



**UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL**

RUTA DE INTERACCIÓN

**Ruta Académica Del Plan De Estudios Vigente.
Coordinador de ruta y compilador de este texto:
ALBERTO CARLOS ROMERO.**

Editor Académico: ORLANDO DURÁN S.

2013

De la serie: Textos de Diseño Industrial – Ruta Interacción - No 1



Universidad de Bogotá
JORGE TADEO LOZANO

Rectora

CECILIA MARÍA VÉLEZ WHITE

Vicerrector Académico

DIÓGENES CAMPOS ROMERO

Vicerrectora Administrativa

NOHEMY ARIAS OTERO

Secretario General

CARLOS SÁNCHEZ GAITÁN

Decano Facultad de Artes y Diseño

ALBERTO SALDARRIAGA ROA

Director Programa de Diseño Industrial

SANTIAGO FORERO LLOREDA

Coordinador y Editor de publicaciones de Diseño Industrial.

ORLANDO DURÁN S.

Coordinador de Ruta de Interacción.

ALBERTO CARLOS ROMERO M.

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Carrera 4 # 22-61 Módulo 6 Piso 5

PBX: 2417030 Ext.1650 FAX: 2826197

Bogotá, D.C. – Colombia, S.A.

2013





RUTA INTERACCIÓN

Guía de Lineamientos

Equipo de profesores de la Ruta Interacción:

Beatriz Rolón

Catalina Quijano

Johanna Zárate

Javier Jiménez

Alberto Romero

Bogotá D. C.

2013



Participaron en este proyecto los profesores: Beatriz Rolón, Catalina Quijano, Johanna Zárate, Javier Jiménez y Alberto Romero.

Compilación y edición a cargo de los profesores: Orlando Durán y Alberto Romero.



Contenido

1. Presentación.....	7
2. Introducción y Fundamentos	8
3. Criterios nominales de la Ruta	11
4. Propósito formativo	12
5. Estrategias educativas pedagógicas y didácticas	13
6. Estructura argumentativa	14
7. Tipos de proyectos.....	14
8. Proyección laboral.....	15
9. Descripción de los talleres.....	17
10. Taller de Simulaciones lúdicas.....	18
11. Taller de exploraciones.....	25



Presentación.

La universidad Jorge Tadeo Lozano dentro de su actual plan directivo de modernización y actualización pretende estar a tono con las dinámicas académicas contemporáneas del país, de este modo tiene dentro de sus propósitos, generar y fortalecer una producción editorial propia que comunique, muestre y exprese su pensamiento encarnado en las razones y formas institucionales de su existencia en el contexto nacional y de su propia convivencia interna, y por supuesto de forma importante, de los productos intelectuales surgidos de sus procesos investigativos y estudiosos de sus profesores.

Se tiene identificada una necesidad de hacer visible de forma documentada las estructuras internas de todas las instancias y dependencias. En lo que refiere a las académicas hay dos facetas, una que pretende mostrar: *Cómo se piensan las estructuras*, y otra; *lo Qué se hace*, como práctica académica con dichas estructuras, dentro de los planes de estudio y sus respectivas asignaturas.

El presente producto editorial que usted se dispone a leer, estimado estudiante o profesor, es el primero de la serie ***Libros de texto de Diseño Industrial***. Esta serie tiene como finalidad darles a conocer a ustedes, como comunidad universitaria, los diversos temas y cuestiones del ámbito formativo del programa en la institución.

En este primer texto se da la primera visión panorámica de cada una de las tres rutas académicas, *Interacción*, *Objeto* y *Contexto* para todos aquellos que se dispongan a dar inicio a esta fase de sus estudios. Se trata, en una primera parte, dar cuenta de los lineamientos e importancia de las nociones que titulan las Respectivas rutas, y en una segunda parte de mostrar descriptivamente el ejercicio, procesos y resultados de los dos primeros talleres con los que en cada ruta los estudiantes han aplicado los conceptos vertidos dialécticamente por el equipo de profesores que han estado encargados de este novedoso proceso colegiado y más descentrado de la enseñanza del diseño que pone en ejercicio el programa.

Como este es el inicio de un proceso documental muy importante que debe ser sostenido, esperamos sus comentarios y retroalimentaciones que redunden en el crecimiento y futuro mejoramiento.

Orlando Durán S.
Coordinación Publicaciones D.I.
2013



RUTA DE INTERACCIÓN.

Del presente Documento han sido autores, los Profesores del programa D.I.:

ALBERTO CARLOS ROMERO M.

ORLANDO DURÁN S.

1. Introducción.

La condición posmoderna, postcolonial y postindustrial, con la creciente inserción de medios y mediaciones en las sociedades contemporáneas, se encuentra ordenada a partir de una gran multiplicidad de vectores incidentes en el mundo de las acciones humanas.

La evolución tecnológica y la misma característica emergente de los sistemas socio-técnicos, estructura y configura nuevos simulacros que propician otras modelaciones y más aún nuevas formas de relación en los vínculos cotidianos, entre, individuos y entre grupos humanos; y entre, estos y las máquinas que los circundan.

Los hechos anteriores promueven un alto grado de sentido vinculante y relacional, que no está exento ni de problematizaciones ni de creaciones, lo que lo convierte en un espacio de trabajo prospero e interesante por las expectativas académicas y técnicas que se suscitan.

Dadas las circunstancias mencionadas, se hace necesario formular estudios y obras de creación para la comprensión, intervención crítica y mejoramiento, en lo posible, de aquellas relaciones identificadas, desde y hacia, el sujeto contemporáneo, como también, desde y hacia (y entre), los dispositivos técnicos y tecnológicos.



El diseño actualmente en la mayoría de los casos, ha de considerar estructurar una forma de lectura y valoración que se localice en el espacio entre el sujeto y el dispositivo. Tal forma de lectura es metodológicamente particular y diferente a la tradicionalidad de los análisis prácticos en el diseño, además, el espacio localizado es como problema y concepto amplio, el de la interacción.

Los estudios sobre el problema de la interacción, en el diseño, han tenido un evidente crecimiento en las últimas dos décadas. Estos se han provisto en gran medida a partir de fuentes interdisciplinarias, pues las temáticas y problemas sobrepasan el territorio puro de lo unidisciplinar.

2. Fundamentos

El concepto de interacción tiene un origen identificado claramente en la génesis de las disciplinas sociales. La antropología cultural y la sociología tanto como la psicología y las disciplinas del lenguaje lo han necesitado y aplicado. La ubicación del concepto, en estas disciplinas, está, en los problemas que indagan los vínculos sociales y las comunicaciones humanas, en los espacios de lo individual y de lo colectivo.

La construcción social realizada entre los individuos, así como los procesos de la comunicación entre estos, son modos de interacción.

La interacción a su vez presenta múltiples facetas y formas de expresión, pues lo que se gesta a través suyo son reconocimientos, posibles aprehensiones, transacciones y operaciones de orden práctico pero también simbólico, ordenamientos y/o subordinaciones, más o menos rutinarios entre actores sociales y entre estos y otros actores que van apareciendo en el mundo actual.

Ahora bien, buena parte de la concepción que se tiene sobre la interacción desde las disciplinas sociales, vista de este modo, puede ser trasladada a la creación de un espacio reflexivo del Diseño, respetando en principio sus fundamentos. Sin embargo, es indispensable, además, hacer



ampliaciones y adaptaciones, dadas las nuevas contextualizaciones, en tanto los territorios técnico-artificiales que se han ido constituyendo, transforman continuamente el mundo de lo cotidiano de los seres humanos y con este lo demás.

La interacción, en el diseño, debe ser considerada, en el mejor y más amplio sentido, como una hibridación del conocimiento. Vista de este modo, se nos brinda como un interesante espacio que genera un potencial experimental para el encuentro entre su teoría (desde las disciplinas sociales) y las construcciones prácticas (la de las creaciones del diseño).

Este ejercicio de hibridación o interdisciplina no es un ejercicio para quienes gustan de la búsqueda de certezas. Debe ser asimilado de manera como un buen espacio de conflictos creativos.

Ese es el abarcante campo de estudios del Diseño de Interacción Humana (DIH) o Human Interaction Design (HID) por sus siglas en inglés, que cada día cobra mayor participación de equipos multidisciplinarios en el mundo del diseño y cuya importancia propone, de forma introductoria el programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, el presente plan de estudios para el cual se plantea la presente Ruta Académica.



3. Criterios nominales de la Ruta

1. La Ruta de Interacción intenta una aproximación a los comportamientos de artefactos y dispositivos en relación a las acciones o actividades de los usuarios.
2. La Ruta de Interacción se concentra en los procesos de uso e intercambio, así como en las actividades de los sujetos con respecto a las estrategias y ordenes que se proponen en el mundo actual.
3. La Ruta de Interacción se comprende desde un trabajo inter y transdisciplinar, que propone un ejercicio dialéctico y reflexivo entre el Diseño y otras disciplinas, particularmente los desarrollos de las que permitan pensar en nuevas formas de relación entre sujetos o entre los sujetos y su entorno.
4. La Ruta de Interacción concentra sus acciones en aquellas nociones provenientes de la tradición del Diseño (interpretar, proponer, representar, entre otras) y en algunas que han aparecido con fuerza en el mundo actual: por una parte modelar y simular y por otra conectar, mediar y relacionar.
5. La Ruta de Interacción intentará también definir un horizonte de trabajo teórico para el ejercicio disciplinar, que considere las nociones por ejemplo de: análogo, digital, intertextual, medial, no lineal, entre otros.



4. Propósito formativo.

El estudiante que curse los talleres propuestos por la Ruta de Interacción podrá estar en capacidad de estudiar y comprender:

1. Algunos de los procesos que se generan en la relación de los sujetos con los dispositivos.
2. Comprender las nociones que en el mundo actual permiten entender la idea de relación como fundamental.
3. Los procesos que en el mundo actual vinculan sujetos con dispositivos, construyen redes y generan sentido a partir del uso y la interpretación.
4. Valorar las estrategias de la simulación y la modelación como discursos fuertes de la mediación contemporánea más allá de sus características sustentadas en la representación.
5. Reconocer reflexiva y críticamente el nuevo lugar del ser humano en un mundo mediado por los dispositivos y las acciones tecnológicas propios de la revolución digital.
6. Anticipar las posibles acciones humanas mediadas por el uso de los artefactos y dispositivos y la comprensión de los mismos.
7. Estructurar pensamientos que permiten la emergencia de dispositivos en el mundo actual.



5. Estrategias educativas pedagógicas y didácticas.

1. Observación de los nodos y las redes que aparecen en las mediaciones e interacciones en el mundo actual, a partir de localizar escenarios de las mismas a manera de ejemplo.
2. Aproximaciones con herramientas del Diseño y de las Ciencias Humanas a las condiciones y características de los sujetos y sus relaciones e interacciones, a partir de las cuales pueda ser levantado un modelo de archivo y documentación de la información.
3. Analizar y sintetizar la información obtenida de la observación y relacionarla con los desarrollos teóricos y formales que enmarquen la discusión y reflexión en el mundo actual.
4. Considerar la elaboración de simulaciones y mediaciones como la instancia de aparición de las reflexiones y como el resultado propositivo en términos de dispositivo o artefactos.
5. Abordar la relación de la observación, aproximación y análisis con las estructuras epistemológicas que se desarrollan en otras disciplinas con excusas similares de trabajo.
6. Intentar la consolidación de la práctica y sus horizontes en relación a nuevas maneras de aproximación al saber disciplinar.



6. Estructura argumentativa

Se espera que el diseñador esté en capacidad de descifrar las condiciones y características del mundo actual, en el que las tensiones venidas de los nuevos lugares de mediación e interacción son fundamentales y a partir de ese ejercicio pueda proponer, justificar y argumentar otros lugares posibles a la disciplina desde la posibilidad de extender las fronteras de la misma. (ver: presentación y fundamentos)

7. Tipos de proyectos

Algunos de los tipos de proyectos que la Ruta de Interacción supone, pueden tener las siguientes consideraciones, así la atención fundamental de la Ruta de Interacción se sustenta en comprender los procesos y las relaciones así como los factores, nodos y redes que en estos interfieren. En consideración los proyectos se ordenaran a partir de criterios procesuales que valoren las consideraciones y resultados de los procesos de observación y análisis.

1. Se espera que el estudiante esté en capacidad de proponer intervenciones.
2. Se espera que el estudiante esté en capacidad de proponer modelaciones y simulaciones.
3. Se espera que el estudiante este en capacidad de proponer Dispositivos.
4. Se espera que el estudiante este en capacidad de presentar elaboraciones y construcciones teóricas



8. Proyección laboral.

Los estudiantes que cursen alguno de los talleres eventualmente pueden entrar en contacto con estructuras de producción, con disciplinas y con resultados de procesos de creación que les permitan localizar la disciplina de diseño en un lugar de relación amplio y propositivo.

Se espera que estén en capacidad de consolidar estrategias de comprensión y creación de proyectos interactivos y de consolidar intervenciones y propuestas para mediaciones reales o posibles en contextos determinados.

Se espera que los estudiantes tengan las herramientas para proponer y ordenar grupos de proyecto que se estructuren a partir de lógicas relacionales.





Descripción de los Talleres Realizados bajo la guía de la Ruta de Interacción hasta el 2º periodo de 2012.



Taller de Interacción: Simulaciones lúdicas

Profesores:

Beatriz Helena Rolón Domínguez.

Andrés Morelli.

Jairo Carrillo.

Palabras clave:

Simulación, lúdica, aplicaciones, interacción, experiencias significativas de juego.

El programa de Diseño industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, desde la ruta de interacción propone un espacio académico para la construcción de conocimiento desde la visión de la lúdica, el juego y la simulación.

Este a partir del estudio de dos conceptos básicos como son la simulación y la lúdica, tiene como objetivo explorar, conceptualizar y construir interacciones basadas en las mecánicas de los juegos y la representación jugable de diversas problemáticas encontradas en el contexto.

De manera que en él se reevalúa, la función del diseñador permitiéndole proponer diferentes interpretaciones y/o reinenciones de la realidad, las cuales se realizan mediante el planteamiento de proyectos entendidos como juegos y juguetes (analógicos y digitales) en donde la conceptualización de la anticipación de las posibles acciones o interacciones realizadas por los diferentes usuarios recae en construcción de los prototipos, las interfaces y los sistemas, que dan a los jugadores las informaciones necesarias para la adecuada participación en los diferentes sistemas lúdicos.

Por tanto, a lo largo del taller mediante la apropiación, el análisis y la estructuración de los fundamentos conceptuales de las simulaciones lúdicas, se propone la construcción de proyectos,



en donde se aborde el diseño de mecánicas lúdicas y experiencias jugables, teniendo en cuenta el análisis de los diversos aspectos socio-culturales de los posibles usuarios.

COMPONENTES FUNDAMENTALES DEL TALLER: LA INVESTIGACIÓN, LA FUNDAMENTACIÓN, LA REPRESENTACIÓN Y LA CONSTRUCCIÓN

Desde la Investigación: los estudiantes analizan e indagan los ejes de conceptuales de los espacios jugables, desde lo que Roger Callois (Caillois, 1958) define como el ludus y el paidía, es decir el juego reglado y la espontaneidad jugable; con el fin de definir los sistemas de pensamiento complejo presentes en el desarrollo de los objetos lúdicos. Para ello se proponen cuestionamientos fundamentales sobre la construcción de los diversos procesos sistemáticos presentes en los juegos, el análisis de los procesos de pensamiento las características de los sistemas y los posibles comportamientos de los usuarios en los espacios simulados.

Desde la Fundamentación: los estudiantes identifican y determinan los conceptos teórico-prácticos de la lúdica, la función del diseño aplicado al desarrollo de sistemas y el fundamento de la interacción, para ello se realiza un acercamiento esencial a los Objetos lúdicos y sus fundamentos a nivel de patrones y metodologías de desarrollo.

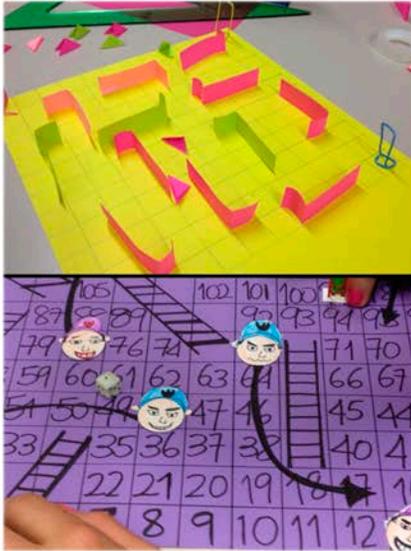
Desde la Representación y la Producción: se ofrece a los participantes, la posibilidad de desarrollar destrezas asociadas con los medios digitales y de manera que estén en capacidad de comunicar, materializar y comprobar sus proyectos entendidos como prototipos y modelos

Desde la Construcción: el estudiante realiza las propuestas lúdicas entendidas como proyectos, los cuales debe argumentar, formalizar y evaluar, partiendo de los conceptos adquiridos en los otros componentes.



BIBLIOGRAFÍA

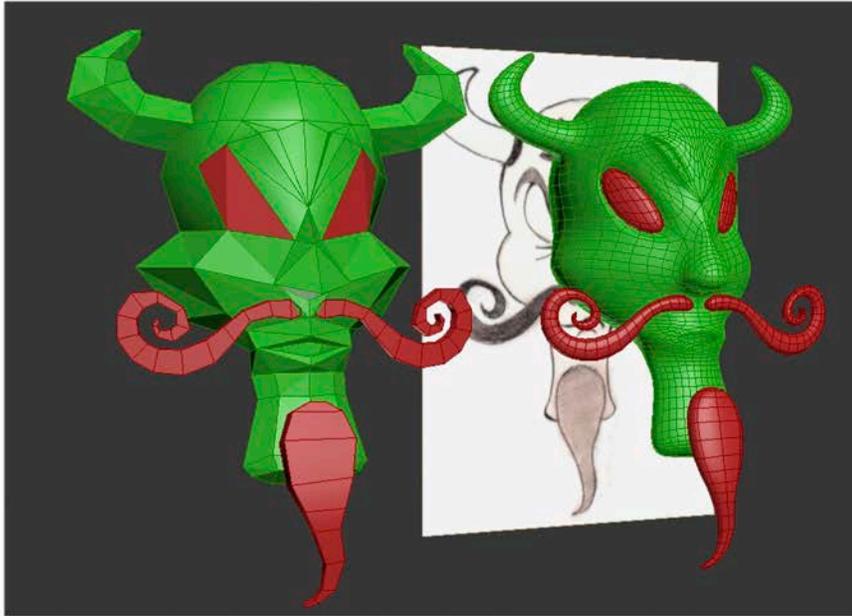
- CALLOIS, R. (1986). Los Juegos y los hombres. México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- CUERVO PRADOS, M. (2001). Los videojuegos a la luz de la historia del juego y el juguete. Revista Signo y Pensamiento (39), 54.
- ESNAOLA HORACEK, G. A. (2004). Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos. Revista Eticanet (3), 1-10.
- FRASCA, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. Comunicación, 1 (7), 37-44.
- GIANNETTI, C. (1997). Estética de la simulación como endoestetica. Barcelona, España: ACC L´ ANGELOT.
- GEE, J. P. (2003). Lo que enseñan los Videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. New York, N.Y: Palgrave Macmillan.
- HUIZINGA, J. (1986.). Homo ludens. Madrid, España: Alianza/Emecé.
- MARTÍNEZ, C. (2005). La construcción del proceso argumentativo en el discurso. Perspectivas teóricas y trabajos prácticos. Cali, Colombia.: Editorial Taller de Artes gráficas Facultad de Humanidades, Universidad del Valle. Cali.
- ROGOFF, Bárbara (1993). Aprendices del pensamiento. Paidós.
- SALEN, K, Torres R, Wolozin L, Rufo-Tepper R, & Shapiro A, Quest to Learn: Developing the School for Digital Kids. (2011) The MIT Press. Cambridge, Massachusetts.
- TAPSCOTT, D. (1998). Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation. New York: McGraw Hill.
- WOLF, M. &. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. . Formats , 1-10.
- VYGOTSKY L. S. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Editorial Grijalbo, 1979.



Diseño de mecánicas (analógicas)



Desarrollo de sistemas jugables



Modelado de Objetos 3D



Diseño de Secuencias e Interacciones



Construcción de espacios jugables



Análisis de problemáticas



Taller de Interacción 9: Exploraciones

Profesores:

Catalina Quijano Silva

Palabras Clave

Cuerpo, Ser Humano, comunicación, experimentación, exploración, cuerpo electrónico, narrativas, paralenguaje, performance, tiempo, espacio.

Introducción

El Taller Exploraciones en Interacción, planteó desde el periodo 2012-1, el diseño de un lugar que brindara un espacio de reflexión y de creación a partir de comprender y pensar la disciplina del Diseño Industrial desde sus fronteras, abriendo así el espacio para que disciplinas paralelas o transversales al diseño, pudieran nutrir desde una óptica diferente y formas no tradicionales, los procesos de investigación, creación e innovación que responden a ciertas necesidades e intereses del mundo contemporáneo. Para ello, se tomó como eje principal de estudio la noción del **Ser Humano** y en particular del **Cuerpo**, teniendo en cuenta que la reflexión abarca toda su dimensión (afectiva, cognitiva, emocional, intelectual, motivacional, social, kinética y biomecánica entre otras) y por ende toca necesariamente la importancia de la comunicación y de los lenguajes que permiten la construcción por y para el Ser Humano. Esto va sin duda, ligado a que el diseño, debe ser pensado hoy en día no como una disciplina más, sino como una vía para acceder al mundo y ampliar el interés de la creación objetual o la comprensión de contextos; complementando estos lugares clásicos del diseño industrial pero observándolos desde lugares no convencionales. Además de ello, partiendo de una necesidad humana, se tocan tanto procesos análogos (**performance**) como digitales (**el cuerpo electrónico**) y nace la necesidad de comunicar y de construir nuevas formas de pensar el diseño a través del tiempo y del espacio. El interés de pensar la relación a partir de la Interfaz Hombre - Máquina y la experimentación a partir de la construcción de narrativas, la experimentación electrónica, la computación visual los medios y los



entornos virtuales que se establecen como mediadores de los diferentes procesos que condicionan el pensamiento, la creación y la investigación, fueron las primeras intenciones que se plantearon para entender la necesidad de pensar la interacción con el diseño industrial. La finalidad era construir un taller que base su interés no sólo en los resultados, sino que centre la atención y valore notablemente los **procesos de creación** y de prototipos tanto análogos y digitales que fortalecen la toma de decisiones, amplían el conocimiento desde la experimentación y consideran los procesos no lineales como una parte esencial en la creación e investigación en diseño que pueden fortalecer la noción de innovación en el Diseño Industrial.

2 . Objetivos del Taller

En este sentido, se inició un planteamiento que se puso en marcha en el tercer periodo del año 2012 desde los diferentes componentes, verificando la pertinencia de cada uno de ellos y cómo se complementan en el proceso de la creación colectiva y la construcción en pensamiento en diseño. Respondiendo a la necesidad que plantea el taller desde lo humano y lo tecnológico y su intrínseca relación con el tiempo y el espacio sensible,¹se emplea **la exploración** como el medio para unificar este proceso. Surge la necesidad y la reflexión sobre la importancia del **registro** en los diferentes procesos desde la fundamentación y la investigación del taller:

¿Cómo escribir un proceso que se desarrolla en el tiempo y que reflexiona sobre el Ser Humano, quien está en constante cambio tanto mental, físico y emocional?

¹ “El espacio: en tanto que elemento unificador de la arquitectura” para Schlemmer era el denominador común entre los diversos centros de interés de los profesores de la Bauhaus. El estudio del espacio, en los años 20, acuerda un lugar central al concepto Rumempfindung, sobre “volumen percibido” es decir esta “sensación del espacio” que Schlemmer atribuía al origen de cada una de sus coreografías. Explicaba que “de la geometría plana, del seguimiento de la línea recta, de la diagonal, del círculo y de la curva se desarrolla una estereometría del espacio (...) pudiendo ser percibido lo que se imaginaba”. Goldberg, Roselee (2001). *La Performance du futurisme à nos jours*. Pag104.



3. Metodologías de trabajo

Desde Cada componente

Componentes fundamentales del taller: la investigación, la fundamentación, la representación y la construcción.

La importancia de procesos controlados y de espacios abiertos así como la apertura a la **emergencia** y a la intuición fueron la clave para brindar espacios de construcción colectiva tomando a la interacción y dando importancia a procesos individuales y colectivos así como a la co-creación en diseño; esencial para trabajar desde diferentes ópticas y desde las fronteras. Para ello, la conciencia de un trabajo constante sobre métodos de registro de imágenes y de un sistema de registro que permita confrontar colectivamente procesos de investigación y de creación fue apoyado tanto por un registro digital como análogo y desde cada componente se brindaron herramientas que permitieran repensar el lenguaje corporal como el punto de partida para desarrollar exploraciones y experiencias desde la interacción.

Es importante saber cómo se pueden escribir y dejar registrados este tipo de procesos que suceden en el tiempo, que pertenecen en muchos casos a actividades puramente efímeras que pueda dejar una huella para ser replanteado y replicado. La importancia de la exploración y la experimentación, radica en el hecho de valorar no sólo los resultados sino los procesos ya que estos pueden retomarse y generar nuevas propuestas. Pero para ello, sin duda, debe existir un registro y lograrse a través de diversos medios que permitan nuevos lugares de reflexión.

3-a. COMPONENTE DE FUNDAMENTACIÓN

Desde las nuevas formas de pensar el objeto, los contextos y las interacciones, se piensa el componente de fundamentación como el lugar para trabajar las nociones de la interactividad y cuestionar las formas de comunicación que pueden explorarse, profundizando en los sentidos. Se brinda al estudiante unas bases a partir de la imagen estática y en movimiento y su significado, así



como sus potencialidades narrativas². En ese lugar, se reflexiona sobre la noción de espacio y tiempo y cómo a partir de la creación y la experimentación, pueden esas nociones tomar un rumbo desde la noción de la interactividad. Es allí donde los nuevos medios se integran y plantean bases desde la noción del hipertexto, los hipervínculos y las nociones de lo real, lo posible y lo virtual.

En este lugar, tiene una gran importancia la semiótica y una fundamentación sobre el cuerpo como medio de comunicación, como interfaz, y la relación Hombre-Máquina. En esta vía, se inicia una preocupación sobre la tecnología, que no basa su interés de búsqueda en el deslumbramiento de sus posibilidades en la creación pero sí en la **transformación de formatos** y la **transfiguración** donde la tecnología es considerada más como la idea de traducción que permite la construcción de lenguajes distingos donde se le dé importancia a las acciones , al objeto que no es estático.

Por otro lado, a estos procesos a la interacción se agrega el cómo es vista como una idea de cultura que parte de la reflexión de lo íntimo y puntual para así llegar a ámbitos de carácter global que se construye dinámicamente a partir de nuestra intimidad y de las apariciones culturales. Esto sin olvidar que se centra la atención en cómo se pueden comunicar a partir de nuevos lenguajes, nuevos medios y nuevas escrituras lo que surge más allá de la palabra, ya que como Seres Humanos, somos más que un lenguaje construido a partir de la cultura y contamos con sentidos que van más allá del visual. Es allí donde se enfatiza en lo humano y como lo tecnológico va poco a poco nutriendo esos lugares. Aprendemos cosas, sí, pero ante todo sentimos y somos seres que comunicamos más allá de la palabra. Por ello, se ahonda en la construcción de nuevas formas o lenguajes para comunicar y es allí donde las narrativas lineales y no lineales realizan un aporte esencial al taller.

3-b. COMPONENTE DE INVESTIGACIÓN

Un proceso creativo donde la exploración es fundamental, no debe enmarcarse en una forma rígida y única en su procesos de investigación. Debe permitir ser flexible y valorar desde los

² Jorge La Ferla (2006). *Cine y Digital*



aciertos hasta los errores con el fin de generar criterio para la toma de decisiones. Para diseñar esos procesos de investigación que sean productivos para los estudiantes, se retomaron los **ciclos RSVP**³ propuestos por el investigador Lawrence Halprin a partir de su observación sobre el arte efímero de la danza. Su condición que no es evidente de retener, es fundamental ya que permite evidenciar metodologías y procesos de registro. Es por ello que se necesitan formas de registrar lo que sucede en los procesos para así reflexionar y poder replicar todo aquello que se explore y se experimente y que hace parte de algo que no necesariamente se puede retener. Por ello, se parte del estudio de notaciones y escrituras del movimiento como las que plantea Rudolf Laban, Rudolf Benesh⁴ e inclusive de manera contemporánea el coreógrafo William Forsythe en colaboración con el Ohio State University con el proyecto Synchronous Objects.⁵

Por ello, se implementaron a lo largo del taller varias actividades que apoyaron este tipo de procesos, de manera a comprender y a concientizar a partir de la exploración pero también del registro de actividades, lo que el cuerpo realiza en la relación espacio temporal y cómo los objetos, los contextos y los significados, varían y pueden replantearse. Los ciclos **RSVP** que significan a través de su nomenclatura:

R: Recursos, sobre todo Humanos, y se refiere a su vez a motivaciones y a formulación de objetivos.

S: Estructura fundamental, es la partitura y la escritura que permite replicar en diferentes lugares y escenarios lo que se realiza una vez.

V: Validación de los procesos que integra así mismo, las modificaciones que se realizan a través de las retroacciones frente a las decisiones tomadas.

P: Performance o ejecución que determina el estilo de la realización del proceso.

Este esquema de creación no plantea una investigación lineal, en una sola vía y permite desde diferentes procesos y deja espacio para la creación de proyectos en diferentes vías y maneras de abordar procesos de exploración y experimentación.

³ Halprin, Lawrence (2010). *De l'une à l'autre*. Páginas 8 a 32.

⁴ Hutchinson Ann (1974), Labanotation– Dell, Cecily (1970) A primer for movement description.

⁵ <http://synchronousobjects.osu.edu/> / OHIO STATE UNIVERSITY



En ese sentido, se implementaron los 4 esquemas de trabajo a través de ejercicios puntuales que permitieron la construcción de los proyectos y que trabajan la noción de partitura⁶, ya que ésta es la opción que se tiene para dejar registro de eventos que ocurren en el tiempo.

1. Esquema Completamente cerrado

La partitura es un instrumento que pone en obra los recursos humanos y no deja espacio para una retroactividad ni se da lugar al azar excluyendo cualquier proceso artístico que se aproxime a sistemas no controlados para la resolución de problemas.

2. Emergencia: ningún control durante el performance.

Ausencia de un programa de base que establezca una relación estrecha entre la composición y la ejecución. Esto abarca lugares artísticos y creativos y da lugar a la improvisación.

3. Esquema controlado con feedback durante la creación del proyecto

Control con una pequeña retroalimentación. Intercambio durante el performance.

Cuando un programa que tiene recursos le precede a una partitura y tanto los Recursos Humanos como los Performance tienen igual peso. La ejecución manifiesta un cierto control y una cierta selección. Se parte de una estructura pero se llevan los procesos de creación de manera creativa, colectiva y no convencional. No se da mucha importancia a la validación de proyectos es decir se evita el pre-juzgar y no se le da gran importancia a tener un resultado objetivo. Es un proceso abierto, que si bien se parte de reglas claras, permite que los procesos y las retroacciones continúen generándose. Esto se planteó con la creación de la bitácora o sistema de registro (digital y análogo – blog) que permita condensar y registrar lo que sucede en el taller y dándole gran importancia y énfasis a los procesos mas no a los resultados.

4. Esquema Control que nace del cambio y la retroalimentación de los procesos complejos

⁶ Una partitura posee ciertas características de los sistemas pero difieren de ellas. Las partituras incluyen y estimulan el azar, engloban estados afectivos y componentes irracionales. Permiten dejar una huella para la retroalimentación de los procesos que suceden en el tiempo.



La relación ideal en las situaciones complejas que demandan una validación para que continúen su proceso y es parte fundamental y decisiva en la toma de decisiones y la definición de criterios.

3-c. COMPONENTE DE REPRESENTACIÓN

Dentro de los procesos de exploración a partir del cuerpo como eje central de estudio, es importante reconocer las nuevas tecnologías desde la posibilidad que ofrecen los medios para materializar las ideas pero también para evaluar procesos y considerar escenarios y formas diversas para la creación. Es importante conocer y desarrollar el pensamiento desde las posibilidades que ofrecen los medios, ya que éstos permiten no sólo concretar una forma de volver tangible y visible un proceso de creación o de investigación sino evaluar y pensar la pertinencia de la aplicación tecnológica en el ámbito de un medio humano. Es por ello que este componente se encarga de conocer y explorar herramientas que ahondan sobre la construcción de narrativas, permiten la posibilidad de los procesos de diseño pero además inciden fuertemente desde su papel en la cultura y el pensamiento colectivo. Se profundiza acerca del lenguaje y como la tecnología es en sí un lenguaje y hace parte fundamental de los procesos de fundamentación e investigación para la construcción de proyectos.

El mundo contemporáneo permite pensar cómo las comunicaciones tecnológicas impactan sobre el lenguaje corporal y cómo influye de manera significativa en los procesos de exploración sobre el Cuerpo. Conocer las herramientas permite también conocer el lenguaje y el universo de la programación que sin duda influye notablemente en la construcción de los proyectos y en la propuesta del uso adecuado o no de la tecnología. La construcción a partir de diferentes medios que estimulan los sentidos, permite a través de la exploración y la creación de prototipos tanto análogos como digitales el tomar la decisión sobre la pertinencia de los medios tecnológicos en las propuestas.

Es por ello que además de darle énfasis al conocimiento de la herramienta para poder partir de la exploración y experimentación con ésta, se da espacio para la reflexión desde la pertinencia en la



cultura mediática que vivimos. Es un espacio para retomar nuevos lugares, no necesariamente tecnológicos, y que pueden ser una mejor base de lo que se pretende plantear y comunicar. A partir del lenguaje corporal y la pertinencia de los medios, se toman decisiones sobre tecnologías aplicadas y se indaga en la construcción de medios diversos que apoyen los procesos de fundamentación, investigación y creación para sí dar base a propuestas innovadoras.

3-d. COMPONENTE DE CONSTRUCCIÓN

En este componente se aplican los elementos que se imparten en Fundamentación, Investigación y Representación y a partir de diferentes métodos de socialización de ideas (desde lo análogo a lo digital), se enfatiza en la presentación esquemática de las ideas y se enmarcan los intereses de múltiples disciplinas traducidas a la pertinencia desde el pensamiento en diseño industrial. Se generan espacios de intercambio colectivo y de creación participativa en los cuales se reúnan y se comuniquen las ideas, los conceptos y las metodologías que se aplican para la construcción de proyectos.

Se enfatiza en la importancia de comunicar con texto, imagen, sonido, y otros sentidos. Se plantean nuevas formas de mostrar los proyectos, que se proyecta más allá del salón de clases, permitiendo descontextualizar las presentaciones y sacar de una pantalla las ideas. Se generan espacios en línea (blogs) que condensan todos los procesos y generen nuevas formas de ver y de sentir las propuestas ya que se habla desde y para el Ser Humano y las preocupaciones tocan un lado sensible que es esencial y no debe dejarse de lado.

Por ello, se presentan formas nuevas, espacios diferentes y discursos narrativos menos convencionales que permitan la apropiación de conceptos y la implementación de nuevas formas de transmitir una idea proyectual.



4- RESULTADOS 2012-3

***Proyecto 1:** Ejercicio de Narración en pantalla “Interacción en el plano inmaterial”

Tiempo de realización: 4 semanas - Se alargó a 6 semanas

Lugar: por definir. La idea es encontrar un lugar de presentación de los proyectos diferente a las aulas tradicionales. Se sugiere Ideartes (media torta)

Tiempo de Muestra de cada Grupo.

30 MINUTOS.

Descripción y propósito.

Creación de una Narrativa audiovisual; (Filminuto, cortometraje, plano secuencia, video clip, etc.) Experimentar con otras formas de expresión en diseño diferentes a las lógicas tradicionales de construcción de proyectos de diseño, considerando la apropiación, uso de conceptos y principios teóricos derivados de las tecnologías emergentes. De igual forma, se procura la transferencia conceptual de otras disciplinas, donde la reflexión en diseño y su relación con el cuerpo, con el espacio, con el hábitat, le dan al diseño dimensión compleja y al tenor de las lógicas contemporáneas. La idea es que desde las herramientas argumentativas y de representación, los diseñadores puedan encontrar un espacio de experimentación con medios y técnicas que hoy complementan el discurso del diseñador industrial, como la los escenarios muti-mediales, los performance, la imagen en movimiento, etc.

Tema

Libre, aplicando los diferentes conceptos desarrollados en las sesiones, así mismo, los conceptos derivados de las lecturas y los referentes estudiados. Se privilegia la creatividad y la recursividad, la técnica está sujeta a las habilidades de los estudiantes, pueden hacer uso de cámara digital, cámara profesional, cámara fotográfica, inclusive un teléfono móvil.

Piezas e entregar

1 Texto escrito con:

A. Idea Dramática e idea Temática. Explicación del medio utilizado, la estrategia y los conceptos aplicados.

2 Pieza para pantalla. Duración 1 minuto en promedio.

3 Empaque para pieza digital



⁷ Proceso para la creación de la Narrativa Audiovisual

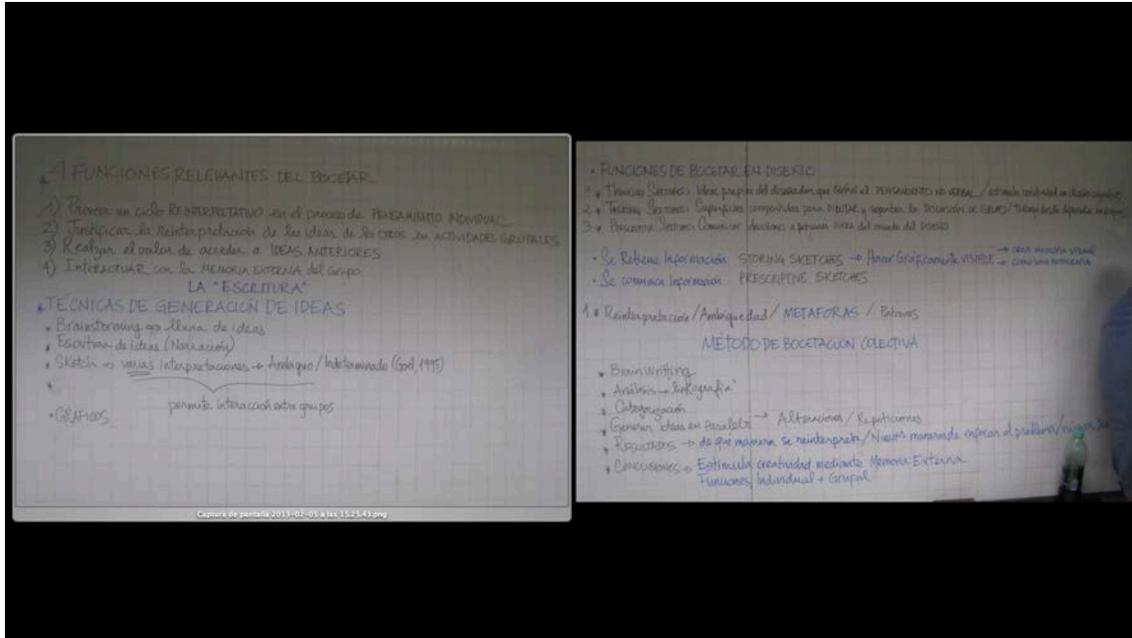
Proyecto 2



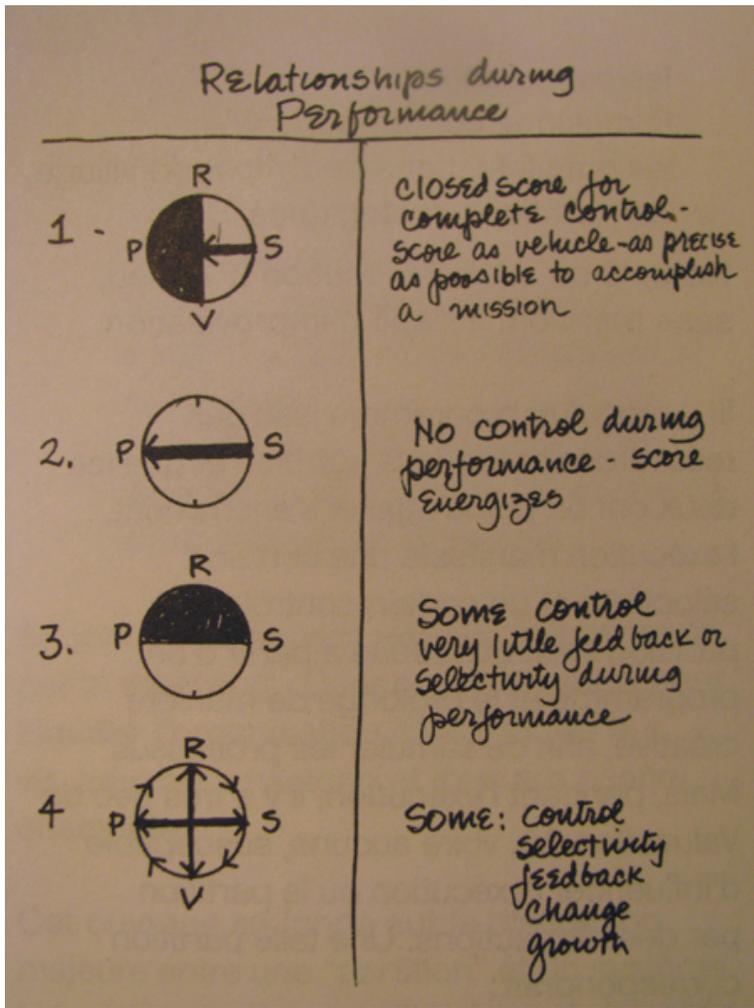
https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=MyOmBMSjzgM

⁸ Proyecto de Omar Peña, Juan Pablo Piñeros y Josué González DI. UJTL

Actividades de Investigación

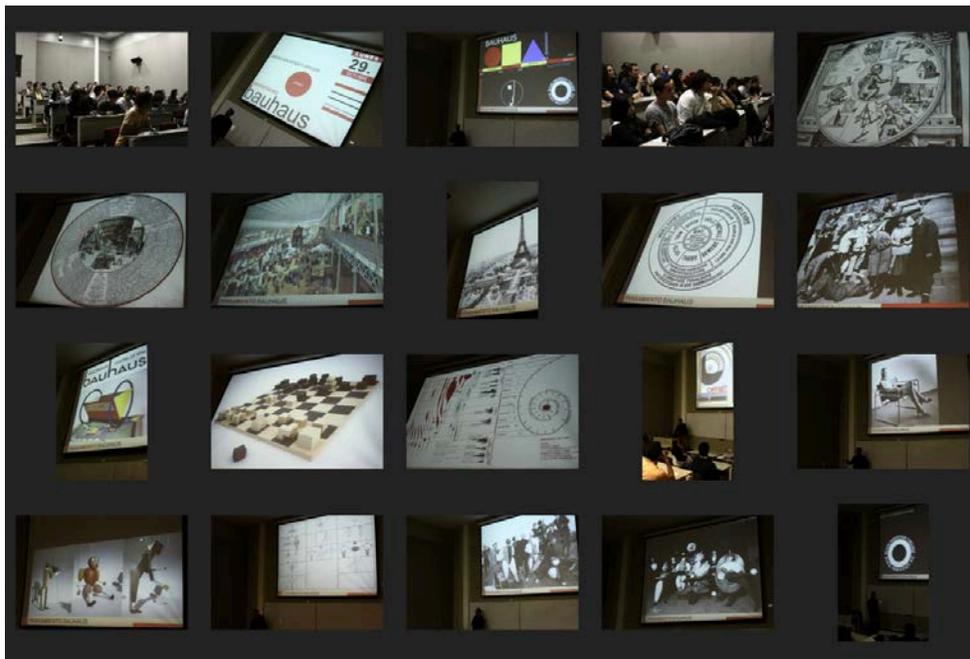
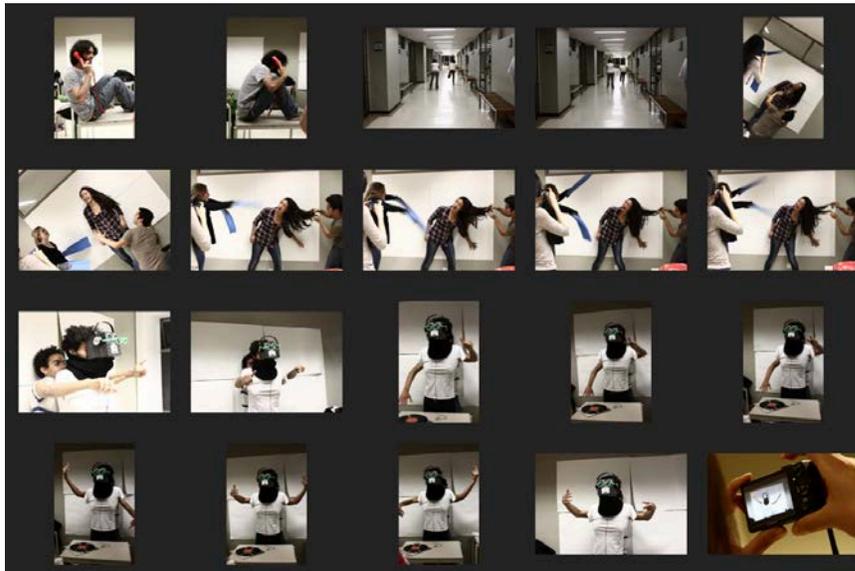


⁹ Puntos importantes del artículo How sketching can affect the idea generation process in design group meetings (Vanderlugt ,2006) sobre procesos iniciales de bocetación y conceptualización en encuentros grupales de diseño



10

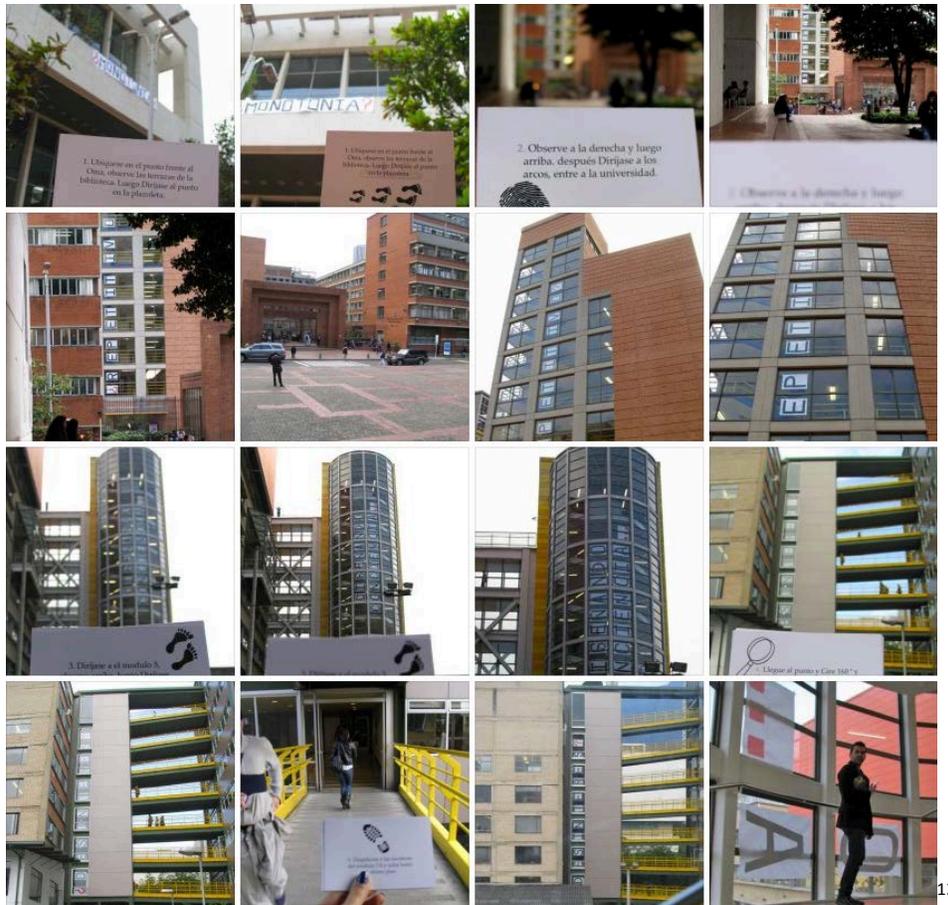
¹⁰ Ciclos RSVP. (Halprin, 2010)



¹¹ Registro de la investigación del cuerpo en movimiento en relación con objetos

¹² Conferencia "Arqueología de los nuevos conceptos de diseño, artes y oficios". Alvaro Moreno Hoffmann. Lunes 29 de Octubre de 2012. UJTL.

ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN



13

5- CONCLUSIONES - ASPECTOS A MEJORAR

1* EJERCICIO 1

Implementar entregas parciales en las Semanas 2 y 3 que aclaren el proceso de construcción de la narrativa desde el Hipertexto¹⁴, las nociones de lexías, hipervínculos, creación de guión literario y técnico y la pertinencia de la creación del story-board.

2* EJERCICIO 2

¹³ Presentación del proceso para el proyecto final. Se utilizaron recursos diferentes para la presentación del proyecto / Recursos no convencionales.

¹⁴ El Medio es el Diseño audiovisual. La Ferla, Jorge La Ferla (1998) -



Realizar más énfasis en los componentes ya que se realizó un solo proyecto pero por la complejidad del mismo, se utilizaron tiempos de los componentes de fundamentación e investigación en el de construcción.

Eso permitió un resultado final muy bueno pero los estudiantes debieron tener más oportunidad de generar conocimiento individual sobre la temática y plantear proyectos a nivel individual. Esto es muy importante porque no siempre se abordarán los proyectos en grupos tan grandes y se descuida el desarrollo individual del estudiante.

3* EJERCICIO 2

Un trabajo final muy bueno a nivel de creación colectiva pero que dejó dudas desde el componente de investigación en los aspectos de propuesta individual de proyecto.

4* Implementar más ejercicios que desarrollen las capacidades del estudiante en Investigación, Fundamentación y Representación que sean elementos para que ellos puedan implementar en otra serie de proyectos en Construcción.

5* DAR MÁS ÉNFASIS AL REGISTRO DE LA EXPLORACIÓN

y poder visualizar los resultados a nivel análogo y digital.

6* Trabajar en grupos más pequeños y ampliar la noción de **Body-Control y Body Language** que apoyan las nociones de Cuerpo Electrónico y Performance.

Crear una Guía práctica para la presentación del proyecto que permita al estudiante comprender cómo se estructura una propuesta de interacción.

6- IMPLEMENTACIÓN DE NUEVOS EJERCICIOS PARA EL TALLER DE EXPLORACIONES (INTERACCIÓN 9) para el primer periodo del año 2013

***Ejercicio Primer corte**



Proyecto 1: Ejercicio de Narrativa /// “Interacción en el plano inmaterial”

Tiempo de desarrollo :¹⁵ Cuatro semanas

Tiempo de presentación por cada Grupo: 15min

Tiempo de retroalimentación para cada Grupo: 5 a 10min

Entregables

1 -Texto escrito con:

- A. Idea Dramática e idea Temática.
- B. Justificación de: proceso de creación, medio elegido, narrativa y los conceptos aplicados.

2- Pieza para pantalla. Duración 5 a 10 minutos

3- Diseño de empaque para pieza digital

4 - Entregas parciales Semanas 2 y 3 del proceso:

Presentación del tema (Semana2) , guión, story board (Semana 3).

Descripción y propósito. Creación de una Narrativa audiovisual; (Filminuto, cortometraje, plano secuencia, video clip, animación.) Explorar narrativas audiovisuales y aplicación desde el diseño. Considerar la apropiación, uso de conceptos y principios teóricos derivados de las tecnologías emergentes.

Trabajo de la estética

De igual forma, se procura la transferencia conceptual de otras disciplinas, se da relevancia a la comunicación desde la imagen y su aplicación. La idea es que desde las herramientas argumentativas y de representación, los diseñadores puedan encontrar un espacio de experimentación con medios y técnicas que hoy complementan el discurso del diseñador industrial, como la los escenarios multimediales, el performance, la imagen en movimiento, entre otros.

Tema: Libre * Se debe justificar su aporte desde la disciplina del Diseño Industrial

Se deben aplicar

*Conceptos desarrollados en las sesiones de Fundamentación, Investigación y Representación.

*Conceptos derivados de las lecturas, visitas a exposiciones y los referentes estudiados. Se privilegia la creatividad y la recursividad, la técnica está sujeta a las habilidades de los estudiantes,

¹⁵ Se cumplió con el objetivo de lograr resultados en este lapso de tiempo gracias a las entregas parciales en las semanas 2 y 3



pueden hacer uso de cámara digital, cámara profesional, cámara fotográfica, inclusive un teléfono móvil y se apoyará el trabajo desde la pertinencia de los elementos desde el componente de representación.

Ejercicio2: BODY CONTROL - BODY LANGUAGE

- Organización de Equipos de trabajo
- Presentación de las fechas de entregas
- Presentación de la Temática

TEMA DEL PROYECTO: BODY CONTROL / BODY LANGUAGE: Body Language hace parte del PARALENGUAJE o de la KINÉSICA. El paralinguaje incluye comunicación no verbal usada para comunicar una emoción como ! " etc... SONIDOS (gritos, ruidos) o, body language.

El Body Language puede ser categorizado como:

- 1.Proximidad
- 2.Expresión facial
- 3.Gesto
- 4.Postura
- 5.Contacto Visual
- 6.El cuerpo fragmentado
- 7.Extensiones del Cuerpo
- 8.Distorsiones del Cuerpo

Hacer una reflexión sobre cómo la comunicación comercial y las tecnologías hasta ahora se concentran en la comunicación verbal y visual.

1) QUÉ ES Y CÓMO SE ABORDA EL DISEÑO DE INTERACCIÓN

Diseñar la Experiencia, el Servicio, el Comportamiento, la Funcionalidad bajo: Lo Humano + Lo Técnico + La Estética.

2-a) TECNOLOGÍA

¡Se debe adaptar más rápido de lo que tomamos en tratar de comprenderla!

COMO TECNOLOGÍA SE EXPANDE Y CREA EL TERRENO PARA EL DISEÑO:



Informática - internet, GUI, HCI, databases, algoritmos

Electrónica - Computación ubicua

Nanotecnología - Nuevos materiales

Biotecnología - bio informáticas y el post human

Diseñadores que puedan responder las preguntas que ponen las nuevas tecnologías

2-b)¿ ANÁLOGO?

Pertinencia de lo digital. ¿Por qué lo digital?

3) PRODUCTO COMO OBJETO - PRODUCTO COMO OBJETO - EVENTO

Performance

Instalación

Prototipo

Small Series (Pequeñas Series)

Especulativo - Ficción

4) LA NOCIÓN DE DIS-EMBODIMENT

Hubert Dreyfus on disembodiment:

"Sin un sentido de vulnerabilidad corporal, uno pierde el sentido de la realidad del mundo físico y de los sentidos de los que las personas pueden confiar".

Un ejemplo de Disembodiment:

"Cuando miramos la luna a través del telescopio, su cuerpo físico puede estar en la tierra pero la mirada y la mente están en la luna".

Reconectar el cuerpo con el cerebro...

El cuerpo percibe primero el mundo. Hace la conexión entre la tecnología y el cuerpo. **** **EL CYBERESPACIO*******

5) LAS COMUNICACIONES TECNOLÓGICAS IMPACTAN EN EL LENGUAJE CORPORAL (Ej celulares,



bb, iphones, ipad, ipods...).

Sadie Plant de Motorola "Los efectos de los teléfonos móviles en lo social y en la vida del individuo".

http://joi.ito.com/archives/2003/11/25/mobile_phone_body_language.html

Public makers and takers of calls tienden a asumir una o dos posturas, las dos en las que extienden y reflejan las onservaciones en cuanto a un uso introvertido y un uso extroverticdo. Los que adoptan poses de speakeasy, en la que guardan sus cabezas atrás y sus cuellos arriba, dando un aire de auto-suficiencia y de mente individual que rechaza ser distraída por el mundo exterior. Esta es una posición abierta, expansiva, confidente y unapologetic.

¿PUEDE EL LENGUAJE CORPORAL SER EL PUNTO DE PARTIDA PARA DESARROLLAR EXPLORACIONES Y EXPERIENCIAS A PARTIR DEL DISEÑO DE INTERACCIÓN?

PRIMERA ETAPA Fecha de entrega Miércoles 20 de Marzo

Guía Práctica para la presentación del proyecto

(sitio online + bitácora /// ejemplo

<http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/visualchoreography/>)

1-Título

Encontrar un nombre que exprese la misión de su diseño. Uno de los problemas de trabajar con las nuevas tecnologías es la **identidad** como producto o como servicio; los nuevos productos no tienen una identidad clara por lo cual hay que **diseñarla** también

2-Abstract

¿Cuál es el problema / oportunidad con lo que se encuentra y cómo quisiera resolverlo?

3-Palabras clave

Tecnologías, aproximaciones, grupo objetivo, enfoques y fundamentación en interacción.

4-Fundamentación + Investigación + Representación



¿Qué productos / servicios existen actualmente y están relacionados con su área de acción?

¿Cuáles son los problemas, aspectos, diferencias y similitudes que existen entre su diseño y diseños existentes?

¿Qué quisiera usted improvisar / explorar / arriesgar / experimentar en este proyecto?

5-Audiencia

¿Para quién está usted diseñando?

¿Cómo son ellos?

¿Cuál es su situación?

6-Diseño

¿Qué quiere permitirle a las personas para que hagan?

¿Qué efecto desea generar en ellos?

¿Cómo la arquitectura de información del sistema funciona?

7-Detalles de la propuesta fuera del diseño

¿Cómo y cuál es la respuesta que se tiene de la interacción que se plantea?

¿Cómo el usuario sabe cómo usarla y qué hacer con ella?

8-Escenario de uso

Prototipo

Mostrar cómo es / se ve / se experimenta uno de los momentos interactivos con el sistema planteado: simulación en video, performance, sketch, dibujo, modelo

9-Conclusiones

¿Qué preguntas de investigación surgen a partir de la propuesta?

¿Cómo este proyecto puede ayudar a resolver esas preguntas?

¿Cuáles son los problemas que se generan al realizar este proyecto de diseño?



SEGUNDA ETAPA Fecha de entrega Miércoles 17 de Abril
PROCESO DE DISEÑO (Anatomía del proyecto)
INTERFAZ E INTERACTIVIDAD: Cómo desarrollar un proyecto

Comprender

Se necesita hacer una buena investigación sobre lo que se necesita entender: cuál es el problema real, si existe un problema y cuál es el potencial de éste.

Este es el tipo de cosas que usted debe hacer:

*Observaciones del usuario / entrevistas al usuario: ver y registrar lo que existe en el presente y cómo es utilizado por la gente.

*Background Research / Investigación anterior.

Observar investigaciones relevantes o sistemas que funcionen de manera similar de manera análoga.

*Observar trasfondos de la problemática: ¿Cómo esto que está diseñando es producido? ¿Cómo son las fases de tiempo? / **Cronograma Dinámico** / ¿Qué fuentes tienen los usuarios? / ¿En qué situación van a ser usados? / Presupuesto.

*Identificar los stakeholders: quiénes son quienes deben sentirse complacidos por este proyecto?: Personas que: contratarían al diseñador, pagarían por el producto, usarían el producto. Personas de acompañamiento para el desarrollo del proyecto: ingenieros, desarrolladores, etc..

El producto en este estado:

1* Representa a las personas, su situación, sus necesidades y sus deseos.

2*Organiza lo que el diseñador cree que son problemáticas importantes.

3*Hace un listado de preguntas de los usuarios para cumplirlas.

Analiza:

1*¿Cuál es la clave de los elementos?



- 2* ¿Qué quiere la gente hacer con ellos?
- 3* ¿Cuáles son las relaciones que se establecen con ellos?
- 4* ¿Cómo pueden ordenarse para ser útiles para los usuarios?
- 5* ¿Qué patrones identifica?
- 5* ¿Pueden las categorías de los elementos ser reducidas o simplificadas?

Se Representa:

- 1* Su análisis del problema de diseño: listados, sketches, diagramas
- 2* Diseño del Brief: misión, visión, objetivos, preguntas, problemas de diseño-

Se Evalúa

Con las personas para las cuales se está diseñando:

¿Es su análisis correcto?

Explora Y Genera

- 1* Lluvia de ideas de aproximaciones alternativas
- 2* Desarrollo de escenarios - qué clase de gente, qué tipo de situaciones, qué tipo de sistemas, de productos, de entorno.

Se concreta

- 1* Listado, sketches, diagramas, storyboards, presentaciones performativas
- 2* Decisión de las mejores alternativas (lejos) para adoptar

Modos de Representación

- 1* Modelos - metáforas del sistema
- 2* Se tiene un posicionamiento ante lo que es el sistema, lo que permite entenderlo. 3* Se pregunta si ¿puede ser o no necesaria una metáfora?
- 4* ¿Qué tipo de estructuras de información puede ayudar este modelo para crear sentido?

Contempla



1*Modelos conceptuales alternativos

2*Representaciones alternativas a nivel visual, sonoro / de audio y físico.

Se consigán

1*Sketchbook de alternativas

2*Sketch de prototipos

3*Animatics

4*Storyboard

Concluye

1*Con usuarios si es ÚTIL, INTERESANTE, NOVELÍSTICO, INTRIGANTE

2*Discute sobre: materiales, funcionamientos, estructura sistémica, estética.

3*¿Cuál es el potencial de los problemas?



TERCERA ETAPA

DISEÑO (Desarrollo Final)

Fecha de entrega Miércoles 15 de mayo de 2013

EJEMPLOS DE LINKS PARCIALES (Entrega parcial de los grupos 2013-1)

ENTREGA 1

guía

MÁS DE Camilo Orjuela

Sin-Cronos

Camilo Orjuela · 2 videos

Suscribirse 0

112 reproducciones

Me gusta

Acerca del video

Compartir

Agregar a

Publicado el 28/02/2013

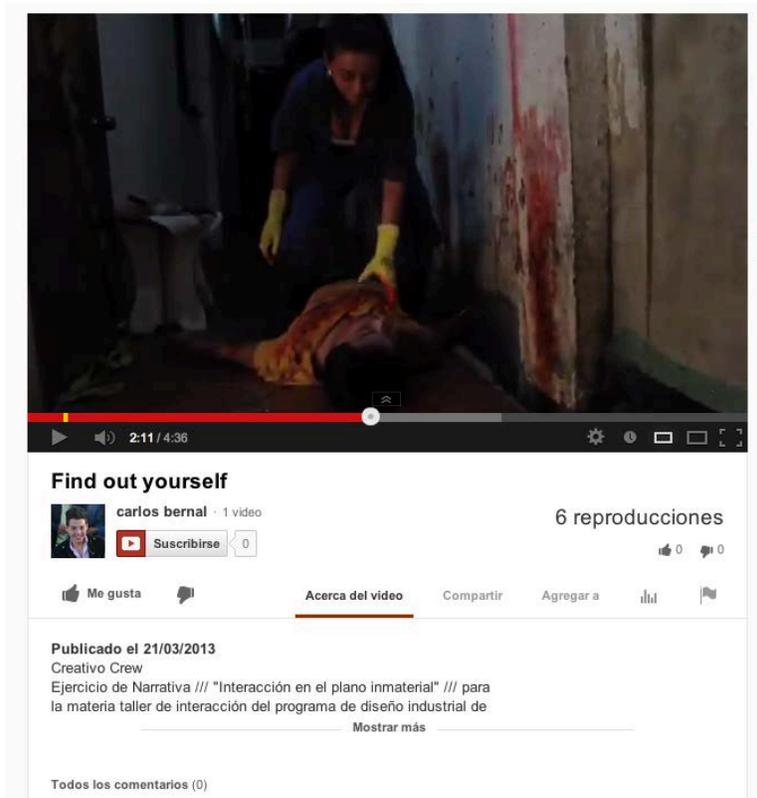
Veinticuatro años en los que siento que no he hecho nada. Como siempre llego a este lugar donde el tiempo hace eco de su ausencia. El éxtasis que me produce explorar en el recoveco mas íntimo de este templo del conocimiento, me protege de mi misma y de algo que nunca podré controlar. No he podido encontrar ese mundo donde el tiempo no importe. - Borges. Tal vez... El inmortal. ¿Quién no quisiera una vida para la eternidad?. Aunque es lo mas parecido a mi mundo ideal, mi cuerpo no aguanta las constantes noches de agobio por el sonido de un tic tac.

Mostrar más

Comprar "Ruled By Secrecy" en iTunes

Artista Muse

<http://www.youtube.com/watch?v=H5FWGrfFhE8>



<http://www.youtube.com/watch?v=4heLVy3c94s&feature=youtu.be>

Semana 9



GRUPO DAMINOS

<http://daniela-sendoya.wix.com/bodymorph> - !home/mainPage

GRUPO CREATIVO CREW

<http://creativocrew.wordpress.com/>

GRUPO CARPE DIEM

<http://carp3di3md3sign.blogspot.com/>



GRUPO WHITE BOAT

<http://estefycoral17.wix.com/white-boat-group-!definiciones/c5q2>

GRUPO OMEGA 6 (OM6)

<http://www.youtube.com/watch?v=EuOiKkJmYDc>

Bibliografía

****** En revisión y construcción con los recursos de la Biblioteca.**

Componente de Fundamentación

- Fauconnier, G. y Turner, M. (2002). The way we think. Conceptual blending and the mind's hidden complexities. Nueva York: Basic Books.
- Hutchins, E. (2005). Material anchors for conceptual blends. En: Journal of Pragmatics No. 37. Pp. 1555-1577. Elsevier: USA.
- Krippendorff, K. (2011). Discourse and the Materiality of its Artifacts. En: Matters of Communication: Political, Cultural, and Technological Challenges to Communication Theorizing. Timothy R. Kuhn (Ed.), New York: Hampton Press. Disponible en línea: http://repository.upenn.edu/asc_papers/259/
- Laddaga, R. (2010). Estética de laboratorio. Estrategias de las artes del presente. Buenos Aires: AH
- Landow, G. P. (2009). Hipertexto 3.0. Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós.



- Buckland, W. (2004). The cognitive semiotics of film. UK: Cambridge University Press.
- Manovich, L. (2005). El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Turner, M. 2007. The way we imagine. En: Imaginative Minds. Proceedings of the British Academy, No. 147. New York: Oxford University Press. Pp. 213 – 236
- Mendoza, J. (2012) Ensayos de las asignaturas **Teorías de la Interacción Símica y Semiótica del Cine**. Maestría en Semiótica, Bogotá: UJTL. Sin Publicar.
- Monö, R. (1997). Design for Product Understanding: the Aesthetics of Design from a Semiotic Approach. UK: Liber.
- Sihna, C. (2005). Blending out of the background: Play, props and staging in the material world. En: Journal of Pragmatics. Elsevier: USA.
- Thomas, Hardy y Sargent. (2007). Artifacts in Interaction. Australia: Economic and Social Research Council.
- Díaz, C. (2011). Aspectos Plásticos de la Fotografía Cinematográfica. Sin publicar.

Páginas WEB

<http://www.artcom.de/en/projects/project/detail/de-viewer/>

<http://www.artcom.de/en/projects/project/detail/bodymover/>

<http://www.youtube.com/watch?v=dJyx8AOzjjA>

<http://www.artcom.de/en/projects/project/detail/duality/>

<http://www.youtube.com/watch?v=tSA-8MFlxPM>

<http://www.ososphere.org/2009/?p=199>

Componente de Investigación

Halprin, Lawrence, (2010). De l'une à l'autre. Composer, apprendre et partager les mouvements. Bruxelles: Contredanse.



- Moore, Carol-Lynnel y Kaoru Yamamoto (1988) Beyondwords :movementobservation and analysis. New York : Gordon and Breach.
- O'Sollivan, Dan e Igoe, Tom (2004). Physical Computing: Sensing and ControllingthePhysicalWorldwithComputers. River Grove, IL, U.S.A.:ThomsonCourseTechnology.
- Lindsay, Andy (2004). What's a Microcontroller? Student Guide Version 2.2 [Spiral-Bound]. Rocklin, California: Parallax Inc.
- Driver, Senta (2006). Choreography and Dance. William Forsythe. Abingdon : Frank Cass.
- Sulcas, Roslyn (2000). William ForsythelImprovisationTechnology. Ostfildern:HatjeCantzPublishers
- Kostelanetz, Richard (1992). MerceCunninghamDancing in Space and Time. New York: Da Capo Press, Inc.
- Ginot, Isabelle y Michel, Marcelle (2002). La danseauXXesiècle. París: Larousse
- Merrill, Ashley (1984). DancingforBalanchine. Boston: DuttonBooks
- Adshhead-Lansdale, Janet (1994). Dance History: AnIntroduction. New York: Routledge
- Hodgson, John (2001).Masteringmovement :thelife and work of Rudolf Laban. New York: Routledge.
- CND Pantin(Ed) (2001). Oskar Schlemmer: L'hommeet la figure d'art. Paris: CNDPantin.
- Fontaine, Geisha (2004). Les Danses du temps. Paris: CND Pantin.
- Goldberg, RoseLee (2001). La Performance du Futurisme à nosjours. Paris: Thames et Hudson.
- Celant, Germano (et al.) (2000). Merce Cunningham. New York: Charta.
- Bernard Michel (2001) De la Création Choréographique. Paris: CND Pantin
- Dearstyne, Howard (1986). Insidethe Bauhaus. New York: Rizzoli International Publicactions.
- Sharp, Helen (et al.) (2007) Interaction design beyond Human-Machine. Hoboken, New Jersey:Wiley
- Saffer, Daniel (2007) Designing for interaction. Berkeley:Peach pit Press.



- Shiffman, Daniel (2008). Learning Processing A Beginner's Guide to programming Images, Animation and Interaction. Massachusetts: Morgan Kaufmann
- Reas, Casey (et al.) (2010). Form+Code in Design, Architecture and Art. Princeton Architectural Press
-

Componente de Representación

- Sigfried Zielinski (2007). Genealogías, visión, escucha y comunicación. Bogotá: Uniandes.
- Rejane Cantoni. "Máquinas para pensar". En: Jorge La Ferla (2007). El medio es el diseño audiovisual. Manizales: Universidad de Caldas.
- María Teresa Santoro y Rejane Cantoni. "Vida artificial: los herederos de Frankenstein". En: Jorge La Ferla (2007). El medio es el diseño audiovisual. Manizales: Universidad de Caldas.
- Rejane Cantoni y Priscila Farias. "Fuera del cuerpo". En: Jorge La Ferla (2007). El medio es el diseño audiovisual. Manizales: Universidad de Caldas.
- Philippe Dubois. Un "efecto del cine" en el arte contemporáneo. En: Cine, arte, derechos y video. Clave 019-97. (4), 2011.
- Xavier Berenguer. "Una Década de interactivos". En: Jorge La Ferla (2007). El medio es el diseño audiovisual. Manizales: Universidad de Caldas.

Xavier Berenguer. "Historias por ordenador". En: Jorge La Ferla (2007). El medio es el diseño audiovisual. Manizales: Universidad de Caldas.