



PUB.e

Publicaciones
de estudiantes

DISEÑO INDUSTRIAL

EN LA VIRTUALIDAD

CARLOS SANCHEZ GAITÁN
Rector

ANDRÉS FRANCO HERRERA
Vicerrector Académico

LILIANA ÁLVAREZ REVELO
Vicerrectora Administrativa

FELIPE CESAR LONDOÑO LÓPEZ
Decano de la Facultad de Artes y Diseño

DIANA ZORAIDA CASTELBLANCO CAICEDO
Directora del programa de Diseño Industrial

SANTIAGO FORERO LLOREDA
Director de la Escuela de Diseño de Producto

Diseño Editorial

D.I. DIANA ZORAIDA CASTELBLANCO CAICEDO
ARQ. LAURA PERAZA RIVERA

Ilustración

LUIS MATEO SALAMANCA PÉREZ

MANUALES: DISEÑO INDUSTRIAL EN LA VIRTUALIDAD

Estos manuales son producidos por el Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano

@d.i_utadeo @cree_creando

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Sede Bogotá
Carrera 4 # 22-61
Teléfono: (+57 1) 242 7030
Línea gratuita: 018000111022

¿QUÉ ENCONTRARÁS AQUÍ?

**ALGUNAS IDEAS: DISEÑO INDUSTRIAL EN TIEMPOS DE
VIRTUALIDAD**

MANUALES DE ORIENTACIÓN

REPRESENTACIÓN EN LA VIRTUALIDAD

PROCESOS EN LA VIRTUALIDAD

TEORÍAS EN LA VIRTUALIDAD

FACTORES HUMANOS EN LA VIRTUALIDAD

INNOVACIÓN EN LA VIRTUALIDAD

TIPS PARA ESTUDIAR Y TRABAJAR EN CASA

ALGUNAS IDEAS: DISEÑO INDUSTRIAL EN TIEMPOS DE VIRTUALIDAD

POR DIANA CASTELBLANCO

En medio del creciente e intenso debate acerca de cómo la crisis provocada por la COVID-19 nos cambia, los asuntos de la educación no solo se refieren a la imposibilidad de acudir por un tiempo relativamente largo a la escuela, sino más se refieren a todo cuanto implica transitar en los no tan nuevos paradigmas de la sociedad en red ¹ y lo que subyace a ideas como actualidad, posibilidad, realidad y virtualidad. Etimológicamente, virtual proviene de “virtus”, que significa fuerza, energía o impulso inicial. A su vez vir se relaciona con virtud, con la “actividad o fuerza de las cosas para producir o causar efectos”.

Todo indica cambios profundos conceptuales y estructurales que nos llevan justo a buscar esas fuerzas para configurar formas distintas de encontrarnos, de conversar, disenter y desde luego otras formas de aprender y de enseñar diseño. Nos sorprendemos con pequeños éxitos permanentes de aprendizaje que

¹ Hace 20 años Manuel Castells, sociólogo y economista ya había escrito su famosa trilogía sobre la Sociedad Red. “El planeta está conectado” dice Castells “Nuestra sociedad, que he llamado red por eso, está basada en redes de comunicación digitalizada en todos los aspectos de la vida, la política, la economía y las relaciones personales. (...) Hace 20 años no había redes sociales. Por tanto, ya estamos en una sociedad red” Castells, M.(Abril de 2019). Poder, contrapoder y participación ciudadana en la sociedad red. Centro de Expresiones Contemporáneas (CEC), Santa Fé. Debate e Ideas. Conferencia llevada a cabo Rosario, Argentina.



integran lo mejor de los dos mundos (presencial y remoto)² , y nos preguntamos, entre tantas cosas, si acaso todos los aprendizajes hechos en un espacio físico agregan valor al diseño y cómo los aprendizajes remotos cuestionan lo obsoleto muchas veces de la presencialidad.

“(…) lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto de lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata” (LÉVY, 1999). Así entonces, parece que hoy las convenciones del conocimiento se agitan, provocan tejidos nuevos y se aproximan a otras maneras del diseño industrial en la Tadeo: de sus formas de REPRESENTAR, de sus PROCESOS e INNOVACIONES; de sus FACTORES HUMANOS y TEORÍAS; maneras que permiten el acontecer de otras interacciones sociales, otros vínculos con los contextos y territorios y otras percepciones de los objetos y todo cuanto configura la cultura material del mundo.

Al final, parece que el valor de ésta experiencia académica para profesores y estudiantes, está en conectar lo que se conoce con otras expresiones del saber.

2 “En la pandemia, la prioridad de las universidades ha sido adaptarse a la situación de crisis, garantizando pequeños éxitos permanentes de aprendizaje y siendo empáticos con la realidad socioemocional de sus comunidades”. Pardo Kuklinski, Hugo; Cobo, Cristóbal (2020). *Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia*. Outliers School. Barcelona.www



MANUALES DE ORIENTACIÓN

Estos MANUALES son el resultado de la incertidumbre de la época que, aun cuando favorece la instalación de un nuevo sistema de reglas bastante cuestionable ³, también es un punto de partida para sugerir procesos de innovación en las formas de enseñanza remota y contribuir a la cultura digital en la educación en diseño. En el Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, estas formas de enseñanza remota impactan las áreas del conocimiento estructuradas en el Plan de Estudios (Representación, Procesos, Teorías, Factores Humanos, Innovación) para que juntas, en red, provean al diseño de nuevas herramientas, de narrativas multimediales expandidas donde profesores y estudiantes se sirvan de modo colaborativo de un inventario de contenidos digitales propios y externos, muchos de ellos producto de importante curaduría a cargo de algunos de los estudiantes de Programa de Diseño Industrial.

Estos MANUALES reconocen cómo los propósitos formativos, sociales, investigativos, experimentales y creativos que caracterizan al Programa de Diseño Industrial Tadeísta, deben ser actualizados permanentemente en coincidencia con las particularidades institucionales, sociales y los cambios del mundo del diseño, las artes, la ciencia, la tecnología y el emprendimiento.

3 *La Covid 19 ha provocado muchos cuestionamientos relativos a nuestra existencia, cuestionamientos existenciales que conducen inevitablemente a pensar en los regímenes de vigilancia y cuarentenas biopolíticas, en la pérdida de libertad, en la vulnerabilidad genera de la vida. Entramos a una sociedad de la supervivencia donde se pierde todo sentido de la buena vida, el placer está a merced del propósito de la propia salud. Con la pandemia se acepta sin cuestionamiento la limitación de los derechos fundamentales y se pone de relieve los problemas y las diferencias de cada sociedad.*

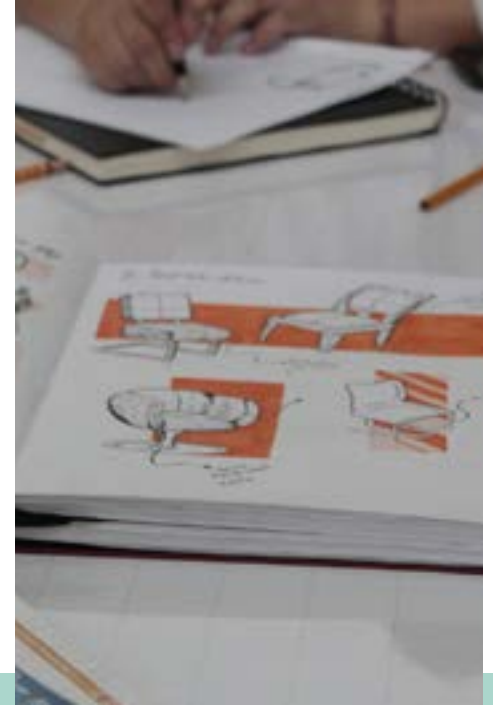
En esta perspectiva, los MANUALES (Manuales COVIDiseño)⁴ de Representación, Procesos, Teorías, Factores Humanos e Innovación buscan provocar más y mejores aprendizajes autónomos y colaborativos, que se enriquezcan con las condiciones de incertidumbre del mundo y así mismo, que faciliten nuevas formas de vincularse con sectores productivos, culturales, ambientales y con la vida en un sentido amplio, sin dejar de cuestionar el solucionismo tecnológico que provoca esta situación de emergencia global.

Vale a pena destacar el aporte de los monitores del periodo 2020-1S (Sara , Laura, Cristian, Vanessa, Isabela, Angie, María Camila, Laura D., Emily, Valeria, Daniela S., Mauricio, Laura M., Mateo, Luisa F., Valentina). Muy importantes también han sido los aportes de la Representante de Estudiantes del Programa durante este 2020, Laura Peraza (diseñadora visual de estos MANUALES) y de Gabriela Galindo, recién egresada de Programa y líder del grupo de estudiantes @CREE.

⁴ El término COVIDiseño fue idea original del Profesor Alfredo Gutiérrez de la Escuela de Diseño de Producto, para dar cuenta de una eventual dinámica dual, en el diseño en general y en el diseño tadeísta en particular, suscitada por la crisis del coronavirus en dimensiones de la existencia que convergen en nuestra vida universitaria a través de múltiples dimensiones desde circunstancias individuales, y familiares, hasta nacionales y mundiales. Por un lado, designaría una metamorfosis emergente en las prácticas del diseño y acaso en el diseño mismo ante la disrupción de la normalidad generada por las incidencias combinadas en la cotidianidad de la diseminación del virus y los alcances de las medidas para contenerlo, y por otro parte, la movilización adaptativa, transformativa y de transición de recursos y acciones de los diseñadores en tiempos que requieren el enorme esfuerzo de la construcción de una nueva normalidad en el inquietante horizonte de la vida en pospandemia.

REPRESENTACIÓN en la virtualidad

Lenguajes bidimensionales y tridimensionales, narrativas audio-visuales, analógicas –digitales y espacios mentales se aparecen como formas de representación de un proyecto. Lenguajes que permiten visualizar los principios matemáticos, físicos y estructurales del diseño, que demuestran las relaciones conceptuales y permiten visualizar el cuerpo y el espacio con relación a contextos, objetos e interacciones de diseño. Estas entre otras cosas, son las potencias de la representación en épocas de Covid-19.



PROCESOS en la virtualidad

Los ciclos de producción y los ciclos de vida de los productos en épocas de COVID-19 invitan a pensar en los medios y los procesos de transformación para el diseño. Se reconsideran la información, los materiales, las máquinas y herramientas, así como la producción limpia (procesos extractivos, distribución, comercio justo, consumo, uso y mantenimiento) y las estrategias de reinserción y disposición final de los productos cuando de procesos en épocas de Covid-19 se trata.

TEORÍAS en la virtualidad

Interpretar la realidad social, comunicar y argumentar el mundo del diseño; dudar de la historia cronológica, mirarla en perspectiva; defender las identidades propias de la profesión, pensar la hospitalidad del diseño frente a la banalidad; lo fundamental y lo ornamental, lo humano y ahora más que nunca “la vida”; asumir posturas, actitudes y conductas éticas y morales que conduzcan a nuevas comprensiones del diseño como conocimiento y como práctica social, es parte de la responsabilidad de las teorías en tiempos de Covid-19.



FACTORES HUMANOS en la virtualidad.

Los enfoques de la ergonomía en tanto la identificación y reconocimiento integral de la interacción del hombre con los artefactos, así como el estudio de los múltiples factores humanos relativos a los modelos antropométricos y biomecánicos en épocas de COVID-19, amplían las miradas respecto a la representación del sujeto y de su posición social, de su acción y de su propio cuerpo. Emociones, valores, percepciones, motivaciones, capacidades, comportamientos, etc., propician ideas para diseñar desde el cuerpo que percibe y desde el cuerpo que actúa.

INNOVACIÓN en la virtualidad

La noción de generación de valor en el desarrollo de productos, servicios y sistemas supone una reflexión y práctica alternativa en torno a los procesos de creación y a la creatividad misma. Contribuir al refinamiento de los artefactos y consolidar la factibilidad de lo prefigurado en modelos y prototipos virtuales -seguramente asociados con la economía de subsistencia de la época-, son reflexiones y acciones estructurales de la innovación en tiempos de Covid-19.



CONOCE A NUESTRA DIRECTORA DEL PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

DIANA CASTELBLANCO

Profesora de la Escuela de
Diseño de Producto

Diseñadora Industrial en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Gerencia de Diseño y Magister en Hábitat de la Universidad Nacional de Colombia.

Desde el año 2002 trabaja como docente, investigadora y directora de proyectos de grado de las Universidades Javeriana y Jorge Tadeo Lozano, en las áreas de estética, diseño y hábitat. Coordinadora Académica del Programa de Diseño Industrial hasta el año 2015, Profesora Visitante en NC State University, actualmente Directora, Docente e Investigadora de los Programas de Diseño Industrial, la Especialización en Gerencia de Diseño y la Maestría en Gestión del Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

diana.castelblanco@utadeo.edu.co



TIPS

PARA ESTUDIAR Y TRABAJAR EN CASA

HERRAMIENTAS DIGITALES

PROGRAMAS FOTOGRAFÍA Y REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL



Photoshop
Lightroom

Edición de imagen y fotografía



InDesign
Illustrator

Para diseño de piezas gráficas e infografías - Diseño editorial y vectorial.



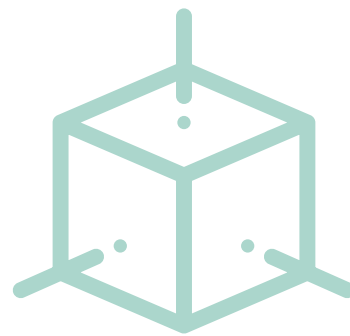
Premier Pro
After Effects

Video y Animación digital.



Typekit

Tipografías ilimitadas de Adobe



PROGRAMAS DE MODELADO 3D

Fusion 360



AutoCAD



Inventor



3dMax



Alias



BIBLIOTECAS VIRTUALES

- Biblioteca Digital Mundial: es una iniciativa de la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos y la UNESCO que fue creada en 2009 con el objetivo de promover el entendimiento y conocimiento a nivel internacional.
- Biblioteca digital Europea: esta biblioteca de Europa contiene más de dos millones de enlaces a diferentes contenidos. No solo tiene textos, sino además pinturas, mapas, música y algunas películas y programas de televisión.
- Biblioteca de la Universidad Nacional de La Plata: esta biblioteca forma parte de dicha Universidad argentina y a través de ella es posible acceder a trabajos académicos, tesis, seminarios y congresos de docentes de destacado nivel.
- Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: esta biblioteca fue pionera, convirtiéndose en la primera biblioteca de este tipo en español. En ella se pueden encontrar obras gratuitas de Literatura, Historia y Ciencia, como también textos de investigación.
- Ciberoteca: la Biblioteca virtual más grande del mundo: como su nombre lo indica, es una de las plataformas con más contenido. En ella los usuarios pueden hallar miles de textos literarios, científicos y técnicos, como también algunos recursos para buscar información.
- Project Gutenberg: este proyecto reúne miles de textos de todo tipo y género, bajo la única condición de que sean de dominio público. En esta plataforma, los usuarios pueden encontrar libros, textos académicos y documentos de todo tipo.

HERRAMIENTAS PARA COMPARTIR ARCHIVOS

- **Dropbox.** El servicio de almacenamiento en línea más utilizado, para guardar todo tipo de archivos. Ofrece la posibilidad de crear carpetas compartidas con otros usuarios y conectarse desde distintos dispositivos mediante apps.
- **Google Drive.** Almacenamiento en la nube de 15 Gb, para guardar y compartir todo tipo de documentos y carpetas. Disponible como aplicación para móviles y tabletas. Además, permite editar directamente los documentos en línea con Google Docs.
- **WeTransfer.** Una forma sencilla de enviar documentos, especialmente de gran tamaño (hasta 2 Gb), a cualquier usuario a través de un enlace por email. Los archivos no se almacenan, sólo se conservan durante unos días y después se borran.
- **Jumpshare.** Espacio online para subir archivos en alta calidad sin que se pierda información y compartirlos con quien se quiera.

RECURSOS PARA ORGANIZAR EL TRABAJO

- Google Calendar. El calendario online de Google permite establecer tareas y fechas, citas, alarmas y recordatorios y, además, puede compartirse entre varios usuarios que añaden eventos comunes.
- Hightrack. Gestor de tareas online y descargable para organizar el trabajo, gestionar una agenda de tareas personal y establecer plazos de entrega o cumplimiento.
- WorkFlowy. Herramienta en línea con la que se puede establecer un flujo de trabajo colaborativo con tareas jerarquizadas de forma muy visual. Los usuarios o invitados a la lista pueden aportar y modificar el flujo según se cumplan objetivos.
- Symphonical. Calendario virtual a modo de pizarra en el que se pueden añadir y gestionar tareas a través de notas adhesivas multimedia. Permite la edición colaborativa entre un grupo establecido y enlaza directamente con Google Hangouts para chatear o hacer videoconferencias.

PASO A PASO

PARA NO PERDER EL HILO EN CLASE

Revisa los canales institucionales antes de la sesión de clase.

Es indispensable que revises la información que el docente comparte en el CORREO INSTITUCIONAL, para complementar o asistir lo que se vea a ver en clase.

Entra todos los días al AVATA para saber las buenas nuevas.

En esta temporada es vital que estés pendiente de la plataforma y revises las novedades de las asignaturas.

Desarrolla autonomía.

No esperes a que te indiquen revisar el contenido y practicar con el material proporcionado en casa.

Obtén más contenido y tutoriales prácticos para mejorar tus habilidades.

AGRADECIMIENTOS

DIANA ZORAIDA CASTELBLANCO CAICEDO
Directora del programa de Diseño Industrial

LAURA PERAZA RIVERA
Representante Programa Diseño Industrial

GABRIELA GALINDO GORDILLO
Lider Grupo CREE

DANIELA SANCHEZ HIGUERA
Monitora de Espacios de Formación Complementaria

VALERIA MARQUEZ CHACÓN
Monitora de Espacios de Formación Complementaria

