser humano. Es de tener en cuenta que el fenómeno es tan complejo que no basta solo con la creación de artículos de vestir, sino que también es necesario tener presente que se lee, se piensa, se reflexiona y se experimenta en todas las implicaciones de su entramado. Todo esto hace parte de una presión dominante que requiere avanzar como industria para generar





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

beneficios económicos. El **Capitalismo es mi pastor, nada me falta**: El gran telón de esta investigación es el capitalismo porque hubo un momento en la historia del capitalismo a finales del siglo XIX y principios del siglo XX en que los cirqueros se dieron cuenta que los cuerpos que habían nacido con unas condiciones de salud muy difícil. Entonces, los cirqueros los podían capitalizar como un recurso publicitario, donde invitaban a ver la mujer barbuda, el niño elefante y otros cuerpos. Es así, la anormalidad fue todo un invento de la medicalización y mientras que para el capitalismo no lo ve como anormal. Lo cual eso no ha cambiado en la publicidad de la moda rápida donde aparece la modelo con vitíligo poniéndose un vestido de Zara. Además, la función de la anormalidad es PUBLICITARIA porque esta vende y esto se ve en la cantidad de diferentes niveles de consumo donde a la gente disfruta las estéticas extrañas, góticas, como los zombies y monstruos, de una moda fuera de lo común. Todo esto se vende y se consumen estas manifestaciones como una alternativa a la normalidad.

El **Colapso de lo bello**: La relación con el *fast fashion* no se trata de poner la mirada sobre aquellos modelos hombres y mujeres que en condición de anormalidad se han prestado para hacer parte de su publicidad, sino en entender si esta moda realmente está pensada para llegar a esos cuerpos anómalos. Esta no es una moda que les llega a ellos porque la industria de la moda impone unas **Estéticas divinas y falsas** porque la medicina es culpable de definir que es normal y anormal, lo cual generó una brecha y prejuicio de dicotomías. También la medicina le puso su locura de crear dispositivos para adiestrar o corregir a los cuerpos y es así, como ocurre con la industria de la moda, especialmente el *fast fashion*, donde se reproduce los modelos estandarizados para *un mundo hecho de un mundo de cuerpos ideales* donde excluyen las realidades corporales-culturales. Además, los artefactos, productos y procesos de este subsistema de la moda diseñan u orientan las maneras de pensar y ser de las personas (Escobar, 2016). Para finalizar, el diseño ontológico permitió navegar desde otras concepciones dinámicas desde un giro ontológico. Es decir, los diseñadores se desenvuelven en escenarios y conexiones umbilicales desde lo histórico – ontológico, este tipo de posibilidades de articulación entrega elementos relevantes para generar diálogos especulares como una invitación a construir diseños de otros desde las experiencias (aprender – desaprender) (Escobar, 2016).





Figura 1. Desentrañar al fast fashion. Carlos Imbol



Figura 3. El colapso de lo bello. Carlos Imbol



Figura 2. El capitalismo es mi pastor, nada me falta. Carlos Imbol



Figura 4. Estéticas divinas. Carlos Imbol



### Referencias bibliográficas

- Córdoba Cely., C., Bonilla Mora, H., & Arteaga Romero, J. (2015). *Artefactos: Resultado de investigación en diseño*. ICONOFASTO, 11(17), pp. 30-52.
- Courtine, J-J. (2006). "El cuerpo anormal. Historia y antropología culturales de la deformidad". En: Corbin, A., Courtine, J.-J., & Vigarello, G. (ed): *Historia del cuerpo. Las mutaciones de la mirada. El siglo XX (Vol.III)*. (A. Martorell , & M. Rubio, Trads.) Madrid, España: Taurus, pp. 201-258.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal*. Popayán: Universidad del Cauca.
- Foucault, M. (1996). *La vida de los hombres infames*. La Plata, Argentina: Altamira. pp. 144.



## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Han, Byung-Chul. (2015). *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder, S, L. pp. 112.

Martínez, B, A. (2012). *La cultura del usar y tirar*. ¿Un problema de investigación?. RIPS, 11 (04), pp. 149-170.



## Moda interseccional

### Intersectional fashion

Rodríguez Mayo, Adriana Carolina.

#### Palabras clave:

Interseccional,  
Identidad,  
Apropiación cultural,  
Reconocimiento

#### Keywords

*Intersectional,  
Identity, Cultural  
appropriation,  
Acknowledgment.*

#### Resumen

La moda interseccional hace un esfuerzo por ser incluyente y por adoptar nuevas narrativas que apelen a identidades diversas. La moda interseccional hace referencia a entender el uso estético de la ropa desde una mirada menos masiva, menos consumista y sí con un deseo de hablarle al oído a la urgencia de trascendencia de individuos particulares. Espero, especialmente, hablar de la moda interseccional como una alternativa sesuda y consciente a prácticas como la apropiación cultural o el binarismo.

La apropiación cultural y sus prácticas erradas. ¿Cómo reconocer la apropiación cultural y cómo evitarla?, entender que los homenajes pueden rendirse desde lugares de reconocimiento y de adición de valor a la comunidad o grupo al que se desee rendir el homenaje. La emulación como un camino sin salida que puede terminar interpretándose de forma errada. Mientras, por el contrario, las prácticas interseccionales tienen como objetivo establecer marcos y objetivos que entiendan la representatividad y las características únicas que existen en el género, la etnicidad, la identidad sexual, la discapacidad, entre otros.

Establecer ejemplos claros en la industria de la moda y la belleza en los que la interseccionalidad ha servido de aliada para objetivos comerciales y que ha tenido, también, un impacto positivo en comunidades que pertenecen a alguna minoría o bien, a individuos que buscan formas de consumo más integradoras, emocionalmente responsables y diversas.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Abstract

*Intersectional fashion makes a conscious effort to be inclusive and to adopt new narratives that appeal to a wide array of identities. It makes reference to the understanding of the aesthetic use of clothing from a perspective that is less concerned with mass consumption and more in line with a desire to explore an individual necessity to transcend through aesthetic choice. I hope, specifically, to discuss intersectional fashion as a logical and conscientious alternative to industry standardized practices such as cultural appropriation or binary coding.*

*Cultural appropriation and its wrongful practices. How can they be recognized and avoided? First, there must be a clear understanding that homages must be made from a place of acknowledgment where the value of the homaged group and/or community is increased. Emulation, without awareness, leads to a dead-end road that misrepresents and misunderstands the cultural and aesthetic qualities of the object of emulation. On the other hand, intersectional practices prioritize the establishment of frameworks that emphasize representativity and the uniqueness that resides within gender, ethnicity, sexual identity and disability among other facets of identity.*

*Establishing clear cut examples in the fashion and beauty industry where intersectionality has played a vital role in generating a positive impact in minority communities while fulfilling commercial goals and attracting individuals that are on the hunt for more integral, diverse and emotionally responsible means of consumption*

### Objetivo general

- Identificar la moda interseccional como una alternativa sesuda y consciente a prácticas como la apropiación cultural o el binarismo.

### Marco teórico

Es fundamental tener tres artículos en cuenta que hablan principalmente sobre feminismo, pero que nos permiten entender de forma clara de qué va el concepto de interseccionalidad y ver, a través de ejemplos del movimiento feminista, como dicho concepto puede ser implementado en la industria de la moda y la belleza.

El primer artículo Interseccionalidad: definición, historia y guía escrito por la Claire Heuchan explica de qué va la interseccionalidad y cómo surgió este término en





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

el movimiento feminista. La definición a la que se refiere Heuchan nos permite extrapolar lo interseccional al ámbito de la industria de la moda.

*La lente de la interseccionalidad permite que la superposición entre las identidades de raza, sexo, clase, sexualidad, etc. se incorpore completamente en el análisis estructural, proporcionando así un análisis feminista con la perspectiva para abarcar el verdadero rango de la vida de todas las mujeres, y alcance para comprender todas las experiencias de las mujeres. (Heuchan).*

El segundo artículo fue publicado en Vogue España, escrito por Alba Correa *En el 2019, el feminismo será interseccional (o no será)*. Si bien vuelve al tema del feminismo, nos permite una mirada más concisa sobre cómo la interseccionalidad puede tomar parte importante en discusiones que involucran a la industria de la moda, más aún, cómo desde una perspectiva interseccional y con herramientas como la vestimenta se pueden hacer declaraciones políticas relevantes, problematizando el glamour y cuestionando las hegemonías.

*La hegemonía de un escaparate feminista glamurizado no sólo ha ocultado de la historia a líderes, activistas y autoras imprescindibles para sus conquistas y reivindicaciones, a veces también lo ha hecho con las víctimas del sistema.*

Por último, el artículo escrito por Sumi Cho, Kimberlé Williams Crenshaw, and Leslie McCall titulado *Toward a Field of Intersectionality Studies: Theory, Applications, and Praxis* (Hacia un Campo de Estudios de Interseccionalidad: teoría, aplicaciones y práctica) nos habla de la importancia que tiene la industria de la moda en la permanente construcción de caminos interseccionales, pues en esta industria convergen muchas posiciones estéticas y políticas que le hablan directamente a la fluidez obligatoria que deben tener los caminos que intersectan diversas identidades.

*Este marco -concepción de categorías no tan distintas, pero como siempre permeado por otras categorías, fluidas y cambiantes, siempre en el proceso de crear y ser creado por dinámicas de poder- enfatiza lo que hace la interseccionalidad en lugar de lo que la interseccionalidad es. Así, a medida que las conversaciones sobre la interseccionalidad atraviesan las disciplinas de estudios de mujeres / género / feministas, estudios críticos de la raza, y mujeres-folclor feminismo de una manera centrípeta, esperaríamos que la construcción de puentes continuará incorporándose a las fuerzas centrífugas obligatorias de la interseccionalidad.*



## Metodología

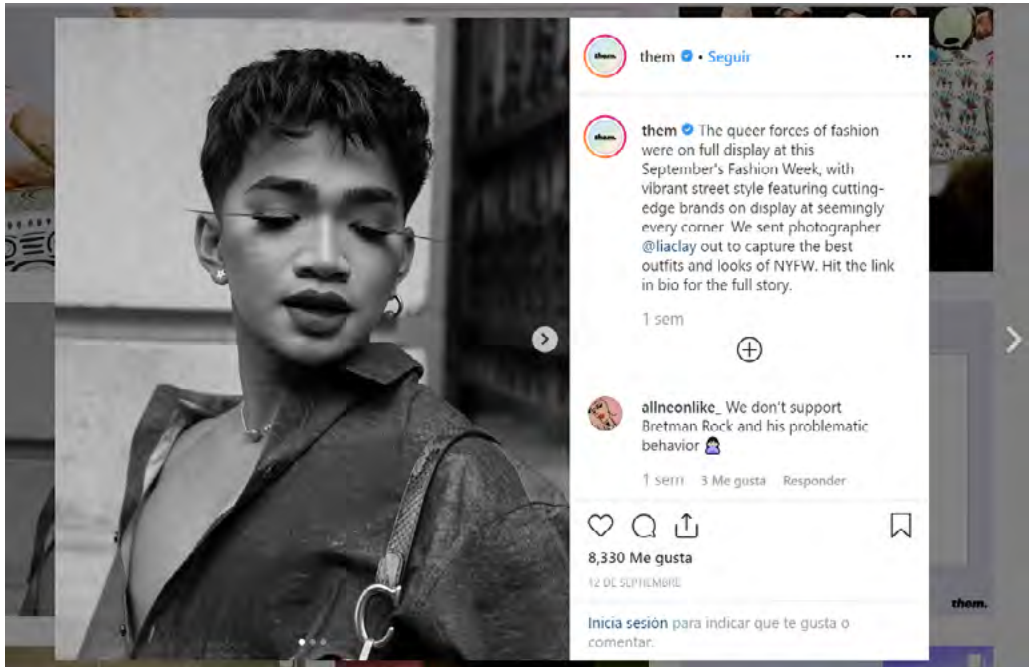
### Ejemplos de moda interseccional.

1. Portrait Mami: Ella es una fotógrafa análoga, no binaria y activista que experimenta con la idea de género a través de un styling transgresor y contestatario.



2. Them: Plataforma comunitaria que narra y celebran las historias, las personas y las voces que están surgiendo e inspirándonos. La plataforma abarca temas de cultura y estilo pop hasta política y noticias, todo a través de la lente de la comunidad LGBTQ de hoy.





3. *China: through the looking glass. MET Gala.* (China a través del espejo. Gala del MET). Un espacio donde se llevó a cabo un homenaje carismático y respetuoso sobre el arte y la moda de China. Un ejemplo de éxito que no incurre en la apropiación cultural o la burla.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Referencias bibliográficas

Cho, S., Williams, K., & McCall, L. (2013, *August 27*). Toward a Field of Intersectionality Studies: Theory, Applications, and Praxis . *Sings* , 38(4), 785–802.

Correa, A. (2019, *February 1*). En 2019, el feminismo será interseccional (o no será). Proveniente de <https://www.vogue.es/living/articulos/que-es-feminismo-interseccional-transfeminismo-diversidad/38769>

Heuchan, C. (n.d.). Interseccionalidad: definición, historia y guía. Proveniente de <https://afrofeminas.com/2019/01/24/interseccionalidad-definicion-historia-y-guia/>

### Imágenes

Mami, P. (2019). *An instagram picture* . Proveniente de <https://www.instagram.com/p/B2U6NyMHvT9/>

Platon. (2013). *Picture of the Met*. Retrieved from <https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2015/china-through-the-looking-glass/images>

Them, M. (2019). *An instagram picture*. Proveniente de <https://www.instagram.com/p/B2U-Z65Fpnd/>



# Vestidos bonitos, mejillas rosadas y cuerpos decorosos e indecorosos: atributos de la feminidad en el arte colombiano (1850-1942)

## Pretty dresses, pink cheeks and decorous and indecorous bodies: femininity attributes in Colombian art (1850-1942)

Castillo Montañez, Laura Camila<sup>a</sup>.

### Palabras clave:

Vestido, feminidad,  
desnudo,  
representación,  
contexto político.

### Keywords

*Dress, femininity,  
nude, representation,  
political context.*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Universidad del Rosario  
Escuela de Ciencias  
Humanas, Bogotá, Colombia

[laurac.castillo@urosario.edu.co](mailto:laurac.castillo@urosario.edu.co)

### Resumen

La representación femenina en el arte colombiano ha pasado de la apariencia formal a la función simbólica. Esta representación pictórica ha transitado múltiples tipos de escenarios, técnicas y siluetas que, si bien pueden reflejar un contexto histórico, dan cuenta de un panorama político; y, más aún, de criterios morales anclados a una condición social. Al centrarme en género pictórico del retrato, en este trabajo busco entender la manera en que, desde la perspectiva artística, se representó el cuerpo femenino desde el análisis del cuerpo vestido y el cuerpo desvestido. La presencia o la ausencia del vestido en el cuadro, permite entender la operación aparatos ideológicos que confrontan múltiples concepciones sobre el deber ser 'femenino' ancladas a su contexto político de producción.

### Abstract

*Female representation in Colombian art has passed from the formal appearance to a symbolic function. This pictoric*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*representation has transited multiple types of sceneries, techniques, and silhouettes that, even though it can represent a historical context, also can take into account of a political landscape; and, furthermore, moral standards linked into a social condition. By focusing on pictorial portraits, in this paper I seek to understand the way in that, from an artistic perspective, the female body was represented from the analysis of the dressed and undressed body. The presence or absence of the 'dress' in the portrait, allows an understanding of the operation of ideological apparatus that confronts multiple conceptions about the duty to be feminine linked to her political context of production.*

### Objetivo general

- Analizar la condición social de la mujer colombiana -entre los años 1890 a 1942- mediante la representación pictórica del cuerpo femenino y la observación del cuerpo vestido y el cuerpo desvestido.

### Objetivos específicos

- Entender la presencia y la ausencia de la indumentaria en la pintura como elementos que instituyeron y legitimaron ciertas representaciones sobre la feminidad en Colombia.
- Identificar qué atributos de lo 'femenino' se constituyeron mediante la representación pictórica de los retratos analizados.
- Observar la manera en la que la representación pictórica del cuerpo femenino -su indumentaria y escenario- alude a unas concepciones de clase social.

### Marco teórico

Para el desarrollo de esta investigación empleé un acervo bibliográfico que se puede dividir en tres conjuntos: (1) métodos de la historia del arte; (2) artículos que han tratado la representación femenina en el arte y (3) fuentes teóricas relacionadas con el vestido y la distinción social. En el primer conjunto, empleé el análisis formalista de Henrich Wölfflin (1974) para entender los cambios en las técnicas y los estilos de los retratos como una visión transitoria que demarca la forma de ver el mundo del artista. El ensayo de Linda Nochlin "Women, art and Power" (1988), es también una contribución metodológica para entender que la manera en la que la mujer es representada en el arte, responde a una serie de lógicas sociales e históricas en las que se les atribuyen valores y comportamientos distintos al género masculino.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

En el segundo conjunto, el artículo de Santiago Londoño “Imágenes de la mujer en el arte colombiano” (1992) fue útil para caracterizar los distintos estilos y acentuaciones por las que ha pasado el retrato pictórico femenino en Colombia: donde se demarca el paso de ser un objeto de contemplación a un objeto activo y vivo que ocupa un espacio. Así mismo, me serví de los argumentos de Luz Hoyos (2015) y Lim Salamanca (2001) para entender que la presencia o ausencia de objetos que acompañan la silueta femenina en el cuadro, forjan un conjunto de significaciones que mezclan los afectos y los rechazos de la sociedad frente al género femenino.

Finalmente, en el tercer conjunto, empleo los argumentos de Joan Entwistle (2002) y Bourdieu (1998) para, primero, entender la representación de la indumentaria dentro de las obras como una práctica cultural contextualizada y mediada en el cuerpo y, segundo, analizar la presencia o ausencia de la indumentaria como un mecanismo que alude a una disposición estética que manifiesta unas condiciones materiales de existencia, una prácticas culturales de clase y un contexto socio-histórico de producción.

### Metodología

Mediante el propósito de analizar las representaciones femeninas dentro del panorama artístico entre finales del S. XIX hacia la primera mitad del siglo XX, elegí siete obras: *Frutera de mesa* (¿1800?) e *Interior Santaferense* (1872) de Ramón Torrez Méndez, *La Camisa del Estudiante* de Fídolo González Camargo (1914), *Costurera* de Francisco Antonio Cano (1924), *La Mujer del Levita en los Montes de Efraín* de Epifanio Garay (1899), *Mujer pronta a la defensa* de Pedro Nel Gómez y *Adolescencia* de Débora Arango (1942).

Esta elección no tiene otro criterio más que desglosarse de mi gusto personal. Busqué su cohesión plástica en tanto que estas siete pinturas se pueden catalogar dentro del género del retrato, representan una condición social, no aluden a un nombre propio, y tienen como protagonista o único sujeto representado a una mujer. Frente a estas, he de señalar también que –considero– son referentes históricos que paulatinamente han construido, constituido y reforzado ciertas representaciones sociales sobre lo femenino. El objetivo de la investigación es dar cuenta de estas representaciones a partir de su análisis desglosado.





Figura 1. *La Camisa del Estudiante* (1914). Fídolo González Camargo

A partir del método iconográfico—entendido como una forma de observar el lenguaje visual de la pintura—, busco dar cuenta de las diferentes narrativas que, por un lado, componen la estructura visual de las obras analizadas y, por el otro, representan la función ideológica en la que el cuadro se desenvolvió según su contexto socio-histórico. Mediante una observación detallada de las técnicas y el estilo del retrato, busco comprender la manera en la que la representación espacial del mismo deriva una determinada concepción del mundo (Wöllflin, 1976). Esto consiste en entender que los cambios en la técnica y en los modos de representar el cuerpo femenino -vestido o desvestido-, también son formas de retratar cambios sociales y atributos distintivos sobre la feminidad.

## Resultados

La manera en la que se han retratado los valores y estereotipos femeninos en el arte colombiano -desde finales del siglo XIX hasta casi mediados del XX- da cuenta de la existencia de aparatos ideológicos que representan un instrumento para compartir puntos vista fieles al reflejo de la concepción social de su época. A partir de las pinturas, es posible entablar un marco analítico para conocer la condición femenina desde la presencia o la ausencia del vestido, relacionándola con categorías como el oficio, el color de piel, la acción realizada y la postura corporal. La presencia o la ausencia de la indumentaria en los cuadros posibilita un marco de comprensión para entender cómo se reproduce o se critica una condición sobre el 'deber ser femenino' (Entwistle, 2002: 46).





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

La representación de la indumentaria dentro de las pinturas costumbristas<sup>1</sup> y neo-costumbristas<sup>2</sup>, por ejemplo, es un atributo de representación ideológico sobre el carácter, el comportamiento y el oficio que debían desempeñar las mujeres en esa época. Esto respondió a un contexto político, cuyo estandarte se refugió en valores infundados desde la iglesia y el conservatismo durante la Regeneración. El desnudo -de lo contrario- se consideró como una representación reaccionaria ante estos modelos pictóricos académicos del retrato femenino.

También, la violencia desatada tras el advenimiento del conflicto bipartidista, hizo que la representación del desnudo femenino sirviera como un elemento alegórico para dar cuenta de la violencia a la que la mujer se había sometido gracias a ciertos conflictos sociales de carácter público y privado; tal es el caso de *Mujer Pronta* a la defensa de Pedro Nel Gómez.

Cuadros como *La Mujer del Levita de los Montes de Efraín* (1899) de Epifanio Garay, dan cuenta de las confrontaciones ideológicas desencadenadas a partir de la representación de un cuerpo femenino que aludía a valores opuestos a los de un relato femenino tradicional. Sin embargo, más adelante, el desnudo femenino se constituyó paulatinamente como una forma de denuncia que aludió a la condición femenina para poner sobre la mesa ciertas problemáticas sociales. Débora Arango, en *Adolescencia* (1942) es una voz insurgente en donde la representación de la mujer desafía el papel tradicional que se le había asignado y en donde el ideal fue reemplazado por la representación de una mujer violentada.



1 Como *Frutera de Mesa* (¿1800?) e *Interior Santaferense* (1872)

2 Como *La Camisa del Estudiante* (1914) y *Costurera* (1924).





Figura 2. *Costurera* (1924).  
Francisco Antonio Cano

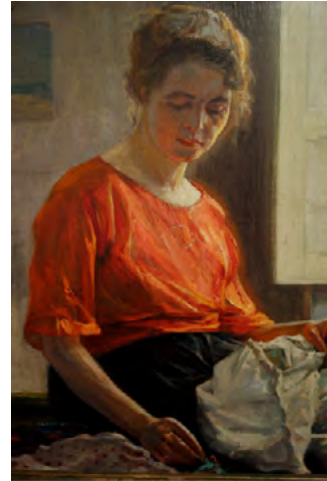


Figura 3. *Interior Santaferense*  
(1872). Ramón Torres Méndez



Figura 4. *La mujer del Levita de los Montes de Efraín* (1899). Epifanio Garay

## Referencias bibliográficas

### Fuentes primarias

Torres Méndez, Ramón. (¿1800?). *Frutera de la mesa*.

Torres Méndez, Ramón. (1872). *Interior santaferense*.

González Camargo, Fídolo. (1914). *La camisa del estudiante*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Cano, Francisco Antonio. (1924). *Costurera*.

Garay, Epifanio. (1899). *La mujer del levita de los montes de Efraín*.

Gómez, Pedro Nel (s. f.). *Mujer pronta a la defensa*.

Arango, Débora (1942). *Adolescencia*.

### Fuentes secundarias

Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Barcelona: Paidós.

Hoyos, Luz (2015). *Rosas y espinas*. Representaciones de las mujeres en el arte colombiano 1868-1910. Revista CS, (17), 83-108.

Londoño, Santiago. (1992). "Imágenes de la mujer en el arte colombiano". En: Las Mujeres en la historia de Colombia. Tomo III: Mujeres y cultura, págs. 274-301. Bogotá: Norma.

Nochlin, Linda (1988). "Women, art and power". En: women, art and power and other essays, págs. 1-36, Oxford: Cumnorr Hill

Salamanca, Lim. (2001). *Visualización y mujeres en el arte*. Theologica Xaveriana, (140), 609-619.

Wölfflin, Heinrich. (1976). "Introducción; Lo lineal y lo pictórico" En: *Conceptos fundamentales de la historia del arte*, págs. 25-141. Madrid: Espasa-calpe.



# Didácticas virtuales para la identificación textil en diseño de moda

## Virtual Didactics For Textile Identification In Fashion Design

Zipa Patiño Olga Lucía<sup>a</sup>, Ramírez Rasmussen Swen<sup>b</sup>

### Palabras clave:

Diseño, Moda,  
Identificación  
Textil, TIC

### Keywords

*Design,  
Fashion, Textile  
identification, ICT*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>bFundación Universitaria del  
Área Andina.  
Facultad de Diseño,  
Comunicación y Bellas  
Artes. Bogotá, Colombia.

[ozipa@areandina.edu.co](mailto:ozipa@areandina.edu.co)  
[swramirez@areandina.edu.co](mailto:swramirez@areandina.edu.co)

### Resumen

La industria textil desarrolla productos para satisfacer diversas necesidades y líneas de vestuario. Por ello se hace necesario profundizar en el conocimiento del diseño textil para obtener su máximo aprovechamiento. El propósito de esta investigación es determinar las metodologías que se han realizado para el aprendizaje sobre la identificación textil, establecer cuáles son los herramientas pedagógicas más eficaces para la apropiación de este conocimiento y aprovechar el uso de las TIC, que se fundamentan en la interacción y la interactividad entre estudiantes y docentes, medios, actividades, evaluación desde la premisa del aprendizaje autónomo y significativo. Lo anterior permitirá llegar a una mayor población interesada en estos temas a través del aprendizaje virtual.

### Abstract

*The textile industry develops products to meet various needs and clothing lines. Therefore, it is necessary to deepen the knowledge of textile design to obtain maximum use. The purpose of this research is to determine the methodologies that have been carried out for learning about textile identification, establish what are the most effective pedagogical tools for the appropriation of this knowledge and take advantage of the use of ICT, which are based on interaction and the interactivity between students and teachers, media, activities, evaluation from*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*the premise of autonomous and meaningful learning. This will allow reaching a larger population interested in these topics through virtual learning.*

### Objetivo general

- Diseñar un objeto virtual de aprendizaje para la identificación de materiales textiles, su uso adecuado y aplicación amplia para la industria de la moda y el diseño.

### Objetivos específicos

- Identificar las metodologías actuales de enseñanza para la identificación textil, los métodos a nivel tradicional y virtual, para establecer el estado del arte de estas didácticas.
- Determinar el alcance temático de la fase uno: Fibras naturales, para su desarrollo aplicativo y posterior virtualización.
- Diseñar una metodología virtual para la identificación y aplicaciones de los textiles en la industria de la moda y el diseño.
- Generar un taller piloto aplicando los elementos y dinámicas de los OVA para el reconocimiento textil, evaluando su pertinencia y complejidad.

### Marco teórico

En sus comienzos la producción textil era una actividad artesana propia de la economía rural en la que también se vinculaban artesanos con gran experiencia; con los avances tecnológicos nacieron las grandes empresas textiles que no sólo impulsaron la industria textil moderna, sino que propiciaron profundos cambios sociales que terminarían bajo la denominación de Revolución Industrial.

En la actualidad la industria textil y confecciones abarca diversas actividades que van desde el tratamiento de las fibras textiles para la elaboración de hilos, hasta la confección de prendas de vestir y otros artículos. En Colombia, el Sector Textil-Confecciones establece un importante porcentaje del P.I.B. por medio de las exportaciones y la generación de empleo que impulsan la economía del país. Entre los muchos retos y necesidades que enfrenta el profesional en Diseño de Modas como agente significativo dentro del sistema moda, está la identificación textil y su optimización en los diferentes procesos, para generar productos sostenibles y sustentables con el menor impacto ambiental.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Desde el diseño también es fundamental: “Saber cómo y por qué se comporta una tela de una determinada manera y pasa por comprender su construcción”. (Baugh, 2011). Sin embargo, la industria textil, tan amplia como es, se encuentra siempre en constante evolución y, en muchas ocasiones estudiantes de la moda y la industria del vestido se encuentran con un mundo de información que no se enfoca directamente a lo que ellos necesitan. (Salas, 2016).

En este sentido los enfoques pedagógicos y curriculares actuales exigen reflexionar sobre los paradigmas con los que se ha venido relacionando la educación en Diseño de Modas con otras áreas de la ciencia y la tecnología. Al respecto se puede mencionar a Anderson y Dron (2011) quienes reconocen la importancia de los desarrollos tecnológicos y cómo éstos afectan y determinan las formas de ver el mundo; de otra parte, la sociedad del conocimiento, la globalización, las TIC y la multiculturalidad, la educación enfrenta grandes retos en lo referente a cobertura, calidad, incorporación de TIC, actualización del conocimiento. (Garrison, 2000 y Rivas, 2012).

Es importante el acceso al conocimiento ya que el desarrollo tecnológico especialmente en el área del Diseño, la comunicación y la moda es más exigente y debe aportar eficazmente a las diferentes problemáticas del contexto y la sociedad. Dicho de otro modo, que el producto más significativo del aprendizaje sea el logro de una conciencia más profunda de aquello que se ha aprendido (Chirinos, 2012).

### Metodología

Se propone una Investigación Mixta. La utilización de los diseños de método mixto permite abordar temáticas de investigación en el campo educativo. Johnson y Onwuegbuzie (2004) definieron los diseños mixtos como “(...) el tipo de estudio donde el investigador mezcla o combinan técnicas de investigación, métodos, enfoques, conceptos o lenguaje cuantitativo o cualitativo en un solo estudio” (p. 17).

El enfoque de la investigación es de tipo descriptivo. Se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad. Como técnicas e instrumentos se utilizaron encuestas, entrevistas, revisión documental, registro Fotográfico y/o videográfico.

Se dieron a conocer a los participantes los objetivos del proyecto. Los instrumentos y los cuestionarios diligenciados fueron revisados por las directivas del programa y la información se está sistematizando y analizando por parte de los investigadores para utilizar la didáctica y estrategias virtuales más pertinentes para el conocimiento de las bases textiles. Los sujetos de estudio que serán incluidos en la investigación,



son estudiantes y docentes de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina de la sede en Bogotá. Se realiza una investigación y reconocimiento mediante documentación del estado del arte, soporte gráfico ya sea en físico o digital. Realización de pruebas técnicas y supervisión de los autores que están haciendo la investigación, una vez lista la metodología se desarrolla el Objeto Virtual de Aprendizaje OVA y se lleva a cabo una prueba piloto con estudiantes, por medio de formatos evaluarán la facilidad de acceso a la información, dificultades y sugerencias además de los protocolos que permitan establecer el momento de la toma de datos y verificación de los mismos para asegurar la calidad de la información.

## Resultados (parciales o finales)

El proyecto surge de una necesidad. Hace años en Colombia, desaparecieron los programas de formación en Diseño Textil y progresivamente el tema se fue reduciendo a una asignatura dentro de los pensum de los programas en Diseño de Modas que surgieron.



Figura 1. Infografía: Textiles con Algodón



Figura 2. Infografía: Tipología textil; el algodón.

Por otro lado, los programas con talleres textiles, generan muestrarios de telas que pronto pierden su vigencia por las dinámicas del mercado, cuando lo que se necesita



es que los diseñadores de moda tengan presente el origen de las mismas, y cómo se clasifica cualquiera que llegue a sus manos.

De acuerdo a lo anterior, el proyecto de investigación en su primera fase, se desarrolló teniendo en cuenta el déficit en el estudio e identificación de los textiles y su aplicación al producto final. Se enseñan inicialmente las Fibras naturales vegetales – algodón y algodón orgánico, el impacto y desarrollo que ha tenido en nuestro territorio nacional y países vecinos, sin olvidar la historia universal y los cambios actuales de las fibras analizadas, hasta la aplicación de los textiles en la moda actual.

Las herramientas tecnológicas utilizadas para esta primera fase, proponen una didáctica que permite una fácil lectura, material audio visual y referencias bibliográficas físicas y en la web; dentro del estudio del algodón orgánico, el lector fortalece la importancia de textiles con menor impacto al medio ambiente, una moda sostenible y las buenas prácticas frente a una industria tan contaminante.

Este primer avance de productos se planteó para la plataforma Moodle de la institución. Se realizará una prueba piloto con estudiantes y docentes del programa de Diseño de Modas Areandina, pero el objetivo es que de acuerdo a los resultados y en otra fase del proyecto, esta información llegue a número muy alto de estudiantes y profesionales que están vinculados a la industria confección – moda y afines.



Figura 3. Línea de tiempo. Historia del algodón.



## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Referencias bibliográficas

#### Autores

Anderson T, Dron J. Three generations of distance education pedagogy. The International Review of Research in Open and ..., 2011 - [irrod.org](http://irrod.org)

Baugh G. (2011). *Manual de Tejidos para diseñadores de Moda*. Barcelona, España. Editorial Parramón.

Chirinos R. M. V. (2012). *Didáctica de la formación inicial investigativa de las universidades de ciencias pedagógicas*. La Habana, Cuba. Editorial Varona N° 55.

Johnson, B. y Onwuegbuzie, A. (2004, *October*). Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come [Los métodos de investigación mixtos: un paradigma de investigación cuyo tiempo ha llegado]. *Educational Researcher*, 33(7), 14-26.

Salas, M.C. (2016). *Análisis de Textiles*. México, D.F. Editorial Trillas.





# Mesa

# 3

## Identidad de Marca desde el Diseño

Ponente principal

***Maria Ximena  
Betancourt***

Octubre 2 - 4 / 2019

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## PONENTE PRINCIPAL

***María Ximena Betancourt Ruiz***

Profesora Asociada II<sup>a</sup>



### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Diseñadora Gráfica.  
Universidad Nacional  
de Colombia (1993).  
Especialista en Pedagogía  
de la Comunicación y  
Medios Interactivos.  
Universidad Distrital  
Francisco José de Caldas  
(2002). Magister en  
Comunicación Educación.  
Universidad Distrital  
Francisco José de Caldas  
(2011).  
(Candidata) Doctorado  
en Estudios Sociales.  
Universidad Externado  
de Colombia.

Durante 18 años ejerció el diseño gráfico  
In House y ha sido docente por más de 18 años en  
universidades públicas y privadas.

Consultora del MEN en la cátedra "Bogotá una ciudad  
Educativa".

Coordina las asignaturas Estudio de Identidad Visual,  
Proyecto de Diseño II y Trabajo de Grado Formación  
para la Investigación.

Lidera el Semillero de identidad e imaginarios.

Fue relatora visual y diseñadora en las  
investigaciones sobre el álbum de familia y los  
imaginarios urbanos y coinvestigadora en proyectos  
pedagógicos con enfoque comunicativo.

Actualmente desarrolla proyectos de investigación  
que se centran en los recorridos de la identidad  
social a la identidad visual, tomando como base los  
estudios sobre la imagen y el imaginario y como  
metodología la semiótica



75



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Vigencia por tres años

# Place Brand. Anular la diferencia para representar la existencia

## Place Brand. Annulment the difference to represent the existence

Betancourt Ruiz, María Ximena<sup>a</sup>

### Palabras clave:

Identidad,  
educación, marca  
territorio, imagen,  
representación

### Keywords

*Identity, Place Brand,  
image, representation*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Diseñadora Gráfica  
UN Candidata a doctor  
en Estudios Sociales  
U.Externado de Colombia  
Docente Asociado II  
Fundación Universidad  
Jorge Tadeo Lozano.  
Facultad de Artes y Diseño.  
Bogotá, Colombia.

### Resumen

Las metodologías de diseño desde las cuales se abordan proyectos de diseño de identidad visual, evidencian modos desarrollistas de concebir el mundo, asignando límites que confinan al diseñador gráfico a reproducir el sistema hegemónico de poder. Estas dinámicas se hacen evidentes en los resultados logrados en muchas de las marcas de lugar de los países del área e incluso en marcas de lugar locales, que surgen por la necesidad de lograr visibilidad y reconocimiento en el escenario global/sistema mundo capitalista; cuyo diseño revela connotaciones culturales homogeneizantes. Introducir transversalmente en las metodologías y didácticas propias del taller ejes conceptuales con base en la identidad, el territorio y la representación, puede desencadenar el aprendizaje reflexivo, potenciando el diseño consciente y corresponsable.

### Abstract

*The design methodologies -from which visual identities projects are approached, show developmental ways to conceive the world; they assigned limits that confine the graphic designer to reproduce the hegemonic system of power. These dynamics present themselves in the results achieved in many of the national brands in the region and even, in local places. Those surface by the need of accomplishing visibility and recognition on the*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*World-system approach; these designs reveal homogenizing cultural connotations. Introducing conceptual axis in methodologies and didactics of their own -transversally and based on identity, territory and representation, could trigger the reflexive learning. This, it could boost the conscious and joint-responsability design*

### Introducción

Parto de la idea inmutable de que el diseño gráfico es una disciplina proyectual, que como tal, sugiere un pensamiento anticipador de la acción de diseñar y prefigurador de la obra/producto resultante, que de algún modo, ya sea este conceptual, formal o técnico, deberá reflejar el programa que le antecede, no sin contar con las cualidades óptimas que le caracterizan. Este pensamiento implica unos conocimientos previos de saberes particulares e interdisciplinarios, de las necesidades o problemas de los que surge la necesidad de la acción y del contexto, y una voluntad de hacer, que en el mejor de los casos, supere el encargo. Es usual que el diseñador crea poseer estos conocimientos y esta voluntad y sin embargo no consiga diseñar, o que por el contrario realice una propuesta asertiva, pero no logre, como lo plantea Savransky<sup>1</sup>, 1999, “establecer una correlación certera entre un pensamiento anticipador del obrar y lo que resulta de lo que hacemos” que en el medio profesional está caracterizada por respuestas como “no se cómo llegue allí” en la cual aplica la idea del diseñador como caja negra (sin método), como una caja transparente o autogestionada (con método) (Jones, J. C. , 1970), aludiendo en algunos casos, a cierta magia en la aparición de la idea creativa que según el mismo autor corresponde a que los inputs introducidos en el proceso proyectual no coinciden con los outputs resultantes. Estudios desde el psicoanálisis ampliamente conocidos explican que el cerebro está condicionado además de por su situación actual, por situaciones pasadas, lo que implica en el caso del diseñador a que el efecto de proyectar está influido no solo por la indagación recogida y el proyecto planteado a partir del reconocimiento de problemáticas o necesidades, sino además por todo el bagaje cultural acumulado que recogen las formas de ser a su parecer correctas en el contexto en el que se inscribe. Lo anterior aparece la mayoría de las veces de modo inconsciente. En perspectiva social Bourdieu Según Bourdieu [2000a], se remitirá a la idea de capital cultural y social que un sujeto adquiere en el contacto con su familia que graba un “habitus” originario como mecanismo regulador de las prácticas sociales y sobre el que la institución educativa actúa selectivamente.



77

1 Savransky, C. (1999). Para una teoría de la práctica. Ensayo sobre la Poética de la obra. Buenos Aires.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Desarrollo de la intervención

En el medio profesional la reflexión que suscitan estas preguntas quizás no tenga mayores alcances, primero porque ya está determinada y segundo porque, por una parte el diseñador gráfico, se supone, ya cuenta con una postura sobre el impacto de los resultados de su trabajo que le permiten tomar decisiones “precisas” durante el proceso que los prefiguran; y por otra el comitente/cliente, en general, coloca en sus manos un encargo cuyo producto final espera resolver el problema que creía tener, que se ubican por lo general, en la dimensión económica. Asumiendo lo anterior como un modelo de desempeño óptimo del diseñador en el campo profesional, la reflexión que se propone en este texto se centrará en lo que sucede previamente en el plano académico precisamente como un determinante del resultado profesional.

### Conclusiones

Ante este panorama las respuestas a las preguntas iniciales: ¿desde que discursos, conocimientos y posturas particulares el diseñador anticipa el obrar? ; ¿De que forma el resultado del diseño produce o reproduce las estructuras de las relaciones de poder y de las relaciones simbólicas entre sujetos de diferente condición social? y ¿Cómo es posible establecer una relación certera entre un pensamiento anticipador del obrar y lo que resulta de lo que hacemos? Sugieren cuestionamientos necesarios al actual modelo desarrollista que se impone a todo nivel y al papel que los diseñadores gráficos cumplen en el contexto social en el que están inmersos, cuestionamientos que provoquen una dislocación primordial hacia el antagonismo que permitan la acción política en vez de más activismos innecesarios o gráficas panfletarias que no se articulan a un proyecto transformador de los social.

### Bibliografía

- Bourdieu, P. (2000a). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.
- Dewey, J., & Ramos, S. (1949). *El arte como experiencia*. México: Fondo de cultura económica.
- Francés, M. Á. (2005). *Socialización, educación y reproducción cultural: Bordieu y Bernstein*. Revista interuniversitaria de formación del profesorado, 19(1), 159-174.
- Gallego, C. M. (1997). *La enseñanza problemática: entre el constructivismo y la educación activa*. Rodríguez Quito.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

- Jones, J. C. (1975). *Métodos de diseño en Actas del Coloquio Internacional sobre Arquitectura y Automática / Madrid* (pp. 151-164).
- Moreno-Brid, J. C., & Ruiz-Nápoles, P. (2010). *La educación superior y el desarrollo económico en América Latina*. Revista iberoamericana de educación superior, 1(1), 171-188.
- ProColombia (8 de septiembre de 2012). *Video lanzamiento Marca País Colombia*. Recuperado de: <https://www.colombia.co/marca-colombia/marca-colombia/>
- Rodríguez, C. M. (2019). *Sobre las competencias en Diseño Gráfico*. Recuperado el 10 de septiembre de 2019 en Academia.edu. [https://www.academia.edu/8272778/Sobre\\_las\\_competencias\\_en\\_dise%C3%B1o\\_gr%C3%A1fico](https://www.academia.edu/8272778/Sobre_las_competencias_en_dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico)
- Vielma, E. V., & Salas, M. L. (2000). *Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner*. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. Educere, 3(9), 30-37.
- Wigdor, M. G. B., & Schapira, L. (2019). *Las mujeres en el capitalismo: cuerpos y emociones en el orden sexista*. Recuperado de: <http://sociologia-alas.org/> el 15 de septiembre de 2019.
- Zambrano, M. (2002). *Personas ilustradas: la imagen de las personas en la iconografía escolar colombiana*. Revista Colombiana de Antropología, 38, 344-348.



# Representaciones de la Sociedad Colombiana en los anuncios publicitarios en los años cincuenta

## Representations of the Colombian Society in advertisements in the fifties.

Rosero Pulido Jorge Hernán<sup>a</sup>.

### Palabras clave:

Sociedad colombiana,  
avisos publicitarios,  
imaginarios

### Keywords

*Colombian society,  
advertising,  
imaginary ads*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Corporación Universitaria  
Taller Cinco, Facultad de  
Arte y Comunicación.

[jorge.rosero@taller5.edu.co](mailto:jorge.rosero@taller5.edu.co)

### Resumen

El propósito de este trabajo es indagar el rol que desempeñaron los avisos publicitarios en la elaboración de representaciones por medio de los discursos de venta y las imágenes y de qué manera éstos contribuyeron en la construcción de un discurso modernizante en la sociedad colombiana de mediados del siglo XX y rastrear en estos avisos los hábitos de consumo que proponían los anunciantes a los lectores de las revistas donde eran publicados los avisos. Se realizó un rastreo de las publicaciones de avisos publicados en las revistas Semana, Cromos y Mito en el periodo comprendido entre 1951 y 1959.

### Abstract

*The purpose of this work is to investigate the role played by advertising notices in the preparation of representations through sales speeches and images and how they contributed to the construction of a modernizing discourse in Colombian society in the mid-century XX and track in these ads the consumption habits proposed by advertisers to the readers of the magazines where the ads*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*were published. The publications of notices published in Semana, Cromos and Mito magazines were tracked in the period between 1951 and 1959.*

### Objetivo general

- Examinar los cambios generados en la estructura gráfica de los avisos a medida que las nuevas técnicas de impresión se iban introduciendo a las publicaciones periódicas.
- Por medio de los anuncios estudiar que hábitos de consumo se generaron en la sociedad colombiana en los años 50.

### Marco teórico

La década comprendida entre 1950 y 1959 fue una época en la cual la sociedad colombiana experimentó un acelerado proceso de modernización desde diferentes ámbitos; a nivel político Palacios y Safford (2002)<sup>1</sup>, señalan que el país vivió entre 1946 y 1957 bajo un régimen basado en los viejos principios del conservadurismo pero que convivía junto a grandes transformaciones económicas de tipo liberal; este orden se construyó sobre cuatro pilares:

- Valor estratégico acordado a la industrialización y al proteccionismo
- Control a los sindicatos y las bases obreras mediante una combinación de represión, paternalismo empresarial y catolicismo social
- Desmovilización electoral a la que contribuyó la abstención liberal en las elecciones entre 1949 y 1957.
- Alianzas con Estados Unidos para desarrollar la electrificación, ampliación de redes de transporte y comunicaciones.

Cabe señalar que el país estuvo en un permanente estado de excepción de 1949 a 1957, período en el cual las libertades estaban restringidas. Los dirigentes políticos de la época tenían la idea según la cual las movilizaciones políticas se podrían convertir en una amenaza para el sistema y poner en peligro el crecimiento económico. Esto se reflejaba una censura que restringía la libertad de prensa.

En cuanto a los aspectos económicos, es preciso señalar, que en el periodo que continuó después del final de la Segunda Guerra Mundial se presentó un crecimiento



SI

<sup>1</sup> Palacios, Marco, y Frank Safford. *Colombia: país fragmentado, sociedad dividida*. Bogotá: Norma, 2002 P 584.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

económico importante en el país<sup>2</sup>. La industria se concentraba en Bogotá, Medellín, Cali y Barranquilla<sup>3</sup>.

En aquella época se consolidaron los gremios industriales como la ANDI para los industriales y FENALCO en el caso de los comerciantes, estos gremios estaban identificados el primero con el partido conservador y el segundo con el partido liberal. Los gobiernos conservadores procuraron defender el principio de libertad de empresa e iniciativa privada

En el campo de la cultura se puede observar un aparente contraste entre la limitación de libertades políticas y un florecimiento de la actividad cultural y artística; a pesar que los dirigentes conservadores señalaron que las políticas de democratización de la cultura implementadas en los gobiernos liberales fueron causantes directas de los problemas de orden público a partir de 1948. En consecuencia, durante la década de los 50 iniciaron una lucha contra toda modernidad educativa y cultural y un regreso a lo que denominaron "Raíces católicas e hispánicas de la nación" (Silva, 2015). Sin embargo, en la práctica, las dinámicas culturales iniciadas en los decenios anteriores a pesar de ser atacadas por los gobiernos conservadores continuaron su marcha.

### Metodología

Se escogieron las siguientes revistas que circulaban durante los años 50 en Colombia:

La revista Cromos fue creada en 1916 como un semanario semanal ilustrado y se orientó a informar de manera visual los acontecimientos económicos, políticos y sociales, para los años 50 la revista ya estaba consolidada y aprovechó los adelantos en los sistemas de impresión para integrar en sus páginas recursos gráficos como las imágenes a color<sup>4</sup>.



- 2 Para el periodo entre 1945 y 1955 el Producto Interno Bruto en Colombia creció a una tasa anual del 5% en promedio y la producción industrial creció al 9% anual en promedio (Bushnell, 2007).
- 3 Palacios (2002) hace un análisis interesante de las diferencias regionales entre los industriales de origen costeño y antioqueño asociándolos a un carácter más liberal, mientras que los industriales caleños tendían a tener un carácter más conservador. Esto generó fuertes rivalidades entre grupos de industriales y orientó las posiciones hacia un proteccionismo industrial.
- 4 Desde 1918 Cromos pertenecía a la familia Tamayo Álvarez quienes vendieron la revista en 1953 a la familia Restrepo Suárez. Este cambio se notó en un mayor uso de la fotografía y de las ilustraciones en sus páginas.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

En cuanto a la revista *Semana*, cuya primera edición circuló en 1946, siguiendo el modelo de las revistas norteamericanas de la época como *Time* y *Newsweek*<sup>5</sup>.

*Mito*, fue una revista pionera en el ámbito cultural colombiano, circuló entre 1955 y 1962 y contribuyendo a la divulgación de obras tanto de autores colombianos como extranjeros a un público que estaba acostumbrado a tener contacto con la literatura de manera esporádica por intermedio de los suplementos literarios de los periódicos capitalinos; *El Tiempo* y *El Espectador*.

Una vez realizado este primer acercamiento se tomó como caso de estudio la publicidad generada por los siguientes entidades:

Esso Colombiana

Contraloría General de la República – Censos Nacionales de 1951

E.R. Squibb & Sons / Fleischmann

Cada uno de los avisos seleccionados se analizaron bajo las siguientes categorías

Descripción visual

Discursos

Imágenes empleadas

Planos

### Resultados (parciales o finales)

Los avisos publicitarios analizados responden a un interés de las empresas anunciantes por proyectar su imagen ante la sociedad como compañías respetables, cercanas a la sociedad colombiana. En el caso de Esso su interés es el de no ser vista como un monopolio, la imagen que desea proyectar es la de una empresa que tiene un rol fundamental en la sociedad al distribuir “la sangre” que mueve al país y ser un actor de primera línea en la modernización del país, es una imagen que contrasta con la de la compañía con la que se ha venido enfrentando los sindicalistas sobre todo en los días posteriores al 9 de abril de 1948 donde la refinería de Barrancabermeja fue tomada por los manifestantes durante un lapso prolongado de tiempo.

<sup>5</sup> En la primera parte de la década de los cincuenta *Semana* continuó empleando ilustraciones de artistas gráficos como Descamps, Franklin y Max Henríquez. Hacia la segunda parte de la década en sus portadas empezaron a aparecer fotografías a color.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

En el caso de Squibb y Fleischmann pretenden posicionarse en la opinión pública como compañías comprometidas en el esfuerzo por fortalecer las políticas de higiene y salud pública del estado colombiano. La venta de la levadura o de los medicamentos sería una consecuencia indirecta de estas campañas publicitarias. En estas dos campañas se motiva a que los lectores de los avisos cambien sus hábitos de consumo. El Discurso de los avisos es de carácter terapéutico, detrás de estos mensajes "hay una ideología de una sociedad que atiende a sus miembros como a un enfermo virtual" (Baudrillard, 2007, p 2010)

En lo que concierne a la campaña del Censo hay un claro interés de mostrar a la opinión pública las bondades y beneficios de contar con información estadística actualizada del país, Esta tarea es presentada como un esfuerzo patriótico en el que los diferentes actores de la sociedad deben participar para garantizar el éxito. Y con los resultados del censo el estado tendrá las herramientas estadísticas para mejorar la calidad de vida de los colombianos.

Los mensajes e imágenes analizados en su conjunto muestran una imagen idealizada del país en los años cincuenta y las problemáticas se ven como fáciles de resolver con el concurso de la ciencia, la tecnología y la voluntad de la sociedad colombiana. Sin duda en una etapa posterior sería interesante contrastar estas visiones con otras fuentes para ampliar la visión de un periodo interesante en la historia de Colombia.

### Referencias bibliográficas

#### Fuentes Primarias

- "Este es nuestro problema", Anunciante: Esso Colombiana S.A. Revista Semana, Bogotá, Volumen X, - Edición No. 226, febrero 17 de 1951.
- "Crecimiento del Consumo", Anunciante: Esso Colombiana S.A. Revista Semana, Bogotá, Volumen X - Edición No. 227, febrero 24 de 1951
- "Cómo está mejorando la distribución", Anunciante: Esso Colombiana S.A. Revista Semana, Bogotá, Volumen X - Edición No. 228, marzo 3 de 1951
- "Un Servicio: No un Monopolio", Anunciante: Esso Colombiana S.A. Revista Semana, Bogotá, Volumen X - Edición No. 229, marzo 10 de 1951
- "Entre Confiado.... saldrá satisfecho", Anunciante: Esso Colombiana S.A. Revista Mito, Bogotá, Edición No. 15, agosto - septiembre de 1957
- "36 años de gasolina Esso en Colombia", Anunciante: Esso Colombiana S.A. Revista Semana, Bogotá, Volumen XXIII - Edición No. 565, *septiembre 27 de 1957*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

- "El Átomo se desintegra", Anunciante: Esso Colombiana S.A. Revista Cromos, Bogotá, Edición No. 2091, *junio 17 de 1957*
- "1951 Censos - Población, Vivienda, Agropecuario", Anunciante: Contraloría General de la República. Revista Semana, Bogotá, Volumen X, edición No. 223, enero 27 de 1951
- 1951 "El censo de vivienda dará la base para elevar el nivel de vida del pueblo Colombiano", Anunciante: Contraloría General de la República. Revista Semana, Bogotá, Volumen X - Edición No. 223, enero 27 de 1951
- "El empadronador voluntario será el soldado del censo continental", Anunciante: Contraloría General de la República. Revista Semana, Bogotá, Volumen X - Edición No. 234, abril 14 de 1951
- "Ganaderos: el empadronador necesita saber el número de cabezas de ganado de su hacienda", Anunciante: Contraloría General de la República. Revista Semana, Bogotá, Volumen X - Edición No. 225, febrero 10 de 1951
- "¿Cuáles son las ocupaciones predominantes de la población colombiana? Anunciante: Contraloría General de la República. Revista Semana, Bogotá, Volumen X - Volumen X Edición No. 237, mayo 5 de 1951
- "La hipertensión arterial no tiene por qué amenazar su futuro", Anunciante: E.R. Squibb & Sons. Revista Semana, Bogotá, Volumen X - Edición No. 223, enero 27 de 1951
- "Una dieta adecuada puede mejorar su apariencia... y su salud", Anunciante: E.R. Squibb & Sons. Revista Semana, Bogotá, Volumen X - Edición No. 225, febrero 10 de 1951
- "¡buenas noticias sobre el cáncer!", Anunciante: E.R. Squibb & Sons. Revista Semana, Bogotá, Volumen X - Volumen X - Edición No. 231, marzo 24 de 1951
- "La columna vertebral de su dieta...", Anunciante: Levadura Fleischmann. Revista Cromos, Bogotá, Edición No. 2002, *abril 4 de 1953*
- "Su hijo puede estar desnutrido...", Anunciante: Levadura Fleischmann. Revista Semana, Bogotá, Volumen XI - Edición No. 232, julio 7 de 1951





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Fuentes Secundarias

- Baudrillard, Jean. La Sociedad de Consumo, sus Mitos, sus estructuras. Madrid: Siglo XXI , 2007.
- Bushnell, David. Colombia, una nación a pesar de sí misma. Bogotá: Planeta, 1996.
- Calvo, Óscar, y Marta Saade. La ciudad en cuarentena. Chicha, patología social y profilaxis. Bogotá: Ministerio de Cultura, 2002.
- Chartier Roger, El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural (Barcelona: Gedisa, 2005)
- Galvis, Silvia, y Alberto Donadío. El jefe supremo: Rojas Pinilla, en la violencia y el poder. Bogotá: Planeta, 1988.
- Guarín Martínez, O. (2007). *Época de Cambios Radicales*. En G. González Uribe, & A. Mejía, Bogotá, años 50. Bogotá, Colombia: Revista Número Editores.
- Marulanda Álvarez, Elsy. "Mujeres y violencia, años 50". En Las mujeres en la historia de Colombia, editado por Magdala Velásquez Toro. Bogotá: Norma, 1995, 480-501.
- Noguera, Carlos. "La lucha antialcohólica en Bogotá: de la chicha a la cerveza". En Higienizar, medicar, gobernar. Historia, medicina y sociedad en Colombia, editado por Jorge Valderrama, Álvaro Casas y Eugenia Estrada. Medellín: Universidad Nacional de Colombia, 2004.
- Ocampo, José Antonio, y Santiago Montenegro. Crisis mundial, protección e industrialización: Ensayos de historia económica colombiana. Bogotá: Fondo Editorial CEREC, 1984.
- Palacios, Marco, y Frank Safford. Colombia: país fragmentado, sociedad dividida. Bogotá: Norma, 2002.



## Rol del diseño contemporáneo en la relación artesanía y diseño en Colombia

### Role of contemporary design in the relationship crafts and design in Colombia

Alfonso Fandiño, Yanira Alejandra<sup>a</sup>.

#### Palabras clave:

Diseño  
contemporáneo,  
artesanía, telar,  
artesano, etnografía,  
empatía

#### Keywords

*Contemporary  
design, handicrafts,  
loom, Craft workers,  
ethnography, empathy*

#### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Universidad Nacional de  
Colombia, Facultad de  
Artes, Maestría en Diseño,  
Bogotá, Colombia  
Fundación Universitaria del  
Área Andina  
Facultad de Comunicación  
y Bellas Artes, Diseño de  
Modas, Bogotá, Colombia

#### Resumen

La presente investigación de tipo cualitativo, analiza la relación artesanía y diseño a través de las metodologías de relación con diferentes agentes del diseño contemporáneo, descrito en la presente investigación como una práctica del diseño más responsable hacia lo social y cultural. El principal objetivo fue formular una estrategia que permitiera generar una relación adecuada entre la práctica artesanal del telar horizontal y el diseño contemporáneo, para los artesanos del municipio de Cucunubá en Cundinamarca.

Para lograr un total entendimiento de la relación se planteó en primera instancia describir la técnica artesanal de telar horizontal, practicada actualmente por los artesanos de Cucunubá. Segundo, establecer la relación entre la práctica artesanal y el diseño contemporáneo, experimentada actualmente por los artesanos Cucunubenses. Por último, proponer una estrategia que permita generar una relación adecuada entre la práctica artesanal del telar horizontal y el diseño contemporáneo.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Abstract

*The present qualitative research, analyzes the relationship crafts and design through the methodologies of relationship with different agents of contemporary design, described in this research as a design practice more responsible towards the social and cultural. The main objective was to formulate a strategy that would allow generating an adequate relationship between the traditional practice of the horizontal loom and contemporary design, for the artisans of the municipality of Cucunubá in Cundinamarca.*

*In order to achieve a total understanding of the relationship, it was first proposed to describe the artisan technique of horizontal loom, currently practiced by the artisans of Cucunubá. Second, establish the relationship between artisanal practice and contemporary design, currently experienced by Cucunubenses artisans. Finally, propose a strategy that allows to generate an adequate relationship between the artisanal practice of the horizontal loom and contemporary design.*

### Objetivo general

- Formular una estrategia que permita generar una relación adecuada entre la práctica artesanal del telar horizontal y el diseño contemporáneo, para los artesanos del municipio de Cucunubá.

### Objetivos específicos

- Describir la técnica artesanal de telar horizontal, practicada actualmente por los artesanos de Cucunubá.
- Establecer la relación entre la práctica artesanal y el diseño contemporáneo, experimentada actualmente por los artesanos Cucunubenses.
- Proponer una estrategia que permita generar una relación adecuada entre la práctica artesanal del telar horizontal y el diseño contemporáneo.

### Marco teórico

- I. **Artesano creador.** Desde las reflexiones de Arendt (2009) y Sennett (2009) se proporcionan argumentos y líneas de análisis que convergen con significaciones más actuales o relevantes de lo que conlleva la labor artesanal en diferentes niveles del individuo, ya que no es un simple intermediario entre la materia y el objeto, es un concepto de artesano definido de una forma más acertada desde la necesidad de ampliación del concepto, ya



que asignarle la definición exclusiva de “hacedor”, limita la visión más exacta en la cual crea artefactos para contar sus anécdotas y sentimientos ligados a su actividad artesanal como “creador” (Barrera G. , 2011).

- II. Campos de poder artesanales.** Los contextos y escenarios actuales en torno al artesano como creador, han cambiado y permeado de forma definitiva y en algunos casos impactado a comunidades enteras. Dichos contextos están medidos no solo por los cambios culturales, sociales y políticos, sino que además, existen diferentes agentes con los cuales su subsistencia se ve condicionada por “espacios de lucha” (Barrera, 2011) dentro de los cuales se busca obtener un dominio de poder del patrimonio artesanal; conocimientos, símbolos, técnicas, materiales, elementos de organización social de producción, circulación y uso los objetos artesanales. Aunque los resultados pueden de cierta forma constituir un medio de difusión y visibilidad de la labor artesanal, poseen un trasfondo de acciones de negociación en las cuales la subordinación y resistencia priman.
- III. Hacia un diseño contemporáneo.** Esta postura potencial del rol del diseñador, se caracteriza por la multiplicidad de procedimientos, con la capacidad de ajustarse a diferentes condiciones y necesidades según sea el caso; para ello toma referencia de diferentes disciplinas que convergen con sus propias herramientas, aportando y enriqueciendo el proceso de diseño. Dentro de dichas herramientas hablamos de la antropología desde el diseño, con la cual se sumergen en trabajos de corto plazo para revisiones del entorno social y cultural de elementos específicos para generar nuevos conceptos (Otto & Smith, 2013). Dichos conceptos son clave durante el proceso de trabajo con comunidades, debido a que no son tomados como datos estadísticos, son claves del proceso de diseño con el cual se aborda a las comunidades, para llegar a un esbozo de ideas en conjunto. Drazin (como se citó en Otto y Smith, 2013), menciona el desarrollo de conceptos de diseño desde esfuerzos en conjunto donde cada miembro del proceso aporte durante todo el desarrollo de diseño e investigación.

Desde el inicio de lecturas sobre diseño se observan convergencias desde las diferentes reflexiones (Escobar, 2016), de los tópicos más importantes, se resaltan la ubicuidad del diseño, la importancia del contexto social para el diseño, conciencia sostenible del diseño, todos como diseñadores: en la Figura 1 se buscó mapear dichos conceptos y los autores que Escobar (2016) menciona, algunos ya tratados en la presente investigación por los valiosos aportes al pensamiento del diseño y el enfoque con el cual se aborda el rol del diseñador hacia lo contemporáneo.



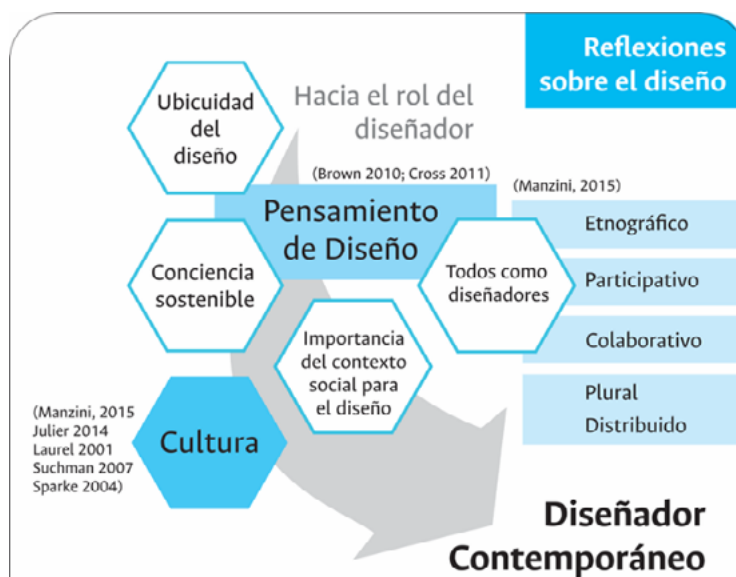


Figura 1. Pensamiento en diseño y reflexiones hacia un diseño contemporáneo. Elaboración Propia

## Metodología

La investigación fue exploratoria – analítica, con análisis cualitativo, ya que en primer lugar se buscó describir y caracterizar a partir de artículos y textos las dinámicas de la unidad de estudio, con diseño de fuente mixta debido a la "Obtención de datos a partir de fuentes vivas o directas y fuentes documentales". (Hurtado de Barrera, 2010), lo cual se utilizó para establecer relaciones mutuas entre distintos tipos de pruebas, de manera que pudieron compararse y contrastarse. (Elliot, 2000).

El evento de estudio se centró en los procesos del diseño dentro de las prácticas de artesanía tradicional, determinando como unidad principal la práctica del telar horizontal de Cucunubá. La población de estudio elegida para el análisis observado en la figura 2, fue la comunidad de artesanos de telar horizontal del municipio de Cucunubá, populares por su trabajo en lana y de co-creación con diseñadores (de modas e industriales) locales de renombre a nivel nacional e internacional, además de interacción con instituciones sin ánimo de lucro, organizaciones privadas y diseñadores profesionales.





Figura 2. Caracterización artesanos pre cooperativa tejiendo tradición. Elaboración propia

La primera fase de la investigación estuvo dirigida a establecer la realidad de la población desde documentos y artículos que permitieran observar las relaciones y actividades que caracterizaban a la popular comunidad. Para caracterizar a la población, la temporalidad empleada fue retrospectiva longitudinal, también llamada histórico, ya que se investigó un evento del pasado, seleccionando un conjunto de unidades, observada en cierto periodo de tiempo. En la segunda etapa, la selección de estudios de caso, estuvo caracterizada por un numero inicial no determinado de artesanos, que constituyeran la muestra con los criterios de selección, primero se buscó establecer una lista a partir de los artesanos involucrados en el procesos de certificación con ICONTEC en el sello "Hecho a mano" además para este caso



## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

fueron determinantes, la coincidencia de opiniones y comentarios obtenidos en las búsquedas y entrevistas no formales preliminares, en la cual designaban a una persona como el mejor artesano en ejecutar la técnica en la región, y una vez establecido el contacto se pudo establecer su participación como líder de una pre-cooperativa que proporcionó al grupo de trabajo con el cual se desarrolló el proceso metodológico. La mayoría de las personas participantes dentro del proceso son artesanos de la región pertenecientes a una misma familia (abuelos, nietos, nueras, amigos) con conocimientos heredados de más 115 años de tradición, según el testimonio de los artesanos de la comunidad evidenciado desde el telar más antiguo con el que contaban que data de 1902.

En la segunda etapa de levantamiento de la información, se utilizó un enfoque etnográfico, para lo cual, se realizaron varias salidas de campo, la primera donde se constituyó el punto de partida desde la observación sin ningún tipo de incidencia o sugerencia del proceso a llevar posteriormente, esto con el objetivo de tener un referente inicial de la comunidad. Durante la exploración se buscó hacer una aproximación a la artesanía y artesanos, para establecer un acercamiento y abrir camino hacia el evento de estudio deseado, para posteriormente identificar en el proceso de una investigación descriptiva, las características del evento de estudio y los interrogantes que se hayan encontrado en la primera fase (de Barrera, 2010), durante esta fase se buscó enunciar las características del evento de estudio, delimitando un contexto, identificando necesidades, justificándolas, para permitir el planteamiento del objetivo de la investigación.

En la tercera etapa se caracterizó a cada artesano participante del proceso, por medio de entrevistas no estructuradas, pero con previa planeación de puntos o temas principales con las cuales identificar los roles de los artesanos de la comunidad. El proceso de la entrevista cambió de persona a persona, debido a la libertad en los testimonios y respuestas que cada artesano hilaba hacia sus conocimientos o remembranzas.

En la cuarta etapa se desarrollaron varias salidas de campo, de tipo etnográfico durante el proceso de desarrollo de la técnica de tejido en telar horizontal, acompañando cada etapa del día durante la ejecución y desarrollo del tejido. Además de una salida de observación en la cual se evidenció a la comunidad participar de una plataforma de promoción en un evento gubernamental, cuyo objetivo principal era acercar y reunir en un solo lugar los diferentes aspectos de la cultura del departamento de Cundinamarca. En la quinta etapa se procedió a realizar un análisis de la información observada, con la cual se pudo sugerir, desde un proceso de asesoría temática en un proyecto de grado de una estudiante de diseño





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

de modas, constituyéndose como la primera intervención de forma indirecta sobre la comunidad. En la sexta etapa se reúne la información inicial y se contrasta con los hallazgos y observaciones del proceso posterior a la intervención y se desarrolla un instrumento con el cual se pudiera acercar el proceso metodológico y de diseño en el análisis de evaluación de conocimiento ajeno insertado en la comunidad. La séptima y última etapa fue el análisis de contraste entre los hallazgos y brechas encontradas con referencia al caso de estudio y cómo desde la propuesta metodológica se plantea un cambio de relación desde lo artesanal.

### **Resultados (parciales o finales)**

Los hallazgos encontrados en este capítulo surgen de la etapa de observación y salidas de campo etnográficas, donde se llevaron a cabo los procesos de investigación, la cual tiene como finalidad formular una estrategia que permita generar una relación adecuada entre la práctica artesanal del telar horizontal y el diseño contemporáneo, para los artesanos del municipio de Cucunubá. Es por eso que los hallazgos dictan una ruta desde los objetivos específicos planteados al inicio de la investigación.

En el primer proceso de observación y caracterización de la técnica artesanal de telar horizontal, practicada actualmente por los artesanos de Cucunubá, se pudo establecer no solo la parte práctica y técnica de como son ejecutadas las actividades artesanales en relación al telar, sino que además en ella se pudieron establecer, conceptos inherentes como la cadena de valor y los agentes involucrados en dicho proceso, además de los roles de cada artesano y su visión de cómo ejecuta cada etapa del proceso. En el mapeo de la técnica artesanal además se pudo hacer un recorrido por las herramientas principales con las cuales desarrolla el producto artesanal, pero principalmente cómo han sido transformadas no desde referentes bibliográficos, sino desde la memoria misma de la comunidad que las ha usado y transformado en parte por procesos autónomos y por incidencia de relación con el diseño desde lo gubernamental y comercial.





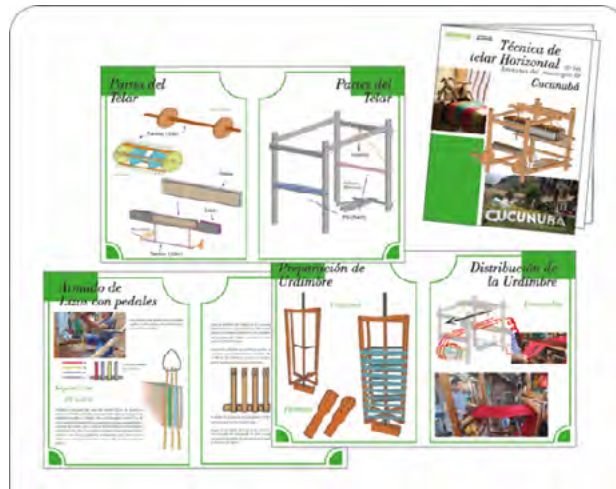


Figura 4. Páginas cartilla: Técnica de telar horizontal de los artesanos del municipio de Cucunubá (Borrador) Elaboración propia

En paralelo con la observación del proceso artesanal se pudo establecer la relación entre la práctica artesanal y el diseño contemporáneo, experimentada actualmente por los artesanos Cucunubenses. Se pudo evidenciar todos los Stakeholders que conforman los procesos de relación con la comunidad y cómo han trabajado en procesos de intervención en la comunidad. La relación fue vista desde las preconcepciones del artesano de su producto y técnica a través de la historia que conocen o llevan inherente de generación en generación, además se pudo determinar procesos de aprendizaje desde el conocimiento heredado (propio) y el conocimiento insertado (ajeno). Como resultado se pudo evidenciar una serie de factores propuestos desde diferentes agentes que inciden en el desarrollo de la práctica pero que no han mermado algunas características importantes del ser artesano como creador. Por último desde el proceso etnográfico y con las bases teóricas sobre pensamiento de diseño, se pudo profundizar en el diseñador contemporáneo, no como un perfil y caracterización de la cultura actual del diseño, sino como una sugerencia y alternativa al rol del diseñador acorde a los contextos culturales con los cuales interactúa.

Una propuesta importante desde el presente es el ajuste de relación desde el diseño hacia la artesanía, con el cual con el apoyo de herramientas desde un diseño, social, crítico y contemporáneo se busque la sostenibilidad de las comunidades artesanales, en lo relacionado al conocimiento tácito de las culturas colombianas.



Modelo: estrategia de relación adecuada entre la práctica artesanal y el diseño contemporáneo



Figura 6. Enfoque de relación horizontal desde lo metodológico. Elaboración propia

El modelo pretende un universo que puede ir más allá de la comunidad artesanal, ya que la situación específica de los artesanos de este municipio no difiere de las condiciones actuales de otras culturas artesanales del país, que intentan surgir y permanecer con el paso del tiempo sumergidos entre políticas, economías y culturas emergentes de globalización.

En primera medida se debe hacer un cambio en el sentido de relación de vertical a horizontal, entendido como jerarquías y roles de los stakeholders, evitando sumisión y condescendencia por parte de algún agente involucrado en el proceso. El objetivo de relacionar el proceso con dirección horizontal, radica en la premisa que cada agente puede opinar e intervenir desde sus conocimientos y posturas, con las mismas garantías de validez y compromiso, y superando la brecha de relación porque genera una estrategia de diseño colaborativo y participativo que le suministra herramientas o dispositivos a la comunidad y potencializa la capacidad de construcción y ajuste del artesano creador. El proceso del modelo es evidencia de cómo las herramientas empoderan el proceso y evidencia la continuación de prácticas del artesano de forma independiente, debido a que la asimilación de aprendizaje ha sido durante la práctica y tomando su fortaleza "lo artesanal" como activo de participación en procesos de empatía.

Las pautas importantes para poder ser replicado radican en el uso de metodologías que pueden ser universales ya que los resultados van a variar acorde al proceso





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

inicial de empatía que se realice con cada comunidad y los análisis de cultura simbólica y lo artesanal como lenguaje. Desde este análisis es donde precisamente tiene un factor diferencial el modelo aplicado desde el piloto, ya que el proceso inicial de caracterización de la comunidad sirvió como datos estadísticos y cuadros de mapeo artesanal, además el contacto y convivencia con la comunidad en cada uno de los escenarios de relación, como fueron: la tienda como método de venta directa, el taller como origen del lenguaje, el museo como resistencia a la pérdida de saberes, las ferias como difusión y promoción de la comunidad, entre otros.

El modelo estratégico de relación responde a fortalecer las capacidades del artesano y su autonomía desde la forma en la que se relaciona con otros stakeholders durante el proceso de práctica de lo artesanal, usando el diseño como centro de la estrategia para lograr tal fin, que es el de cerrar brechas, identificadas desde el proceso previo por el diseñador. Así mismo se busca fortalecer las capacidades de relación del diseñador, entendido como contemporáneo, ya que necesita ajustarse constantemente al paso del tiempo a los contextos en los cuales se desarrolla, con el uso de herramientas metodológicas desde lo participativo y empático, de herramientas investigativas y etnográficas con las cuales nutre su mirada y abre el proceso de entendimiento de las culturas artesanales en las cuales se sumerja. Es así que se empieza desde un punto de conocimiento y acercamiento de las técnicas desarrolladas por la comunidad, como base fundamental de insumo para el modelo, ya que sin esta no existiría un campo de observación, detectando brechas específicas de forma colectiva, una construcción cualitativa de necesidades y oportunidades en las comunidades artesanales, no necesariamente relacionadas con un artefacto como resultado de la relación. Por ejemplo las lógicas de comprensión del mercado y las nuevas alternativas de venta las cuales funcionan desde el sentido de asociatividad con el que cuenta la comunidad, debido a que esta autonomía de gestión e impulso del conocimiento constituye en un vestigio de apropiación y replica de las intervenciones anteriores.





Figura 7. Etapas de empatía, intervención y sostenibilidad aplicadas al campo de observación. Método de relación horizontal artesanía – diseño. Elaboración propia

El modelo no se desarrolla bajo premisas milagrosas de éxito en cuestiones de tiempo específico ni se cimentó sobre resultados finales e inamovibles, este contempla los procesos cíclicos que deben retomarse y reiniciarse para hacer ajustes durante infinidad de procesos acorde a las necesidades de la comunidad. El objetivo principal se basa en el empoderamiento e independencia de las comunidades artesanales, pero principalmente un ajuste en el rol del diseñador contemporáneo como un conocimiento especializado que se debe construir y adquirir para poder relacionarse de manera equitativa y respetuosa con las culturas artesanales del país.

### Referencias bibliográficas

- Arendt, H. (2009). *La Condición Humana*. Buenos Aires: Paidós.
- Barrera, G., Castro, I., Herrera, N., Quiñones, A., & Vega, A. (2003). *Reflexiones en torno al Diseño y la Artesanía en Colombia*. (pág. 200). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Arquitectura y Diseño.
- Elliot, J. (2000). *Metodología para la investigación Cualitativa*. Editorial Sallenave.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Instituto Colombiano de Antropología e Historia.

Hurtado de Barrera, J. (2010). *Metodología de la Investigación*. Guía para la comprensión holística de la ciencia. Caracas: Quirón Ediciones.

Otto, T., & Smith, R. (2013). *Design anthropology: A distinct style of knowing*. En W. Gunn, T. Otto, & R. Smith, *Design anthropology: theory and practice*. (págs. 1-29). Bloomsbury Publishing Pic.

Sennett, R., & Galmarini, M. (2009). *El Artesano*. Barcelona: Anagrama.





# Mesa



## Pedagogías y Diseño Diseño Emocional

Ponente principal

**Carmen**  
**Huertas Ceballos**

Octubre 2 - 4 / 2019

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



100



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## Investigación, trabajo en equipo y fortalecimiento en la expresión gráfica

### Research, teamwork & strengthening in graphic expression.

Cruz Castro, Elkin Alejandro<sup>a</sup>, Fernández Urrego,  
Óscar Andrés<sup>b</sup>, Peñaloza Martínez, Germán Andrés<sup>c</sup>

#### Palabras clave:

diseño investigativo,  
expresión gráfica,  
pedagogía, trabajo  
en equipo

#### Keywords

*design research,  
graphic expression,  
pedagogy, teamwork*

#### Sobre los autores:

<sup>abc</sup>Fundación de Educación  
Superior San José  
Facultad de Artes,  
Bogotá D.C., Colombia

[aalejandrocruz.  
arqdis@gmail.com](mailto:aalejandrocruz.arqdis@gmail.com)  
[binvestigadorfernandez@  
gmail.com](mailto:binvestigadorfernandez@gmail.com)  
[cgpenaloza@usanjose.edu.co](mailto:cgpenaloza@usanjose.edu.co)

#### Resumen

En principio, se detectó una insuficiencia comunicativa en los estudiantes de los programas de Diseño y Publicidad, centrada en la expresión gráfica, debido a la estructuración de la malla curricular de las distintas carreras. Así, la investigación tiene como objetivo encontrar los procesos a partir de los cuales los estudiantes puedan fortalecer su exploración frente al dibujo, como herramienta fundamental para expresar sus ideas y sentimientos de manera asertiva, generando un aprendizaje significativo a partir del trabajo autónomo. Para ello, se abordó un paradigma metodológico cualitativo y se aplicó la investigación acción como herramienta investigativa, desde la cual se evidenció la importancia de la motivación, del trabajo en equipo y de las estrategias pedagógicas tricerebrales en los procesos de aprendizaje.

#### Abstract

*In the first instance, a communicative insufficiency was detected in the students from Design and Advertising programs, focused on graphic expression, due to the structuring of the curricular mesh of the different careers. Thus, the research aims to find the processes from which students can strengthen their exploration in drawing, as a*



101



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



Vigencia por tres años



## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*fundamental tool to express their ideas and feelings in an assertive way, generating significant learning from autonomous work. For this, a qualitative methodological paradigm was approached and action research was applied as an investigative tool, from which the importance of motivation, teamwork and tricerbral pedagogical strategies in learning processes was evidenced.*

### Objetivo general

- Demostrar la efectividad que tiene la investigación, el trabajo en equipo y la motivación, en el fortalecimiento de las competencias de expresión gráfica, en los estudiantes de publicidad, diseño de espacios, diseño industrial y diseño de modas en la Fundación de Educación Superior San José.

### Objetivos específicos

- Registrar el proceso académico que se desarrolló en el seminario transversal de investigación CRETEX, para descubrir las debilidades y fortalezas de la didáctica aplicada.
- Analizar las soluciones conceptuales y gráficas que los estudiantes del seminario transversal de investigación CRETEX, definiendo su pertinencia y su relación con el sistema usuario-acción-mediación.
- Sugerir cambios teóricos y prácticos a la didáctica planteada, reconociendo la flexibilidad de los conocimientos presentados por los estudiantes durante sus procesos creativos.
- Demostrar el perfeccionamiento del desarrollo de competencias y habilidades del estudiante en la expresión gráfica de sus ideas creativas de manera asertiva.

### Marco teórico

Las habilidades comunicativas son unas de las más importantes en los profesionales del mundo. Según Austin (1962), el lenguaje genera relaciones, compromisos e identidades, ya que constituye una acción y es una herramienta poderosa que permite la creación de nuevas realidades. Así, los seres humanos participan en la transformación del mundo, de su propio ser, y de su entorno (Ortiz Ocaña, 2015). Por consiguiente, la expresión gráfica es una herramienta poderosa que potencia la comunicación y organiza los elementos que resultan de la investigación en diseño, para cumplir adecuadamente con la estructuración de los proyectos. Las técnicas y procesos inmersos en la expresión gráfica prometen desarrollar competencias



102



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



creativas y generar un autocontrol, autoconocimiento y estabilidad emocional. Allí, Grisolle (2009) proporciona una mirada compleja pues propone una “pedagogía del amor”. Anota que una de las necesidades más importantes que tienen los estudiantes es el afecto, que, desde el punto de vista cognitivo, al satisfacer dicha necesidad se incide en la autoestima del estudiante. Para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje relacionados con el fortalecimiento de competencias y habilidades comunicativas, es preciso abordar los ambientes centrados en quien aprende, los cuales hacen énfasis en los conocimientos, competencias, habilidades, actitudes, creencias y comportamientos de los estudiantes. Este abordaje se adapta al concepto “enseñanza diagnóstica” propuesto por Bell et al. (1980) visto en (Bransford, Brown, & Cocking (eds.), 2007), que tiene la finalidad de descubrir lo que piensan los estudiantes sobre un problema específico, discutir sus errores conceptuales y establecer situaciones que permitan ajustar sus ideas.

Así, los docentes que centran su enseñanza en quien aprende, deben respetar y orientar la cultura y el discurso del estudiante que es impulsivo y no intencional.

La didáctica que se lleva a cabo dentro del aula de clases se enfoca en tres teorías: El trabajo en equipo (Velandia Mora, 1990), la didáctica proyectual (Bonsiepe, 1978) y el “Ciclo Cibernético de Transformación” mínimo en aula (Gregori, 2002), siendo útiles, especialmente en los casos en los que se presente una persona con dificultades de aprendizaje (Walsh & Ann, 1977). Así, las actividades que se desarrollan en clase son instrumentos flexibles que permiten solucionar problemas y aprender de manera significativa, concentrándose en las demandas académicas generando habilidades y competencias en los estudiantes (Díaz Barriga, Castalleda, & Lule, 1986). Así, la investigación es fundamental para la coherencia y desarrollo eficiente de los procesos formativos de la profesión (Rodríguez Mendoza, 2016).

## **Metodología**

El paradigma metodológico abordado fue cualitativo, a partir del cual se desarrollaron las actividades investigativas dentro del seminario de investigación transversal CRETEX (Creatividad y expresión gráfica), dentro de la Fundación de Educación Superior San José, ubicada en Bogotá D. C., con estudiantes de los programas de Diseño Industrial, Diseño de Espacios, Diseño de Modas y Publicidad.

La investigación acción (Colmenares E & Piñero M, 2008) se empleó como herramienta metodológica heurística que permitió comprender la realidad educativa y plantear planes de mejora. El seminario lo conformaron treinta estudiantes discriminados por programas así: dos de diseño de modas, dos de publicidad, ocho





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

de diseño de espacios y dieciocho de diseño industrial. Con ellos se configuraron siete grupos de manera interdisciplinar buscando que abordaran problemas de diseño complejos, con una mirada integral. Así se puso a prueba la condición de equipo, explorando las capacidades comunicativas y de intercambio entre los saberes propios de cada profesión.

El seminario se desarrolló en cuatro fases. La primera fase correspondió al trabajo investigativo, donde los estudiantes hicieron una formulación inicial de problemas de diseño y levantaron información pertinente con diferentes instrumentos investigativos. En la segunda fase, de creatividad, los equipos dieron una mirada a los problemas de diseño que les permitió establecer conceptos de diseño y hacer divergencia de propuestas. En la tercera fase, las ideas pasaron por un proceso de definición y desarrollo, para llegar así a la última fase, donde se produjo la comunicación final de la propuesta de cada equipo. El proceso tuvo registro fotográfico, videos, notas de voz y se realizaron entrevistas indagando en los intereses iniciales de los estudiantes. Para la finalización de cada fase se realizaron grupos focales de discusión y círculos de reflexión retroalimentando cada equipo con el punto de vista de los otros equipos y de los tres docentes.

### Resultados (parciales o finales)

Los resultados obtenidos al final del "Seminario en investigación en Creatividad y Expresión Gráfica: Cretex", demostraron un alto grado de compromiso entre los participantes de los grupos, donde no solamente realizaron un trabajo integral para plantear soluciones a las problemáticas estudiadas, sino que lograron crear en cada grupo un lenguaje propio de equipo, basado en símbolos, colores y alternativas con lenguajes comunes. Además de ello, uno de los aspectos más interesantes obtenidos en los resultados, fueron los elementos interdisciplinarios que le permitieron a cada grupo desarrollar propuestas desde el Diseño de Modas, Diseño de Espacios, Diseño Industrial y Publicidad, que solucionaran a modo sistemático las situaciones investigadas, todas de carácter social (Escuelas públicas, Visibilización de la comunidad Wayuú, Diseño de puestos de conductor de vehículos antiestrés, Ecoplaza Restrepo y Parques Biosaludables de bolsillo).

El alto grado de conceptualización expresado, quedó plasmado en muros de bocetos (Sketchboards) que traducían las soluciones a familias gráficas claramente diferenciadas y armónicamente representadas a través de los conceptos formalestéticos desarrollados. Además ejercieron el uso de diferentes técnicas de expresión análogas y digitales que fueron calificadas y retroalimentadas por



los coordinadores de cada programa académico y por el entonces director de investigaciones de la Fundación de Educación Superior San José.

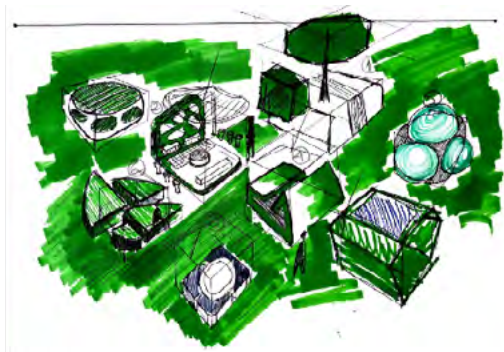


Figura 1. Universo Conceptual 1 "Ciudad Aprende" en Ciudad Verde, Soacha.  
Archivo: Seminario de Investigación Cretex



Figura 2. Conceptualización de recolección integral de residuos en la Ecoplaza del barrio Restrepo de Bogotá D.C. Archivo: Seminario de Investigación Cretex



Figura 3. Equipo Interdisciplinario "Kanaas". Rescate y visibilización de la cultura Wayuú en Bogotá D.C. Archivo: Seminario de Investigación Cretex

### Referencias bibliográficas

- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Cambridge : Harvard University Press.
- Bonsiepe, G. (1978). *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.



## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

- Bransford, J., Brown, A., & Cocking (eds.), R. (2007). *La creación de ambientes de aprendizaje en la escuela (1 ed.)*. México D.F., México : Secretaría de Educación Pública. Recuperado el MARZO de 2016, de <http://www.sev.gob.mx/actividades-artisticas/files/2012/12/ambientesAprendizaje.pdf>
- Colmenares E, A. M., & Piñero M, M. L. (2008). *LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN*. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus*, 14(27), 96-114. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892006>
- Díaz Barriga, F., Castalleda, M., & Lule, M. (1986). *Destrezas académicas básicas*. México: UNAM.
- Gregori, W. (2002). *Construcción familiar-escolar de los tres cerebros*. Bogotá. Colombia.: Kimpres.
- Grisolle, J. (2009). *El Bazar Pedagógico*. (J. G. Gómez, Ed.) Bogotá, Colombia: Barú Editores.
- Ortiz Ocaña, A. (2015). *La concepción de Maturana acerca de la conducta y el lenguaje humano*. *CES Psicología*, 8(2), 182-199. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=423542417011>
- Rodríguez Mendoza, R. M. (Julio de 2016). *La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño*. Revisión bibliográfica. *ICONOFACTO*, 12(19), 254-268. doi:<http://dx.doi.org/10.18566/iconofact.v12.n19.a11>
- Velandia Mora, C. (1990). *Metodología Interdisciplinaria Centrada en Equipos de Aprendizaje*. Bogotá: ASIC-PRO.
- Walsh, S. M., & Ann, M. (1977). *Actividades para Niños con Problemas de Aprendizaje*. Barcelona España.: Editorial Ediciones CEAC S.A, Segunda Edición.



# Diseño Emocional en Estrategias Didácticas Gamificadas: Revisión literaria

## Emotional Design in Gamified Didactic Strategies: Literary Review

Valencia Quecano, Lira Isis<sup>a</sup>, Montilla Buitrago, Harvey Yesid<sup>b</sup>.

### Palabras clave:

Diseño Emocional, Estrategia Didáctica Gamificada, Emoción.

### Keywords

*Emotional Design, Gamified Didactic Strategy, Emotion.*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Corporación Universitaria de Asturias, Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas, Bogotá, Colombia.  
[Lira.valencia@asturias.edu.co](mailto:Lira.valencia@asturias.edu.co)

<sup>b</sup>Universidad Santo Tomás, Facultad de Diseño Gráfico, Bogotá, Colombia.  
[Harveymontilla@usantotomas.edu.co](mailto:Harveymontilla@usantotomas.edu.co)

### Resumen

En la presente investigación se busca comprender la incidencia de la gamificación en la emoción estudiantil como motivador del aprendizaje a partir de los procesos relacionados con el diseño emocional. La metodología se basó en el enfoque sistematizado de Grant y Booth, (2009). Como resultados se obtuvieron 26 artículos científicos sobre implementación de productos gamificados, que sirvieron de insumo para establecer la relación entre el diseño de estrategias didácticas gamificadas y emoción estudiantil. Encontrando que elementos de diseño como la narrativa, los puntos, entre otros, promueven la presentación de diversas emociones que contribuyen a la motivación estudiantil facilitando el proceso de aprendizaje.

### Abstract

*This research seeks to understand the impact of gamification on student's emotion as a motivator of learning based on emotional design. The methodology was based on the systematized model of Grant and Booth, (2009). As results, 26 scientific articles on the implementation of gamified products were obtained, which served as input to establish the relationship between the design of gamified teaching strategies and student's*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*emotion. Finding than design elements such as the narrative, the points, among others, facilitate the presentation of various emotions that contribute to student's motivation facilitating the learning*

### Objetivo general

- Comprender la incidencia de la gamificación en la emoción estudiantil como motivador del aprendizaje a partir de los procesos relacionados con el diseño emocional.

### Objetivos específicos

- Identificar los elementos de diseño emocional en estrategias didácticas gamificadas.
- Analizar la relación entre el diseño de estrategias didácticas gamificadas y emoción estudiantil.

### Marco teórico

#### Diseño Emocional

El diseño emocional se concibe de acuerdo con Conejera, Vega, Villaroel y Wong (2005), como: "aquellos aspectos del diseño de productos que crean lazos con el usuario que van más allá de lo racional" (p. 17).

De esta manera el diseño emocional se configura en la comprensión no solo de las características de la población objetivo, si no también en el entendimiento de sus necesidades y motivaciones que permiten generar un vínculo profundo entre los procesos psicológicos de la persona y el diseño particular de un producto.

#### Gamificación y Diseño

La gamificación se entiende como:

"El uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión". (Llorens, Gallego, Villagrà, Compañ, Satorre y Molina, 2016)

En este sentido los productos gamificados, en el contexto educativo, presentan un modelo de diseño, relacionado con la estructura del juego y su adaptación al objetivo





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

de aprendizaje, conformado por los siguientes elementos: *Dinámicas*: se entienden como los elementos que influyen en las motivaciones intrínsecas del jugador, por ejemplo la narrativa, el sentido de progreso, el reconocimiento, la recompensa, la cooperación, el altruismo o la competencia. *Mecánicas*: refiere a las reglas y los retos que propone el juego. Se pueden mencionar entre ellas la recolección de objetos, las clasificaciones, los niveles, la retroalimentación, los premios, los turnos, entre otros. *Componentes*: se constituyen como elementos base que dan estructura a un juego, como: los avatares, las insignias, las luchas contra jefes, colecciones, combate, desbloqueo de contenidos, regalos, tablas de líderes, niveles, puntos, conquistas, gráficas sociales, equipos y mercancías virtuales (Hunicke, LeBlanc, y Zubek, 2004).

No obstante, el proceso de creación de estrategias didácticas gamificadas, involucra el diseño instruccional, propio de la pedagogía, en el que se establece un objetivo de aprendizaje el cual permea las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego, de tal forma que se cumple con un producto atractivo para el estudiante que le permite mediante su interacción, adquirir un contenido específico o fortalecer una habilidad particular (Garmen, Rodríguez, García – Redondo y San Pedro – Veledo, 2019).

### Metodología

En la presente investigación se implementó el enfoque sistematizado de Grant y Booth, (2009), mediante el desarrollo de las siguientes fases: 1. Búsqueda, se seleccionaron palabras clave como “gamificación”, “gamificación y educación superior”, las cuales fueron ingresadas en las bases Web Of Science y SCOPUS; 2. Evaluación, se obtuvieron 489 artículos científicos, de los cuales 264 no abordaban la gamificación en escenarios educativos, 59 documentos no tocaban el tema de gamificación en niveles de la educación superior y 75 escritos presentaron la característica de pertenecer a revistas Q3 y Q4 con menos de diez citas obteniendo 101 documentos, de los cuáles 26 abordan la implementación de estrategias didácticas gamificadas y su relación con la emoción estudiantil; 3. Análisis, se elaboró una matriz de revisión con las siguientes características: nombre de los autores, año de la publicación, título del artículo, nombre de la revista, número y volumen, URL o DOI, objetivos, metodología abordada, resultados y conclusiones. 4. Síntesis, se elaboró una matriz, que identifica los tipos de emoción, mediante elementos del diseño de la estrategia didáctica gamificada; 5. Elaboración de tabla final de emociones estudiantiles y elementos de diseño propios de la estrategia gamificada en contextos de educación superior.



## Resultados (parciales o finales)

### Análisis de las publicaciones

La revisión de los 26 artículos científicos arrojó que el 72% pertenecen a revistas categorizadas en Q1, seguido por el 17% de revistas Q2, finalizando con el 8% en revistas Q3 y un 3% en revistas Q4. En cuanto al número de publicaciones en el período de análisis, se observa un incremento en el año 2018 con un 42%, seguido por los años 2016 y 2015 con el 14% (Figura 1). Finalmente, los artículos analizados se concentran en 13 revistas, donde el 31% de estudios realizados fueron publicados por *Computers and Education*, seguido por las revistas *IEEE Transactions on learning technologies*, *Medical Education* e *International Journal of Educational Technology in Higher Education* con una participación del 6% cada una (Figura 2).

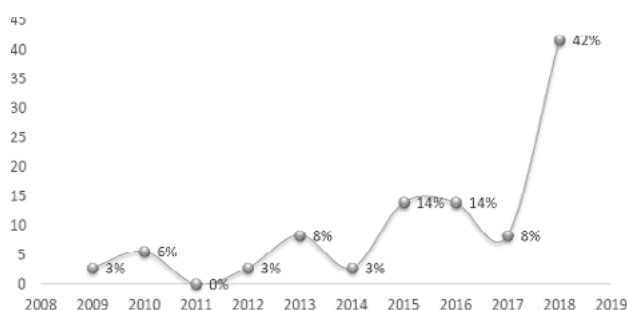


Figura 1. Distribución de artículos de investigación por año. Fuente: Elaboración propia

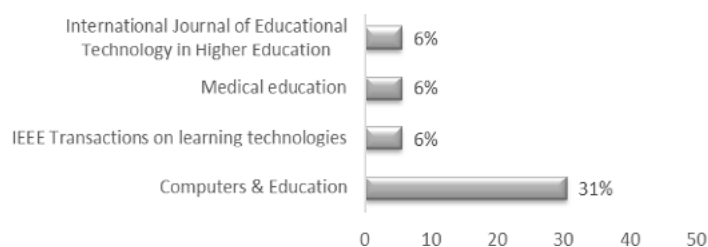


Figura 2. Revistas de mayor publicación. Fuente: Elaboración propia

### Identificación y categorización del tipo de emoción estudiantil potenciado por el diseño de estrategias didácticas gamificadas

Actualmente, se encuentra que la interacción entre el estudiante y la estrategia didáctica gamificada (diseño visual, narrativa, retos, premios), promueve la



presentación de emociones ligadas con la alegría o la sorpresa convirtiéndose en un factor de motivación intrínseca para la adquisición de conocimientos o habilidades, como lo expresa Valencia (2019a) como parte de los beneficios que propician el uso de la gamificación en la relación enseñanza – aprendizaje (Valencia 2019b). No obstante, no se presentan estudios en el que se identifique el tipo de emoción potenciada mediante la aplicación de un producto gamificado. Teniendo en cuenta lo anterior, se identifica que los componentes propios de los juegos, activan tipos particulares de motivación (Intrínseca o Extrínseca), lo que permite activar emociones como la alegría, la tristeza, el miedo, la sorpresa, la ira y el desagrado, logrando mantener comportamientos y cogniciones que afianzan el aprendizaje del estudiante (Tabla 1).

Tabla 1. Tipo de emoción potenciada mediante el uso de estrategias didácticas gamificadas

| Componentes<br>Diseño<br>Gamificación                                               | Tipo de<br>Motivación | Autores                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Emoción<br>generada                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| <b>Diseño de<br/>Interfaz (Forma,<br/>Color, sonido)<br/>Narrativa</b>              | Intrínseca            | Aparicio et al (2018); Ge (2018); van Roy y Zaman (2018); Hanus y Fox (2015); Reid et al (2015); Erhel y Jamet (2013); Tan (2018); Adukaite et al (2017); Poondej y Lerdpornkulrat (2016); Ab. Rahman et al (2018); Torres et al (2016); Aşıksoy, (2018); Blevins et al., (2017); Nebel et al., (2017); Rutledge et al., (2018) y Sánchez-Martín et al., (2017) | Alegría<br>Tristeza<br>Miedo<br>Sorpresa<br>Ira<br>Desagrado |
| <b>Tabla de<br/>posiciones<br/>Puntos<br/>Premios<br/>Insignias<br/>Competencia</b> | Extrínseca            | Aldemir, et al (2018); Ding, et al (2018); Kyeswki y Krämer (2018); Gallegos et al (2017); Bovermann et al (2018); Huang y Hew (2018); Aşıksoy (2018); Chapman y Rich (2018); Carvalho-Filho et al (2018); Montes-González et al (2018); Aguilar et al (2015).                                                                                                  |                                                              |

Fuente: Elaboración propia.

## Referencias bibliográficas

- Ab. Rahman, R., Ahmad, S. & Hashim, U.R. (2018). *The effectiveness of gamification technique for higher education students engagement in polytechnic Muadzam Shah Pahang, Malaysia*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 15(1). 1 – 16. Doi: <http://dx.doi.org/10.1186/s41239-018-0123-0>



- Adukaite, A., van Zyl, I., Er, Ş. & Cantoni, L. (2017). *Teacher perceptions on the use of digital gamified learning in tourism education: The case of South African secondary schools*. Computers and Education, 111. 172-190. Doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2017.04.008>
- Aguilar, S. J., Holman, C., & Fishman, B. J. (2015). *Game-inspired design*. Games and Culture, 13(1), 44-70. Doi: <https://doi.org/10.1177/1555412015600305>
- Aldemir, T., Celik, B., & Kaplan, G. (2018). *A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course*. Computers in Human Behavior, 78, 235-254. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.001>
- Aparicio, M., Oliveira, T., Bacao, F., & Painho, M. (2018). *Gamification: A key determinant of massive open online course (MOOC) success*. Information & Management, 56(1), 39-54. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.im.2018.06.003>
- Aşıksoy, G. (2018). *The effects of the gamified flipped classroom environment (GFCE) on students' motivation, learning achievements and perception in a physics course*. Quality and Quantity, 52. 129-145. Doi: <http://dx.doi.org/10.1007/s11135-017-0597-1>
- Blevins, A.E., Kiscaden, E. & Bengtson, J. (2017) *Courting Apocalypse: Creating a Zombie-Themed Evidence-Based Medicine Game*. Medical Reference Services Quarterly, 36(4), 313-322. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/02763869.2017.1369239>
- Bovermann, K., Weidlich, J. & Bastiaens, T. (2018). *Online learning readiness and attitudes towards gaming in gamified online learning – a mixed methods case study*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 15(1). Doi: <http://dx.doi.org/10.1186/s41239-018-0107-0>
- Carvalho-Filho, M.A., Santos, T.M., Ozahata, T.M. & Cecilio-Fernandes, D. (2018). *Journal Club Challenge: enhancing student participation through gamification*. Medical Education, 52(5). 551. Doi: <http://dx.doi.org/10.1111/medu.13552>
- Chapman, J.R. & Rich, P.J. (2018). *Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best?* Journal of Education for Business, 93(7). 314-321. Doi: <http://dx.doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687>
- Conejera, O., Vega, K., Villaroel, C., y Wong, C. (2005). *Diseño Emocional Definición, Metodología y Aplicaciones*. Universidad Tecnológica Metropolitana.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Recuperado de: [https://www.academia.edu/34159865/Dise%C3%B1o\\_Emocional\\_Definici%C3%B3n\\_metodolog%C3%ADa\\_y\\_aplicaciones](https://www.academia.edu/34159865/Dise%C3%B1o_Emocional_Definici%C3%B3n_metodolog%C3%ADa_y_aplicaciones)

- Ding, L., Er, E., & Orey, M. (2018). *An exploratory study of student engagement in gamified online discussions*. Computers & Education, 120, 213-226. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.007>
- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). *Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness*. Computers & Education, 67(67), 156-167. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.019>
- Gallegos, C., Tesar, A. J., Connor, K., & Martz, K. (2017). *The use of a game-based learning platform to engage nursing students: A descriptive, qualitative study*. Nurse Education in Practice, 27, 101-106. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2017.08.019>
- Garmen, P., Rodríguez, C., García-Redondo, P., y San Pedro – Veledo, J., (2019). *Inteligencias múltiples y videojuegos*. Comunicar, (58). 95-104. Doi: <https://doi.org/10.3916/C58-2019-09>
- Ge, Z. (2018). *The impact of a forfeit-or-prize gamified teaching on e-learners' learning performance*. Computers & Education, 126, 143-152. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.009>
- Grant, M. J. & Booth, A. (2009) *A typology of reviews: an analysis of 14 review types and associated methodologies*. Health Information and Libraries Journal, 26. Doi: <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). *Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance*. Computers & Education, 80, 152-161. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Huang, B. & Hew, K.F. (2018). *Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activity completion and quality of artifacts*. Computers and Education, 125. 254-272. Doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.018>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. In Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence. San Jose, CA.



- Kyeswki, E. & Krämer, N.C. (2018). *To gamify or not to gamify? An experimental field study of the influence of badges on motivation, activity, and performance in an online learning course*. Computers & Education, 118, 25 - 37 Doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.006>
- Llorens, F., Gallego, F. Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, R. y Molina, R. (2016). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas*. Revista VAEP-RITA. 14. (1). 25 – 32. Recuperado de: <http://repositorio.grial.eu/handle/grial/676>
- Montes-González, J. A., Ochoa-Angrino, S., Baldeón-Padilla, D. S. y Bonilla-Sáenz, M. (2018). *Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales*. Educación y Educadores, 21(3), 388-408. Doi: <https://doi.org/10.5294/edu.2018.21.3.2>
- Nebel, S., Schneider, S., Beege, M., & Rey, G. D. (2017). *Leaderboards within educational videogames: The impact of difficulty, effort and gameplay*. Computers & Education, (113), 28-41. doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.011>
- Poondej, C. & Lerdpornkulrat, T. (2016). *The development of gamified learning activities to increase student engagement in learning*. Australian Educational Computing, 31(2). Recuperado de: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-development-of-gamified-learning-activities-to-Poondej-Lerdpornkulrat/d6921ac0724ee4554a9f2e0de566521c8a311f21>
- Reid, A., Paster, D., & Abramovich, S. (2015). *Digital badges in undergraduate composition courses: Effects on intrinsic motivation*. Journal of Computers in Education, 2(4), 377-398. Doi: <https://doi.org/10.1007/s40692-015-0042-1>
- Rutledge, C., Walsh, C.M., Swinger, N., Auerbach, M., Castro, D., Dewan, M., Khattab, M., Rake, A., Harwayne-Gidansky, I., Raymond, T.T., Maa, T. & Chang, T.P. (2018). *Gamification in action: Theoretical and practical considerations for medical educators*. Academic Medicine, 93(7), 1014-1020. Doi: <http://dx.doi.org/10.1097/ACM.0000000000002183>
- Sánchez-Martín, J., Cañada-Cañada, F. & Dávila-Acedo, M.A. (2017). *Just a game? Gamifying a general science class at university: Collaborative and competitive work implications*. Thinking Skills and Creativity, 26, 51-59. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2017.05.003>





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

- Tan, L. (2018). *Meaningful gamification and students' motivation: A strategy for scaffolding reading material*. Online Learning, 22(2), 1-16, Doi: <https://doi.org/10.24059/olj.v22i2.1167>
- Torres, A., Romero, L., Pérez, M. & Björk, S. (2016). *Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA)*. Revista Complutense de Educación, 29(1), 129. Doi: <https://doi.org/10.5209/RCED.52117>
- Valencia, L. (2019a). *Gamificación como Estrategia Didáctica en Educación Superior: Fortaleciendo la Motivación Estudiantil*. I Semana Universitaria de Asturias. Evento llevado a cabo en Bogotá, Colombia.
- Valencia, L. (2019b). *Gamificación en Educación Superior: Beneficios en la relación enseñanza – aprendizaje*. Revisión de Literatura. I Simposio de Desarrollo Humano y Felicidad. Simposio llevado a cabo en Bogotá, Colombia.
- van Roy, R., & Zaman, B. (2018). *Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time*. Computers & Education, 127, 283-297. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.018>





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## Diseñando para todos a través del Diseño Universal

### Design for everyone, through Universal Design

Aguilar Tobin, Mónica del Carmen

#### Palabras clave:

Diseño Universal,  
inclusión,  
discapacidad,  
educación

#### Keywords

*Universal design,  
inclusion, disability,  
education.*

#### Resumen

El diseño tiene una responsabilidad social, que es la que tenemos todos aquellos que estamos involucrados con las disciplinas proyectuales. Vivimos en un mundo donde todo ensambla, pertenece y ajusta, la verdadera habilidad del diseñador consiste en diseñar un ambiente donde todos tengan cabida, pertenezcan y puedan habitar, independientemente de sus condiciones. Los seres humanos, especialmente aquellos con capacidades diferentes, no debieran de recurrir a diseños especiales para poder tener acceso a la circulación, a la comunicación o a la información. Los ambientes deben de estar diseñados para todos, sin excepciones.

Los programas educativos actuales deben de contemplar principios de diseño que cumpla con las características incluyentes, que respeten los derechos humanos, que sigan las pautas que debe atender un diseñador para cumplir con los principios del diseño universal.

#### Objetivo general

El objetivo de este trabajo es aplicar en el aula de Diseño Gráfico los principios del Diseño Universal, generando ambientes, programas, información y tecnología accesible que puedan ser utilizados de manera equitativa por todas



116



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

las personas -en la mayor extensión posible- de manera segura y autónoma sin necesidad de adaptaciones especiales.

### Marco teórico

#### El diseño universal como instrumento de accesibilidad

En los últimos años, la esperanza de vida de las personas en promedio, ha aumentado considerablemente. A principios del siglo XX, la esperanza de vida humana promedio era de solo 47 años, en la actualidad ha aumentado a 76, esto debido a los avances de las investigaciones en medicina y tecnología. También, debido a esto, las personas con discapacidad han aumentado su promedio de vida. Esto se refleja en una población mundial de mayor edad y con mayores discapacidades, que necesitan de una movilidad, de un consumo, y de un hábitat, como todos los demás.

Estos esfuerzos, han dado como resultados grandes avances y legislaciones, como la Convención sobre los Derechos de las personas con discapacidad y protocolo facultativo, aprobados el 13 de diciembre de 2006, (ONU, 2006).

En esta convención, además de establecer que todas las personas con discapacidad gozan de todos los derechos humanos y libertades fundamentales, se establece y se precisan las esferas en las que se necesita introducir adaptaciones para que estas personas puedan ejercer de manera efectiva sus derechos.

Hoy, nos desplazamos en ciudades totalmente diferentes de las de hace un siglo, las personas con alguna discapacidad, o sin ella, hoy viven más tiempo y exigen una mejor calidad de vida, son consumidores de diseño, ya no son una minoría insignificante, merecen ser respetados y reconocidos. Instalaciones, dispositivos, productos, servicios, mensajes, deben de ser diseñados para una población cada vez más diversa, con necesidades diferentes. El diseño universal proporciona un plan para una máxima inclusión.

Atendiendo a este panorama, un grupo de investigadores de North Carolina State University, entre ellos diseñadores, arquitectos, ingenieros, entre otras disciplinas, establecieron los Principios de diseño Universal, con el fin de brindar a los usuarios bienes, servicios, tecnologías e información que puedan ser utilizados de manera equitativa (Connell et al., 1997).

Según Ron Mace, uno de los creadores del concepto de diseño universal, podemos definir a este como el diseño de productos y entornos que pueden ser utilizados





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

por todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación o diseño especializado (The Center for Universal Design, 2008).

### Metodología

Lo que caracterizó al proyecto, es el reto que implica diseñar un sistema de información señalética atendiendo los principios del Diseño Universal, esto con el fin de que la información proporcionada en los diferentes espacios, pueda ser percibida por cualquier tipo de público, que bajo circunstancias ordinarias sean usuarios de los espacios, independientemente de sus capacidades físicas o intelectuales.

Para la realización de este trabajo, se hizo una selección de lugares donde se pudiera desarrollar un proyecto de señalética incluyente, aplicando los principios del diseño universal. Utilizando una metodología de un diseño centrado en el usuario, donde se pudieran comprender los usos, limitaciones y obstáculos a los que se pueden enfrentar los usuarios con distintas capacidades de movilización y sensoriales. Los equipos de estudiantes realizaron visitas a los diferentes lugares, observaron la circulación del lugar, su afluencia, iluminación, accesibilidad, así como el tipo de usuarios que predomina.

Una vez que tuvieron la información adecuada, estuvieron trabajando en la propuesta que pudiera satisfacer las necesidades del mayor número de usuarios posibles, brindando la información necesaria de manera correcta. El proceso creativo seleccionado fue "Design thinking" por lo que trabajaron primero que nada empatizando con el proyecto, para después idear una solución la cual fue prototipada y evaluada. Algunos equipos se vieron en la necesidad de volver al segundo paso después de la evaluación, y seguir de nuevo con los pasos.

### Resultados (parciales o finales)

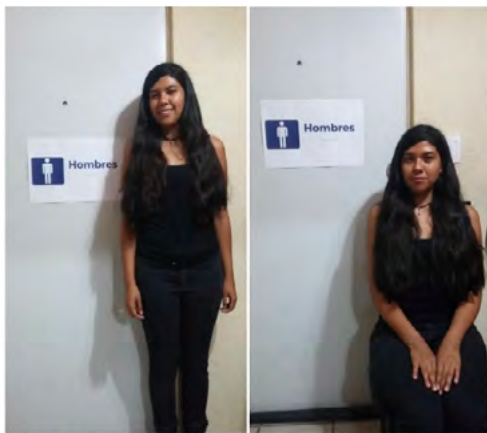
Cada uno de los equipos realizó propuestas distintas de acuerdo al tipo de usuario que circulaba en el lugar elegido para su proyecto. Se realizaron desde mapas hápticos, hasta banners electrónicos y señales rotuladas en braille. El aprendizaje principal consistió en el hecho de que el estudiante se consideró apto para realizar una aportación útil a la movilidad de las personas en situación vulnerable. Su reflexión acerca de que casi no se diseña pensando en una totalidad se considera muy importante y que se verá reflejada en sus próximos proyectos.

El trabajo de campo donde experimentaron como usuarios, empatando las necesidades del lugar con las necesidades del usuario, resultó muy enriquecedor



para la parte creativa del proyecto, ya que se tienen mucho más claros los problemas que se tienen que resolver.

Los prototipos que hicieron y que se evaluaron calificando su legibilidad, alturas, manejo, iluminación, dieron pie a que el resultado final resulte a prueba de fallos. Fue muy enriquecedora también la investigación que tuvieron que hacer en cuanto a materiales y a instalaciones. En general, es un proyecto que saca al estudiante de su zona de confort en muchos sentidos, pero que aporta mucho a su manera de proyectar para un determinado público.



Persona 3  
Edad: 22 años  
Estatura: 1.72 cm

Figura 1. Prueba de altura en una señalización. Fotografía E. Enriquez.



Figura 2. Prueba de legibilidad y distancias para banner electrónico. Fotografía M. Aguilar.

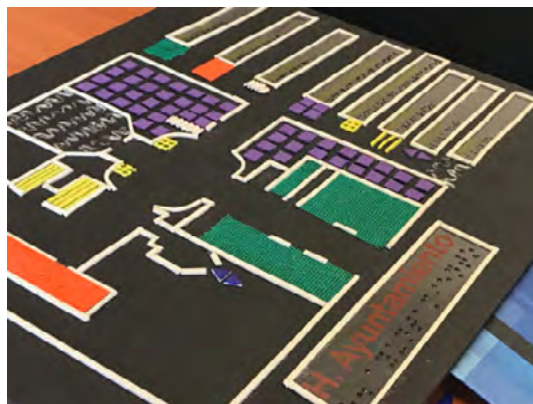


Figura 3. Mapa háptico de Palacio Municipal. Fotografía M. Aguilar.





Figura 4. Reglamento a altura de mesa para la Alberca Olímpica Universitaria con sistema braille . Imagen, I. González.

## Referencias bibliográficas

- Connell, B.R., Jones, M., Mace, R., Mueller, J., Mullick, A., Ostroff, E. Sanford, J. ..., & Vanderheiden, G. (1997). *Los principios del diseño universal*. Versión 2.0. North
- Organización de las Naciones Unidas (2006). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y Protocolo Facultativo*. Recuperado de <http://www.un.org/spanish/disabilities/default.asp?navid=13&pid=497>
- The Center for Universal Design (2008). *About the center: Ronald L. Mace*. Recuperado de [https:// projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about\\_us/usronmace.htm](https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_us/usronmace.htm)



# Dispositivo protésico como medio que potencia habilidades deportivas

## Prosthetic as a means that enhances sports skills

González Rico, Mónica Paola<sup>a</sup>

### Palabras clave:

Prótesis, biomecánica,  
movilidad

### Keywords

*Prosthetics,  
biomechanic, mobility*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Mónica Paola González,  
Diseñadora Industrial  
Magíster en Ciencias  
Biomédicas- UNIANDÉS,  
UTADEO, Bogotá, Colombia

[monicap.gonzalezr@  
utadeo.edu.co](mailto:monicap.gonzalezr@utadeo.edu.co)

### Resumen

El diseño de prótesis y dispositivos para la movilidad que apoyan el desempeño cotidiano de las personas, para facilitar su inclusión social y ocupacional, mediante el desarrollo procesos de innovación y generación de productos de diseño, como tecnologías asistidas; para este proyecto, se trata de identificar oportunidades de diseño, generar prototipos que estén en contacto directo con el cuerpo, para ser utilizados en escenarios de actividad física y ser evaluados. Para esto, he tenido en cuenta como diseñadora, la relación con los usuarios y sus necesidades las cuales he procurado traducirlas en lenguajes morfológicos de diseño y objetos que integran la funcionalidad tecnológica con los factores estéticos y ergonómicos, para generar diseño con calidad.

### Abstract

*The prostheses design and mobility devices that support people's daily performance, to facilitate their social and occupational inclusion, through the development of innovation processes and generation of design products, such as assistive technologies; For this project, it is about identifying design opportunities, generating prototypes that are in direct contact with the body, to be used in physical activity scenarios and to be evaluated. For this, I have been as a designer, the relationship with users and their needs which I have tried to translate into morphological*





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*design languages and objects that integrate technological functionality with aesthetic and ergonomic factors, to generate quality design.*

### Objetivo general

En este proyecto se plantea el desarrollo de un dispositivo protésico dirigido a un deportista paralímpico quien practica ciclismo de pista. Es un diseño individualizado, surge a partir de la proporción de la extremidad superior de la persona. El diseño se sugiere como un dispositivo que simula un pinza tridigital de la mano que se adapta como sujeción a una empuñadura, en este caso al timón de la bicicleta.

### Marco teórico

Diseñar dispositivos protésicos para el cuerpo, centrados en seres humanos, abordando los aspectos fundamentales desde la concepción hasta la especificación y creación de piezas finales a partir de la experiencia del usuario en conceptos de diseño. Esto me ha permitido fortalecer conocimientos en diseño para ofrecer a la comunidad académica la posibilidad de diseñar e indagar estrategias para desarrollo de productos relacionados con el cuerpo y entornos centrados en seres humanos.

### Movilidad en el cuerpo del ser humano

Autores como Erikson (1902-1994) y Piaget (1896 – 1980) consideran que para el desarrollo de una persona, es muy importante lograr autonomía corporal y adquirir habilidades motrices para el desplazamiento; por otra parte, la movilidad en el individuo es indispensable para el desarrollo psico-social necesario en los procesos de aprendizaje; según Piaget (1957), la movilidad interviene en el desarrollo de la personalidad en los seis primeros estadios, en los cuales se adquieren las habilidades necesarias para continuar la vida como joven y adulto, y estar en capacidad de ganar autonomía, independencia y madurez. Durante la adolescencia, se presentan muchos cambios físicos y en la transición a la vida adulta, la imagen del cuerpo es lo más importante, contribuyendo al desarrollo de la personalidad del adolescente, Novotny M. P. (1992).

### Recuperación del cuerpo

La recuperación de una persona que pierde una extremidad, es un proceso complejo que requiere aportes multidisciplinarios, no solo del personal médico que participa (como ortopedistas, fisiatras, terapeutas), sino de diseñadores e ingenieros quienes, gracias a sus conocimientos en tecnología, pueden intervenir en la investigación y desarrollo de dispositivos que favorezcan la inclusión de las personas con





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

discapacidad en la movilidad (Ríos, 2005). El proceso de recuperación motriz de la persona implica una nueva adaptación funcional a su entorno y medio social, mediante el uso de un elemento artificial; estos son los dispositivos protésicos para la movilidad, que le ayudan a integrarse, activa y productivamente a su comunidad, lo que finalmente constituye la meta del proceso.

### Biomecánica

La función biomecánica de la mano es la de unir el antebrazo a la extremidad distal que en este caso es la mano, como órgano especializado del cuerpo que nos permite la ubicación espacial, y generar fuerzas prensiles para manipular objetos y desempeñarnos en actividades de la vida diaria.

Asimismo, la mano nos permite interactuar con el entorno generando fuerza para realizar funciones delicadas como de esfuerzo físico. (Nordin M., 2004, pg. 371)

De esta manera, el ciclismo cumple un papel fundamental para las personas en condición de discapacidad y/o amputación, debido a que es un ejercicio que no es demandante en cuanto a esfuerzos a nivel de miembros inferiores, como correr, saltar y además provee bienestar psicológico para quien lo practica. (Springer Barbara, pg. 79).

El ciclismo, ha contribuido a la recuperación de la población como los veteranos de guerra, de las fuerzas militares como de civiles que han sido víctimas de la violencia.

En cuanto a la postura corporal, la posición correcta de la bicicleta va a ser fundamental para prevenir lesiones y mejorar el desempeño aerodinámico para el pedaleo, le permitirá concentrarse en el pedaleo y lograr el máximo rendimiento en el desempeño deportivo. Gordillo, Y. A. (2011).

En este caso, la posición del ciclista en el timón, se dispone una vez estabilizada la postura en el sillín, acompañada de la flexión del tronco, genera una flexión entre 20 y 30 grados en los codos.

La posición del timón, también se relaciona con la posición del tronco flexionado, con respecto a la horizontal y se genera un ángulo aproximado de 45°, el timón soporta el 40% del peso del cuerpo, en el caso de la prótesis, ésta debe soportar el 20% del peso del ciclista durante el pedaleo. Olivito, J. M. C. (1986).

### Metodología

Todo esto demanda de metodologías basadas en investigación del usuario que van a partir de la identificación de necesidades en entornos cotidianos pertinentes, para





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

caracterizar las preferencias, capacidades y demandas a configurarse en los diseños; que sean consecuentes con el acceso a espacios e interfaces adaptadas a aspectos de ergonomía corporal, de manera que se refuercen la identificación y la inclusión del usuario en las propuestas. A continuación hago referencia de pasos y procesos que se han tenido en cuenta para diseñar y desarrollar dispositivos protésicos para el cuerpo.

- I. Proceso de ideación.** Convencionalmente se hace la identificación de las necesidades de las personas, a fin de estipular los requerimientos deseados, desempeño y riesgos a enfrentar por del dispositivo a diseñar. Como herramienta de diseño se fabrica un prototipo tridimensional y funcional, a escala real para definir detalles de componentes, estructura, forma y superficies. Esto permite comunicar, valorar y entender las necesidades de la persona según los requerimientos de diseño. Criterio formal: se desarrollan maquetas y modelos análogos a escala natural de del cuerpo humano que representa el movimiento.
- II. De profundización y análisis.** A partir de procesos iterativos, se definen las condiciones de movilidad y desempeño para considerarlas en el diseño, como las características estructurales y físicas del diseño del dispositivo y la modularidad de los componentes.
- III. Especificación y verificación con el usuario.** Para el diseño en detalle del producto se hace necesario hacer un prototipo protésico de la persona, para obtener una guía y un elemento dónde desarrollar las intervenciones de diseño, de acuerdo con los criterios establecidos previamente.
- IV. Testeo biomecánico.** Valoración biomecánica, a partir del patrón de movimiento de la persona en su práctica y gesto deportivo. Se elaboran nuevos prototipos para experimentar el desempeño de los dispositivos protésicos en los usuarios durante la biomecánica del deporte.

### Prototipos de detalle y desarrollo

Los prototipos sirven como herramienta de representación real como una muestra física que permite observar detalles y predecir la posible producción industrial. Para evaluar su viabilidad como nuevo producto ante la comunidad médica, técnica, entrenadores y de usuarios.

El trabajo interdisciplinario en el diseño de productos protésicos busca evitar el reduccionismo en el proceso, ya que sin ser concebidos netamente con carácter técnico, como productos de consumo que garanticen su desempeño por largo





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

tiempo, deben permitir complacer al usuario desde una configuración amable, con nuevas experiencias de uso, como actividades lúdicas y desempeños en la vida diaria.

Los componentes protésicos deben absorber cargas en actividades recreativas con impacto como Montar en bicicleta o en moto; existen ejercicios que evalúan la coordinación y la fuerza del miembro protésico que se implementaron para probar habilidades y desempeños en el uso.

### **Resultados (parciales o finales)**

Dentro de la configuración del diseño es importante la apariencia externa del diseño en materiales flexibles, blandos y suaves que ayuda a distribuir las presiones en la piel sin producir fatiga y se ajusta a las formas anatómicas del cuerpo. Se han implementado materiales de bajo costo para el proceso de prototipaje, los cuales tienen buena capacidad para el copiado del molde, funcionan como aislante térmico y se utilizan convencionalmente en las prótesis. Las superficies internas son de neopreno ideal para absorber impactos de los movimientos involuntarios de la persona.

El diseño de un producto protésico de carácter inclusivo es ciertamente más efectivo en términos de satisfacción si se tiene en cuenta la apreciación funcional de la población a la cual va dirigido; es, además, mucho más deseado si se tienen en cuenta las apreciaciones emocionales sobre las implicaciones sociales y personales del producto.

El diseño de un producto protésico ha resultado estética y funcionalmente atractivo para la persona, lo cual hace que se logre plenamente el objetivo de inclusión. Es así como desde el diseño se van acercando las diferencias hasta volver atractivas aún las discapacidades de individuos en una sociedad, sin acentuar las distancias. Lo anterior es una prueba de la importancia del diseño centrado en el ser humano.

Con este trabajo se espera motivar a los estudiantes y profesores de los distintos programas de diseño para que se continúe con la investigación de innovación e invención académica en el ámbito universitario, Figura 1.



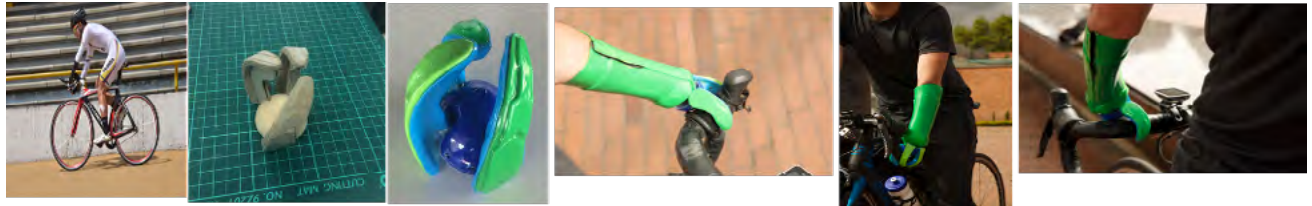


Figura 1. Proceso de prototipado y comprobación con usuario. Fuente Propia

### Referencias bibliográficas

- Bejarano Hernández, E. (2010). *Minas Antipersona, Su Relación con el Conflicto Armado y la Producción de Narcóticos en Colombia (Landmines, Armed Conflict and the Production of Drugs in Colombia)*.
- Chakraborty, J. K., & Patil, K. M. (1994). *A new modular six-bar linkage trans-femoral prosthesis for walking and squatting*. *Prosthetics and orthotics international*, 18(2), 98-108.
- De Pratt McGrath Escala Visual Análoga 1993
- Donker, S. F., & Beek, P. J. (2002). *Interlimb coordination in prosthetic walking: effects of asymmetry and walking velocity*. *Acta Psychologica*, 110(2), 265-288.
- Ellepola, W., & Sheredos, S. J. (1992). *Report on the evaluation of the VA/Seattle below-knee prosthesis*. *Journal of rehabilitation research and development*, 30(2), 260-266.
- Gailey Robert S. Ph.D. PT (2001). *Ten Exercises Designed to Maximize Prosthetic Foot Performance O&P World Linking Orthotic and Prosthetic World*. Sumer Vo. 4 No 3.
- Hagberg E., Berlin O.K. Penstrom P. (1992). *Function after Trough-knee compared with below-knee and above-knee amputation*, *ISPO*, Vol 16, No.3.
- Hill-Watson Selena, (1994). *Report on the evaluation of the DAV/Seattle Knee*, *Journal of rehabilitation Research and Development*, Vol 31, No.1.
- Kapandji A.I. (1998). *Fisiología articular 2 Miembro inferior*. Ed. Medica Panamericana – Malione. Madrid España.  
<http://guardian.curtin.edu.au/cga/data/>
- Medina, R. F. (2006). *Estructuras adaptables*. Univ. Nacional de Colombia.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Strait, E. (2006). *Prosthetics in developing countries*. Prosthetic Resident.

Sulfikar Amir . "Rethinking Design Policy in the Third World ", Design Issues, Vol. 20, No. 4 (Autumn, 2004), pp. 68-75, <http://www.jstor.org/stable/1512003> (consultado el 17 de marzo de 2014)

Walsh, N. E., & Walsh, W. S. (2003). *Rehabilitation of landmine victims: the ultimate challenge*. Bulletin of the World Health Organization, 81(9), 665-670.

Webster, J. B., Levy, C. E., Bryant, P. R., & Prusakowski, P. E. (2001). *Sports and recreation for persons with limb deficiency*. Archives of physical medicine and rehabilitation, 82, S38-S44.

Wilson, P. E. (2002). *Exercise and sports for children who have disabilities*. Physical medicine and rehabilitation clinics of North America, 13(4), 907-923.





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## Formulación de una propuesta para el fortalecimiento de los PISE

### Formulation of a proposal for the strengthening of PISE

Camargo Lamo, Jorge Eliécer<sup>a</sup>. Carvajal Cantor,  
Sandra Patricia<sup>b</sup>. Zipa Patiño, Olga Lucía<sup>c</sup>.

#### Palabras clave:

Aprendizaje basado en  
problemas orientado  
por proyectos,  
pedagogía en diseño,  
proyecto integrador  
de semestre

#### Keywords

*Project-based  
problem-based  
learning, design  
pedagogy, semester  
integration on project.*

#### Sobre los autores:

<sup>a, b, c</sup> Fundación Universitaria  
del Área Andina.  
Facultad de Diseño,  
Comunicación y Bellas  
Artes. Bogotá, Colombia.

[jcamargo@areandina.edu.co](mailto:jcamargo@areandina.edu.co)  
[scarvajal@areandina.edu.co](mailto:scarvajal@areandina.edu.co)  
[ozipa@areandina.edu.co](mailto:ozipa@areandina.edu.co)

#### Resumen

El Proyecto Integrador de Semestre (PISE) es una experiencia de aula de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, con múltiples logros, sin la consolidación adecuada de productos que fortalezcan el grupo de investigación; se requiere mayor socialización del conocimiento y obras generadas. Se proyecta la elaboración de una propuesta que fortalezca los PISE, mediante la recopilación de la información, analizando su evolución, proceso y productos realizados. Se describe el desarrollo a partir de la observación y aplicación de cuestionarios y se espera que la propuesta contribuya a que los PISE se afiancen como una estrategia de creación de productos resultados de la generación de nuevo conocimiento y fortalecimiento de las capacidades investigativas de docentes y estudiantes.

#### Abstract

*The Semester Integrator Project (PISE) is a classroom experience of the Faculty of Design, Communication and Fine Arts, with multiple achievements, without the adequate consolidation of products that strengthen the research group; greater socialization of knowledge and generated works is required. The development of a proposal that strengthens the PISE is projected,*



125



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*through the collection of information, analyzing its evolution, process and products made. The development is described based on the observation and application of questionnaires and the proposal is expected to contribute to the PISE consolidate as a strategy for creating products resulting from the generation of new knowledge and strengthening the research capacities of teachers and students.*

### Objetivo general

- Formular una propuesta para el fortalecimiento de los Proyectos Integradores de Semestre (PISE) de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes.

### Objetivos específicos

- Comprender la evolución y desarrollo de los PISE de la facultad, desde sus inicios hasta la actualidad.
- Analizar la metodología usada para el desarrollo de los diferentes proyectos PISE realizados en la facultad.
- Diseñar una estrategia de optimización de los procesos de los PISE de la facultad en sus diferentes etapas.

### Marco teórico

El diseño, su alcance y misión como campo del conocimiento, responde a la forma como se enseña e incentiva a los estudiantes a desarrollar su aprendizaje. La Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, forma profesionales que intervienen diferentes contextos, ya que el diseño se manifiesta en todos los campos de la actividad humana, se orienta al futuro y hace referencia a la innovación. El acto proyectual trae al mundo algo nuevo y/o resignifica lo existente, apunta a la acción eficaz y la interacción usuario - artefacto (Gui Bonsiepe, 2005) y los proyectos PISE responden a diferentes contextos articulados a las líneas de investigación. Prácticas como consultorías, obras, piezas museográficas, pasarelas, exposiciones externas logran impactos significativos en personas y entidades involucradas en los proyectos.

El PISE como propuesta curricular, se fundamenta en el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) Orientado por Proyectos partiendo del modelo de Aalborg Universitet en Dinamarca (Guerra, Rodríguez-Mesa, González y Ramírez, 2017). En este modelo los estudiantes experimentan la participación y reflexión, comprenden procesos sociales desde una postura crítica, construyen propuestas que mejoren el mundo. (Facultad de Educación, citado por Guerra et. al, 2017). El modelo de





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

ABP se centra en el estudiante que investiga, integra teoría y práctica y aplica conocimientos y habilidades para solucionar problemas (Savery, 2015). Los participantes son agentes de cambio que trabajan con otros y usan su creatividad para dar soluciones a problemas (Armitage, Pihl & Ryberg, 2015). Dentro del ABP es fundamental el rol del estudiante, seleccionando el problema y/o los métodos para su resolución (Kolmos, 1996). Responde a principios teóricos: aprendizaje basado en la formulación de problemáticas, procesos de aprendizaje dirigidos por los participantes; aprendizaje basado en la experiencia, interdisciplinariedad y trabajo de grupos (Kolmos, 2004). Se prioriza el análisis con los docentes, el aprendizaje autónomo e interdependiente, capacidad comunicativa, sistematización de información, equidad entre contenidos temáticos, procesos de aprendizaje y pensamiento crítico.

### Metodología

Respecto al trabajo por proyectos, Kolmos (2004) manifiesta que: se entiende como una forma de organizar los procesos de aprendizaje, resultado de una elaboración grupal amplia y compleja. Permite la creación de condiciones para el aprendizaje con procesos tanto individuales como colectivos, tanto activos como inactivos. Con la aplicación de este enfoque en la facultad, se pretende estimular a los estudiantes en la investigación formativa a través de un proceso de trabajo colaborativo e interdisciplinario con conciencia crítica y argumentativa para construir un nuevo conocimiento entre todos.

Por la naturaleza del proyecto la metodología de la investigación tiene un enfoque cualitativo, con un diseño de investigación no experimental, descriptivo.

La población de estudio son los estudiantes, docentes de la facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes y actores externos que hayan participado o participen en proyectos PISE.

La muestra se basa en todos los documentos a los que se tiene acceso, relacionados con los proyectos integradores de semestre de la facultad, se realiza un muestreo no probabilístico por conveniencia a través de instrumentos de análisis de contenidos, observación y cuestionarios mediante el siguiente procedimiento:

1. Recopilación de la información existente de los PISE que se han desarrollado en la facultad desde sus inicios hasta el momento actual.
2. Sistematización de la información recolectada listando todos los productos generados a través de los PISE en la facultad y determinar su estado actual.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

3. Realización de acciones de recopilación de experiencias e impresiones de los PISE con diferentes actores involucrados en los proyectos en diferentes etapas.
4. Análisis de la información recopilada.
5. Generación de un documento que compile el proceso de los PISE en la facultad y los productos que se han generado durante su trayectoria.
6. Diseño de una estructura para la propuesta de fortalecimiento de los PISE de la facultad a partir de la información recopilada y su posterior análisis y discusión.

### Resultados (parciales o finales)

Para el desarrollo de la investigación se tuvo en cuenta la experiencia tanto de estudiantes como docentes. A 151 estudiantes de los programas de Diseño Gráfico, Diseño de Modas (programas profesionales) y Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual se les aplicó una encuesta. Los datos obtenidos muestran que los proyectos integradores de semestre han contribuido a fortalecer el autoaprendizaje a través del análisis y la comprensión de contextos sociales y culturales, lo que ha desarrollado la conciencia crítica, mejora de las competencias argumentativas, aplicación de diferentes metodologías de diseño lo que optimiza los procesos creativos y el desarrollo técnico propio de su disciplina siendo el trabajo colaborativo e interdisciplinar un factor positivo para integrar conceptos y gestionar proyectos.

Es importante destacar los resultados obtenidos y las temáticas trabajadas en el PISE cada semestre, porque desde su planificación ha buscado ser pertinentes con las líneas de investigación de la facultad: Patrimonio y cultura, Diseño e Innovación, Comunicación Interactiva y Pedagogía en Diseño; con el objetivo siempre de fomentar la investigación-creación en nuestros estudiantes y vincularlos desde los inicios de su carrera profesional con el entorno y con otras instituciones para aportar desde su experiencia proyectos significativos que aporten a la sociedad. Se puede citar el trabajo colaborativo con el Dr. Jorge Reynolds Pombo, la Fundación Leucas, Canoas entre otras. De acuerdo a lo anterior y a los objetivos trazados, se han visualizado tanto las virtudes como los aspectos a replantear, que se presentan como oportunidades de mejora para adoptar en la propuesta con el fin de construir estrategias curriculares y pedagógicas que optimicen y fortalezcan su impacto.





Figura 1. Socialización del análisis de la información.



Figura 2. Fase de Diseño. Pruebas de prototipo. Foto: Daniel León



Figura 3 y 4. Fase de Implementación. Exposición. Créditos: Juan David Peña, Jorge Eliécer Camargo

## Referencias bibliográficas

Armitage, A., Pihl, O & Ryberg, T. (2015). *PBL and Creative Processes*. Journal of Problem Based Learning in Higher Education, 3(1), I-IV. Recuperado de: <https://journals.aau.dk/index.php/pbl/article/view/1199/986>



## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

- Bonsiepe, G. (2005). *Las siete columnas del diseño*. (G. Bonsiepe, Ed.), Del objeto a la interfase (Onix Aceve). La Habana, Cuba.: Impreso en los talleres del Comité Ejecutivo del Consejo de Ministros.
- Guerra, A., Rodríguez-Mesa, F., González, F. A., & Ramírez, M. C. (red.) (2017). *Aprendizaje basado en problemas y educación en ingeniería*. Recuperado de [http://vbn.aau.dk/files/262849868/Latin\\_Case\\_online.pdf](http://vbn.aau.dk/files/262849868/Latin_Case_online.pdf)
- Kolmos, A. (1996). *Reflections on Project Work and Problem-based Learning*. European Journal of Engineering Education, 21(2), 141-148. doi: 10.1080/03043799608923397
- Kolmos, A. (2004). *Estrategias para desarrollar currículos basados en la formulación de problemas y organizados en base a proyectos*. Educar 33, 77-96. Recuperado de <http://reforma.fen.uchile.cl/Papers/Estrategias%20para%20desarrollar%20curr%C3%ADculos%20-%20Kolmos.pdf>
- Larmer, J. (2018). *Project-Based Learning in Social Studies*. Social Education 82(1), 20-23. Recuperado de: <https://www.socialstudies.org/publications/socialeducation/january-february2018/project-based-learning-in-social-studies>
- Savery, J., R. (2015). *Overview of problem-based learning: definitions and distinctions*. En Walker, A., Leary, H., Hmelo-Silver, C., & Ertmer, P. A. (Ed)., Essential readings in [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KhF-BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Problem+Based+Learning&ots=awk7u\\_iCUo&sig=o\\_EBo6GQiv\\_cq5WAllyYiv\\_y-UCQ#v=onepage&q=Problem%20Based%20Learning&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KhF-BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Problem+Based+Learning&ots=awk7u_iCUo&sig=o_EBo6GQiv_cq5WAllyYiv_y-UCQ#v=onepage&q=Problem%20Based%20Learning&f=false)





ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO

## Diseño y transformación social: enfoques y agendas emergentes design and social transformation: approaches and emergent agendas

Rincón Quijano, Edgard David<sup>a</sup>.

### Palabras clave:

Diseño para la transformación social, Diseño social, Diseño para la innovación social, Diseño ontológico, Diseño Transicional

### Keywords

*Transitional Design, Social Design, Designs for Social Innovation, Ontologic Design, Transitional Design*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Universidad del Norte  
Escuela de Arquitectura,  
Urbanismo y Diseño  
Barranquilla, Colombia

[edgard@uninorte.edu.co](mailto:edgard@uninorte.edu.co)

### Resumen

La práctica del diseño ha cambiado la forma de nuestro entorno natural y la manera en la que nos relacionamos. Sin embargo, recientemente esa transformación, es aun más fuerte para quien ejerce el acto de diseñar, quien hoy se encuentra fluctuando entre agendas de trabajo, en las que sus capacidades para solucionar problemas y dar sentido al resultado de su proceso sirven a una agenda difusa.

Lejos del deseo por un determinismo para cuarto orden del diseño, ésta ponencia busca exponer la naturaleza transitoria de la actual crisis ontológica de diseñador. Sus efectos deben concentrarse en una construcción dialógica desde enfoques, perspectivas y agendas en constante emergencia y renovación.

### Abstract

*The practice of design has shaped our natural environment and way to relate to each other. But nevertheless, This transformation is even stronger upon whoever designs and now is fluctuating between work agendas, in which the own capacity to solve problems and make sense to the process and results of his doing serves to a diffuse agenda.*

*Far from determining the design of the fourth order, this lecture aims to expose the transitory nature of the ontological crisis of the designer. Given that, its effects*



134



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

*must concentrate on a dialogical construction from perspectives, focus and agendas on constant renovation and emergency.*

### Introducción

Hoy en el ejercicio de los enfoques emergentes del diseño como agenda de transformación social, existe una tensión constante generada entre una práctica prolífica y una teoría emergente, en la que los diseñadores son transformados a medida que pretenden transformar la sociedad. Existen dos aspectos fundamentales para generar éstas tensiones: el primero es la diversidad de enfoques para la práctica del diseño de la transformación social, estos resultan tan variados como problemáticas existan en el entorno complejo de la sociedad, pero que también reposicionan su sentido conforme se profundiza en ellos. El segundo, corresponde a las agendas de la transformación social, las cuales son emprendidas con entusiasmo por diseñadores expertos y difusos (Manzini, 2015b) como propuesta de viaje y destinación de su condición de agentes de cambio.

El marco de trabajo expuesto aquí, pretende estimular la reflexión acerca de la forma en la cual practicantes e investigadores nos desenvolvemos en sistemas sociotécnicos complejos (P. H. Jones, 2014), que vienen transformando la inercia del impulso inicial brindado por un advenimiento instrumental tras el surgimiento del *Design Management* (Best, 2006) y el *design thinking* (Brown, 2008), no como planteamientos sino como prácticas populares del dominio de la disciplina.

Si bien lo anterior puede suponer que se está denunciando un reduccionismo de las formas del diseño participativo, como lo hizo Ezio Manzini (2013) al hacer un llamado a abrazar la complejidad de las tareas dispuestas para el diseño para la innovación social; realmente es un cuestionamiento acerca de nuestra capacidad de agenciamiento en una escala comunal, independiente del enfoque y ámbito de trabajo.

Los cuestionamientos del actuar proponen también una postura ética y una práctica reflexiva (Schön, 1983). El *ethos* del diseñador se ve comprometido en las escalas comunales, diseñar con y en comunalidad representa a menudo una indeterminación ontológica, un ser moldeado en sus experiencias y de rumbo flexible, que diseña mientras su actuar lo diseña (Escobar, 2016), quizá una prueba más de una redundancia implícita en el término coloquial de Diseño Social.

Existen también efectos del tiempo sobre la práctica, hoy pueden definirse como inmersiva o de intervención, pero la presencialidad del diseñador se extiende más allá de su actuar cuando como producto surge un conocimiento tácito compartido





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

(Polanyi, 1966). Es decir, la permanencia del ejercicio del diseño de transformación social va más lejos del acto propio y se extiende al uso de las mediaciones que logra el diseñador.

¿Quiénes somos los diseñadores de la transformación social? ¿Cuáles son nuestros propósitos y metas? ¿Cómo y con quién trabajamos?, son preguntas habituales frente al espejo de los proyectos que respondemos con actitud práctica desde sus efectos en la situación social. Así, un esfuerzo por precisar sus características, como el realizado en el libro *transformational design* (Wolfgang, Zerwas, & Von Alshem, 2015), reúnen condiciones aparentemente comunes a las prácticas desde los testimonios de diversos autores, tal como ocurriría con la exégesis de un practicante, diseñador prolífico y versátil al transmitir sus experiencias vividas. Resulta entonces difícil separar las especificidades de cada ejercicio de la construcción de una nueva delimitación de un dominio.

En resumen, la cuestión aparentemente no trata solo del ser y sino de estar. La naturaleza de la transformación de la sociedad implica entonces: cambiar las formas de los diseñadores y de los asuntos que pretenden abordar; pero paradójicamente, estos asuntos continuamente cambiantes le redefinen al punto que puede pensarse que no tienen ya una forma que les defina, sino que tienen la probabilidad de estar allí en medio de una forma emergente de la sociedad, efímera al verla desde el siguiente proyecto. Estas condiciones de tránsito y estado, hoy invitan a la discusión sobre las capacidades transformadoras del diseñador, sus evidencias y comportamientos, al concentrar sus esfuerzos en un objetivo social y dispersar su autonomía disciplinar.



136

### Desarrollo de la ponencia

**Profe:** Hoy hablaremos de la diferencia entre forma y figura.

**Ernesto:** claro profe, estar en forma es tener buena figura, pero ino son lo mismo!

**Profe:** No me refiero a esas formas ni figuras.

**Ernesto:** ¿hay otras?

**Profe:** ¡claro! existen como conceptos, la figura es un área delimitada con una línea, mientras que si esta figura recibe volumen y grosor pasa a ser una forma

**Ernesto:** ósea ¿toda forma fue una figura?

**Profe:** pues no lo sé en realidad.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

**Ernesto:** *pues en la realidad no podría ser, porque en la realidad no hay líneas.*

**Profe:** *¿cómo que no hay? ¿Y las líneas en el pavimento en la calle?*

**Ernesto:** *pues tienen el grosor de la pintura además de una longitud y un ancho en la vía*

**Profe:** *pero si las ves desde el cielo, puedes ver una figura en la ciudad.*

**Ernesto:** *¿entonces para ver figuras hay que volar?*

**Profe:** *no, puedes imaginártelas.*

**Ernesto:** *¿ósea que las figuras son imaginadas y las formas reales?*

**Profe:** *pues son conceptos ... pero hoy quien aprendió fui yo*

**Ernesto:** *¿Qué aprendió profe?*

**Profe:** *que una cosa es lo que uno se imagina y otra que ocurre.*

**Ernesto:** *¿Como así, profe?*

**Profe:** *pues no todos los días estoy en forma para lidiar con estas figuras.*

### Tránsitos

En el diseño para la transformación social, resulta complejo identificar las diferencias entre las prácticas de un diseñador a otro; sin embargo, la forma final con la cual transformar la sociedad, pareciera ser claramente unificadora. Sin embargo, no todos los imaginarios de transformación son los mismos, esta diferencia oculta, producto de la condición transitoria de la transformación sugiere una disposición de estos órdenes del diseño hacia un dialogo.

Lo anterior, supone que el diseñador se encuentra a sí mismo en un estado transición, de sus modos habituales de práctica y ámbitos temáticos de trabajo; incorporando un reconocimiento y participación de otros diseños y maneras de diseñar, las cuales en algunos contextos resultan ser predominantes. De igual manera, entre el diseño realizado por un diseñador novato o empírico que no tenga entrenamiento profesional, hacia el de un diseñador entrenado y profesional, diseño difuso y experto respectivamente (Manzini, 2015a)

Los Diseñadores profesionales se encuentran especialmente en un estado de transición ontológica como consecuencia de un movimiento a través de los enfoques sociales de su práctica; la cual fluctúa entre la proyección de soluciones, la





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

generación de cambio, la construcción de sentido y la transformación de la sociedad (Buchanan, 2015; Escobar, 2016; J. C. Jones, 2009; Krippendorff, 1989). Por tanto, la indeterminación del ser adquirida durante tal recorrido es intensificada por la naturaleza sistemática y compleja de la crisis ambiental y social que atraviesa nuestra civilización; en la cual el diseño ha tenido rol protagónico.

Más recientemente, resulta difícil pensar en transiciones sin interpretar que definen una dimensión política también. Entonces se define tránsito, que parece una apertura a la diversidad del diseño, no en sus finalidades sino en sus tradiciones, el cual puede transformar la relación hegemónica del diseño y sus autonomías más coloniales: un diálogo entre el norte global y el sur global (Escobar, 2018; Fry, 2017; Gutiérrez, 2016).

Con lo anterior presente, entender las capacidades requeridas del diseñador en la ejecución de proyectos para la transformación social, podría validar las intervenciones fundamentadas en el codiseño, el diseño participativo y la cocreación como modelos de intervención social explícita (Aguilar Idáñez, 2013), además de brindar comprensión acerca de ésta práctica ocupacional del diseñador experto en un momento de transición entre los paradigmas de la cultura del diseño (Irwin, 2015a) y los estándares socioeconómicos contemporáneos.

### Enfoques

Afinar la posición del lente frente a las acciones del diseñador sin perder sentido de la sociedad implica asumir una o varias posturas frente a la transformación de la sociedad. En tal sentido, las mas habituales son las de que definen la transformación en una relación de causa o consecuencia del acto de diseñar; sin embargo tal deducción tiene un profundo sentido desde las condiciones del medio y de quienes se relacionan en él. Para los aspectos sociales, podría pensarse que si hay suficientes personas y éstas se relacionan de una misma manera existe una transformación de todos; sin embargo existen otros tres niveles de ésta ecología, una primera referida a las redes de éstas relaciones e interacciones individuales, una segunda que relaciona distintas poblaciones, en las cuales las relaciones de competitividad o colaboración emergen para el aprovechamiento de los recursos disponibles, y finalmente una que define una relación de balance y autoregulación desde una perspectiva sistémica (Krippendorff, 1989).

Otra forma de enfocar es metodológica, verlo como proceso que articula la práctica y la investigación en diseño (Fals Borda, 2008; Sanders & Stappers, 2014, p. 33), para ésta aproximación se pueden mirar las relaciones entre los técnicos, instrumentales,





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

metódicos y metodológicos del actuar del diseñador que transforma la sociedad; din embargo, lo que ha hecho atractiva ésta aproximación es la posibilidad de la participación, en la cual quien interviene es activo en la transformación mientras investiga su realidad simultáneamente.

Una tercera aproximación para encaminar el actuar transformador del diseño es una interpretación como orientación vocacional, laboral u ocupacional del acto de diseñar; en el cual las prácticas permanecen pero que fácilmente logran encausarse a otros propósitos, incluso de mayor complejidad (J. C. Jones, 2009, p. 6), La anterior supone que las apropiaciones de los siguientes campos de actuación se dan de manera fluida pero que en detalle requieren de un sentido autocrítico de ésta actuación. Con éstas aproximaciones se emprende el tránsito en las complejidades de diseñar en el amplio espectro de la sociedad, circular desde la formulación de soluciones hasta poder reflexionar sobre la nueva forma que adquirió la sociedad, sin duda una oportunidad para definirse como agente de cambio y posterior transformación.

Las posturas del diseño para la transformación son tan diversas como los vectores del tránsito de los diseñadores que las asumen. Por tanto, el diseñador como agente de transformación social es determinado por su capacidad para actuar y su agenda, como lo que busca lograr con esas capacidades (Mendoza, 2015). Esto adquiere otro grado de complejidad cuando su agenda no involucra únicamente su actuación, sino la de otros individuos, artefactos y discursos como escenario para la ejecución de intervenciones de diseño (Storni, 2015).

La anterior interpretación, desde el diseño de los principios de la Teoría de Actor Red, supone que el tránsito por la transformación social busca la concentración de posturas afines. El tránsito de la práctica del diseño dentro de los enfoques emergentes del diseño se realiza a través de la configuración de los símbolos, las cosas, la acción y el pensamiento, entendidos como los dominios disciplinares del diseño gráfico, el diseño industrial el diseño para la interacción y el diseño del entorno respectivamente (Buchanan, 2001, 2015). Por su parte, la descripción categórica del diseño tradicional, entendido como de primer orden, el diseño de producto y servicio, como de segundo orden, y el diseño para la transformación organizacional en un tercer orden y el diseño para la transformación social como un cuarto orden (Jones, 2009).

Para 2014, el manifiesto de DesignX describió la oportunidad para que los diseñadores formulen soluciones a parte de los problemas complejos de la sociedad, ser partícipes de las decisiones en los procesos de cambio; a través de experiencias





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

inter y transdisciplinarios (Friedman et al., 2014). Esta evolución del enfoque social del diseño descrita por el diseño crítico (Papanek, V., & Fuller, 1972) hace un llamado al activismo a través del diseño, pero resulta difícil omitir los valores generalizantes y coloniales de esta convocatoria. Por su parte, el llamado a emprender estudios críticos en diseño como una nueva autonomía (Escobar, 2018) presenta una agenda de renovación transnacional.

### Agendas

Las agendas pueden ser en sí interpretaciones de representatividad del cambio y la transformación. Los objetivos que se pretende cumplir como agente resultan ser también estados a los que se quiere llegar (Mendoza, 2015, p. 81), en tal medida existe una dualidad de sentido en la perspectiva de la capacidad agentiva del diseñador puesto que es tanto una definición del ser hacer, ésta definición de base ontológica que logra hoy unir epistemologías alternativas como los de Tony Fry y planteamientos biológicos como los de Gadamer o Heidegger sobre la actuación humana, son un panorama para Escobar (2016) relacional y ontológico.

Si bien los aspectos más notables del diseño para la transformación social los roles asumidos por el diseñador con finalidades sociales. En su libro, *Diseño social. Enfoques, conceptos y proyectos de diseño industrial*, las investigadoras Bastidas-Pérez y Martínez (2016) realizan una revisión importante de los conceptos del diseño social, e identifican tres dimensiones relevantes en esta faceta del ejercicio del diseño y del diseñador como su agente. A la primera, referida a la responsabilidad social del diseño, "ética disciplinar", la señalan como:

Llamado ético profesional es conciliar y articular estas dos cualidades del diseño (impulso del consumo y valor social del producto) con aquellos que no son los consumidores, compradores o clientes. Así, es posible generar provecho económico para los clientes, sin ampliar la destrucción del entorno y la desigualdad social.

*A este desafío John Thackara (Thackara, 2005) lo ha denominado "diseño consciente": un modo de trabajar apoyado en la ética y la responsabilidad como orientadoras de las decisiones de diseño, sin oponerse a la innovación y al desarrollo tecnológico que la sociedad necesita. (Bastidas & Martínez, 2016, p.17)*

La segunda gira alrededor del diseño para la innovación y el cambio social sostenible, y tiene que ver, principalmente, con un rol del diseñador como facilitador de dinámicas de innovación social emergentes. Si bien el papel del diseñador cambia notablemente bajo este enfoque, su principal supuesto es el de ser un potenciador





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

e influenciador en la difusión, la cual ayuda a que los actores sociales, inmersos en una de esas dinámicas emergentes, pasen de ser relativamente marginales, a ser difundidos y sostenibles. Lo anterior supone un ejercicio de activación de comunidades creativas, la facilitación de organizaciones colaborativas, el fortalecimiento operativo de nuevas normativas y regulaciones por medio de nuevos utensilios, o servicios como bienes participativos para el establecimiento social de otras formas de hacer.

La tercera, al contemplar la relación entre diseño y activismo-diseñador ciudadano, plantea:

*El rol de diseñador se puede hallar en la activación y dinamización del pensamiento crítico en la sociedad. El diseño activista se ejerce desde la construcción de herramientas para la información, formación y participación de los ciudadanos, consumidores y usuarios. Así mismo, plantea nuevas formas de bienestar social y sirve de cauce a la expresión de la crítica y a la denuncia social, al presentar y visibilizar asuntos que son ignorados, marginados o bloqueados. (Bastidas & Martínez, 2016, p. 19)*

Dentro de las dimensiones descritas puede verse que los campos de acción del diseño y los diseñadores infieren, con mayor frecuencia, ejercicios de interacción explícita con la sociedad, en los cuales su trabajo social es parte del desarrollo y se encuentra en constante búsqueda de expresar la forma dentro de cada uno de estos ejercicios.

Asimismo, en Latinoamérica y particularmente en Brasil, esta condición característica de la transformación ontológica del diseñador de transformar y ser transformado, ha encontrado coherencia en las posturas emancipatorias de la decolonialidad (Fals Borda, 1980; Freire, 1974) para hallar nuevas identidades a través de procesos que desde la Investigación-acción puedan trascender el determinismo de las diferentes agendas por interpretar en los enfoques emergentes del diseño, por ejemplo: las del Diseñador Crítico (Papanek, V., & Fuller, 1972) "Diseñador Consciente" (Thackara, 2005), Diseñador para la Innovación Social (Manzini, 2015a; Meroni, 2007), Diseñador de la Transición (Escobar, 2016; Irwin, 2015b; Tonkinwise, 2016), Diseñador Activista (Fuad-Luke, 2009) Diseñadores Estratégicos del cuarto orden (Buchanan, 2015; J. C. Jones, 2009; P. H. Jones, 2014) el Diseñador X (Friedman et al., 2014; Norman & Stappers, 2015), entre otros.



141



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Conclusiones

Finalmente, ¿existe una forma para la transformación? ¿Es tan solo una figura para delimitar un actuar? Estas preguntas nos remontan a llevar las indagaciones del Profe y Ernesto a una resolución; sobre las formas que se mueven entre su ámbito conceptual, teórico y sus realidades más sensibles. Durante su diálogo los significados se transforman, entran y salen de la realidad, trascienden la instrucción y basta con preguntarse ¿quién se transformó, el Profe o Ernesto? Cuantas formas tomaron es su actuar. Aunque parece una fluctuación y de lo literal a lo abstracto, de lo personal a lo universal; este ejercicio dialógico permite percibir la fragilidad de las formalidades preestablecidas conllevan a formas inéditas de la conversación se emprenden en libertad sin perder el foco, pero desdibujan las titularidades. Quizá en el diálogo está la solución en un acto de sentipensar y compartencia del ser y hacer.

En la indagación colectiva, requerida en el diseño para la transformación social, se sugiere que el diseñador adopte actitudes propias del método dialógico, como el reconocimiento explícito e igualitario de la práctica y la teoría, abstención de juicios deónticos o maniqueos de las formas indagación y la valoración del potencial de mejora promovido por el diálogo de dos formas de conocimiento (Mårtensson & Lee, 2004) En las concepciones que provienen de autores como Habermas, Freire, Schültz, Berger y Luckmann, Mead y Garfinkel se fundamenta una metodología dialógica; esto reconoce que existe una acción comunicativa en la que se toma una postura crítica, naturalmente subjetiva, la cual construye conocimiento en la interacción con otros gracias a la apreciación de su cotidianidad, diversa en sus expectativas y afectaciones sociales (Gómez Alonso & Elboj Saso, 2017).

Asumir las formas transitorias para realizar una transformación social involucra un cambio de la forma de actuar. Contrario a la primera impresión, en la que ejercicio del diseño para la transformación social es un cambio de campo, resulta ser una variación del dominio, desde actuar como adjudicador de recursos (Simon, 1968), que lleva a determinar el manejo de las materias primas, procesos, procedimientos y técnicas, hacia disponer de la capacidad que reside en las formas de actuar de manera diversa, grupal, comunitaria y comunal; que permiten diseñar una sociedad en general, más allá de organizaciones con beneficios sociales (Mathers, 2014).

En consecuencia, la adopción de éstas formas de ser configuran una reorientación del diseño de una dualidad hacia una "relacionalidad", definida por Escobar (2016) como un fundamento para un diseño en transición; y que antepone a las técnicas dialógicas como condiciones mínimas del ritmo de reflexión-acción que aporta al cambio en una relación simétrica de los participantes, que además los incorpora





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

como sujetos que actúan y piensan en su propia investigación (Fals Borda, 1980; Sanders & Stappers, 2014).

En efecto, las intervenciones de diseño corresponden a procesos de intervención social explícitos (Aguilar Idáñez, 2013), donde la aparición de un agente externo de cambio puede generar la transformación (Calderón Salazar, Zuljevic, & Huybrechts, 2018) al estructurar y participar de la realización de indagaciones colectivas. Su resultado pretende convertirse en conocimiento distribuido, cuya naturaleza tácita reside en los artefactos y ecofactos empleados por los participantes dentro de la intervención.

Sin embargo, esta práctica es ampliamente criticada por sus cualidades coloniales y potencialmente opresoras. Superar el intervencionismo es parte usual de la discusión dentro de las diferentes posturas del diseño para la transformación social; pero las soluciones empleadas en su práctica continúan siendo metodológicas e instrumentales. Desde el ámbito metodológico sus raíces están en la integración de los usuarios a los procesos de diseño y que dieron los fundamentos para el diseño participativo, el codiseño (B-N Sanders & Jan Stappers, 2008).

Recientemente la hibridación de métodos de diseño con métodos de investigación-acción e investigación Acción Participativa (Haj-Bolouri, Bernhardsson, & Rossi, 2016; Madden, Cadet-James, Atkinson, & Watkin Lui, 2014) evidencia que la participación de este tipo de intervenciones ha surgido una transformación de estar centrada en los problemas a solucionar hacia centrarse en los aspectos positivos de las acciones previas (Gergen, 2007); para efectos de este proyecto, lo diseñado previamente (como proceso y resultados). Lo anterior, representa muchas de las cualidades propias de las intervenciones apreciativas (Varona Madrid, 2007) como lo son la simultaneidad de cambio e intervención, motivación poética, construcción de imaginarios anticipatorios, imaginación positiva, cuestionamiento empoderador, sinergia de la capacidad colectiva, ejemplaridad y libertad de elección.

Desde el ámbito instrumental, las soluciones provienen de las herramientas empleadas para el diseño participativo y colaborativo como estrategia de apropiación de sus resultados en sistemas sociotécnicos complejos (Mejía et al., 2018) En otras palabras, el prolífico uso y generación de Cajas de Herramientas apela no solo a la agilidad técnica, sino al carácter persuasivo del diseño mismo en estos instrumentos (Buchanan, 1985). Sondas y prototipos a menudo se concentran en la vinculación de sus participantes al comienzo del proceso como probable garantía de sus efectos futuros de transformación.





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Lejos del deseo por un determinismo para cuarto orden del diseño, reconocer la naturaleza transitoria de la actual crisis ontológica de diseñador y sus efectos, permiten hoy concentrarse en una construcción dialógica desde enfoques, y agendas en constante emergencia y renovación desde el actuar y el ser que imagina destinos y transita la realidad para alcanzarlos.

### Bibliografía

- Aguilar Idáñez, M. J. (2013). *Trabajo social*. Concepto y metodología. Cuadernos de trabajo social. Madrid: Ediciones Paraninfo.
- B-N Sanders, E., & Jan Stappers, P. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Bastidas Pérez, A., & Martínez, H. R. (2016). *Diseño Social*. Enfoques, conceptos y proyectos de diseño industrial. Bogotá D.C, Colombia.
- Best, K. (2006). *Design management: managing design strategy, process and implementation*. AVA publishing.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Retrieved from [www.hbr.org](http://www.hbr.org)
- Buchanan, R. (1985). *Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice*. Source: Design Issues (Vol. 2). Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/pdf/1511524.pdf?refreqid=excelsior%3A288bbf9e14c675a842fe33c812a44c9c>
- Buchanan, R. (2001). *Design Research and the New Learning Published by : The MIT Press Stable URL : http://www.jstor.org/stable/1511916 and the New Learning*. Design Issues, 17(4), 3–23.
- Buchanan, R. (2015). *Worlds in the Making: Design, Management, and the Reform of Organizational Culture Worlds in the Making 5*. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2015.09.003>
- Calderón Salazar, P., Zuljevic, M., & Huybrechts, L. (2018). *Southern manners in northern lands: Design interventions for autonomía*. Strategic Design Research Journal, 11(2), 103–114. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2018.112.06>
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño*. La realización de lo cumunal. (Cristobal Gnecco, Ed.) (1st ed.). Popayán: Editorial Universidad del Cauca.



- Escobar, A. (2018). *Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field*. Strategic Design Research Journal, 11(2), 139–146. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2018.112.10>
- Fals Borda, O. (1980). *La ciencia y el pueblo: nuevas reflexiones*. In M. C. Salazar (Ed.), *La investigación-acción participativa. inicios y desarrollos* (pp. 59–75). Caracas: Editorial LaboratorioEducativo.
- Fals Borda, O. (2008). *Orígenes universales y retos actuales de la IAP (investigación acción participativa)*. Peripetias, 110.
- Freire, P. (1974). *Pedagogía del oprimido*. (Siglo XXI, Ed.) (13th ed.).
- Friedman, K., Lou, Y., Norman, D. A., Stappers, P. J., Voûte, E., & Whitney, P. (2014). *Design X*, (December), 1–3.
- Fry, T. (2017). *Design for/by "The Global South."* Design Philosophy Papers, 15(1), 3–37. <https://doi.org/10.1080/14487136.2017.1303242>
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism*. Malta: earthscan.
- Gergen, K. J. (2007). *Construccionismo social, aportes para el debate y la práctica*. (A. M. Estrada & S. Diazgranados, Eds.).
- Gómez Alonso, J., & Elboj Saso, C. (2017). *El giro dialógico de las ciencias sociales: hacia la comprensión de una metodología dialógica*. Acciones e Investigaciones Sociales, (12), 77. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_ais/ais.200112194](https://doi.org/10.26754/ojs_ais/ais.200112194)
- Gutiérrez, A. (2016). *Diseños de los Sures: Una actualización*. Encuentros Cardinales: Acentos y Matices Del Diseño, 16–40. Retrieved from [http://www.utadeo.edu.co/files/node/publication/field\\_attached\\_file/pdf-encuentros\\_cardinales\\_pag\\_web-17-.pdf](http://www.utadeo.edu.co/files/node/publication/field_attached_file/pdf-encuentros_cardinales_pag_web-17-.pdf)
- Haj-Bolouri, A., Bernhardsson, L., & Rossi, M. (2016). *PADRE: A method for participatory action design research*. In Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). [https://doi.org/10.1007/978-3-319-39294-3\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-39294-3_2)
- Irwin, T. (2015a). *Design and Culture*. Design and Culture, 7(2), 229–246. <https://doi.org/10.1080/17547075.2015.1051829>
- Irwin, T. (2015b). *Transition design: A proposal for a new area of design practice, study, and research*. Design and Culture, 7(2). <https://doi.org/10.1080/17547075.2015.1051829>





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

- Jones, J. C. (2009). *Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0*. NextD Journal, especial i(March), 1–12. Retrieved from <http://www.nextd.org>
- Jones, P. H. (2014). *Systemic Design Principles for Complex Social Systems*, 91–128. [https://doi.org/10.1007/978-4-431-54478-4\\_4](https://doi.org/10.1007/978-4-431-54478-4_4)
- Krippendorff, K. (1989). *On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition That "Design Is Making Sense (Of Things)."* Design Issues, 5(2), 9. <https://doi.org/10.2307/1511512>
- Madden, D., Cadet-James, Y., Atkinson, I., & Watkin Lui, F. (2014). *Probes and prototypes: A participatory action research approach to codesign*. CoDesign, 10(1), 31–45. <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.881884>
- Manzini, E. (2013). *Against post-it design: to make things happen* No Title. Retrieved October 1, 2019, from <https://www.desisnetwork.org/2013/12/04/against-post-it-design-to-make-things-happen/>
- Manzini, E. (2015a). *Design, When Everybody Designs*. Cambridge: MIT press.
- Manzini, E. (2015b). *Diseño, cuando todos diseñan*. Una introducción al diseño para la innovación social, 137.
- Mårtensson, P., & Lee, A. S. (2004). *Dialogical Action Research at Omega Corporation*. MIS Quarterly, 28(3), 507–536. <https://doi.org/10.2307/25148648>
- Mathers, J. (2014). *Design intervention: the remit of designers now stretches beyond traditional categories*. so what is design, (3), 24–29.
- Mejía, G. M., Nazir, C., Malina, R. F., Topete, A. G., Londoño, F. C., Roldán, A. F., ... Silveira, J. (2018). *An emerging role for design methods in transdisciplinary practice*. Proceedings of the 24th International Symposium on Electronic Art ISEA2018, 67–71.
- Mendoza, J. C. (2015). *Semiótica del diseño con enfoque agentivo: condiciones de significancia en artefactos de uso*. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Meroni, A. (2007). *Creative Communities - People inventing sustainable ways of living*. (edizioni polidesign, Ed.), Work. Markku Wilenius Pavel Antonov Melita Rogelj Emilie Lemaire. <https://doi.org/10.4135/9781412971959.n84>



- Norman, D., & Stappers, P. J. (2015). *DesignX: Complex Sociotechnical Systems*. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2016.01.002>
- Papanek, V., & Fuller, R. B. (1972). *Design for the real world*. Thames and Hudson.
- Polanyi, M. (1966). *The tacit dimension*. (A. Sen, Ed.). University of Chicago Press. Retrieved from [https://books.google.com.co/books/about/The\\_Tacit\\_Dimension.html?id=zfsb-eZHPy0C&redir\\_esc=y](https://books.google.com.co/books/about/The_Tacit_Dimension.html?id=zfsb-eZHPy0C&redir_esc=y)
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2014). *From Designing to Co-Designing to Co-Designing to Collective Dreaming: Three Slices in Time*. *Interactions*, 21(6), 24–33. <https://doi.org/10.1145/2670616>
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner : How Professionals Think in Action*. asic Books; Edición: 1 (23 de septiembre de 1984).
- Simon, H. (1968). *Las ciencias de lo artificial*. MIT press.
- Storni, C. (2015). *Notes on ANT for designers: ontological, methodological and epistemological turn in collaborative design*. *CoDesign*, 11(3–4), 166–178. <https://doi.org/10.1080/15710882.2015.1081242>
- Thackara, J. (2005). *In the Bubble: Designing in a Complex World*. The MIT Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Tonkinwise, C. (2016). *Design Studies — What Is it Good For ?* *Design Studies – What Is it Good For ?*, 7075(November).
- Varona Madrid, F. (2007). *Intervención Apiciativa*. *Investigación y Desarrollo*, 15(2), 394–419.
- Wolfgang, J., Zerwas, S., & Von Alshem, K. (2015). *Transformation Design: Perspectives on a New Design Attitude - Google Livros*. Birkhäuser Basel.



# “Lecciones de cosas”: objetos, educación y experiencia corporal

## Lecciones de cosas: Objects, Education and Bodily Experience

Pedraza Gómez, Zandra<sup>a</sup>

### Palabras clave:

Cuerpo, educación, experiencia, objetos, espacio

### Keywords

Body, education, experience, objects, space

### Resumen

El diseño de experiencias formativas es un capítulo destacado de los procesos educativos y de la pedagogía. Para ser eficaz, la educación debe exponer al niño y al alumno a experiencias capaces de afectarlos. La interpenetración de las ideas pedagógicas, las propuestas educativas formales e informales con objetos y usos del espacio ha jugado un papel en los procesos educativos porque materializa la posibilidad de la experiencia y le da un forma particular. Aquí se observan y analizan algunas de las relaciones características del campo de la educación y la pedagogía modernas, tanto en ámbitos escolares, en los de la educación no formal como en los de autotransformación.

### Abstract

*The design of educational experiences is an outstanding chapter of pedagogic and educative processes. To be effective, education should expose the child and the pupil to experiences that affect them. In the long term, the interpenetration of pedagogic ideas, and formal and informal educational proposals with objects and spaces has played an important role in education because it makes experience possible and gives it a concrete form. Some of the characteristic relationships established in modern education and pedagogics will be observed under this perspective, and the talk will underline how they deploy in different educative scenarios: school, informal places, and self-education.*

### Sobre los autores:

<sup>a</sup>Universidad de los Andes  
Facultad de Ciencias  
Sociales  
Bogotá, Colombia

[zpedraza@uniandes.edu.co](mailto:zpedraza@uniandes.edu.co)





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

### Introducción

“Lecciones de cosas” es el nombre de un método pedagógico, mejor, una didáctica, orientada a formar el pensamiento y el raciocinio de los alumnos mediante la exposición de representaciones de objetos y su escritura. De este principio, me interesa una analogía, acaso vaga, con la importancia que han tenido los objetos y los espacios diseñados para la educación y la pedagogía. En general, se trata de la cuestión de que los procesos educativos tienen lugar en espacios concretos específicamente concebidos para llevar a cabo determinadas actividades. A su vez estos espacios están dotados con objetos, materiales, útiles, mobiliarios y un universo de cosas sin las cuales los procesos educativos son incomprensibles.

Como parte del interés en comprender y estudiar cómo la educación corporal es un proyecto nuclear para la reproducción social, vale la pena ahondar en la importancia que han tenido y seguirán teniendo los objetos y espacios intrínsecos a las tareas de formación tanto en los procesos de socialización como en los de educación formal escolar. Esta conferencia retoma algunos de los elementos fundamentales de la educación corporal moderna para subrayar las relaciones entre los agentes que participan en los procesos educativos –niños, padres, alumnos, maestros– los conocimientos que guían estos vínculos y los objetos y espacios propuestos para hacer posible la educación corporal.

### Desarrollo de la ponencia

La educación corporal abarca múltiples escenarios de la vida humana, precisamente porque comprende al ser humano como corporal y deriva de esta comprensión, la urgencia de integrar en su estudio los elementos que, desde otras perspectivas, pueden considerarse de forma separada: la razón, la constitución física, las emociones, el organismo, el alma, la fisiología, el movimiento, las expresiones estéticas. Para los estudios del cuerpo, el principal desafío se encuentra en la intención de hacer justicia a la vida humana como hecho encarnado y a evitar la reproducción de usos conceptuales dualistas. Si bien podría considerarse que toda sociedad imparte una educación corporal, aquí considero que son particularmente aquellas sociedades que aíslan una cierta comprensión del cuerpo a partir de conceptos biológicos y orgánicos, las que cumplen el sentido de educación que expondré. Bajo esta definición, se encuentran sociedades que buscaron incidir en la constitución humana para formar sujetos modernos y gestar las formas de conducta, ciudadanía, producción y vía propias de la modernidad.



149



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Entre los distintos aspectos que hacen parte de la educación del cuerpo, dos usos y formas de control del cuerpo están ampliamente involucrados en la educación escolar que constituye su sentido común pedagógico: la regulación del movimiento y la disposición de los sentidos para el aprendizaje abstracto. Sin procurar dar fe de las transformaciones ocurridas en la educación de los sentidos y del movimiento en los modelos pedagógicos más representativos de la historia de la educación, me limitaré a examinar, entre sus rasgos más conspicuos, los que facilitan comprender que practicamos una tradición epistemológica anclada en un uso específico de los sentidos formado, entre otras instituciones, en la escuela.

Considerada como resultado del orden corporal moderno, las formas de conocimiento que se fomentan y privilegian en la escuela son tributarias del refinamiento visual y auditivo, de la educación de los sentidos de la distancia, para fortalecer el uso de la razón. Esta actitud cognitiva favorece los procesos de abstracción comprometidos con el aprendizaje escolar, en especial, el proceso de separación de la experiencia y la ciencia, proceso fundamental para el desarrollo del conocimiento científico que puede tener el sujeto psíquico de la modernidad.

Para lograr este propósito la educación despliega actividades que involucran el diseño y el uso de cosas en el más amplio sentido material. El sujeto que vive una infancia guiada por las actividades que permitirán, al menos de forma ideal, sentar las bases cognitivas para conocer de la manera como lo hace el conocimiento científico, vive una educación del cuerpo, en especial en lo relacionado con el movimiento y el uso de los sentidos. Para comprender el alcance de esta educación, nos sirve reconocer la relación de la educación de los sentidos con las formas modernas de conocimiento, en especial, con la cultura material concebida con tales propósitos.

En general, los procesos educativos han brindado una ocasión propicia para los estudios del cuerpo puesto que se trata de hechos caracterizados por momentos prácticos, materiales y relacionales. En vista del interés de los procesos modernos de educación en consolidar un campo de estudios e intervención mediante teorías pedagógicas, en los últimos siglos la educación ha consolidado un rico conjunto de apreciaciones, estudios, teorías y propuestas, llevadas a cabo en modelos escolares, legislaciones educativas o en las pedagogías domésticas. Intenciones tan variadas como alfabetizar, catequizar, moralizar, higienizar, formar la razón, instruir, fomentar el desarrollo cognitivo, consolidar valores morales o patrióticos o educar para la sociedad de conocimientos, comparten el interés en objetos y espacios propicios para alcanzar los diferentes objetivos.



150



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA





## ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Algunos de estos objetos y espacios diseñados para hacer posibles las experiencias requeridas por la educación del cuerpo han sido los juguetes que permiten la experiencia de ser niño y la formación de emociones infantiles; el juguete pedagógico; el pupitre, el tablero, el salón de clases, el uniforme, el control de la apariencia, la cancha, la pantalla, la postura, los aparatos gimnásticos hasta los contemporáneos gimnasios, el parque infantil o el patio de recreo.

### Conclusiones

Se sitúan objetos y espacios en relación con formas de educación corporal en las que se proponen determinadas relaciones entre maestro y alumno en la escuela, el salón, pupitre, tablero, uniforme, patio de recreo), y en las que el niño vive experiencias infantiles en su casa y en el universo del consumo con familiares y pares (juguetes, romantización de la habitación, decoración, ropa, parque infantil, muñecos, películas, comida). Esas experiencias involucran relaciones específicas con los adultos y el fomento de un mundo afectivo y moral concomitante en el que se ejercita una educación corporal con efectos en la persona quien, a lo largo de su vida puede optar por expandir su educación corporal mediante actividades en la que encuentra una cultura material especializada para ciertas experiencias formativas.





# *Exposición*

## **Pósters de Investigación Estudiantil**

Curaduría  
**Natalia  
Pérez**

Octubre 2 - 4 / 2020



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA



158



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Botero Tovar, Carol Andrea  
González Rojas, Maria Alejandra

## Objetivo General

Establecer las características de contenido, presentación, aspectos técnicos e impacto con las que debe contar el libro digital Los Colores de Mi Mundo, para optimizar su funcionamiento como material de apoyo educativo dirigido a niños con autismo, específicamente el Síndrome de Asperger.

## Marco Teórico

En la investigación se abordaron términos para contextualizar acerca del trastorno autista, el síndrome de asperger, modelos de educación dispuestos para niños con este tipo de condición, y así mismo, desde el básico concepto de diseño, diseño editorial-digital, hasta las particularidades de estos.

Ahora bien, es fundamental contextualizar acerca del Trastorno del Espectro Autista, el cual es una discapacidad neurobiológica en el desarrollo de las personas, que puede provocar problemas sociales, comunicacionales y conductuales (Centros de control y prevención de enfermedades, CDC, 2014), este Trastorno presenta diversos tipos, el Síndrome de Asperger, el cual es el limitante de este proyecto (Corbin, 2016). Este es uno de los más complicados en diagnosticar, puesto que quienes lo padecen, presentan a su vez una inteligencia media e incluso alta, lo que conlleva a que su detección sea más demorada, pues es complicada la identificación de sus deficiencias y limitaciones (Corbin, 2016).

Dicho esto, en el tema puntual de la educación para los niños con autismo, en el que existen diversos procedimientos de enseñanza y todos deberán cumplir con una serie de condiciones principales. La autora del libro Autismo y Educación III, Manuela Crespo (2001), menciona:

- Deben ser estructurados.
- Deben ser adaptados a las características de los alumnos.
- Deben implicar a la familia y la comunidad.

Fundamentando a su vez el presente proyecto, el método Teacch se plantea como uno de los métodos de aprendizaje considerados más efectivos pensado para los pacientes con TEA, el cual es un proceso de enseñanza que se fundamenta en un aprendizaje con una participación activa del alumno, a través de la utilización de materiales y actividades didácticas. Este debe considerar aspectos como:

- La estructuración del entorno y de las actividades.
- Utilización de apoyos visuales.
- Partir de intereses del alumno para potenciar el proceso de aprendizaje (Rosique, 2017, p. 230).

## Resultados

Los resultados muestran puntuaciones variables, para su adecuada reflexión se globalizan por cuatro categorías: contenido, el cual evidenció falencias en la complejidad de los; presentación, en donde se vio un acierto en los elementos visuales que permitieron autonomía y libertad al usuario; aspectos técnicos, presento aciertos en el formato digital ya que tuvo gran interacción con el usuario; e impacto, el cual fue un acierto en sus diversos aspectos pues los usuarios estuvieron motivados al interactuar con el producto.

Para concluir podemos afirmar que en general la evaluación fue positiva, ya que finalmente los niños aprendieron, se divertieron y se motivaron frente a un material educativo diferente, es por esto que podemos afirmar que desde el diseño editorial podemos aportar materiales con gran interacción, manipulación y que genere un vínculo con los usuarios. Es decir, es posible plantear toda una experiencia de lectura desarrollada entorno al usuario, sus características y sus necesidades.



Figura 2. Reacción del participante 1 al ver la foto del Sol



Figura 3. Ejemplo de diseño de animaciones, información e interactividad de cada astro y su atmósfera. Los colores de mi mundo

## Resumen

Los Colores de Mi Mundo es un proyecto de investigación y creación para desarrollar material didáctico que contribuya a la educación inclusiva para niños con autismo, específicamente el Síndrome de Asperger. A partir del estudio minucioso de los requerimientos de diseño, conceptuales y teóricos, se realizó un libro interactivo digital, apropiado para fortalecer el aprendizaje en dichos niños. Para ello se validó por parte de un profesional en el tema, usuarios finales y el equipo de diseño del proyecto, esto con el fin de realizar las modificaciones pertinentes para su mejoramiento. Finalmente, se pudo evidenciar que el producto cumple varios requerimientos específicos para el público objetivo.

## Palabras Clave

Diseño editorial, libro interactivo, educación inclusiva, autismo, síndrome de Asperger.

## Sobre los autores

a. Universidad Santo Tomás de Aquino, Facultad de Diseño Gráfico, Bogotá, Colombia  
b. Universidad Santo Tomás de Aquino, Facultad de Diseño Gráfico, Bogotá, Colombia  
a. carol.botero@gmail.com  
b. alejandra.gr0703@gmail.com

## Metodología

El presente proyecto se realizó bajo la metodología de creación de diseño editorial del doble diamante, iniciando con la creación del universo visual del proyecto basado en las características identificadas a lo largo de la investigación. A partir del método reflexión en la acción que plantea Donald Shön, realizamos la validación y evaluación del libro con un método triangulado. Por medio de tres instrumentos diferentes aplicados a diversos evaluadores para contrastarlos y obtener una evaluación integral del producto.

Primero se realizó una evaluación heurística, la cual consiste en un método de inspección del producto por medio de unos criterios particulares de diseño, est fue realizada por nosotras y por la docente y tutora del proyecto Paula Amador. Después de realizar el test de usabilidad al público objetivo, quienes fueron dos niños con Asperger, en donde quienes realizaron la evaluación del material fueron sus acompañantes o familiares y finalmente, se hizo una evaluación pedagógica, la cual fue aplicada a la psicóloga Caren Paola Rodríguez, psicóloga clínica especializada en autismo y síndrome de Asperger. Después de poner a prueba estos instrumentos se realizó la reflexión de los resultados, para así poder darle una valoración cualitativa al libro frente al objetivo inicial.



Figura 1. Cano J. (2016). Proceso del doble diamante. Mapa visual. Método 4D: Descubrir, Definir, Desarrollar y Dirigir.

## Referencias Bibliográficas

- Centros de control y prevención de enfermedades, CDC, (2014). Información básica sobre el trastorno del espectro autista. Recuperado de: <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/autism/facts.html>
- Corbin, J. (2016). Los cuatro tipos del autismo y sus características. Recuperado de: <https://psicologiamente.net/clnica/tipos-autismo>
- Crespo, M. (2001). Autismo y Educación III. Congreso La Atención a la Diversidad en el Sistema Educativo. Universidad de Salamanca. Recuperado de: <https://campus.usal.es/~inico/actividades/actasuruguay2001/8.pdf>
- Rosique, S. (2017). Materiales educativos y actividades para alumnos con TEA en el primer tramo de educación primaria en el área de matemáticas. Recuperado de: <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/079047/articulo-pdf>

González Vargas,  
Luis Felipe

## Objetivo General

Una vez establecidas las bases gráficas y narrativas en la elaboración del videojuego "Beneathers", profundizar en el desarrollo del mismo hasta generar un prototipo jugable capaz de ser prueba de las capacidades del proyecto.

## Marco Teórico

El tema del desarrollo de videojuegos es algo que ha dado mucho de qué hablar en los últimos años, como lo explican José Moncada Jiménez y Yamileth Chacón Ayala (2012) en su artículo "El efecto de los videojuegos en variables sociales". En él se manifiesta la manera en la que el mercado de los videojuegos llega cada vez a más personas, esto también incrementa cada vez más la cantidad de géneros y temáticas que pueden abordarse en los juegos. Al interior de este asunto surgió el término "Metroidvania" el cual define a juegos basados en la exploración y aventura en mapas de tamaños significativos donde se pueden y deben visitar varias veces los lugares con el objetivo de avanzar.

Teniendo en cuenta lo anterior, se analizaron varios juegos, mayoritariamente realizados por estudios independientes, de los cuales se tomaron puntos importantes para el desarrollo de Beneathers, algunos de estos son:

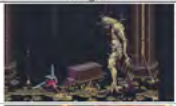
| Título y desarrollador      | Imagen                                                                             | Aplicación en Beneathers                                                                           |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Basement - The Game Kitchen |   | - Realización artística del Pixel Art<br>- Desarrollo de personajes<br>- Animación cuadro a cuadro |
| The Last Night - Odd Tales  |   | - Escenas cinematográficas<br>- Manejo de luz<br>- Manejo de planos                                |
| Hollow Knight - Team Cherry |  | - Uso de voces<br>- Sistema de peticiones<br>- Desarrollo de escenarios                            |

Tabla 1. Referentes de Videojuegos.  
Elaboración Propia

En aspectos generales, gracias al contenido analizado en esta revisión de videojuegos se destacan algunos de los patrones importantes que se repiten en estos juegos: uno de ellos es la gama cromática, la cual sigue una regla de colores fríos los cuales contrastan con tonos vivos para indicar puntos de atención, otro es la clara dualidad representada entre los escenarios cerrados y abiertos, los cuales se ejemplifican en su paleta cromática y el ambiente que se representa en el juego.

El último punto que vale la pena destacar es el referente a la narrativa, se encuentra un patrón relacionado con el concepto de que un fragmento muy importante de la historia se ubique antes del inicio del juego (pudiendo ser narrado en cualquier momento sin algún patrón específico).

## Resultados

Beneathers se encuentra en este momento en una fase de prototipo jugable el cual puede ser descargado y jugado desde cualquier dispositivo Windows; en esta versión se tratan los primeros puntos de la historia y la primera mitad del primer nivel del juego, explicando las mecánicas básicas del mismo y cubriendo la primera batalla contra un Jefe.

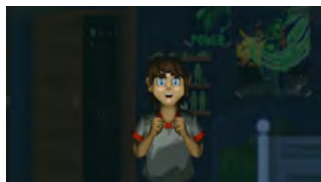


Figura 1. Fragmento de la historia narrada en el trailer.



Figura 2. Fragmento del gameplay.



Figura 3. Fragmento de narrativa dentro del juego.



Figura 4. Fragmento de gameplay, sistema de lucha.

## Resumen

Beneathers es un juego de acción y plataformas bidimensional en 32 bits, el cual surge de tomar conceptos del estudio de diversas enfermedades psicológicas y aplicarlos en una narrativa inspirada en La Divina Comedia. En este, el jugador se pondrá en los zapatos de Areu, un chico de 10 años que vive muy tranquilamente junto a su madre y es el mayor fanático de un superhéroe de la televisión, "Lumiknight". Una noche, tras un extraño giro de los acontecimientos, Areu descubre que tendrá que convertirse en el héroe que tanto admira y usar sus poderes para enfrentarse a innumerables problemas.

## Palabras Clave

Videojuegos, diseño, arte electrónico, psicopatología, mitología.

## Sobre los autores

Universidad Santo Tomás  
Facultad de Diseño gráfico, Bogotá, Colombia  
GonzasterDev@gmail.com

## Metodología

Para el desarrollo de la metodología se siguieron unas determinadas fases, gracias a la información del libro "Videojuegos, manual para diseñadores gráficos", definiendo concepto, planificación, elaboración, beta y cierre.

Concepto: Inspirados en la Divina Comedia de Dante, y desde el concepto de las enfermedades mentales, se buscó una narrativa atractiva que gira alrededor de Areu, un niño que gracias a su imaginación y al poder de su mente logra derrotar todos los obstáculos que se le plantean. Junto a esto, se definieron y organizaron las categorías de trastornos, según su colocación dentro de la historia del juego, siendo cada una un "nivel" dentro de Beneathers (trastornos del sueño, trastornos psicóticos, trastorno depresivo, trastornos de personalidad, trastornos de la memoria, fobias, trastornos traumáticos y trastornos relacionados con el cuerpo).

Elaboración: una vez se tienen los conceptos claros, se realizaron procesos de bocetación que respondieron a las necesidades dentro de la jugabilidad y la narrativa de cada punto dentro del juego, luego de este boceto, se pulieron detalles gracias a investigaciones realizadas desde la mitología y otros conceptos populares, y después se integraron al juego gracias a los software de Aseprite y Construct 3.



Figura 5. Cuadro de Diálogo

## Referencias Bibliográficas

- American Psychiatric Association (2013) Manual Diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales. Recuperado de: <https://psicovale.files.wordpress.com/2014/06/manual-diagnostico-y-estadistico-de-los-trastornos-mentales-dsm-iv.pdf>
- Thompson, Berbank-Green, Cusworth (2008) Videojuegos manual para diseñadores gráficos. Recuperado de: <https://excoamat.firebaseio.com/16/Videojuegos-Manual-Para-Dise%C3%91Adores-Graficos.pdf>
- Jiménez, J. M. y Chacón, Y. A. (2012) El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

## Objetivo General

Co-crear una estrategia de regeneración urbana por medio del diseño participativo para la comunidad educativa del colegio Luis Carlos Galán de Altos de Cazucá, Bogotá.

## Marco Teórico

Desde la perspectiva social y el diseño como eje transversal el término innovación ha entrado con fuerza la última década, las innovaciones sociales pueden ser definidas como nuevas ideas que cumplen las necesidades de una sociedad (Manzini, 2015). Teniendo en cuenta a Björgvinsson (2012) estas innovaciones no solo podrían ser productos o servicios, sino que también pueden estar relacionadas con otros aspectos simultáneos a las necesidades sociales y por consiguiente, propiciando la creación de interacciones entre los habitantes de un territorio.

El proyecto aborda el espacio desde la perspectiva de Lefevre (2013), que lo considera construido a partir de relaciones sociales; el espacio no es un lugar ni un objeto y por consiguiente su intervención guarda relación con las redes sociales que en él habitan. Así mismo Massey (2013) apunta a la multiplicidad de relaciones que un espacio contiene, es decir el espacio no puede existir por sí mismo y sus relaciones son quienes dan sentido al mismo; la misma autora plantea que aquel espacio/espacialidad es más que las políticas que dentro de él se rigen sino guiado a las conexiones negociadas que dentro de él se permiten y se crean; además del contenido al que nos referimos como espacio no es más que intentos insuficientes para domarlo.

A través del Diseño Gráfico, según Salazar (2016), se puede hacer una diferencia en cuanto a calidad y el significado que la resignificación de espacios públicos tiene para los ciudadanos. De esta manera gracias a el desarrollo de prácticas en un entorno de relaciones sociales a través del uso de conceptos, estrategias y recursos mediante el diseño, es que se está en la capacidad de resignificar espacios con nuevas lógicas de sentido.

## Resultados

Se analizaron los resultados en tres ejes: las relaciones interpersonales, los intereses de los actores y el espacio. Frente a esto, se presentó una propuesta para avanzar hacia un espacio seguro en el Colegio Luis Carlos Galán, que consistió en una estrategia de clubes de intereses compartidos.

Los estudiantes propusieron incorporar el empleo de sus hobbies junto a los espacios que brindaba el colegio generando un mayor aprovechamiento de los mismos. Por ello, se consideró como una posibilidad ampliar la cantidad de actividades de recreación y esparcimiento que tienen en la institución. Según los hallazgos se planteó que el colegio Luis Carlos Galán contaba con varias problemáticas, entre estas la estrategia se centró en dos las cuales se consideraron una prioridad «físicas y relacionales».

Se obtuvo que la regeneración urbana puede ser realizada desde cambios significativos a nivel social, considerando el espacio como una red de relaciones. Fue posible establecer que la intervención espacial era entonces la intervención de la red que conectaba los estudiantes con la planta física del colegio y con las diversas personas que en él habitaban; por ello la propuesta de estrategia de clubes compartidos se estableció como una posibilidad de co-creación que permitiría resignificar de manera simbólica y no solo física espacios académicos, caracterizando comunidades de manera creativa e involucrando el diseño gráfico en su realización.



Figura 2. Participación Graffiti Wall. Fotografía propia



Figura 3. Participación Graffiti Wall. Fotografía propia



Figura 4. Participación Bodystorming. Fotografía propia

## Resumen

“Mi escuela, Mi espacio”, cuestiona cómo puede llevarse a cabo un proceso de regeneración urbana en la comunidad educativa del colegio Luis Carlos Galán ubicado en Altos de Cazucá, Soacha, Colombia. Se reconoce en él la importancia del diseño participativo y las posibilidades de la regeneración urbana desde el diseño a la hora de caracterizar comunidades. Los datos recolectados se analizaron desde 3 puntos: las relaciones interpersonales, los intereses de los actores y el espacio en el que se despliegan los dos primeros, con esto se desarrolló una estrategia de clubes de intereses compartidos que apoya el libre crecimiento y esparcimiento de los estudiantes.

## Palabras Clave

Diseño participativo, espacio, comunidades vulnerables.

## Sobre los autores

Universidad Santo Tomás  
Facultad de Diseño gráfico, Bogotá, Colombia  
GonzasterDev@gmail.com

## Metodología

El marco epistemológico del proyecto se apoya en el diseño participativo, desde el enfoque de co-creación de Sanders y Stappers (2008), quienes lo definen como cualquier acto de creatividad colectiva. Se sigue la estructura metodológica de Harder, Burford y Hoover (2013) del cual se recogen la profundidad en donde se evidencia cómo o en qué medida se está participando, amplitud que corresponde a quién participa y el enfoque de la participación. El método se desarrolla con base en las etapas de enfoque de participación, a saber: planeación, iniciación, implementación, reflexión y comunicación.



Tabla 1. Fases de desarrollo del proyecto.

Elaboración propia con base en Harder, Burford y Hoover (2013)

La tabla 1 representa la categoría y el grado de participación de los autores del proyecto de manera que clientes y usuarios están compuestos por las personas de la institución educativa Luis Carlos Galán. Los tomadores de decisiones son las personas líderes del colegio y la sociedad en general son las comunidades de características similares limítrofes al barrio.

El proceso de planeación, recolectó información desde una perspectiva exploratoria (diarios de campo, observación participativa, técnicas de análisis visual) de los barrios aledaños sobre proyectos similares de desarrollo comunitario y se invitó a los tomadores de decisiones sobre el espacio (comunidad educativa) para emprender una planeación colaborativa. La etapa de iniciación tuvo en cuenta la valoración de la comunidad educativa y para ello se empleó un Graffiti Wall (Hanington, 2003). Este consistió en la construcción de un muro colectivo donde los estudiantes escribieron o dibujaron lo que pensaban sobre su composición familiar, ideales y aspiraciones, el contexto y sus posibilidades actuales y sus emociones. En la etapa de implementación se empleó un Bodystorming (Oulasvirta, Kurvinen y Kankainen, 2003), el cual consistió en una tormenta de ideas en la que se empleó el juego de roles en pro de la ideación espontánea de los participantes. Este método tuvo por fin la recolección de ideas y la evaluación de los datos recolectados en etapas anteriores.

## Referencias Bibliográficas

- Björgvinsson E., & Hillgren, P. (2012). Agonistic participatory design: working with marginalised social movements. *CoDesign*, 8(2-3), 127-144.
- Lefebvre, H. (2013). La producción del espacio. 1st ed. España: Capitan Swing, 125-130
- Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan. Gatafe, Madrid: Experimenta
- Massey, D. (2005). *For Space*. 2nd ed. Great Britain: Sage, pp.147-152.
- Salazar, F. (2016). El diseño de comunicación gráfica en el espacio público como alternativa en la construcción de ciudadanía e identidad. Resignificación de los espacios públicos en la ciudad de Cuenca a través del diseño gráfico experiencial (Tesis de maestría). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador.
- Sanders, E. y Stappers, P. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5-18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Harder, M., Burford, G., & Hoover, E. (2013). What is participation? design leads the way to a cross-disciplinary framework. *Design Issues*, 29, 44-47
- Hanington, B. (2003). Methods in the making: a perspective on the state of human research in design. *Design Issues*, 19(4), 9-18. <https://doi.org/10.1162/07479360322545019>
- Oulasvirta, A., Kurvinen, E., & Kankainen, T. (2003). Understanding contexts by being there: case studies in bodystorming.

M. Camila Flores, Alejandra Aranzázu, Sara Castañeda, Sara Guerra,  
M. Fernanda Cardona, Juliana de la Rosa Toro, M. Ángela Echeverry, Fausto Zuleta.

## Objetivo General

Diseñar prendas de vestir para las funcionalidades diversas, específicamente el adulto mayor; buscando adaptar las funciones, el material, el acceso, cierre y sostén del producto para establecer relaciones ergonómicas, antropométricas y de uso correcto hacia el usuario.

## Marco Teórico

Las Funcionalidades Diversas (FD), comprendidas más allá de una situación de discapacidad, de una imposibilidad o detrimento de actividades de un ser humano, complejizan y establecen cuestiones que se superponen a una "desventaja" mental y/o física. La realidad es que la FD es la capacidad de hacer las cosas desde otra forma, manera y/o relación con las actividades, labores y/o contextos en los que se ve un ser humano. Por ello, debemos especificar que el Adulto Mayor, objeto de la investigación y de los proyectos de diseño planteados en este trabajo, no necesariamente se consideran en estado o situación de discapacidad, la cual engloba las deficiencias, limitaciones en la actividad, o restricciones en la participación, lo que coincide con las definiciones de persona en situación de discapacidad. Sin embargo, el Adulto Mayor sí está dentro del grupo de las Funcionalidades Diversas, esto debido a que su relación psicomotora o a sus pérdidas sensoriales, no hacen que se establezcan en algunos casos dentro del parámetro de la discapacidad, pero sí hace que se relacionen distinto con los espacios, los artefactos y las demás personas.

Por otro lado, no es correcto pensar que el diseño no tiene nada que decir o aportar a ello, tampoco es conveniente imaginar que ya están todas las soluciones existentes, al contrario, para relacionarse correctamente todas las variables de entrada y salida de un proyecto de investigación-creación se deben estudiar, analizar, comprender, entender todas las variables asociadas a una situación distinta a las mal llamadas "normalidades". El diseño entonces, debe atender, sensibilizar y proponer soluciones correctas, completas y complejas en muchos casos, para que las personas que se rodean de los mal llamados inválidos, minusválidos, anormales, incapacitados o deficientes sean los propios sensibilizados ante el tema, para con ello corregir y discernir frente a las realidades, posturas o estructuras que hoy nos encontramos.

## Resultados

Se logran obtener más de 10 prototipos funcionales, validados y con registro audiovisual para su explicación. A continuación, se hace una relación de ellos:

Proyecto RE-PONER; Ropa casual y formal para mujeres y hombres Adultos Mayores dependientes, con limitaciones físicas y/o en silla de ruedas. Prototipos: Camisa femenina multipropósito adaptada, Pantalón femenino formal adaptado, Vestido femenino formal adaptado, Pantalón masculino formal adaptado, Camisa masculina formal adaptada, Saco masculino formal adaptado.

Proyecto INTÚ; Ropa interior para Adultas Mayores con movilidad reducida. Prototipos: Brasieres, Pantes y Enterizo íntimo.

Proyecto TROCHA; Calzado masculino para Adultos Mayores del contexto rural. Prototipos: Plantillas, Capellada, Horma específica y Botas.

Proyecto PALIFORM; Calzado femenino para Adultas Mayores que padecen Artritis Reumatoidea en estado degenerativo. Prototipos: Slipr M1 Calzado paliativo con acceso por medio de cremalleras, Flex M2 Calzado paliativo ideado para la ocasión de uso del baño y casa, WlakForm M3 Plantilla anatómica desprendible, 9433 M4 horma.



Figura 3. Proyecto TROCHA.  
Foto Esteban Gutiérrez



Figura 2. Proyecto RE-PONER.  
Foto Esteban Gutiérrez

## Resumen

El Grupo de Investigación Diseño de Vestuario y Textiles (GIDVT), y un grupo de estudio del Semillero, buscó dentro de la investigación <Diseño para las Funcionalidades Diversas>, establecer proyectos que desarrollen objetos industriales, gráficos y/o vestimentarios que solucionen las necesidades específicas del adulto mayor, en este trabajo la intención es mostrar los resultados alcanzados para las industriales adaptadas las cuales solucionan acceso, cierre y sostén desde otras perspectivas para este grupo específico poblacional.

## Palabras Clave

Funcionalidades Diversas, Adulto Mayor, Diseño, Investigación-Creación.

### Sobre los autores

aUniversidad Pontificia Bolivariana, Facultad Diseño de Vestuario, Grupo de Investigación y Semillero Diseño de Vestuario y Textiles (GIDVT). Medellín, Colombia.

fausto.zuleta@upb.edu.co

## Metodología

La investigación planteó una ruta metodológica básica desde el Diseño Centrado en el Usuario (DCU), como soporte para los proyectos realizados, diferenciándolos en fases de trabajo para la investigación/indagación, el trabajo de campo desde las exploración y sensibilización, la proyectación o desarrollo de ideas a resolver y su validación con el usuario o cuidador, todo esto con el fin de lograr un producto acorde a las necesidades puntuales; en este caso para indumentaria adaptada para el adulto mayor. Se usaron herramientas muy diversas para la obtención de datos, se conectó con los distintos tipos de usuarios (cuidadores, pacientes, familiares y entidades), se desarrolló varios tipos de productos enfatizando en la dignidad y comodidad, validando siempre desde la intención única del mejorar las condiciones de los implicados.



## Referencias Bibliográficas

- Aranco, N. Stampini, M. Ibarrarán, P. Medellín, N. (2018). Panorama de envejecimiento y dependencia en América Latina y el Caribe. Washington, D.C., USA. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Beas, M. Galván, P. Mejía, M. (2013). Caracterización antropométrica en una población de adultos mayores desde la perspectiva de la Medicina del Deporte. EFDeportes. 18 (184).
- Fundación Saldarriaga Concha. (2017). La vejez de hoy y del mañana en Colombia: Logros y retos de la implementación del pacto internacional de derechos económicos, sociales y culturales. Bogotá, Colombia. Fundación Saldarriaga Concha Publicaciones.
- OMS. (2017). World Population Prospects The 2017 Revision. Key Findings and Advance Tables. New York, USA. OMS.
- Wong R., Palloni A. (2009) Aging in Mexico and Latin America. In: Uhlenberg P. (eds) International Handbook of Population Aging. International Handbooks of Population, vol 1. Springer, Dordrecht.

## Objetivo General

Desarrollar una aplicación móvil nativa enfocada en músicos informales y emergentes que dignifique y facilite la propagación de su trabajo y abra nuevas oportunidades laborales en el gremio.

## Marco Teórico

La investigación se desarrollara basada en un grupo focal. Esta se genera mediante una encuesta, la cual se basa en la identificación de datos e información relevante del grupo de personas en este caso serán músicos informales y emergentes de la ciudad de Bogotá, ello para la identificación de los principales obstáculos y necesidades que están afectando a dicho grupo.

También para crear este tipo de app, es importante desarrollar una investigación proyectiva e interactiva, ya que en el diseño y desarrollo de esta herramienta se deben hacer pruebas de prototipo, en las cuales se identifique si la app es funcional, si tiene buena acogida de usabilidad, si llena las expectativas de dichos usuarios, teniendo en cuenta que este proceso de interacción es poco común. Dentro de todo el proceso investigativo se realizará un estudio perceptual, aprehensivo, comprensivo e integrativo, ello con respecto a la exploración de los músicos que posiblemente harán uso de la aplicación, esto facilitara la selección y participación de los mismos.

Otro método utilizado es el cuadro de perfil de usuario, es diseñado e implementado para poder identificar todos los aspectos que componen a los músicos y también para identificar todas las necesidades en cuanto a la parte musical se refiere, con el fin de que la aplicación SOUND CAPITAL pueda brindarles soluciones a dichas necesidades.

Como último método y uno de los más importantes es el mapa de experiencia el cual se implementa como un elemento desarrollado para identificar las fortalezas y debilidades que presente la aplicación, este medio es un recurso muy factible y eficaz para estar siempre actualizando la aplicación y así poder brindar una mejor experiencia al usuario.

## Resultados

Dentro de la investigación, se logró obtener información concreta y específica de los problemas y obstáculos que hoy en día tiene los músicos informales y emergentes de la ciudad de Bogotá en cuanto a aspectos laborales y aspectos económicos. Con ello fue posibles categorizar dichas necesidades generales e implementarlas en una interfaz de la aplicación SOUND CAPITAL. Por otro lado se desarrolla la interfaz pensada en el cliente, la cual surge no tanto basada de información obtenida sino que más bien surge gracias a experiencias personales.

De esta forma fue posible identificar que la aplicación SOUND CAPITAL toma como objetivos de desarrollo sostenibles, tanto el trabajo decente y crecimiento económico como una industria, basada en la innovación y en la infraestructura. Es de dicha forma que se pretende implementar la aplicación como una herramienta generadora de oportunidades dentro del gremio musical bogotano.

## Resumen

SOUND CAPITAL es una aplicación móvil que tiene el propósito de dignificar el trabajo de los músicos informales y emergentes en Bogotá, generando nuevas y lucrativas conexiones al alcance de la mano, uniéndose así a los objetivos de desarrollo sostenibles número 8 de trabajo decente y crecimiento económico y el numeral 9 industrias, innovación en infraestructura. Para ello es conveniente estudiar los dos tipos de músicos actuales en Bogotá. Uno de ellos es el músico informal y el otro es el músico emergente. Es así que Pinzón (2015) define: "Son músicos informales todos aquellos que viven de la música pero que no han recibido una educación musical o que no tiene un título profesional para desarrollar este tipo de actividad". Y también Pinzón (2015) define: "músicos emergentes, a todas aquellas personas que viven de la música de una forma profesional, que tiene experiencia profesional en el ámbito de la música". Importante es detectar el contexto de dicho tipo de músico, ello para desarrollar una investigación correcta, sin falencias.

Con respecto al diseño y al desarrollo de una app, se puede generar luego de establecer o contextualizar la investigación y del desarrollo de la investigación, se es posible llegar a una fase de prototipo, en la cual se debe realizar una arquitectura de la aplicación basa en la tecnología, luego iniciar con el desarrollo y verificar la funcionalidades del prototipo. (Realpe & Cabargas, 2019)

## Palabras Clave

Músico Informal Contexto Diseño Músico Emergente Contexto Desarrollo

## Sobre los autores

Universidad Santo Tomás. Facultad: Diseño Gráfico. Bogotá-Colombia.

## Metodología

La investigación se desarrollara basada en un grupo focal. Esta se genera mediante una encuesta, la cual se basa en la identificación de datos e información relevante del grupo de personas en este caso serán músicos informales y emergentes de la ciudad de Bogotá, ello para la identificación de los principales obstáculos y necesidades que están afectando a dicho grupo.

También para crear este tipo de app, es importante desarrollar una investigación proyectiva e interactiva, ya que en el diseño y desarrollo de esta herramienta se deben hacer pruebas de prototipo, en las cuales se identifique si la app es funcional, si tiene buena acogida de usabilidad, si llena las expectativas de dichos usuarios, teniendo en cuenta que este proceso de interacción es poco común. Dentro de todo el proceso investigativo se realizará un estudio perceptual, aprehensivo, comprensivo e integrativo, ello con respecto a la exploración de los músicos que posiblemente harán uso de la aplicación, esto facilitara la selección y participación de los mismos.

Otro método utilizado es el cuadro de perfil de usuario, es diseñado e implementado para poder identificar todos los aspectos que componen a los músicos y también para identificar todas las necesidades en cuanto a la parte musical se refiere, con el fin de que la aplicación SOUND CAPITAL pueda brindarles soluciones a dichas necesidades. Como último método y uno de los más importantes es el mapa de experiencia el cual se implementa como un elemento desarrollado para identificar las fortalezas y debilidades que presente la aplicación, este medio es un recurso muy factible y eficaz para estar siempre actualizando la aplicación y así poder brindar una mejor experiencia al usuario.

## Referencias Bibliográficas

- Arcos, A. (2008). Industria Musical en Colombia: una aproximación desde los artistas, las disqueras, los medios de comunicación y las organizaciones. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Barrio, G. (2014). Manuel Herramientas y recursos para la creación y consumo musical en la web 2.0. Aplicaciones y potencialidades educativas. Madrid, España.
- Cabarcas, D. & Realpe, G. (2019). Creación de un prototipo de aplicación móvil en dispositivos Android. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá.
- Pinzón, R. (2015). El puesto de los Músicos. Universidad Santo Tomás, Bogotá.
- Ramos, J. (2016). Marketing de contenido. E-Book Distribution: XinXii.



## Objetivo General

Diseñar e implementar estrategias de concientización hacia la comunidad LGBTIQ a través del discurso visual, específicamente libros digitales ilustrados, que permitan la integración de los desarrollos teóricos en torno a las identidades de género y orientaciones sexuales diversas para facilitar la apropiación social de estas categorías y promover el reconocimiento, el respeto y la valoración de las diferencias.

## Marco Teórico

La investigación gira en torno a dos temáticas principales: **La narrativa visual**, entendida como el conjunto de imágenes con la capacidad de contar historias y generar un efecto en el lector; además, como un canal comunicativo que en un público infantil y adolescente tiene un alcance más viable que otros, como la literatura tradicional, por ejemplo.

La comunidad **LGBTIQ**, vista como una minoría atacada y perjudiciada por la sociedad contemporánea. En esta última temática se encuentran términos clave como la **Orientación Sexual**, que para Flórez y Basañez (2007) y Negro (2010), es la dirección en la cual una persona se siente atraída tanto sexual como emocionalmente hacia otra, comprendiéndose las principales diversificaciones como la homosexualidad, la bisexualidad y la heterosexualidad.

Además, la **Identidad de Género**, que Barberá (1998) y Spence (1993) hablan de su proceso de construcción y su individualidad, pero que se desarrolla por medio de interacciones, aprendizajes y conductas; sin embargo, no hay una implicación de género, pues cada individuo desarrolla su propio sentido de masculinidad o feminidad; en este grupo podemos encontrar diversificaciones de la identidad de género como la transexualidad o la transgeneridad. Finalmente, podemos encontrar la **Expresión de Género**, de la cual Negro (2010) afirma que se presenta cuando una persona externaliza su concepción de género a través de su conducta, su forma de vestir, su forma de interactuar, etc.

## Resultados

A partir de exploraciones personales y abordajes desde la ilustración, pensando en técnicas, aspectos cromáticos y apariencias gráficas, se ha llegado a resultados interesantes que utilizan el lenguaje del concepto de "diversidad". Esta es una exploración cercana a la idea del proyecto actual pero no es perteneciente a la misma, solo hace parte del proceso de intención.



Fig1. Ilustración Juliano Banano



Fig2. Ilustración Juliano Banano

## Resumen

El proyecto nace de la necesidad de generar conciencia sobre la comunidad LGBTIQ y los retos a los que se enfrenta como colectivo y minoría en la sociedad colombiana, asumiendo al público infantil y adolescente como un factor importante para la transformación social futura. La imagen y la narrativa visual como herramientas y campos de estudio brindan la oportunidad de generar marcos de investigación y comunicación, representando los imaginarios sociales como medios de generación de conciencia colectiva para abordar problemáticas sociales como la defensa de las identidades y orientaciones sexuales diversas, y la exigencia de respeto y tolerancia hacia la comunidad misma.

## Palabras Clave

Identidad de género, Orientación sexual, Expresión de género, Diversidad sexual, Educación sexual.

## Sobre los autores

Universidad Santo Tomás. Facultad de Diseño Gráfico. Bogotá, D.C., Colombia.

Fidel Mauricio Ramírez.  
Departamento de Humanidades.

Sandra María Ramírez.  
Facultad de Diseño Gráfico.

## Metodología

Las fases metodológicas del proyecto se establecen en una **Fase Preliminar**, para definir el problema, los objetivos iniciales e ideales y la recolección de la información primordial. Además, una **Fase Creativa**, para idealizar el desarrollo creativo, los posibles abordajes visuales, la proyección de soluciones y los procesos de bocetación y adaptación comunicacional de los mensajes en el lenguaje aplicado. Finalmente, la **Fase de Desarrollo**, en donde se definen las propuestas finales y se implementa el Diseño como estrategia principal para llevar a cabo la creación del producto final.

Adicionalmente, se cuenta con unos aspectos específicos, como el planteamiento, para definir el problema y las necesidades a abordar; la redefinición, para determinar alcances del proyecto y su viabilidad; la información, para recolectar los datos y antecedentes determinantes del proyecto; el análisis, para comprender el objetivo y los involucrados del proyecto; la evaluación y selección, para evaluar las propuestas gráficas; y por último, la implementación, para definir la propuesta final, el producto y realizar un seguimiento a su impacto en su contexto de implementación.

## Referencias Bibliográficas

- Negro, D. (2010). Orientación sexual, identidad y expresión de género en el Sistema Interamericano. Recuperado de: <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/agenda-internacional/article/viewFile/3671/3649>.
- Flores, I. y Basañez, A. (2007). Orientación sexual: guía para jóvenes. Bilbao. Recuperado de: [http://www.fundaciontriangulo.org/documentacion/documentos/orientacionsexualguiajovenes\\_aldarte.pdf](http://www.fundaciontriangulo.org/documentacion/documentos/orientacionsexualguiajovenes_aldarte.pdf).
- Ornejo, J. (2012). Componentes ideológicos de la homofobia. Límite, vol. 7, núm. 26, 2012, pp. 85-106. Universidad de Tarapacá Arica, Chile.
- Lamas, M. (2000). El género La construcción cultural de la diferencia sexual. México.
- Munari, b. (2008). Diseño y Comunicación Visual. Barcelona, España: GGDiseño.
- Sierra, F. (2017). Comunicación y Género. Agendas y cultura de investigación. Quito, Ecuador: Revista Chasqui, Núm. 135, pp. 9-14. Recuperado de: <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/3340/2929>.
- Forner, M. (2015). La enseñanza de proyectos de diseño gráfico. Análisis y propuestas contemporáneas desde la investigación y la praxis. Alicante, España: Universidad Miguel Hernández. Revista Universitat Miguel Hernández. Recuperado de: <http://dspace.umh.es/bitstream/11000/2440/1/TD%20Forner%20Merino%2C%20Mercedes.pdf>.
- Colombia Diversa, Caribe Informativo (2018). La discriminación, una guerra que no termina. Informe de Derechos Humanos de Personas Lesbianas, Gays, Bisexuales y Trans. Colombia 2017. Recuperado de: [https://colombiadiversa.org/colombiadiversa2016/wp-content/uploads/2018/07/A-0450\\_OS\\_baja-Informe-DDH.pdf](https://colombiadiversa.org/colombiadiversa2016/wp-content/uploads/2018/07/A-0450_OS_baja-Informe-DDH.pdf).
- Bravo, María Cecilia, Amigo, Bernardo, Baeza, Andrea, & Cabello, Cristian (2018). Pluralismo de género y diversidad sexual en la televisión chilena. Cuadernos.info, (42), 119-134. Recuperado de: <http://www.cuadernos.info/index.php/CDI/article/view/cdi.42.1207>.
- Ríos, I. (2010) El lenguaje: herramienta de reconstrucción del pensamiento. En: Razón y Palabra. Número 72 (mayo-julio). México. Recuperado de: <https://www.razonypalabra.org.mx/N/72/acerca72.html>



## Objetivo General

Elaborar un libro digital interactivo en base a recopilaciones de historias de padres de familia sobre la crianza en valores de sus hijos, con el fin de promover su aprendizaje.

## Marco Teórico

**Socialización:** El concepto de infancia que tenemos elaborado como sociedad, está en constante proceso de cambio, a causa de las necesidades y capacidades intelectuales que van evolucionando con la especie.

La educación en valores se da en esta primera etapa del ser humano, para que los niños y niñas durante su proceso de crecimiento vayan descubriendo sus capacidades cognitivas, sociales y afectivas. Lev Vygotsky afirma que todas aquellas actividades que realizan de forma compartida le permiten al menor asimilar con facilidad procesos de pensamiento y comportamiento del contexto que los rodea, apropiándose de ellas.

Los valores son fundamentales para el ser humano en su vida diaria puesto que están relacionados con el actuar y la forma en la que dichas acciones afectan de manera positiva o negativamente a los demás. Los valores poseen características propias que nos definen como persona y funcionan como soporte para la convivencia y la interacción humana. (Parellada, 2008, p.8).

**Desarrollo Cognitivo:** Piaget presenta cuatro variedades de esquemas sobre la construcción de procesos cognitivos a partir del nacimiento hasta los 18 años, están se encuentran divididas de la siguiente manera: "esquemas reflejos, esquemas sensorimotrices, operaciones concretas y operaciones formales" (Mounoud, p.9-10), a través de los cuales el niño puede comprender y procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido y características subjetivas. Literatura infantil: Según Porras (2011) afirma que "las obras literarias presentan a los niños y niñas la realidad en forma de problemas dándoles la oportunidad de aprender y aplicar un modelo para su resolución basado en la identificación del problema, la búsqueda de posibles soluciones, la toma de decisiones, y aplicación de cada una de ellas, y la evaluación de lo ocurrido". De este modo contribuyen a estimular el desarrollo de habilidades cognitivas como la creatividad, la imaginación y la expresión. (Porras, J, 2011, p.11-12).

**Interactividad:** Las nuevas generaciones cada vez se familiarizan más con el uso de herramientas electrónicas y digitales, debido a que con ellas se pueden generar interacciones como el de ver, tocar y escuchar. Según un artículo de la revista Latinoamericana de Tecnología Educativa de España, se habla de interactividad como la relación que hay entre el hombre y la máquina, dentro de este artículo el autor cita a Bettetini (1995) quien, al definir interactividad, destaca las siguientes características: "La pluridireccionalidad del deslizamiento de las informaciones, el papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas y el particular ritmo de la comunicación" (Bettetini, 1995, p.25).

## Resultados

A partir del taller realizado el día sábado 18 de mayo de 2019, en el que se realizaron las actividades, bote mágico, pintura sobre piedras y mesa de luz, con las padres e hijos habitantes de la localidad de Chapinero. Se obtuvieron los siguientes resultados: recursos gráficos para establecer la dirección de arte del cuento, es decir, paleta cromática, personajes, tipografía y las historias para elaborar el contenido narrativo del libro. A su vez los participantes del taller de co-creación manifestaron la importancia de asistir a espacios que permitan la convivencia familiar.



Figura 4. Adaptación de la información recolectada en los talleres, para el cuento.  
Ilustraciones: Juan Sebastian Giraldo

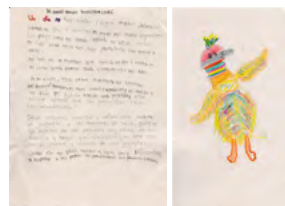


Figura 3. Historia y su personaje principal  
Realizado por: Julieta Granados, 6 años.

## Resumen

La formación en valores que nos dan durante los procesos de desarrollo infantil desde casa, son de vital importancia para la formación integral y racional del ser humano. Esta formación permite que se potencien procesos cognitivos y afectivos, que contribuyan al ser humano a integrarse y adaptarse a la sociedad, el proyecto Toc-Toc es un apoyo para inculcar valores a los niños, que se encuentren entre los 6 y 8 años de edad, desde el hogar por medio de un libro digital interactivo realizado junto a padres desde el diseño participativo, que promueve historias acerca de valores personales como el respeto.

## Palabras Clave

Valores, Socialización, Interactividad, Diseño Participativo, Desarrollo Cognitivo.

## Sobre los autores

a,b,c Universidad Santo Tomás  
Facultad de Diseño Gráfico,  
Bogotá, Colombia.

adanielafloréz @usantotomas.edu.co  
bangienhermandez@usantotomas.edu.co  
cmariaramirez@usantotomas.edu.co  
dpaulaamador@usantotomas.edu.co

## Metodología

Las fases que desarrollamos para el proyecto "TOC-TOC" cuento digital interactivo, esta dividida de la siguiente manera.



Figura 1. Actividad narra en familia tu propia historia.  
Fotografía por: Julián Camilo Rueda



Figura 2. Actividad pintar sobre piedra.  
Fotografía por: Julián Camilo Rueda



Figura 3. Actividad mesa de luz.  
Fotografía por: Julián Camilo Rueda

## Referencias Bibliográficas

- Porras, J. (2011). La literatura infantil, un mundo por descubrir. Editorial: visión libros.
- Mounoud, Pierre. El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales. In: Contextos educativos, 2001, vol. 4, p. 53- 77. <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:17009>
- Bettetini, G. (1995). Tecnología y comunicación. En G. Bettetini y F. Colombo. Las nuevas tecnologías de la comunicación (pp. 15-39). Barcelona: Instrumentos Paidós
- Estebanell, M. (s.f). Interactividad e Interacción. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Vol. 1. Universidad de Girona. España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1252603.pdf>
- Parellada, R. (2008). Necesidades, Capacidades y Valores. Facultad de Filosofía de la Universidad Complutense de Madrid. recuperado de: [http://www.fuhem.es/media/cdv/file/biblioteca/PDF%20Papeles/102/Necesidades\\_capacidades\\_valores.pdf](http://www.fuhem.es/media/cdv/file/biblioteca/PDF%20Papeles/102/Necesidades_capacidades_valores.pdf)

## Objetivo General

Explorar la relación entre las técnicas e instrumentos aplicados en las prácticas del co-diseño y las teorías clásicas de la competitividad en dos pymes participantes del Taller RAD Interinstitucional versión 33.

## Marco Teórico

### Taller RAD

La RAD es la representación de los programas de Diseño en Colombia guiando procesos de docencia, investigación y proyección social, situando el diseño como una de las principales estrategias de aporte a proyectos culturales, económicos y políticos; por medio del vínculo entre academia, empresa y comunidad.

Como parte de su misión, abre el espacio experimental del Taller RAD, que integra conocimientos desde la creación de puentes entre academia e industria, para posicionar el diseño, liderar procesos de innovación y creación de valor, por lo que en la versión 33, se convierte en un taller colaborativo, aplicando el co-diseño, para encontrar oportunidades en las pymes de Bogotá.

### Co-diseño

Al ser un enfoque del diseño, permite que se integren los usuarios, los no diseñadores y los interesados en el área, ayudando en procesos de co-creación que no afectan las condiciones del entorno de los implicados, por lo que al aplicar las técnicas se genera un diseño consciente, primando su eficiencia y pertinencia a través de la funcionalidad en la organización. Para ello se tiene presente, 4 niveles de la creatividad (hacer, adaptar, fabricar y crear) fundamentados a partir de la experiencia, el interés y la pasión por cada uno de los integrantes, que cualquier persona posee (Sanders y Van Stappers, 2014).

### Competitividad

La competitividad empresarial, se tiene en cuenta a Porter, quien plantea el diagrama de las 5 fuerzas (competencia en el mercado, clientes, proveedores, sustitutos y nuevos entrantes) como una estrategia empresarial. Por otro lado, se considera la competitividad sistémica como una herramienta analítica que proporciona 4 niveles que evidencian el desempeño de las empresas (Cepal 2001), (i) micro, parte interna de la organización; (ii) meta, factores externos que afectan a la empresa; (iii) meso, hace referencia a la infraestructura y (iii) macro, involucra más la competitividad entre países, razón por la que este nivel no se tiene presente.

## Resultados

Para el análisis de los resultados obtenidos en los instrumentos planteados, se puede desarrollar una codificación axial, en donde se determinan las siguientes categorías: entorno, infraestructura y empresa, de las cuales se generan unas subcategorías en el orden mencionado anteriormente: clientes y competencia; educación y ambiente; estrategias, producción, calidad, innovación y proveedores. En donde se puede reconocer la relación y el impacto entre las técnicas aplicadas en la práctica con las pymes y las teorías de competitividad dando paso a una gráfica de factores.

A través de lo anterior, no solo se identifica los factores posibles a tratar en siguientes técnicas, también se reconocen las fortalezas o debilidades de las áreas de la empresa, contrastando los resultados en la aplicación del instrumento y el análisis de la actividad realizada.



Fig1. Evidencia de Resultados



Fig2. Evidencia de Resultados

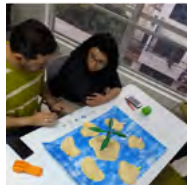


Fig3. Evidencia de Resultados



Fig4. Evidencia de Resultados

## Resumen

Este proyecto de investigación a través de la creación tiene su origen en una iniciativa interdisciplinaria de todas las Escuelas de Diseño de Bogotá, unidas en la Red Académica de Diseño - RAD. Crea un espacio experimental colaborativo con pequeñas y medianas empresas (pyme). En esta iniciativa, la colaboración entre diseñadores y no diseñadores está mediada a través del codiseño y sus técnicas, que permiten el reconocimiento de identidades, valores y propuestas de valor diferencial. Examinan los problemas y dificultades de los sectores de cada pyme, lo que subraya la relevancia de una exploración matizada de estrategias competitivas y sus relaciones con las técnicas de codiseño para el crecimiento de las empresas mencionadas.

## Palabras Clave

Codiseño, cocreación, competitividad, pyme, RAD.

## Metodología

Este proyecto se construye como una investigación-creación mediante un proceso sistemático que plantea validar y evaluar nuevo conocimiento incorporando hallazgos obtenidos desde el co-diseño, aplicados en dos pymes de Bogotá, de tal modo que se reevalúen teorías planteadas y metodologías existentes, para construir un instrumento que examina la competitividad empresarial en espacios colaborativos.

El co-diseño al ser una exploración colaborativa de oportunidades, es implementado durante todo el proceso del taller RAD con la participación de las pymes, implementando materiales que permiten a los trabajadores expresar lo que sienten y entienden sobre su entorno, y así fomentar el trabajo con las personas, teniendo en cuenta lo que ellas hacen o dicen, por medio de tres herramientas que permiten obtener información: (i) las sondas que exploran las experiencias de las personas; (ii) los toolkits que permiten imaginar y expresar ideas para el futuro; y (iii) los prototipos, que son la representación de los conceptos, en donde se analiza el uso, antes de implementarlo.

Seguidamente se desarrolla una gráfica que compara los resultados del instrumento creado, de tal manera que los aspectos de la competitividad que no se han tratado se incluyan en próximas técnicas y con ello reconocer los factores que se puedan fortalecer.

## Referencias Bibliográficas

- Elizabeth B.-N. Sanders & Pieter Jan Stappers (2014) Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning, CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 10:1, 5-14, DOI: 10.1080/15710882.2014.888183
- González, J (2009). La teoría de la complejidad. Dyna, 76(157), undefined-undefined. [Fecha de Consulta 26 de Septiembre de 2019]. ISSN: 0012-7353. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=496/49611942024>
- Hernandez, A. (2001). Elementos de competitividad sistémica de las pequeñas y medianas empresas (PYME) del Istmo Centroamericano. CEPAL - SERIE Estudios y perspectivas. 5. 14-32
- Müller, G. (1995). "El calidoscopio de la competitividad", Revista de la CEPAL, núm. 56, Santiago de Chile, Comisión Económica para América Latina y el Caribe, agosto 1995, pp. 137-148.
- Porter, M. (2008). Las cinco fuerzas competitivas que le dan forma a la estrategia. Harvard Business Review. América Latina. Recuperado de [https://utecno.files.wordpress.com/2014/05/las\\_5\\_fuerzas\\_competitivas\\_michael\\_porter-libre.pdf](https://utecno.files.wordpress.com/2014/05/las_5_fuerzas_competitivas_michael_porter-libre.pdf)
- Pourdehnad, J., Wexler, ER y Wilson, DV (2011). Sistemas y pensamiento de diseño: un concepto marco para su integración. En las actas de la 55ª reunión anual de la ISSS, julio 17-22, 2011, Hull, Reino Unido. Principios de diseño sistémico para sistemas sociales complejos.



## Objetivo General

Realizar un análisis comparativo de los estímulos cromáticos entre el Centro Comercial Andino y la zona comercial de San Victorino, y su influencia en la experiencia y construcción de imaginarios urbanos en la ciudad de Bogotá.

## Marco Teórico

Al adentrarse en una zona comercial el ojo está expuesto a una gran cantidad de estímulos visuales, que dependiendo de un sitio u otro pueden llegar a él en mayor o menor afluencia, uno de los primeros estímulos que percibe el ojo es el color y aunque físicamente todos percibamos un mismo color, la realidad es que habrá una tonalidad totalmente diferente entre cada observador (Albers, 1963). Del mismo modo que la percepción de un color varía de persona a persona, la percepción de un espacio varía entre cada uno de sus visitantes, pues cada uno de ellos lo relaciona con distintas cosas dependiendo de la experiencia que tenga con el sitio o los prejuicios producto de los imaginarios que rondan el lugar como lo indica Chaparro (2013) "el observador escoge, organiza y dota de significado lo que ve."

En la teoría del color uno de los principales aspectos que analiza Albers son los contrastes y cómo en función de estos contrastes se altera la percepción del color, Para el caso de los imaginarios funciona de manera similar debido a que los signos y símbolos que reconocemos culturalmente tienen un trasfondo que depende en gran parte del entorno en el que nos desarrollamos pues como bien dijo Silva (2006) "los imaginarios son así verdades sociales, no científicas, y de ahí su cercanía con la dimensión estética de cada colectividad" (p. 97). Los imaginarios urbanos, entonces, son el reflejo de los pensamientos de los ciudadanos respecto a situaciones o espacios en los que se mueven y conviven diariamente, estos pensamientos se van generalizando poco a poco cargando ciertos signos, espacios o situaciones de significados que son comunes a todos los habitantes de una comunidad y van formando su percepción de esta.

## Resultados

El proyecto se encuentra en la fase de observación por lo que los resultados se encuentran en el proceso de registro en bitácora llevado a cabo por la estudiante en el que se ha recogido información sobre los estímulos visuales presentes en el entorno, estímulos como colores dominantes en los espacios, la disposición de los locales y productos que están a la venta, las sensaciones y acciones que el entorno provoca en el observador, que se contrastan y reafirman la percepción de los encuestados.

Tabla de interacción cromática de contraste

| Lugar                                                                               | Luminosidad |       |      | Matiz                                                                               |                                                                                     | Saturación |      | Observaciones                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------|------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| C.C. Andino                                                                         | Alto        | Medio | Bajo | Azul                                                                                | Amarillo                                                                            | Verde      | Rojo | El manejo del color en el Centro comercial busca resaltar la idea de elegancia y exclusividad.  |
|  |             | X     |      |  |  |            | X    |                                                                                                 |
| San Victorino                                                                       | Alto        | Medio | Bajo | Azul                                                                                | Amarillo                                                                            | Verde      | Rojo | El manejo del color en San Victorino se guía más por lo que la gente más demanda en el momento. |
|  | X           |       |      |  |  | X          |      |                                                                                                 |

Figura 5. Tabla de interacción cromática de contraste. (Creación propia).



Figura 6. Extracto del proceso de observación en San Victorino. (Creación propia).



Figura 7. Extracto del proceso de observación en el Centro Comercial Andino. (Creación propia).

## Resumen

Las zonas comerciales son un punto constante de convergencia para la población de una ciudad, asimismo ofrecen diversas posibilidades y generan distintas sensaciones dependiendo de su ubicación. Tal es el caso del contraste entre el Centro Comercial Andino y la Zona Popular de San Victorino, en donde las dinámicas particulares y los estímulos visuales propios de cada entorno, propician el análisis cromático en términos de contraste, que se nutre desde la experiencia y se fortalece en razón a los imaginarios y las prácticas socio-culturales.

## Palabras Clave

Color, contraste, imaginario, comercio, experiencia.

## Sobre los autores

Diseño Gráfico, Bogotá, Colombia.

rosauraquica@usantotomas.edu.co

## Metodología

La metodología de investigación es de carácter cualitativo, desarrollada en los entornos comerciales de San Victorino y el Centro Comercial Andino que será analizado mediante el método inductivo. Las variables o categorías de análisis serán la gráfica (color y tipografía), el imaginario y la experiencia (entorno y sensaciones). Para la selección de los entornos comerciales se empleó la herramienta de la encuesta en la población de estudiantes de diseño gráfico de la Universidad Santo Tomás, además se indagó acerca de los pensamientos y sensaciones que asocian a los entornos para así constatar los imaginarios que los rodean.



Figura 1. Encuesta sobre los entornos comerciales. (Creación propia).

Figura 2. Resultados encuesta entornos comerciales. (Creación propia).

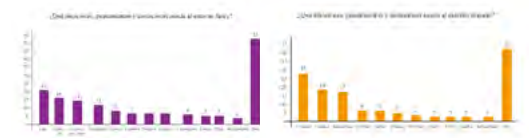


Figura 3 y 4. Resultados encuesta entornos comerciales. (Creación propia).

Para el proceso de recolección de datos se realiza un ejercicio de observación directa con una toma de apuntes y realización de bosquejos en bitácora durante las salidas de campo para que sea recolectada la mayor cantidad de información de los entornos comerciales, información que posteriormente se analizará con un instrumento de análisis creado por la estudiante (figura 5).

## Referencias Bibliográficas

- Chaparro, E. (2013). Apropiaciones de la gráfica popular urbana. Universidad de Boyacá. Recuperado de: <http://revistasdigitales.uniboyaca.edu.co/index.php/designia/article/view/186>
- Silva, R. (2006). Imaginarios urbanos. Arango Editores. Recuperado de: <https://imaginariosyrepresentaciones.files.wordpress.com/2015/05/silva-armando-imaginarios-urbanos.pdf>
- Albers, J. (1979). Interaction of Color (Traductor Balseiro, M.). Madrid: Alianza editorial, S. A. (1963).

## Objetivo General

Desarrollar una serie animada para plataformas digitales que tendrá como protagonista a un influencer virtual que creará contenidos sobre música.

## Marco Teórico

Este proyecto tiene dos grandes bases conceptuales, la creación de contenidos digitales y la animación. En la creación de contenidos digitales encontramos tres grandes ramas que son youtuber, gamers y booktobers.

Creación de contenidos digitales:

**Youtuber:** es de los grupos más grandes en cuanto a contenidos digitales, es un fenómeno comunicacional que abarca muy variados contenidos y ha ido evolucionando junto con las diferentes plataformas de difusión, se puede encontrar temáticas como viajes, historias personales o sociales, gustos en actividades o pasatiempos y tutoriales o información, el resultado de tener temas variados es un público objetivo bastante grande.

**Gamers:** el objetivo principal de este tipo de contenidos es compartir información y trucos sobre videojuegos, la participación de la audiencia es un factor muy importante dentro de esta comunidad.

**Booktobers:** este grupo se caracteriza por hacer comentarios y críticas acerca del contenido escrito (libros, artículos y blogs) su principal objetivo es fomentar la lectura.

Animación:

Como en cualquier otro tipo de producción audiovisual la animación cuenta con ciertas características como lo son: un guion, planeación, encuadre, contextos y secuencias, pero a diferencia de varias técnicas de producción audiovisuales tradicionales la animación permite ir más allá de las leyes de la física y casi que puede alcanzar cualquier tipo de imaginario.

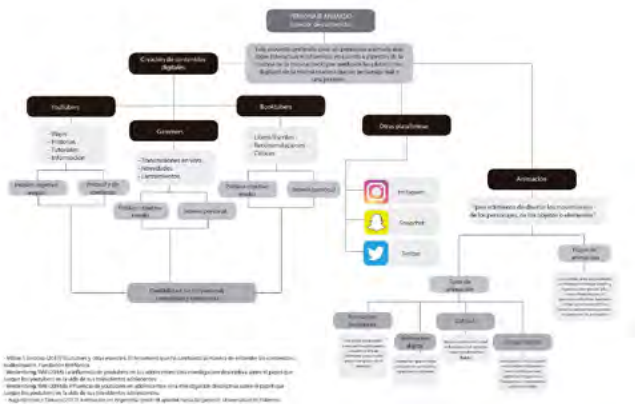


Fig. 1 Estructura del Marco Teórico

## Resultados

Con base en la investigación y el análisis de antecedentes encontramos que un creador de contenido debe tener ciertas características que son:

**Cantidad de suscriptores y reproducciones o vistas,** este es un factor esencial ya que se debe tener una cantidad generosa para lograr que el contenido influya a las personas.

**Constancia,** el contenido debe ser constante y en intervalos de tiempo similar, esto hace que los consumidores estén a la expectativa de los nuevos contenidos y la audiencia se mantenga y crezca.

**Confianza,** generar que la audiencia confíe aun siendo de una forma indirecta garantiza la estabilidad en los medios digitales.

El proyecto se encuentra en fase de planeación, se iniciará la preproducción en el mes de octubre de 2019 y se espera concluir el piloto de la serie en junio de 2020.

## Resumen

¡Toma tu like! Cuenta las aventuras de un pequeño creador de contenidos que pretende posicionarse como influenciador en las más importantes plataformas digitales. De la mano de Tomás entenderás lo divertido que es convertirte en una estrella del mundo digital y además aprenderás mucho sobre música.

## Palabras Clave

Animación, YouTube, Creación de contenido.

## Sobre los autores

Universidad Santo Tomás  
Facultad de Diseño Gráfico

jessicacastelblanco@usatotomas.edu.co  
Mariamansilla@usatotomas.edu.co  
jaimegonzalez@usatotomas.edu.co

## Metodología

Para este proyecto tuvimos en cuenta antecedentes que nos sirvieran de referentes en cuanto al éxito de creadores de contenido para medios digitales, a partir del análisis de estos productos encontramos las características que debe tener un buen creador de contenido y los diferentes métodos que utilizan para mantenerse activos y con una audiencia que crece de forma constante.

Nuestro principal referente es Gorillaz, que es una banda digital creada en animación 2d y 3d con reconocimiento a nivel mundial, este grupo ha pasado la barrera de la animación al mundo "real" llegando así a dar conciertos físicos en vivo.



Fig. 2 Referente Visual, banda Gorillaz.  
Foto propiedad de Warner Bros. Records. ©

## Referencias Bibliográficas

Millan I. Berzosa (2017) youtubers y otras especies. El fenómeno que ha cambiado la manera de entender los contenidos audiovisuales. Fundación telefónica.

David G. Mireles (2014) Curiosidad animación digital y realidad virtual. Universidad Autónoma de Nuevo León.

Westenberg, WM (2016) la influencia de youtubers en adolescentes: una investigación descriptiva sobre el papel que juegan los youtubers en la vida de sus televidentes adolescentes.

Augustinowicz Tamara (2017) Animación en Argentina desde el apóstol hasta Gilgamesh. Universidad de Palermo.

Lizarazo Valero, David Santiago. Torres Cogollos,  
Tommy Andres. Pedraza Zipa, Sebastian Orlando.

## Objetivo General

Diseñar una experiencia transmedia que permita a los lectores conocer la historia del Rock and Roll ofreciendo análisis e información desde las producciones más importantes del género.

## Marco Teórico

El término Rock and roll, que era usado en el argot de los negros estadounidenses, fue popularizado por el disc jockey Alan Freed en los años cincuenta. Este ritmo se desarrolló a partir de la mezcla del rockabilly, el R&B, el góspel y el boogie-woogie, a mediados de esta década el productor Sam Phillips creó el sello disquero Sun Records y con esto daría inicio a la historia del Rock, Phillips buscaba un cantante blanco que pudiera popularizar el blues y la música negra, ese artista resultó ser Elvis Presley quien con su capacidad vocal y su gran carisma consiguió hacer de este nuevo ritmo un fenómeno global. A pesar de que Presley es una de las figuras de referencia de Rock algunos críticos lo consideran un producto de marketing. Como sea Elvis así como Chuck Berry, Bo Diddley, entre otros, pasarían a la historia como los pioneros de un género de alcance mundial.

En su tesis "GUÍA DE INTRODUCCIÓN A LA MÚSICA PARA JOVENES A TRAVÉS DEL ROCK" José Crespo destaca el contexto social en el que nace el rock, "Los blancos tenían el dinero, pero los negros estaban haciendo la música más emocionante. Los Estados Unidos seguían siendo principalmente un país dividido racialmente. Había pocas oportunidades para que un cantante negro triunfara" (Crespo Terán, 2011, pág. 6) esto hacía que solo las disqueras solo se enfocasen en contratar artistas blancos y segregar a los artistas negros que eran los que realmente producían esta música. El rock ha sido un escenario de resistencia, de denuncia social, sinónimo del espíritu joven y transgresor de la humanidad.

### TRANSMEDIA

Para Henry Jenkins el contenido transmedia es aquel que atraviesa o se presenta a través de múltiples canales mediáticos siguiendo una narrativa estructurada, coherente y que aprovecha la naturaleza de cada medio en beneficio del mensaje, para este académico la narrativa transmedia debe tener ciertas características:

- Profundidad - expansión
- Continuidad - multiplicidad
- Inmersión - extracción
- Serialidad
- Subjetividad
- Construcción de mundos

## Resultados

Este proyecto aún se encuentra en fase de Planeación e investigación de todo lo necesario para tener en cuenta en la fase de prototipo, sin embargo es preciso establecer o proponer mediante la exploración elementos clave tales como el estilo visual y Tipográfico.



Figura 1. Propuesta de Logo



Figura 2. Concept Board



Figura 3. Propuesta Editorial



Figura 4. Propuesta web

## Resumen

SOLO es un proyecto transmedia que ofrece contenidos sobre rock and roll, su historia, exponentes, producciones más paradigmáticas y análisis que serán de interés para jóvenes músicos empíricos amantes de este género. El proyecto nace como un homenaje de sus creadores a la historia del Rock y busca despertar en nuevos públicos pasión y deseo por profundizar en este campo musical.

## Palabras Clave

Rock, Transmedia, música.

## Sobre los autores

Universidad Santo Tomás,  
Bogotá, Colombia

davidlizarazo@usantotomas.edu.co  
sebastianpedraza@usantotomas.edu.co  
tommytorres@usantotomas.edu.co

## Metodología

Esta es una investigación de carácter cualitativo debido a que en el anteproyecto se analizaron aspectos conceptuales y visuales para tener en cuenta en la hora de diseñar o crear la nueva plataforma, mediante un análisis de antecedentes que permitieron al equipo diseñar entender qué cosas funcionan y no funcionan en productos similares y en qué aspectos podríamos mejorar la experiencia del usuario ya que además del carácter informativo, también buscamos fomentar el aprendizaje de temas relacionados con el rock.

Los criterios que se tomaron en cuenta para la selección de antecedentes fueron investigaciones y aplicaciones las cuales que se refieran al tema en concreto del proyecto que en este caso es música rock y revistas enfocadas en artículos y noticias de música específicamente, que aportaran información que se integrará o ayudará a comprender mucho mejor el tema que se quiere desarrollar.

También enfocar esta investigación tomando en cuenta trabajos de grado, postgrado, trabajos de ascenso, resultados de investigaciones, ponencias y revistas especializadas que se centren en los temas musicales de la música rock y en el impulso de revistas enfocadas en este tema.

Los instrumentos a utilizar fueron una matriz comparativa entre los demás proyectos considerados competencia y una matriz de comparación entre el mejor referente analizado que es la revista Rolling Stone y la proyección que se tiene del proyecto propio.

## Referencias Bibliográficas

- Adrián de Garay. (2017) El rock como conformador de identidades juveniles (investigación universitaria). Universidad autónoma metropolitana, México.
- Heatley Michael (2007). Rock & Pop. La historia completa. Ediciones Robin Book.
- José Crespo Terán. (2011) Guía de introducción a la música para jóvenes a través del rock (tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Escuela de música, Cuenca, Ecuador.
- Inmaflor. (2011). El transmedia de Henry Jenkins y Carlos Scolari. En <https://dospuntualizando.wordpress.com/2011/05/11/el-transmedia-de-henry-jenkins-y-carlos-scolari/>



## Objetivo General

Diseñar contenido visual para el Museo de Historia Natural de la Universidad Nacional mediante el uso animación 2D - 3D y realidad aumentada el cual permita brindarle a los visitantes una experiencia inmersiva.

## Marco Teórico

Para hablar de la creación de animaciones digitales en museos exhibidas en realidad aumentada con experiencia inmersiva es necesario entender la concepción de museo, sus funciones y la forma en que estos se clasifican así como el guion museográfico; también es importante entender el concepto de experiencia inmersiva y el uso de animaciones dentro de las mismas.

El Ministerio de Cultura define a los museos como una institución "Pública, privada o mixta, sin ánimo de lucro, abierta al público de manera permanente, que investiga, documenta, interpreta, comunica, narra, exhibe y conserva testimonios materiales, inmateriales y/o naturales" (p.10). Por su parte Carrizosa A & Restrepo P, (2000) entienden el concepto como aquello que da "carácter e identidad a la exposición y permite la comunicación hombre /objeto" (p.3) para brindar esta misma. designe para esto, por lo tanto este proyecto solo se enfoca en este aspecto y no en plasmar todo este proceso en un proyecto editorial.

Para finalizar, existen proyectos de libros y revistas interactivas que tratan diversos temas, desde cuentos infantiles, naturaleza, noticias, entre otros (El silbón, Amazonía: refugio de biodiversidad, Flipboard) pero ninguno enfocado al tema de murales.

## Resultados

El proyecto se plantea en dos fases, en el segundo semestre de 2019 se modelará la idea y establecerán las bases conceptuales y lineamientos gráficos del proyecto, en 2020 se desarrollarán prototipos funcionales

RECORRIDO SALA #3  
MAMIFEROS

SCAN ME



Figura 2. Vínculo al vídeo del recorrido actual de la sala

## Resumen

Este proyecto nació de la preocupación por la sensación de lejanía entre visitante/objeto percibida al visitar algunos museos de la ciudad de Bogotá; por tal razón nos damos a la tarea de crear contenido visual especializado desde los lineamientos de diseño el cual permita presentar información académica desde una experiencia inmersiva visual y de aprendizaje, mediante el uso de animaciones exhibidas en realidad aumentada. Esta experiencia será diseñada para el museo de historia natural de la Universidad Nacional.

## Palabras Clave

Rock, Transmedia, música.

## Sobre los autores

Santo Tomás de Aquino.  
Facultad de Ciencias Sociales.  
Diseño Gráfico.  
Bogotá, Colombia.

mariaarojasp@usantotomas.edu.co  
paulasaavedra@usantotomas.edu.co  
laurazuleta@usantotoms.edu.co

## Metodología

Para el proceso de creación se ha seguido el modelo de Vijay Kumar que propone siete momentos de creación en su modelo de innovación a través del diseño; estos momentos o modos son:

- Estructurar la intuición.
- Identificar un propósito.
- Reconocer el contexto.
- Identificar a los usuarios.
- Explorar los conceptos.
- Estructurar la solución.
- Realizar la oferta.

Hasta la fecha se han abordado los modos 1 al 5 haciendo uso de los siguientes instrumentos:

- Cuadro y fichas de análisis para productos similares
- Trabajo de campo en el museo: recorrido, observación, video-grabación.
- Entrevista con el personal del museo (en desarrollo)
- DOFA de la exhibición en la sala d mamíferos
- Diseño de un story board de la exhibición.
- Creación de un mapa de experiencias de usuario



Figura 1. Exhibición piezas Museo Historia Natural - Fotografía Paula Saavedra

## Referencias Bibliográficas

- Adrián de Garay. (2017) El rock como conformador de identidades juveniles (investigación universitaria). Universidad autónoma metropolitana, México.
- Heatley Michael (2007). Rock & Pop. La historia completa. Ediciones Robin Book.
- José Crespo Terán. (2011) Guía de introducción a la música para jóvenes a través del rock (tesis de pregrado). Universidad de cuenca, Escuela de música, Cuenca, Ecuador.
- Inmaflor. (2011). El transmedia de Henry Jenkins y Carlos Scolari. En <https://dospuntualizando.wordpress.com/2011/05/11/el-transmedia-de-henry-jenkins-y-carlos-scolari/>



ENCUENTRO DE  
INVESTIGACIÓN  
EN DISEÑO



Diseño y  
**participación**

**Moda** e identidades  
contemporáneas

Diseño e  
**identidad de marca**

**Pedagogías,**  
diseño y **emociones**

“Todas las voces del  
**diseño** hablando de  
**transformación social**”