

Información del Programa de Diseño Industrial

Conscientes de la necesidad de promover una formación complementaria a la formación tradicional del diseño industrial, cuyos derroteros principales son los factores técnico-productivos reclamados por sectores de la economía social y empresarial del país, el Programa de Diseño Industrial tadeísta se preocupa por la formación reflexiva, crítica y creativa sobre *el desarrollo de la cultura material* desde sus posibilidades productivas, de conformidad con los avances y progresos de la industria global; por la *transformación social, política, cultural, económica y ecológica de los contextos* con sus particularidades humanas y territoriales, suscitada por las acciones de diseño, y por la *creación de formas de interacción* mediadas por dispositivos tecnológicos. La aproximación renovada del diseño industrial al **objeto**, el **contexto** y la **interacción**, siendo las líneas de profundización de la Fundamentación Específica en el Plan del Estudios, es una búsqueda permanente del Programa de Diseño Industrial tadeísta, para lo cual se crean espacios académicos que, además de remitirse a las particularidades del plan de estudios y sus consecuentes aproximaciones en la *fundamentación, investigación y representación* de objetos, contextos e interacciones, permitan actualizar las perspectivas formativas, pedagógicas, argumentativas, creativas y productivas en cada caso, y den apertura a la confrontación permanente de la comunidad educativa con las múltiples realidades a las que se enfrentan los profesionales del diseño industrial hoy en día.

Así, por ejemplo, se promueven figuras académicas complementarias a las prácticas formativas actuales del diseño industrial derivadas del Plan de Estudios (talleres de innovación, cursos de actualización técnica, workshops, salidas de campo, exposiciones, foros, eventos nacionales e internacionales, prácticas universitarias, grupos de estudio, etc.), las cuales permiten verificar la pertinencia, relevancia, trascendencia e innovación de los diseñadores industriales tadeístas en los contextos nacionales e internacionales, de la misma forma que permiten reflexionar permanentemente en torno a los propósitos formativos, pedagógicos, investigativos, profesionales, de internacionalización y de circulación del conocimiento, en el marco de la calidad académica del Programa de Diseño Industrial tadeísta. Esto sucede gracias a los vínculos que se establecen con empresas, entidades, organizaciones, instituciones y comunidades que participan activamente junto con profesores, estudiantes y egresados en la formulación y desarrollo de proyectos en torno al objeto, el contexto y la interacción.

De igual forma, retomar las líneas simbólicas de la tradición bajo una perspectiva actualizada, ha motivado fortalecer la formación en interfaces de representación, instrumentos de producción tecnológica e instrumentos de gestión empresarial, gracias a la estructura renovada del Plan de Estudios y sus componentes en las áreas de *producción y representación*, así como a las redes que se establecen con otras áreas del conocimiento a nivel inter e intra institucional, procedentes de la ciencia, el arte y la tecnología, entre otras: Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, Red TECNOPARQUE Colombia Nodo Bogotá, FESTO Colombia y Cámara de Comercio de Bogotá.

Este planteamiento curricular se propone que la identidad convencional del diseñador industrial tadeísta pueda escindirse en un tipo de profesional conceptualizador y creativo, con competencias para participar en los procesos de toma de decisión social, política, cultural y económica de las naciones, así como en un ejecutor técnico que domina aspectos productivos y en general del oficio tradicional del Diseño.

Componente en Docencia: La Universidad Formativa en Acción

El Programa de Diseño Industrial tadeísta reconoce que en el proceso formativo de los profesionales hoy día, y dadas las múltiples realidades a las que se enfrentan, no solo son los **objetos** los que cuentan, sino los **contextos** y las formas de **interacción** humana. De allí que el componente en docencia busca fortalecer los contenidos académicos del Plan de Estudios, teniendo como derroteros la fundamentación, investigación y representación del Objeto, los Contextos y la Interacción. Así, por ejemplo, desde la **Ruta Objeto** se piensan los límites y alcances del conocimiento operativo, funcional, formal y estético que se producen en las relaciones industria – desarrollo, y sujeto – actividad. Desde la **Ruta Contexto**, entre otras cosas, se advierten las contradicciones sociales del momento cultural actual, incluidas las transformaciones que ha tenido la noción del trabajo, las formas particulares de producir y su relación con la economía industrial, de la información y del conocimiento, lo que da forma a nuevas producciones simbólicas y materiales del diseño industrial. Desde la **Ruta Interacción**, se dan indicios sobre la manera como paulatinamente el Diseño Industrial se aproxima a múltiples procesos creativos, fruto de la inserción tecnológica en la producción, circulación y consumo de productos.

Actualización del Plan de Estudios

El Programa de Diseño Industrial, siguiendo las directrices institucionales relacionadas con la actualización curricular de los Planes de Estudio de los programas de pregrado y asimilando un modelo pedagógico centrado en la construcción de conocimiento en Diseño, proporciona a los diseñadores industriales herramientas y estrategias didácticas que acompañan el desarrollo de procesos mentales -capacidad creativa y productiva- cuyos propósitos son de dos órdenes: (1) Propósito social: cumplir con el compromiso social y político de la profesión (2) Propósito Cognitivo: llevar al diseñador en formación de un estado inicial de comprensión de su realidad socio-histórica, hacia un estado superior de conciencia y fundamentación ética donde imagine, proponga y proyecte nuevos escenarios de indagación y acción prospectiva relativos al campo del Diseño

Consecuente con lo anterior, la actualización del programa de Diseño Industrial, en cumplimiento a lo dispuesto en el Acuerdo 35, se estructuró mediante: Asignaturas de Enlace Bachillerato/Universidad, tres Fundamentaciones (Básica, Específica y Humanística) y un Componente Flexible. En dicho ejercicio de analizaron contenidos programáticos de las asignaturas frente al número de créditos académicos de cada una de ellas y su ubicación en las fundamentaciones en que se

basa la estructura de los planes de estudio de la Tadeo. El plan de estudio vigente tiene un total de 153 créditos y con esta actualización el total de créditos del programa queda en 147 créditos, tal como se aprecia en el Acuerdo del Consejo Directivo, de los cuales el 55% son obligatorios y el 45% son electivos.

Descripción del Plan de Estudios

Como parte del proceso de mejoramiento de los programas académicos de pregrado, la Vicerrectoría Académica ha liderado desde el año 2009 la actualización de los planes de estudio, en articulación con las disposiciones institucionales establecidas como políticas académicas de la Universidad, en las que se reconoce la necesidad de “propender por la calidad y mejoramiento continuo de sus procesos académicos, por lo tanto los programas que ofrece la institución, en todos sus niveles, sedes y convenios regionales, deben ser evaluados en cuanto a su contenido, procesos pedagógicos, pertinencia, coherencia, vigencia y correspondencia, de acuerdo con los mecanismos e indicadores orientados a la acreditación nacional y reconocimiento internacional”.

Por su parte el Plan de Desarrollo tadeísta 2009 – 2014, establece como uno de sus ejes estratégicos la Calidad e Innovación Académica y el objetivo de “afinar y consolidar la organización de los currículos de pregrado y posgrado”. Con el propósito de formalizar este proceso en la institución, el Consejo Directivo de la Universidad expidió el Acuerdo 33 de septiembre de 2009, mediante el cual se establecen directrices con respecto a la actualización curricular de los planes de estudio de los programas académicos de pregrado para incluir un componente flexible de formación, suprimir la valoración en créditos académicos de las asignaturas del idioma inglés y adoptar el idioma inglés como requisito de grado.

El programa de Diseño Industrial en la búsqueda por mejorar la calidad académica y generar impacto social desde lo formativo y acogiendo a las recientes directrices institucionales expuestas, relacionadas con la actualización curricular de los Planes de Estudio de los programas académicos de pregrado, optó por las siguientes decisiones:

Ampliar en el Plan de Estudios el componente flexible de formación, que en el plan de estudios vigente corresponde a las Electivas interdisciplinarias y al Trabajo de Grado, este último regulado por lo establecido en el Acuerdo 14 de 22 de julio de 2008, por el cual se especifican las modalidades para cumplir con el requisito de trabajo de grado en el programa académico de Diseño Industrial. El trabajo de Grado consta de dos asignaturas a saber, Investigación para Proyecto de Grado (IPG) y Proyecto de Grado (CPG), para propender por la diversidad en cuanto a estrategias pedagógicas en las que privilegia el acompañamiento para el desarrollo de procesos mentales como la capacidad creativa y productiva de los estudiantes, la realización de actividades de extensión y proyección, convenios inter-institucionales y el avance en la investigación.

Se suprime la valoración en créditos académicos de las asignaturas del idioma inglés, manteniéndolo como requisito de grado y se fortalecen los aspectos

disciplinarios y profesionales propios del diseño industrial (Talleres de proyectos), tanto en las aulas como en el trabajo autónomo que desarrolla el estudiante.

Mejorar la organización y jerarquización de contenidos de las demás asignaturas, así como las prácticas pedagógicas que las respaldan, de manera tal, que no impliquen cambios fundamentales en el Registro Calificado otorgado por el Ministerio de Educación Nacional (Resolución No. 2360 de 10 de mayo de 2007) por término de siete (7) años.

Con esta actualización curricular se quieren ampliar los créditos de las asignaturas que permiten reflexionar sobre el objeto de estudio del diseño (Talleres de proyectos), de tal forma que se privilegie la apropiación y construcción de conocimiento a la vez que se propende por el desarrollo de la autonomía y pensamiento crítico y analítico del estudiante en el aula de clases, fortaleciendo espacios académicos donde puedan profundizar desde la investigación formativa, los proyectos que vinculan los procesos de creación, al tiempo que se van desarrollando diversidad de perfiles profesionales.

Para tal efecto y soportado en los resultados de la Autoevaluación del programa, relacionados con la necesidad de fortalecer la flexibilización e interdisciplinariedad del plan de estudios en el Proyecto de Investigación 237-05-2009 (Diseño de la estructura educativa del programa de Diseño Industrial derivado del -PEP-), en los acuerdos del Comité Curricular del programa, el concepto del Comité de la Facultad de Ciencias Humanas, Arte y Diseño y la aprobación del Consejo Académico de la actualización curricular del programa mediante el Acuerdo No. 50 de 21 de septiembre de 2010 del Consejo Directivo, se presentan los siguientes ajustes al plan de estudios

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL				
ASIGNATURAS ENLACE BACHILLERATO - UNIVERSIDAD				
ASIGNATURA	ACTIVIDAD ACADÉMICA	CRÉDITOS		PREREQUISITOS
		OBLIGATORIOS	ELECTIVOS	
Humanidades 0	Pre-seminario	2		Ninguno
Matemáticas Básica	Cátedra Teórica	2		Ninguno
TOTAL ASIGNATURAS ENLACE BACHILLERATO - UNIVERSIDAD		4	0	

FUNDAMENTACIÓN BÁSICA				
ASIGNATURA	ACTIVIDAD ACADÉMICA	CRÉDITOS		PREREQUISITOS
		OBLIGATORIOS	ELECTIVOS	
Diseño Básico I	Clase Teórico-Práctica	4		Ninguno
Diseño Básico II	Clase Teórico-Práctica	4		Diseño Básico I
Teoría de Diseño	Clase Teórico-Práctica	4		Diseño Básico II
FUNDAMENTACIÓN BÁSICA				
ASIGNATURA	ACTIVIDAD ACADÉMICA	CRÉDITOS		PREREQUISITOS
		OBLIGATORIOS	ELECTIVOS	
Dibujo Básico I	Clase Teórico-Práctica	3		Ninguno

Dibujo Básico II	Clase Teórico-Práctica	3		Dibujo Básico I
Geometría Descriptiva I	Clase Teórico-Práctica	2		Ninguno
Geometría Descriptiva II	Clase Teórico-Práctica	2		Geometría Descriptiva I
Historia del Arte I	Cátedra Teórica	4		Ninguno
Historia del Objeto	Cátedra Teórica	2		Historia Arte I
Historia del Diseño Industrial	Cátedra Teórica	2		Historia del Objeto
Teoría de la Percepción	Cátedra Teórica	4		Ninguno
Teoría Estética I	Cátedra Teórica	2		Ninguno
Teoría Estética II	Cátedra Teórica	2		Teoría Estética I
Semiótica I	Cátedra Teórica	2		Teoría Estética I
Ergonomía I	Clase Teórico-Práctica	2		Diseño Básico II
Materiales	Clase Teórico-Práctica	2		Ninguno
Modelos	Clase Teórico-Práctica	2		Ninguno
Dibujo Técnico	Clase Teórico-Práctica	2		Ninguno
Técnicas de Ilustración	Clase Teórico-Práctica	2		Ninguno
TOTAL FUNDAMENTACIÓN BÁSICA		50	0	

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL				
FUNDAMENTACIÓN HUMANÍSTICA				
ASIGNATURA	ACTIVIDAD ACADÉMICA	CRÉDITOS		PREREQUISITOS
		OBLIGATORIOS	ELECTIVOS	
Pedagogía Constitucional	Cátedra Teórica	1		Ninguno
Humanidades I	Seminario		2	Ninguno
Humanidades II	Seminario		3	Humanidades I
Humanidades III	Seminario		3	Humanidades I
TOTAL FUNDAMENTACIÓN HUMANÍSTICA		1	8	

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL				
FUNDAMENTACIÓN ESPECÍFICA				
ASIGNATURA	ACTIVIDAD ACADÉMICA	CRÉDITOS		PREREQUISITOS
		OBLIGATORIOS	ELECTIVOS	
Ergonomía II	Clase Teórico-Práctica	3		Ergonomía I
Semiótica II	Cátedra Teórica	2		Semiótica I
Prospectiva Diseño Industrial	Cátedra Teórica	2		Taller Electivo de Proyectos I
Procesos de Unión y Corte	Clase Teórico-Práctica	2		Modelos
Procesos de Conformación y Deformación	Clase Teórico-Práctica	2		Materiales
Producción	Clase Teórico-Práctica	3		Procesos de Unión y Corte / Procesos de Conformación y Deformación
Control de Calidad	Clase Teórico-Práctica	3		Producción
Administración de Proyectos I	Clase Teórico-Práctica	3		Producción
Administración de Proyectos II	Clase Teórico-Práctica	3		Producción
Prospectiva	Clase Teórico-Práctica	3		Prospectiva Diseño

Tecnológica				Industrial
Taller de Proyectos I	Taller		8	Diseño Básico III
Taller de Proyectos II	Taller		8	Taller Proyectos I
Taller de Proyectos III	Taller		8	Taller Proyectos II
Taller de Proyectos IV	Taller		8	Taller Proyectos III
TOTAL FUNDAMENTACIÓN ESPECÍFICA		26	32	

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL				
COMPONENTE FLEXIBLE				
ASIGNATURA	ACTIVIDAD ACADÉMICA	CRÉDITOS		PREREQUISITOS
		OBLIGATORIOS	ELECTIVOS	
Electiva Interdisciplinaria I	Seminario		3	Humanidades I
Electiva Interdisciplinaria II	Seminario		3	Humanidades I
Electiva Disciplinar I	Clase Teórico-Práctica		2	Diseño Básico III
Electiva Disciplinar II	Clase Teórico-Práctica		2	Taller Proyectos I
Electiva Disciplinar III	Clase Teórico-Práctica		2	Taller Proyectos II
Electiva Disciplinar IV	Clase Teórico-Práctica		2	Taller Proyectos III
Investigación Proyecto de Grado	Teórico-Práctica		4	Taller Proyectos IV
Proyecto de Grado	Teórico-Práctica		8	Investigación Proyecto Grado
TOTAL COMPONENTE FLEXIBLE		0	26	

Organización Académica

Aprovechando el crecimiento de la planta docente se establece un modelo de coordinaciones por áreas y componentes¹ que promueve conocimientos, talentos y motivaciones de los profesores de tiempo completo, a la vez que permite democratizar y legitimar las decisiones de impacto a la calidad académica, transfiriendo competencias a la comunidad educativa, teniendo como premisa la integración y participación de profesores cátedra, estudiantes y egresados en el Proyecto Académico del Programa de Diseño Industrial. Esta organización por coordinaciones, entre muchas otras cosas ha permitido un constante proceso de análisis sobre las perspectivas de acción del Programa, en el marco de una Universidad que se declara formativa (docencia con investigación) y de un contexto nacional con las particularidades del cambio social, político, económico, cultural y ecológico de hoy día. Bajo estas coordinaciones se procura actualizar los procesos de investigación, creación e innovación; las actividades docentes; las prácticas tendientes a la proyección social; las plataformas de gestión administrativa y académica; las perspectivas de impacto en el medio nacional e internacional, así como las formas en que se produce y circula el conocimiento de Diseño Industrial.

¹ - **Áreas /Rutas:** Básicas de talleres, Objeto, Contexto, Interacción, Objeto, Proyecto de Grado.
- **Componentes:** Docencia, Investigación, Proyección Social, Gestión Académica, Internacionalización, Publicaciones

	CONTEXTO	INTERACCIÓN	OBJETO	BÁSICA DE TALLERES	PROYECTO DE GRADO
Coordinación	Prof. Angélica María García	Prof. Alberto Romero	Prof. Fernando Álvarez	Prof. Camilo Angulo	Prof. Alfredo Gutiérrez
Investigación		Prof. Javier Jiménez	Prof. Diego Romero	Prof.	Prof. Orlando Durán
Proyección Social	Prof. Leonel Mendoza	Prof. Catalina Quijano	Prof. Leonardo Vásquez	Prof. Judith Rodríguez	Prof. Estelle Vanwambeke
Gestión y Administración	Prof. Andrés Rodríguez	Prof. Johanna Zárate	Prof. Renato Amaya		
Docencia	Prof. Álvaro Forero	Prof. Beatriz Rolón	Prof. Abel Rodríguez	Prof. Juan José Arango	
INVESTIGACIÓN	Edgar Patiño				
PROYECCIÓN SOCIAL	Juan Manuel España				
DOCENCIA	Diana Castelblanco				
GESTIÓN ACADÉMICA	Lucía Camacho				
INTERNACIONALIZACIÓN:	Juan José Arango				
PUBLICACIONES:	Orlando Durán				

Además de las coordinaciones anteriormente enunciadas, cada Profesor de Tiempo Completo tiene a cargo un grupo de asignaturas cuyos criterios argumentativos y elementos mediacionales (pedagogía y didáctica) son compartidos. Se establecen modelos de acompañamiento académicos tanto a los profesores cátedra como a los estudiantes de estas asignaturas, con el propósito de fortalecer los procesos de aprendizaje, actualizar los contenidos, promover el uso de técnicas didácticas, así como propiciar formas de interacción entre el estudiante y el profesor. Muchos de estos procesos se garantizan gracias al uso del Ambiente Virtual de Aprendizaje Tadeísta (AVATA), cuyo propósito es apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje para estudiantes y profesores y el desarrollo de la innovación educativa desde herramientas como los programas de las asignaturas, los sílabus, el e-portafolio, los repositorios, entre otras.

AREAS	COORDINADOR		PROFESORES	ASIGNATURAS 2009-1	Responsable de asignaturas	ASIGNATURAS 2012-3	Responsable de asignaturas	
CONTEXTO	Prof. Angélica María García	D	Álvaro Forero	<ul style="list-style-type: none"> Sistemas de Productos Cultura y Producto Producto y Entorno 	Andrés Rodríguez	<ul style="list-style-type: none"> Historia del Objeto Historia del Diseño Industrial 		
		I						
		PS	Orlando Durán					
			GA	Andrés Rodríguez	<ul style="list-style-type: none"> Historia del Objeto del S.XVIII Historia del Objeto del S. XIX Historia del Objeto del S.XX 	Leonel Mendoza	<ul style="list-style-type: none"> Talleres de Contexto - Fundamentación - Investigación - Producción y representación - Construcción 	<ul style="list-style-type: none"> - Prof. Angélica María García - Diana Castelblanco
INTERACCIÓN	Prof. Alberto Romero	I	Javier Jiménez	<ul style="list-style-type: none"> Objeto y Comunicación Lenguaje y Significado del Objeto 	Catalina Quijano	<ul style="list-style-type: none"> Talleres de Interacción -Fundamentación -Investigación -Construcción -Producción y representación 	<ul style="list-style-type: none"> - Prof. Javier Jiménez - Alberto Romero 	
		PS	Catalina Quijano					
		D	Beatriz Rolón					
		GA	Johanna Zárate					
OBJETO	Prof. Fernando Álvarez	D	Abel Rodríguez	<ul style="list-style-type: none"> Objeto y Uso Ergonomía I Ergonomía II 	Abel Rodríguez	<ul style="list-style-type: none"> Taller de Objeto - Fundamentación - Investigación -Construcción -Producción y representación 	Fernando Álvarez	
		I	Diego Romero					
			PS	Leonardo Vázquez	<ul style="list-style-type: none"> Objeto y Estructura Materiales Procesos de unión y corte Conformación y Deformación 			Renato Amaya
			GA	Renato Amaya	<ul style="list-style-type: none"> Objeto y Forma Modelos Dibujo técnico Técnicas de ilustración 			Leonardo Vásquez
					<ul style="list-style-type: none"> Producción Control de calidad 			Diego Romero
PROYECTO DE GRADO	Prof. Alfredo Gutiérrez		Alfredo Gutiérrez Orlando Durán	<ul style="list-style-type: none"> IPG CPG Investigación y Desarrollo de nuevos productos Diagnóstico de Productos 	Alfredo Gutiérrez Orlando Durán			
BASICA DE TALLERES	Prof. Camilo Angulo	D	Juan José Arango	Teoría del Objeto	Camilo Angulo	Teoría de Diseño	Camilo Angulo	
		I						
		PS	Judith Rodríguez					
		GA						

Ruta Objeto.

Una de las posibles miradas académicas al amplio campo del Diseño Industrial corresponde a aquella que estudia la cultura material, en especial al objeto de uso cotidiano que enaltece las interacciones humanas, enriquece los contextos, brinda niveles de bienestar y se consolida en el patrimonio de un grupo cultural a través de sus usos y significados.

El sentido de la RUTA OBJETO estudia factores interiores y exteriores en la generación, control, producción y todo el ciclo de vida de los objetos. Por objetos se entiende la gran categoría de lo artificial que comprende los utensilios, las herramientas, los artefactos, las máquinas, los dispositivos, los procesos, los productos, y los sistemas de la denominada artificialidad. Así mismo, son considerados objetos aquellos constructos mentales, artificiales por demás, que incluyen los diagramas de flujo de acciones e interacciones planificadas mediante el Diseño de servicios, ideas conceptuales de Diseño y discursos que giran en torno a la reflexión del Diseño, los cuales se manifiestan en las formas y los usos sociales a través del proyecto de Diseño y las comprobaciones y representaciones, considerando una visión dinámica del producto.

Entre los conceptos que se construyen a partir de criterios epistemológicos y que son fundamento de la RUTA OBJETO cabe destacar el propósito formativo que privilegia una construcción ética en la concepción, Diseño y desarrollo de productos y sistemas de productos; esta es una reflexión permanente que dignificará el lugar epistemológico del Diseño y su actuación en la sociedad. Es clave considerar que lo artificial es generado por las actividades de pensamiento, de sensibilidad y de interacción humana, así como por la influencia que los contextos ejercen sobre ellas. De esta manera, los campos que se exploran en esta RUTA OBJETO, como ha podido visualizarse, son amplios y persiguen como finalidad la calidad de vida de las personas, sus interrelaciones y articulación con los contextos.

A continuación se presentan los Talleres de Proyectos que se desarrollan desde la **Ruta Objeto**

Taller	Ruta	Descripción
Lógica de la Forma	Objeto	El taller busca generar en el estudiante un manejo directo de posibilidades de configuración formal determinadas a partir del concepto lógico de la forma con el propósito de comprobar, controlar y comunicar la validez de su interpretación. Implica habilidades en el pensamiento espacial, tridimensional y abstracto.
Actividad y Forma	Objeto	Este espacio de construcción proyectual explora, reflexiona y propone aspectos relacionados con el uso, la actuación, los actos y las interacciones hombre-objeto, hombre-hombre, hombre-contexto, para atender sus necesidades, aspiraciones e intenciones; en este sentido, es posible configurar su entorno basándose en las relaciones con éste y en las actividades que debe realizar para lograr sus objetivos.
Estructura de la Forma	Objeto	Este taller se caracteriza por el desarrollo de procesos creativos y la construcción de metodologías particulares que se estructuran a través de proyectos; la dinámica dentro de esta metodología es la de realizar planteamientos conceptuales y teóricos en donde se definen modelos de análisis (desde lo semiótico, praxológico, sociocultural, comunicativo y lo sistémico) bajo la perspectiva del objeto y sus dimensiones, actuando como mediadores de las relaciones entre el hombre, sus actividades y el contexto.
Cultura de la Forma	Objeto	El problema de la proyectación en Diseño es multivariado, holístico y complejo, debe abordar la sistematicidad, rigurosidad, procesos de negociación, trabajo de registro y representación en todas sus fases. El proyecto también implica la solución creativa de problemas, de las inferencias no deductivas, por lo que implica comprender las disonancias recurrentes e incertidumbres presentes así como también la necesidad de las síntesis y concreciones.

Ruta Contexto.

Hablar hoy de un diseñador con enfoque de contexto, exige inicialmente ubicar los procesos de generación de conocimiento en relación con los referentes de sentidos, situaciones y condiciones en las que se estructuran y constituyen las realidades sociales. Demanda el detenerse a darse cuenta de lo que acontece y sucede en un tiempo y espacio, lo que implica comprender y articular las distintas dimensiones de la realidad en beneficio de la concreción de productos de Diseño.

Dando lugar a lo anteriormente mencionado, es evidente que el Diseño latinoamericano hoy día, se nutre del análisis de los diferentes órdenes sociales y de la consideración de estructuras de poder marcadas por la dominación, haciendo más evidente la separación entre lo económico y lo social, lo humano y lo tecnológico, el tener y el ser, lo simbólico y lo material, acentuando matices en la manera de concebir el mundo y de concebir los productos como resultado de las interacciones sociales. El Diseño deberá entonces captar además de la presencia tangible del espacio, las preexistencias culturales a las que siempre está ligado lo tangible: deberá relacionar los parámetros del tiempo y del espacio.

Es natural, por lo tanto, que los diseñadores se dirijan con mayor interés al estudio de las expresiones folklóricas, para descubrir en ellas valores inéditos y significativos, y nuevas relaciones entre las formas y los contenidos.

De esta manera, la Ruta de Contexto ofrece la posibilidad para que el diseñador en formación reconozca, comprenda, interprete, abstraiga, proponga y represente las circunstancias espacio - temporales propias de entornos puntuales. Tales acciones, idealmente sugieren formas de intervención y posibles transformaciones de las relaciones del hombre con el espacio físico, geográfico, paisajístico, pero también con el espacio social, político, cultural, económico y estético que subyacen a un proyecto de Diseño.

Para viabilizar dichas intervenciones, es necesario que el diseñador problematice los paradigmas establecidos sobre el conocimiento de las relaciones contextuales, muchos de ellos situados en las ideas del mercado, hacia la construcción e integración de modelos de pensamiento relacional entre estructuras conceptuales y categoriales significativas del contexto, provenientes del pensamiento complejo, crítico, dialógico y trans disciplinar, con miras a reconocer la relevancia, trascendencia, innovación y pertinencia social, política, cultural, estética, ecológica y económica de sus proyectos.

El pensamiento de Diseño desde las construcciones teóricas de la Ruta de Contexto, cuestiona el totalitarismo del modelo de pensamiento global y se abre al debate de las potencialidades de las ideologías e instituciones que dominan no solo el capital económico y de mercados, sino también, y no menos importante, el capital cultural, social, político, estético, ecológico, entre otros y la manera como las acciones de Diseño participan, modifican o potencian dichos campos.

Es así como esta Ruta invita a pensar el Diseño desde los acontecimientos propios al desarrollo de la historicidad individual y colectiva de los pueblos. Bajo esta óptica, se compromete con la reflexión sobre las transformaciones que la reestructuración del capitalismo ha provocado en las sociedades modernas. Fenómenos como la concentración de la riqueza, la reestructuración del estado, las estructuras socio - productivas que redefinen los modos de trabajo, las referencias a redes de identidad colectiva, las ideas sobre patrimonio o sobre territorio, entre otros, son algunos de los escenarios sobre los que el diseñador construye un pensamiento dinámico, propone discursos coherentes, formula proyectos a partir

de la reflexión frente a modelos sustentables en el tiempo y, en general, propone conceptual, científica, técnica y plásticamente.

Consecuentemente, la acción del Diseño desde la consideración de las dimensiones del Contexto, tiene efectos sobre las relaciones con lo tangible e intangible de los ecosistemas, definiendo los resultados de las intervenciones en Contexto y del Contexto como nuevas transformaciones de tipo cognoscitivo.

El perfil del Diseñador Industrial visto desde la Ruta de Contexto, corresponde al de un profesional con la capacidad de leer diferentes realidades desde el valor de sus particularidades, con el objetivo de gestionar recursos intelectuales y técnicos para la reinención o la potencialización de dichas realidades en términos ideológicos, productivos, y de identidad, con la expectativa de ser sustentables en el tiempo. De esta manera, el profesional en Diseño Industrial con enfoque en Contexto, puede ser parte activa dentro de momentos de trabajo puntuales o ser protagonista en la gestión proyectual y de representación-producción de una iniciativa con las características descritas anteriormente.

A continuación se presentan los Talleres de Proyecto que se desarrollan desde la **Ruta Contexto**

Proyecto	Ruta	Descripción
Conexiones emergentes	Contexto	El Taller de Conexiones Emergentes se ha constituido en un espacio para la experimentación y la creación por parte de los estudiantes, donde a través de ejercicios guiados por los profesores a cargo, se integran diferentes niveles de complejidad en el tratamiento de la información que conduce al desarrollo del ejercicio proyectual del Diseño Industrial
Vida y Territorio	Contexto	El Taller de Vida y Territorio propicia la búsqueda creativa de oportunidades de diseño en contextos caracterizados por relaciones complejas. Éstos se seleccionan como casos de estudio, los cuales se interpretan como sistemas dinámicos; es decir, como un conjunto de interrelaciones en continuo cambio, movimiento y adaptación. Esta interpretación plantea un reto significativo para el diseñador ya que lo obliga a acercarse a los contextos con herramientas conceptuales y proyectuales de tipo no lineal, que faciliten el desarrollo de posibilidades de análisis y comprensión de conexiones, referencias y articulaciones complejas de la vida humana y sus territorios.
Tensiones Culturales	Contexto	El Taller de Tensiones Culturales busca que el estudiante reconozca desde el proyecto, procesos de producción, distribución y consumo de la cultura material y de los actores involucrados por medio de intervenciones objetuales, técnicas y tecnológicas que den lugar a respuestas acordes con las exigencias del contexto. Para lograr este objetivo se parte del análisis de un contexto, un producto o una práctica cultural contemporánea caracterizada por la indeterminación, donde la diversidad de perspectivas entre los actores participantes genere una relación de tensión como resultado a posiciones opuestas.

Dinámicas Críticas	Contexto	El taller de Dinámicas Críticas tiene como interés motivar la reflexión sobre cómo desde el Diseño se reconstruyen los procesos y las praxis históricas, se producen cambios en las dinámicas de producción, distribución y consumo y surgen procesos evolutivos de las estructuras normativas de la sociedad. Se aspira a que el estudiante analice críticamente los procesos sociales sedimentados a través de las acciones instrumentales y comunicativas del hombre, y comprenda cómo las producciones de Diseño son medios concretos por los cuales se representan algunas de las estructuras de dominación de la vida social, por ejemplo el mercado, pero también desde los cuales surge una fuerza transformadora del mismo orden social.
--------------------	----------	---

Ruta Interacción.

La condición postmoderna, 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.

Las características emergentes de los sistemas socio-técnicos, al igual que la evolución tecnológica, han generado nuevas formas de relación entre individuos y grupos humanos, y entre éstos y las máquinas que los circundan. Estos hechos promueven un alto grado de sentido relacional, que no está exento ni de problematizaciones ni de creaciones, lo que los 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 desarrollar propuestas 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 un espacio entre el sujeto y el dispositivo. Tal forma de lectura es metodológicamente particular y diferente a la tradicional lectura práctica en Diseño, puesto que es el espacio de interacción el objeto de estudio más allá del sujeto o el dispositivo.

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

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 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 inter-disciplina no es un ejercicio para quienes gustan de búsqueda de certezas. Debe ser asimilado de manera creativa como un buen espacio de conflictos creativos.

A continuación se presentan los Talleres de Proyectos que se desarrollan desde la **Ruta Interacción**

Proyecto	Ruta	Descripción
Exploraciones	Interacción	El Taller de Exploraciones permite integrar a través del Diseño múltiples disciplinas y medios con el fin de abrirle espacio a la experimentación para el desarrollo de las habilidades de pensamiento y los procesos creativos del diseñador industrial. Se tejen numerosos hilos presentes en la creación contemporánea que amplían y alimentan el campo de acción de los estudiantes para la producción, la investigación y/o la creación. Plantea la búsqueda y la reflexión sobre el Ser Humano en toda su dimensión (afectiva, cognitiva, emocional, intelectual, motivacional, social, cultural, física, y biomecánica) y tiene en cuenta diferentes tipos de sentidos (filosófico, político, social y tecnológico) generando un espacio de reflexión.
Simulaciones	Interacción	El Taller de Simulaciones, busca que los estudiantes investiguen y exploren el concepto de lo lúdico, sus características conceptuales y su importancia en el diseño de sistemas y estrategias de simulación. Este espacio académico propone el entendimiento de la simulación como una actividad existencial haciendo énfasis en la construcción el desarrollo de sistemas instruccionales (reglas y mecánicas de la construcción de escenarios y procesos) donde se comprendan, analicen, comparen y evalúen críticamente los componentes simbólicos y estructurales de los proyectos lúdicos de simulación de realidades, de manera que los estudiantes desarrollen habilidades para construir mediante una metodología de Diseño, propuestas y sistemas de instrucciones en donde se determinen las mecánicas de la construcción de escenarios interactivos simulados
Articulaciones	Interacción	El Taller de Articulaciones propone en primera instancia una aproximación conceptual al Diseño, soportada en una reflexión sobre la idea de interacción y su estructuración en términos de proyecto. En ese sentido se plantea, desde el Diseño, analizar e interpretar el comportamiento respecto a los artefactos y de la misma manera se intenta evidenciar las inter-relaciones propiciadas por dispositivos, eventos y artefactos con los usuarios de estos.
Mediaciones	Interacción	El Taller de Mediaciones es un espacio teórico-práctico orientado al análisis y comprensión de las relaciones existentes , fruto de diversas prácticas socio culturales, así como de los estados y formatos de la interacción social, que vinculan números reducidos de población hasta aquellos que pueden considerarse cumplen un criterio más global o general. Para ello se promueve el desarrollo de habilidades en los estudiantes que les permitan conceptualizar, proponer y producir proyectos en los cuales se diseñen dispositivos de mediación, entendidos en sentido amplio y que vinculen propuestas de carácter artefactual y aquellas de orden conceptual o procedimental.

Cada uno de los talleres anteriormente descritos en cada Ruta se compone de cuatro espacios académicos: Fundamentación; Investigación; Representación y producción; Construcción.

COMPONENTES			
FUNDAMENTACIÓN	INVESTIGACIÓN	PRODUCCIÓN Y REPRESENTACIÓN	CONSTRUCCIÓN
<p>Aborda la asimilación y apropiación de conceptos y teorías relativas a los aspectos disciplinares y temáticos de la ruta</p> <p>Declara los conocimientos particulares de cada Taller</p> <p>Reconoce los conceptos y se ocupa de discutir las preguntas que albergan el sentido de la ruta</p>	<p>Reconoce los ejes analíticos propios del Diseño y profundiza sobre los procedimientos que permiten comprender y construir maneras para aproximarse al desarrollo de proyectos. Tales aproximaciones dan cuenta de los intereses argumentativos de la ruta, así como del impacto que provoca en el medio</p>	<p>Desarrolla habilidades y destrezas prácticas para la creación de formas de comunicación de los procesos y productos que caracterizan las rutas</p>	<p>Propicia la argumentación, el dialogo y la discusión sobre la estructura de los proyectos y su correlación con el diseño de productos.</p>
Modalidad pedagógica de Base			
<ul style="list-style-type: none"> • Seminario • Seminario Taller • Clases magistrales • Clases teóricas 	<ul style="list-style-type: none"> • Seminario taller • Trabajo de campo • Diseño de instrumentos metodológicos • Definición de procesos de creación 	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas • Simulación • Modelado • Modelaciones • Desarrollo de técnicas 	<ul style="list-style-type: none"> • Discursiva • Expositiva • Construcción colectiva

La intensidad horaria de cada taller corresponde a siete horas semanales, distribuidas así:

HORARIOS						
RUTA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
OBJETO		10:00 -14:00 CONSTRUCCIÓN		10:00 – 13: 00 FUNDAMENTACIÓN		10:00 – 13: 00 INVESTIGACIÓN
		4 HORAS		13:00 – 16:00 REPRESENTACIÓN		3 HORAS
				6HORAS		
CONTEXTO	10:00 -14:00 CONSTRUCCIÓN		10:00 – 13: 00 FUNDAMENTACIÓN		10:00 – 13: 00 INVESTIGACIÓN	
	4 HORAS		13:00 – 16:00 REPRESENTACIÓN		3 HORAS	
				6 HORAS		
INTERACCIÓN	15:00 -19:00 CONSTRUCCIÓN		14:00 – 17: 00 FUNDAMENTACIÓN		15:00 – 18: 00 INVESTIGACIÓN	
	4 HORAS		17:00 – 20:00 REPRESENTACIÓN		3 HORAS	
				6 HORAS		

A continuación se hace una breve descripción de los Programas más significativos del Componente en Docencia

ACCIONES Y RECURSOS PEDAGÓGICOS

Recursos para promover acciones y recursos pedagógicos que en la búsqueda por el desarrollo intelectual y práctico de los diseñadores industriales en formación, se comprometan con el acompañamiento pedagógico permanente a la exploración, profundización y renovación de las áreas temáticas que se ponen a disposición de los estudiantes en el plan de estudios y además que indaguen sobre las particularidades y características únicas que implica la enseñanza-aprendizaje del diseño industria

REFELXIONES DOCENTES

Compartir reflexiones sobre el Diseño Industrial contribuye a renovar y actualizar las orientaciones académicas del Proyecto Educativo del Programa, en tanto se reconocen los enfoques que los profesores que lideran dicho proyecto académico privilegian, en los componentes de investigación (publicaciones y participación en eventos) , Proyección Social (Educación Continuada, Asesorías y Consultorías, Prácticas Profesionales) Docencia (Plan de Estudios) y Gestión Académica (Internacionalización). Dentro de los proyectos que aquí se trabajan están:

Semana Inaugural de Diseño Industrial

Es un *momento fundamental e ineludible* del semestre académico, para abordar las construcciones teóricas, marcos de referencia, destrezas prácticas,

metodologías y/o lenguajes mínimos que dan inicio al trabajo en las asignaturas, especialmente los talleres de proyectos.

Es una oportunidad para que los profesores de tiempo completo expongan sus intereses académicos, que idealmente se reflejan en su actividad profesoral dentro de las áreas y rutas del Programa

Reflexiones en compañía de profesores cátedra

Espacios de trabajo para la evaluación y construcción permanente de los propósitos de calidad académica de las asignaturas en sintonía con las perspectivas institucionales, del Programa, de los profesores y de estudiantes.

Hablemos de Diseño Industrial

Es un espacio académico donde estudiantes, profesores de tiempo completo y profesores cátedra exponen sus construcciones teóricas y prácticas en torno al diseño industrial, con el propósito de abrir espacios de discusión y reflexión sobre los criterios pedagógicos, argumentativos, pedagógicos y en general formativos del diseño industrial

Jornada Pedagógica

El Programa de Diseño Industrial viene realizando desde el año 2007, de manera semestral, la Jornada Pedagógica de Diseño Industrial, que ha convocado ampliamente a toda la planta docente. Es la Jornada Pedagógica un espacio emblemático para el Programa, que da cuenta del compromiso que tenemos frente a la visión de la Universidad como Universidad Formativa y como espacio que favorece la constante revisión de los procesos académicos

ACCIONES DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Como parte del fortalecimiento de la Formación en diseño industrial derivada del Plan de Estudios, se crearon cursos, talleres, diplomados y otros que garantizan la actualización permanente de la comunidad académica en torno a áreas del conocimiento relevantes a la producción y representación en diseño, así como a la fundamentación e investigación. Estos espacios se desarrollan preferencialmente en compañía de entidades e instituciones que garantizan altos estándares de calidad en los temas a tratar: SENA, FESTO, CÁMARA DE COMERCIO DE BOGOTÁ, TECNOPARQUE.

En muchos cursos se hace uso de los recursos físicos de la Universidad como los talleres, laboratorios, y en general recursos de producción y representación. Estos espacios contribuyen en los procesos de Enseñanza – Aprendizaje (Construcción, Representación y Producción) con un entorno de mediadores tecnológicos asistidos por computador para verificar y comprobar la validez de los procesos lógicos de pensamiento

- Taller de Experimentación con CLAY
- Electiva Disciplinarias SENA
- Cursos de Formación Complementaria con el SENA
- Cursos en Educación Continuada (en marcha 4 y en estudio 8)

- Lego
- Inventor
- Cursos de Actualización en automatización con FESTO

ACCIONES DE PROMOCIÓN POSTGRADUAL

Promover la diversificación de perfiles profesionales creando espacios de práctica para estudiantes y egresados, en compañía de diferentes sectores y exponentes empresariales, sociales, gubernamentales e institucionales que encuentran en la profesión una oportunidad para la investigación, creación e innovación de procesos, productos y prácticas, entre otras expresiones del diseño industrial.

PRODUCTOS ACADÉMICOS QUE FORTALECEN PERFILES DE DISEÑADORES INDUSTRIALES TADEÍSTAS

Colegios	Empresas	Colciencias	Cooperación Internacional	Cámara de Comercio
FORMACIÓN PARA FORMADORES	PRÁCTICAS PROFESIONALES	GRUPOS DE ESTUDIO SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN JÓVENES INVESTIGADORES	FORMACIÓN SOCIAL	FORMACIÓN DE CONSULTORES Facilitadores de Contexto
Asignaturas Plan de Estudios				

DIVERSIFICACIÓN DE ESCENARIOS DE AULA

Como parte de los escenarios renovados desde donde se construye el conocimiento en diseño industrial, presentamos la Plataforma de Innovación, de donde se derivan algunas de las propuestas para la diversificación de escenarios de aula

PLATAFORMA DE INNOVACIÓN

El Programa de Diseño Industrial reconoce la relevancia que hoy día tiene la creación de vínculos con actores estatales, de la sociedad civil, empresarial, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales, entre otros, interesados en el diseño como motor del desarrollo humano para promover la aplicación creativa del conocimiento, dando respuesta a los problemas del entorno. Las particularidades del Proyecto Académico del Programa de Diseño Industrial tadeísta, definidas desde las rutas de profundización Objeto, Interacción, Contexto, requieren de escenarios prácticos que favorezcan la aplicación del conocimiento y contribuyan a orientar los planes de mejoramiento continuo del Programa y por ende a optimizar los perfiles profesionales de los estudiantes . Con este fin se crea la Plataforma de Innovación como un complemento de igual valor al Plan de Estudios, que permite la aplicación del conocimiento, por una parte desde los intereses y experiencias profesionales y académicas de los profesores y egresados del Programa, producto de su saber hacer, y por otra parte teniendo en cuenta los conocimientos, expectativas y proyecciones de los estudiantes. Los espacios académicos se **consolidan en los Programas y Proyectos de cada componente y se sustentan en las líneas de investigación de la Facultad de Artes y Diseño**

El objetivo de esta Plataforma es promover la aplicación creativa del conocimiento en y del Diseño Industrial entre estudiantes, profesores y egresados, junto con diferentes sectores y exponentes empresariales, sociales, gubernamentales e institucionales que encuentran en la profesión una oportunidad para la investigación, creación e innovación de procesos, productos y prácticas, entre otras expresiones del Diseño Industrial.

Para este fin se diseñaron los Programas y Proyectos anteriormente descritos, que tejen redes entre los actores mencionados y a su vez vinculan los intereses del Programa de Diseño Industrial en docencia, investigación, proyección social, gestión académica, internacionalización y publicaciones en sintonía con las orientaciones de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Los siguientes son algunos de los lineamientos que se tienen en cuenta para evaluar la pertinencia, relevancia, trascendencia e innovación de los Programas y Proyectos que hacen parte de la Plataforma de Innovación

- Es el Comité Académico, en cabeza de la Dirección y Coordinación Académica del Programa, el ente regulador de las decisiones y orientaciones que se toman sobre los Programas y Proyectos vinculados a esta Plataforma y son los componentes quienes administran y gestionan las acciones particulares para garantizar el cumplimiento de tales orientaciones.
- Cada coordinador de componente, áreas o rutas, expone en el Comité Académico el interés de trabajo con la entidad y es allí donde se toma la decisión relativa de si se acepta o no vincular a la misma con un Programa o Proyecto.

- Vínculos con instituciones, empresas u organizaciones definidas como de ALTA CALIDAD y de relevancia en el sector de trabajo
- Pertinencia e impacto en las líneas de investigación de la Facultad y en los proyectos de Grado
- Trascendencia y sostenibilidad de los vínculos inter e intra institucionales
- Posibilidades de desarrollo de proyectos de consultoría o de investigación según la modalidad de cofinanciación definida por Colciencias: “**La modalidad de cofinanciación** se aplica a proyectos cooperativos de investigación y desarrollo tecnológico que se ejecutan mediante alianzas estratégicas entre entidades beneficiarias (empresas y organizaciones productivas de bienes y servicios) y entidades ejecutoras (instituciones de educación superior, centro de investigación, centros de desarrollo tecnológico y otros centros tecnológicos similares). Bajo esta modalidad Colciencias financia con carácter de recuperación contingente, una parte del valor total del proyecto y la entidad beneficiaria cofinancia la parte complementaria, en proporción, dependiendo el tamaño de la entidad beneficiaria”. Las partes deben financiar mínimo el 40% de los costos del proyecto” <http://www.colciencias.gov.co/faq>

A continuación se presentan las instituciones más relevantes con quienes el Programa de Diseño Industrial adelanta programas o proyectos en el marco de la Plataforma de Innovación:

Empresas, organizaciones o instituciones con acercamientos al Programa de Diseño Industrial tadeísta	
Institución	Actividad
<p>Instituto San Pablo Apóstol (ISPA)</p> <p>llevar a cabo conjuntamente entre las partes proyectos de formación, investigación y proyección social, estimulando la creación de equipos de trabajo conformados por los aprendices, estudiantes y profesores de ambas instituciones. En desarrollo de los proyectos se efectuarán las siguientes actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> Fomentar la investigación, la creación y la innovación como componentes básico de los proyectos de formación y de proyección social. Apoyar el diseño, desarrollo y ejecución de programas de capacitación para los equipos de ambas instituciones (aprendices, estudiantes, profesores) Apoyar el desarrollo de proyectos que vinculen a estudiantes y aprendices con el sistema productivo de la ciudad. 	Talleres AVANZA
<p>Programa Presidencial para la Acción Integral contra Minas Anti Persona (PAICMA)</p> <p>Abrir espacios de discusión con organizaciones estatales que se ocupan del desarrollo de planes, programas y proyectos relativos a la "restitución de los derechos humanos", en sintonía con los procesos de investigación, creación e innovación en Diseño que impactan dinámicas sociales, políticas y económicas.</p> <p>Diseñar estrategias referidas al desminado humanitario, asistencia y rehabilitación a víctimas, destrucción de minas almacenadas, campañas</p>	Taller Vertical PAICMA

de concientización y educación de la población civil y todos aquellos aspectos que demanden el cumplimiento del tratado de Ottawa.	
CODENSA	Taller Vertical CODENSA - Consultoría- Diplomados
CIREC	Proyecto de Investigación
<p>MINISTERIO DE AGRICULTURA (CADENA DEL FIQUE)</p> <p>FENALFIQUE (La Federación Nacional de Cultivadores de Fique y Artesanos de la Cabuya). Tiene como fin mejorar la calidad de vida de sus asociados mediante la transformación de la cultura productiva y organizacional de las comunidades de cultivadores y artesanos del Fique, a través de acciones económicamente rentables, ambientalmente responsables y socialmente favorecedoras de la equidad. Su cobertura es de orden Nacional, agrupando a productores y artesanos. Por lo cual las acciones que desde el Diseño se desarrollen para apoyar la cadena productiva, pueden favorecer el ejercicio académico de los estudiantes de Diseño y el ejercicio profesional de los egresados en el sector artesanal del país. Los propósitos académicos del Programa de Diseño Industrial, dentro de la fundamentación específica y el área de contexto, se ven altamente enriquecidos con las miradas de los sectores productivos del país, en este caso FENALFIQUE.</p> <p>OBJETO: Llevar a cabo proyectos de formación, investigación y proyección social, estimulando la creación de equipos de trabajo entre diferentes actores (artesanos, técnicos, productores.) del sector fiquero y profesional (estudiantes de Diseño Industrial UJTL). En el desarrollo de los proyectos se efectuarán actividades como: a. Fomentar la investigación, la creación y la innovación en proyectos de formación académica, de productividad y de emprendimiento social. b. Apoyar el diseño, desarrollo y ejecución de programas de capacitación para los equipos de ambas instituciones (aprendices, estudiantes, profesores) c. Apoyar el desarrollo de proyectos que vinculen a estudiantes y aprendices con el sistema productivo, social, cultural y ambiental de la cadena productiva del fique.</p>	Taller Vertical Cadena del Fique
UNIVERSIDAD CENTRAL	Taller Vertical PROMETEO
<p>TITAN Manufacturas de Cementos S.A.</p> <p>Manufacturas de cemento TITAN es en términos de prefabricados en concreto la empresa mas representativa a nivel nacional; Sus diferentes líneas de producto y su extensa trayectoria en el sector, la ubican como una empresa líder con una amplia experiencia (TITAN fue fundada en 1910). En la actualidad la empresa no cuenta con diseñadores industriales pero posee un amplio potencial para trabajar con diseñadores. Por lo cual las acciones que desde el Diseño se desarrollen para apoyar y participar con dicha empresa van a favorecer el ejercicio académico de los estudiantes de Diseño y el ejercicio profesional de los egresados en el sector. Los propósitos académicos del Programa de Diseño Industrial, dentro de la fundamentación específica y el área de contexto, se ven altamente enriquecidos con las miradas de los sectores productivos del país.</p> <p>OBJETO: Desarrollo de proyectos donde se efectuarán actividades como: a. Fomentar la investigación, la creación y la innovación en proyectos de formación académica conectados con las necesidades de la empresa y de</p>	Taller Vertical TITAN

emprendimiento social. b. Apoyar el desarrollo de proyectos que vinculen a estudiantes y profesionales con el sistema productivo, social, cultural y ambiental del entorno productivo Colombiano.	
AMHSA Oportunidades para la paz y el desarrollo	Taller Workshop AMHSA
IDU	Talleres Plan Centro
SOCODA	Concurso
<p align="center">TECNOPARQUE</p> <p>La Red Tecnoparque Colombia es una estrategia de innovación del SENA que opera a través de 14 nodos a nivel nacional, apoyando el desarrollo de proyectos innovadores, competitivos, de I+D+I en cuatro líneas de desarrollo principales: Tecnologías Virtuales, Electrónica y Telecomunicaciones, Diseño e Ingeniería, Biotecnología y Nanotecnología Aplicada. Lo anterior con el fin de elevar la capacidad de innovación y aportar a la competitividad y productividad del país</p> <p><i>OBJETO:</i> Articular la red de Tecnoparque Colombia Nodo Bogotá - SENA y el Programa de Diseño Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano para fortalecer y apoyar proyectos soportados en tecnologías abiertas, libres y de naturaleza colaborativa, aprovechando el conocimiento y trayectoria de las dos entidades en este campo de acción, incluyendo la transferencia de conocimiento, el intercambio de herramientas tecnológicas y servicios.</p>	Apoyo tecnológico
<p align="center">FESTO</p> <p>OBJETO: Cursos de actualización básica sobre las áreas de automatización que maneja FESTO: -Neumática -Hidráulica -Sensórica -Eléctrica</p> <p>Desarrollo de Proyectos en torno al concepto "Bionic Learning"</p>	Apoyo tecnológico Proyectos de investigación Vínculos con Taller Vertical PROMETEO
MINISTERIO DE CULTURA	Proyectos de Investigación Prácticas Universitarias
<p align="center">TOTTO</p> <p><i>OBJETO:</i> Desarrollar proyectos de Investigación, Creación e Innovación entre la empresa Nalsani S.A. TOTTO y el Programa de Diseño Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, para fortalecer y apoyar la línea de investigación, diseño, técnica y tecnología de la Facultad de Artes y Diseño, incluyendo espacios académicos que aporten al Plan de Estudios del Programa como talleres Verticales y Prácticas Profesionales</p>	Proyectos de Investigación Taller <Vertical PROMETEO Prácticas Universitarias

<p align="center">SECRETARÍA DISTRITAL DE INTEGRACIÓN SOCIAL</p> <p><i>OBJETO:</i> Dentro de las actividades de voluntariado de la Secretaría Distrital de Integración Social de USAQUEN, promover la realización de prácticas universitarias o pasantías y/o acciones de voluntariado de estudiantes, conforme al banco de necesidades por dependencia que existen y que es administrado por la Subdirección Administrativa y Financiera a través de la Asesoría de Talento Humano – Dirección de Gestión Corporativa esta Entidad. Esto se realiza de conformidad con lo establecido en el artículo 2º del Decreto 4290 de 2005 que establece: “Todas las Organizaciones de Voluntariado, ODV, y las Entidades de Acción Voluntaria, ECAV, deberán contar con un reglamento de voluntariado el cual deberá fijarse en un lugar visible de su sede. Dicho reglamento debe contemplar como mínimo los derechos y deberes de los voluntarios”, y que formará parte del compromiso que se celebre con la Secretaría Distrital de Integración Social</p> <p>Es importante señalar que las actividades a realizar por parte de los estudiantes son de voluntariado y serán reguladas en la Secretaría Distrital de Integración Social de conformidad con lo establecido en la Resolución No. 1109 de octubre 9 de 2008.</p> <p>Dada la naturaleza jurídica de estas acciones, las prácticas universitarias o pasantías que realicen los estudiantes en la Secretaría Distrital de Integración Social, no tendrán remuneración alguna de carácter laboral.</p>	Prácticas Universitarias
<p align="center">DIESTRA</p> <p>DIESTRA es una empresa dedicada al diseño, desarrollo, manufactura y logística de soluciones para exhibición, promoción y merchandising en el punto de venta.</p>	Prácticas Universitarias Profesionales Workshops Concursos
<p align="center">EMPRESA DE ENERGÍA DE CUNDINAMARCA</p>	Proyectos de Investigación Taller Vertical Prácticas Universitarias
<p align="center">HACEB</p>	
<p align="center">CHAINNAME</p>	Prácticas Universitarias

Dentro de los Programas más significativos de la Plataforma de innovación están los Talleres Verticales, Los talleres de Innovación y Creación y las Prácticas Profesionales

1.5.3.2.1. Talleres Verticales

Los Talleres Verticales son parte de esta plataforma y dado su carácter temático tienen como propósito la creación de GRUPOS DE ESTUDIO, la promoción del SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN PENSAMIENTO EN DISEÑO y la generación de ideas para el DESARROLLO DE PROYECTOS en alguna de las cinco líneas de investigación de la Facultad de Artes y Diseño. Los talleres verticales buscan conectar los procesos teórico-prácticos del contexto académico, con necesidades y requerimientos de organizaciones y/o dependencias externas al programa de Diseño Industrial. Dicha relación se da mediante ejercicios y proyectos que apuntan a la resolución de problemáticas sociales, económicas, ambientales,

políticas y/o culturales de los sectores, comunidades y demás beneficiarios de las intervenciones proyectuales.

Estos talleres vinculan espacios académicos con realidades y problemáticas locales regionales y/o globales y tienen como finalidad aportar a las dinámicas de crecimiento y desarrollo del país.

De igual forma, los talleres verticales buscan:

1. El ESTUDIO INTERDISCIPLINAR con relación a una temática dada sobre el objeto, el contexto o la interacción
2. Promover la APLICACIÓN CREATIVA del conocimiento en Diseño Industrial
3. Auspiciar los intereses investigativos de un profesor de tiempo completo del Programa
4. Garantizar el trabajo a corto y mediano plazo con empresas, instituciones y organizaciones
5. Motivar la reflexión y aplicación del conocimiento práctico de un profesor cátedra del Programa, puesto al servicio de los intereses formativos del taller
6. Incentivar los intereses temáticos de un grupo de estudiantes del Programa
7. Asistir el desarrollo de Proyectos de Grado de un grupo de estudiantes del Programa
8. Producir resultados tangibles y verificables, fruto de los proyectos y otras actividades de investigación claramente expresadas en el plan de trabajo con las empresas, instituciones y organizaciones
9. Formalizar los vínculos intra e interinstitucionales a través de convenios

Nombre del taller	Entidad	Descripción del taller
PROMETEO	UNIVERSIDAD CENTRAL (Con el apoyo de FESTO y TOTTO)	Mediante el actual convenio interuniversitario entre la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Universidad Central, y con el propósito de generar un espacio académico interdisciplinario para el desarrollo de proyectos de diseño, ingeniería y automatización, propusimos un convenio específico que vincula tales áreas de conocimiento y que representa beneficios académicos para las dos Universidades y sus respectivos Programas. Para dar inicio a la propuesta, en el periodo 2012-2 se desarrolló un Taller Inter institucional denominado PROYECTO PROMETEO que vinculó a estudiantes y profesores de Ingeniería Electrónica de la Universidad Central, Diseño Industrial y Tecnología en Robótica y Automatización Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, con el ánimo de establecer una prueba piloto sobre los posibles alcances del convenio. Estudiantes y profesores de ambas instituciones trabajaron en el manejo y la apropiación de algunas perspectivas tecnológicas, relacionadas con aplicaciones de Diseño, informática, automatización, didáctica y robótica.
CADEFIQUE	Cadena del Fique Ministerio de Agricultura	Construir proyectualmente intervenciones y acciones de Diseño que desde una comprensión de las variables de la realidad artesanal e industrial, respondan de manera crítica y propositiva a

		los requerimientos de las comunidades que integran el sector fiquero. Se busca que los estudiantes desarrollen posibilidades de análisis y comprensión para describir, interpretar y proyectar, mediante la comprensión de las variables económicas, políticas, sociales y culturales que enmarcan el sector productivo de las fibras naturales en Colombia
TITAN	Cementos Titán	Poner a los estudiantes en contacto con la realidad nacional del sector industrial del concreto, a fin de desarrollar proyectos e intervenciones conjuntas (academia-empresa), en busca de generar espacios de transformación social del país, por medio de la articulación de acciones entre las diferentes instancias y recursos tanto de la Universidad como de la empresa TITAN, ofreciendo alternativas a los diferentes sectores del mundo social y productivo vinculados al concreto.
CODENSA	CODENSA (desde 2012 - 1 hasta 2013-1)	Diseño de alternativas que optimice el trabajo de instalación de iluminación y otros adornos navideños considerando las maniobras que se deben realizar en alturas empleando diversos sistemas de acceso. Se debe asegurar la integridad del operario, seguir los protocolos técnicos de seguridad industrial y riesgo eléctrico. Además de dar una respuesta eficiente en el procedimiento de instalación.
CIREC	CIREC	
AICMA	PAICMA Y OTROS	Formular y desarrollar las estrategias de Diseño referidas al desminado humanitario, asistencia y rehabilitación a víctimas, destrucción de minas almacenadas, campañas de concientización y educación de la población civil y todos aquellos aspectos que demanden el cumplimiento del tratado de Ottawa
DISEÑO - SERVICIOS - INTERACCIÓN	GRUPODOT	Diseño y construcción de nuevos entornos de trabajo soportados tanto en tecnología como en procesos de comunicación.
IIINTERACCIÓN Y ESCENARIOS	IDEARTES	Explorar los espacios creativos que emergen entre el arte, el diseño y la tecnología
CURSO DE VERANO		Los cursos de verano aparecen en 2013 como un nuevo escenario de formación y aprendizaje en el contexto caribeño, en alianza con la segunda sede de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, ubicada en Cartagena. Buscan promover la creación de nuevos conocimientos sobre la disciplina aplicada en otro contexto social y cultural, sobre temas de urgencia para el país. Siendo abiertos a estudiantes y profesionales de otras universidades y regiones del mundo, el curso de verano constituye un escenario privilegiado para el intercambio entre saberes y prácticas inter-universitarias e inter-culturales.

1.5.3.2.2. Talleres de innovación y creación

Son espacios de creación, que buscan fomentar la interacción entre docentes, estudiantes y egresados con los diversos sectores productivos y sociales, en encuentros intensivos y breves que deben determinar el potencial de la relación entre academia y organización.

Entendidos como talleres interdisciplinarios, en ellos se invita a la reflexión y al trabajo en equipo, mediante una metodología activa compuesta por sesiones colectivas, con un cronograma específico en el cual se determinan el tipo de

conferencias, charlas, dinámicas o en ocasiones, sesiones individuales de seguimiento a los participantes para determinar su progreso.

Taller	Descripción del Taller
CreativaMENTE en lo Social/ Centro de Arte y Cultura	Contribuir al fortalecimiento y la promoción de la responsabilidad social de la Universidad Jorge Tadeo Lozano a través de la dinamización y el acompañamiento a iniciativas voluntarias con comunidades impulsadas por estudiantes tadeístas desde diversas expresiones artísticas y culturales, para responder a problemáticas sociales identificadas en las comunidades tadeísta y de afuera. Lo anterior, en permanente diálogo y articulación con las diferentes instancias universitarias, y diferentes actores de la sociedad civil.
Taller Avanza / ISPA	Construir espacios de intercambio de conocimiento y de experiencias pedagógicas con la comunidad de la localidad Rafael Uribe Uribe a través del ISPA, en la búsqueda de fortalecer los esquemas de emprendimiento desde el aporte y el seguimiento del programa de Diseño Industrial.
Taller ISPA/ Marroquinería	Realizar cursos complementarios enfocados a estudiantes, egresados y profesores, que fortalezcan o complementen procesos académicos del programa. Dichos cursos son gratuitos y aprovechan el convenio vigente con el ISPA. Continuar con los proyectos de Extensión en Marroquinería y otros. Realizar prácticas con los estudiantes para asesorar en diseño a Pymes vinculadas al ISPA.
Fragancias IFF	Jurado para la selección de fotografías de concurso interno con el fin de realizar dos diseños de empaques para la empresa.
Documental y Conexión GIG FAO	Evidenciar la importancia del subsector fiquero en el marco global de las fibras naturales mostrando sus fortalezas en términos sociales, culturales, históricos y ambientales. Y resaltando su riqueza en técnicas y saberes agrícolas y artesanales como patrimonio inmaterial.

Tanto en los Talleres Verticales como en los Talleres de Innovación y Creación se indaga sobre estructuras metodológicas y pedagógicas que aporten a la formación en contexto y para las diferentes comunidades de usuarios con quienes se trabaja. Una de las metodologías de trabajo recurrentes para estos proyectos es la Investigación Participativa, orientada hacia la identificación de problemas para la búsqueda de acciones técnicas, tecnológicas y productivas en Diseño, inserta en una estrategia de formación grupal tanto para estudiantes, como para profesores y actores sociales (usuarios, entidades, organizaciones, etc.). La propuesta metodológica busca fomentar acciones y valores que favorezcan la participación de todas y cada una de las personas involucradas en los proyectos, hacia la detección e intervención en los problemas sociales. En este escenario, la necesidad del diálogo permanente entre los actores de la comunidad académica se basa en dos principios:

1. El respeto hacia el otro por la observación particular de la realidad
2. El reconocimiento del saber y los intereses del otro

En el marco de los procesos formativos se valoran tres fases de la metodología de Investigación Participativa para la construcción del conocimiento:

1. Partir de la práctica. Un diagnóstico sobre lo que se conoce, hace y piensa sobre el tema, según la observación y saber particular de cada actor. Bajo las bases del respeto y el reconocimiento del otro.
2. Teorizar sobre la práctica. Ampliar la visión y comprensión de la realidad desde conceptos, nociones y teorías múltiples que garanticen nuevas interpretaciones sobre los problemas y por lo tanto nuevas formulaciones y alternativas de intervención.
3. Regresar a la práctica. Alternativas para intervenir sobre los problemas ya no desde la primera observación, sino desde el cruce e intercambio de conocimientos de todos los actores (estudiantes, profesores, comunidad, instituciones). La comprensión teórica habrá de verificarse en la práctica, de allí que no se puede tratar de una intervención mecánica sino de avanzar dinámicamente en términos intelectivos y propositivos.