



Universidad de Bogotá
JORGE TADEO LOZANO



Ruta de Contexto¹

Programa de Diseño Industrial

Facultad de Artes y Diseño

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Lineamientos para la Ruta de Contexto² en el Programa de Diseño Industrial

Coordinadora: Profesora Angélica María García Chacón

Finalización Abril 22 de 2013

Primera actualización 20 de Junio de 2013

Última actualización 17 de Octubre de 2013

¹ Ver anexo 1: Fundamentos para la actualización curricular del Plan de Estudios D.I.

² Participaron parcialmente de este proyecto: Coordinadora Académica Diana Castelblanco, Profesor David Rodríguez, Profesor Edgar Patiño, Profesor Fernando Álvarez, Profesor Alberto Romero, Profesor Alfredo Gutiérrez. Referencias: Acta N° 3 (Versión 1), 3p. – Marzo 7 de 2011, Acta N° 3 (Versión 2) 3p. - Marzo 10 de 2011, documento “Correcciones Acta N° 3” 4p. – Marzo 15 de 2011, Acta N° 6, 7p. – Noviembre 1 de 2011. Revisión, compilación, fundamentación, edición y actualizaciones de este proyecto: Profesora Angélica María García Chacón (Octubre 17 de 2013).



1. CRITERIOS NOMINALES DE LA RUTA³

- Los estudios de **contexto** se enfocan en entender las particularidades de las diferentes redes⁴ que soportan los productos de Diseño⁵ en entornos puntuales.
- La complejidad del **contexto** supone la valoración crítica de los productos de Diseño, resultantes de un proceso proyectual.
- El **contexto** permite a los diseñadores la construcción de un pensamiento relacional entre estructuras conceptuales y categorías significativas, provenientes del pensamiento complejo sobre escenarios macro y micro de la vida en sociedad.
- El **contexto** permite que las acciones de Diseño se establezcan en diferentes niveles de complejidad.
- El **contexto** permite que los diseñadores dinamicen el pensamiento disciplinar con relación a las condiciones sociales, culturales, económicas, políticas, estéticas y a las condiciones ambientales – ecosistémicas.
- La mirada sobre el **contexto** permite entender las negociaciones entre la lectura dominante, la lectura negociada y la lectura oposicional de frente a patrones y fenómenos.

2. PROPÓSITO FORMATIVO⁶

- **Formulación de preguntas**
 - Preguntarse sobre las relaciones que se construyen entorno al desarrollo de una estructura de proyecto, en tanto factores tecnológicos, productivos, sociales, económicos, culturales, estéticos, políticos y ecológicos.
 - Preguntarse sobre la pertinencia, la profundidad y el impacto que tiene la implementación de acciones de Diseño con relación a los grupos humanos y a sus formas de vida.
 - Preguntarse acerca del dimensionamiento de proyectos propuestos desde la fundamentación de la innovación social⁷.

³ La nominación de la Ruta hace referencia a las palabras, conceptos u oraciones que albergan el sentido y la orientación de la misma.

⁴ Hace referencia a redes de tipo económico, político, social, ambiental que dan soporte a los productos de Diseño.

⁵ Los productos de Diseño son entendidos como la materialización de los resultados de un proceso proyectual. Esta materialización puede ser lograda mediante objetos, mediante experiencias y mediante servicios.

⁶ Expone la pretensión del abordaje del discurso de contexto por parte de los estudiantes.

⁷ Es necesario entender los proyectos de carácter social, diferentes de los proyectos fundamentados en la innovación social.



- Preguntarse acerca de las tensiones generadas entre los significados particulares de las cosas dados desde cada cultura.

- **Valoración y pensamiento crítico**
 - Reconocer, comprender, interpretar, abstraer, proponer y representar unidades básicas de los modelos de pensamiento que dan lugar a la construcción de panoramas socio - políticos , socio - culturales , socio - económicos, socio - estéticos y socio – ecológicos.
 - Valorar las formas de representación⁸ propuestas por los diferentes grupos sociales en contextos puntuales, donde dichas construcciones le han permitido a los grupos apropiar, transformar e innovar⁹ desde su realidad.
 - Valorar las construcciones dominantes, elaboradas y legitimadas desde contextos de naturaleza específica.

- **Pensamiento centrado en la otredad¹⁰**
 - El pensamiento sobre el sujeto en los estudios de contexto amerita la mirada de este no solo como usuario o consumidor, sino del sujeto como ser social, político y estético, que construye colectivamente su manera de habitar.
 - El pensamiento sobre el sujeto motiva el diseño colectivo de tejidos sociales y de estructuras institucionales generadas por la interacción y la distribución de conocimiento.
 - El pensamiento sobre el sujeto permite al diseñador generar proyectos de carácter sustentable¹¹ en el tiempo en función de las acciones de los sujetos.

- **Referencia de estudios de caso y autores**
 - Referenciar hitos históricos permite complementar la estrategia de investigación en los estudios de contexto, en la medida que motiva la inclusión de cuestionamientos reflexionados por otras personas.

⁸ Vinculadas estas a los objetos, a los servicios, a las experiencias y/o a los discursos.

⁹ La innovación es definida como el proceso fundamentado en hacer cosas “nuevas” y/o mejorar las cosas ya existentes para obtener más o mejores resultados de los procesos. También incluye el evidenciar algo que nadie más había visto. Operativamente reúne el conjunto de acciones científicas, proyectuales, tecnológicas, organizativas, financieras y comerciales que conducen efectivamente a la evolución de las iniciativas (Manual de Oslo, 2006).

¹⁰ Se define como la condición de ser otro o de “ponerse en el lugar del otro”.

¹¹ Hace referencia a las formas de actuar dentro de un contexto, que en tiempo pueden llegar a constituirse en modelos replicables de acción, con aplicabilidad en otros contextos con características similares.



- Referenciar casos de estudio particulares dentro del pensamiento en contexto, permite particularizar y priorizar los intereses que inspiran la formación en Diseño.
- Referenciar autores constituye la fundamentación de los estudios en contexto, consolidando así lecturas e interpretaciones mediante el diseño metodológico.

- **Análisis de fenómenos¹² y patrones¹³**

- Concebir la lectura dominante acerca del contexto coincide con el punto de vista hegemónico de patrones que han sido codificados y asimilados como naturales por las audiencias dentro de las sociedades.
- Comprender la lectura negociada acerca del contexto constituye la consideración de la mezcla de elementos de oposición y de adaptación de significados, valores y creencias respecto a fenómenos particulares.
- Entender la lectura oposicional acerca del contexto consiste en resistir los mensajes políticos, económicos y sociales que se han legitimado con el tiempo, a partir de posiciones contrarias pero relacionadas.

- **Argumentación de las construcciones**

- El acercamiento ético-político a la investigación y creación en contexto motiva la autogestión de acciones formativas y discursivas.
- La argumentación de ideas acerca del contexto promueve el espacio para la sana competencia entre equipos de trabajo.
- La argumentación de construcciones demanda el trabajo cooperativo entre pares, en la medida que las negociaciones se constituyen en el medio para concretar estructuras de proyecto.

¹² Los fenómenos constituyen el mundo tal como lo percibimos, en oposición al mundo tal como existe independientemente de nuestra experiencia. Según Kant, el ser humano no puede conocer las cosas-en-sí-mismas, sino solamente las cosas tal como las percibe o experimenta. Por lo tanto, el propósito formativo dentro de la Ruta de Contexto motiva la comprensión del propio proceso de la experiencia.

¹³ Hace referencia a la presencia predominante de ciertas regularidades, repetición de significados, o la existencia de una composición cotidiana de elementos y que relacionados con cierto orden -conocimiento- dominio o control relativo, adquieren sentido a partir de lo social. Los seres humanos son habitantes de patrones de significación llevados por el lenguaje (y de otras formas simbólicas) que se conjugan en la acción práctica. (Preston, 1999)



Con las destrezas prácticas vinculadas a metodologías y estrategias que contemplen:

- Formulación de proyectos que demanden dinámicas de gestión social, ambiental, empresarial y en general, gestión del conocimiento.
- Innovación en la producción de ideas con carácter sustentable en el tiempo, que se vinculen a las transformaciones sociales y cognitivas de los grupos humanos.
- Discursividad, entendida como la capacidad para exponer argumentos coherentes respecto a las producciones de diseño y sus respectivas relaciones entre los acontecimientos que soportan las formas de representarlos y sus consiguientes maneras de transmitirlos.
- Construcción de pensamiento dinámico con relación al acercamiento permanente a diferentes campos del saber, desde escenarios conceptuales, científicos, técnicos y artísticos.
- Vinculación entre ideas reales que encuentran su génesis en las observaciones in situ¹⁴ de los contextos y el contenido simbólico propio de la manera de concebir el mundo desde la disciplina del Diseño.

Desde construcciones teóricas y marcos de referencia tales como:

- *Ciencia - Tecnología - Sociedad*
Que el diseñador comprenda las relaciones socio – tecnológicas – ambientales, a través de la intervención en y del contexto.
- *Bio - ética*
Que el diseñador comprenda la aparición de nuevos ecosistemas y que visualice las oportunidades para potencializar las bondades de ellos.
- *Re - lectura en ciencias humanas*
Que el diseñador apropie acciones de diseño que favorezcan la valoración e intervención de y en contextos organizados por los sistemas de valores de las instituciones con carácter social.
- *Teoría de Género*¹⁵
Que el diseñador valore y revise lo establecido como característico desde la óptica contemporánea democratizadora¹⁶, para encontrar su lugar en el trabajo disciplinar que puede presentar intensiones de acción política¹⁷.

¹⁴ Corresponde a una expresión latina que significa «en el sitio» o «en el lugar» y que es generalmente utilizada para designar un fenómeno observado en el lugar, o una manipulación realizada en el lugar (Diccionario de la lengua española (vigésima segunda edición), Real Academia Española, 2001, consultado el 3 de marzo de 2013.

¹⁵ La Perspectiva de Género, llamada también enfoque de género se basa en la Teoría de Género y se inscribe en tres paradigmas: el paradigma teórico histórico-crítico, el paradigma cultural del feminismo y el paradigma del desarrollo humano.

¹⁶ Referido a la relación directa con políticas públicas y acciones civiles.



- *Teoría crítica*
Que el diseñador aborde un pensamiento reflexivo sobre las relaciones entre las dinámicas de poder – sociedad – consumo.
- *Teoría de los campos*¹⁸ (*campo, capital y habitus*)
Que el diseñador identifique las relaciones de poder al interior de los grupos sociales, para considerar la experiencia del colectivo como fuente de inspiración del pensamiento en diseño.
- *Teoría de la alteridad*¹⁹
Que el diseñador comprenda los órdenes de identidad en términos del yo social, desde el reconocimiento de su quehacer y discurso como vehículo incluyente de la otredad y sus particularidades.
- *Sistemas complejos*
Que el diseñador comprenda las relaciones e interferencias sobre los problemas de adaptabilidad de y en los contextos.
- *Teoría poscolonial*²⁰
Que el diseñador comprenda la tensión que se genera al incorporar a su quehacer cualidades secundarias como emociones y pasiones para repensar las decisiones en términos de diseño.
- *Estudios culturales*
Que el diseñador comprenda el proyecto de diseño desde la construcción del sujeto en los escenarios colectivos.
- *Teoría de la difusión de las innovaciones*²¹
Que el diseñador comprenda que la sostenibilidad de sus creaciones está determinada por el uso de ciertas formas y canales de comunicación, sumado a unos tiempos establecidos por cada sistema social.

¹⁷ Conjunto de actos relacionados con la conquista y ejercicio del poder, para la construcción de un orden social deseable según la idea de quienes los emprenden. Normalmente procura acrecentar las condiciones de seguridad y libertad para el disfrute de los valores sustantivos de la vida social (poder, respeto, rectitud, riqueza, salud, educación, habilidades, afecto) para las sociedades.

¹⁸ Bourdieu define el concepto de campo como un conjunto de relaciones de fuerza entre agentes o instituciones, en la lucha por formas específicas de dominio y monopolio de un tipo de capital eficiente. Este espacio se caracteriza por relaciones de alianza entre los miembros, en una búsqueda por obtener mayor beneficio e imponer como legítimo aquello que los define como grupo; así como por la confrontación de grupos y sujetos en la búsqueda por mejorar posiciones o excluir grupos. La posición depende del tipo, el volumen y la legitimidad del capital y del habitus que adquieren los sujetos a lo largo de su trayectoria, y de la manera que varía con el tiempo. De ahí que campo, capital y habitus sean conceptos ligados.

¹⁹ Según Emmanuel Lévinas, la teoría de la alteridad se aplica al descubrimiento que el “él” hace del “otro”, lo que hace surgir una amplia gama de imágenes del otro, del “nosotros”, así como visiones múltiples del “él”. Tales imágenes, más allá de las diferencias, coinciden todas en ser representaciones más o menos inventadas de personas antes insospechadas, radicalmente diferentes, que viven en mundos distintos dentro del mismo universo.

²⁰ El concepto de razón postcolonial trata de insinuar una forma de pensar que se articula en los legados coloniales y, a partir de la construcción de esos legados, trata de repensar la modernidad y la postmodernidad.

²¹ Rogers Everett M. 2003 (5ta ed.). Diffusion of Innovations. The Free Press, New York, NY.



- *Teoría de la innovación socialmente responsable y sostenible*
Que el diseñador apropie los principios creativos como ideas que lo facultan para el desarrollo de proyectos que motiven las transformaciones cognitivas per se.
- *Epistemología de la innovación*²²
Que el diseñador entienda parte del trasfondo teórico y gnoseológico²³ que conlleva los procesos de cambio en el campo del Diseño.
- *Antropología de la creatividad*²⁴
Que el diseñador comprenda que la propia cultura y el lenguaje que la sostiene pueden ser estudiados como producto o resultado de procesos originales que no pueden reducirse a la aplicación de un canon previamente establecido.

3. ESTRATEGIAS EDUCATIVAS, PEDAGÓGICAS Y DIDÁCTICAS

Se invitará al estudiante a construir su pensamiento desde:

- La generación de nuevo conocimiento a partir del acercamiento a sistemas complejos.
- La comprensión del quehacer del diseño en función de las particularidades expresadas por los sistemas sociales.
- La interpretación socio-política, socio-económica, socio-cultural, socio-estética, socio-técnica, socio-ambiental de los contextos como susceptibles a la intervención desde el Diseño.
- La valoración cualitativa y cuantitativa de los ecosistemas en tanto sus funciones estéticas, productivas, políticas y sociales.
- La construcción de contextos posibles como resultado del análisis de diferentes realidades que manejan diversos órdenes de complejidad.
- El desarrollo de diseño desde la generación de modelos, modelaciones y simulaciones.
- El reconocimiento y acercamiento a actores locales pertenecientes a contextos puntuales.
- La caracterización mediante elementos de diseño, de fenómenos que dan cuenta de hibridaciones²⁵ dentro de los contextos.

²² La idea de innovación implica necesariamente un cambio dirigido a la mejora, un cambio que genera un beneficio del tipo que sea. Ese cambio comienza con el surgimiento de una idea, de un punto de vista o de un modo de mirar las cosas que va a actuar, si es reconocido como tal, como si fuera una hipótesis que hay que contrastar en su implementación a través del proceso de diseño. (M. Madiagán, 2009)

²³ Término con el que se designa la teoría del conocimiento, y parte de la filosofía que tiene por objeto la delimitación y definición de lo que es "conocimiento" y el estudio de sus características y límites.

²⁴ La creatividad alude a procesos que se encuentran a la base del modo de ser del ser humano en tanto que animal cultural.

²⁵ "Entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas" (Ilan Stavans, 1999).



Se orientará el fortalecimiento de la capacidad creativa de los estudiantes desde:

Procesos de argumentación de tipo creativo “crítico”

- Consideran el análisis y la evaluación continua de los postulados que se quieren aceptar como ciertos.
- Cuestionan de manera permanente la toma de decisiones dentro de un proyecto de diseño en contexto.
- Comparan el conocimiento adquirido con las propuestas formuladas, de manera paralela a la revisión de las evidencias de los contextos, considerando su impacto en el tiempo.

Procesos de construcción de tipo creativo “lógico”

- Analizan las relaciones entre los productos de diseño y los comportamientos de las estructuras sociales que dieron origen a estos, desde lo que procede de su propia elaboración mental.
- Valoran la periodicidad con que se evidencian relaciones emergentes entre los objetos y las situaciones propias de los contextos, que intervienen en su creación.
- Recurren al seguimiento de las interacciones entre diferentes sistemas sociales y de valores que fundamentan la génesis de los productos de diseño.

Procesos de elaboración de tipo creativo “científico”

- Consideran principios de diseño ya conocidos en la generación de productos de diseño.
- Evolucionan sobre etapas de trabajo planificadas y ordenadas de acuerdo a jerarquías fenomenológicas²⁶ insinuadas por el contexto.
- Se remiten a lo simbólico para poder expresarse en función del contexto.

Procesos de representación creativo “abstracto”

- Cambian a voluntad, de una situación a otra que da cuenta de transformaciones del contexto propias del momento histórico objeto de estudio.
- Descomponen construcciones en sus partes.
- Analizan de forma simultánea distintos aspectos de la misma realidad de contexto.

Para Pick y Ruesta²⁷, la generación de capacidades es un proceso que se puede lograr a partir de la educación teniendo como referencia el entorno y las situaciones que enfrentan las personas. De acuerdo con esto, la Ruta de Contexto propende por dar el valor que merece al

²⁶ Llama al entendimiento de las realidades, apelando a la experiencia intuitiva o evidente, que es aquella en la que las cosas se muestran de la manera más originaria o más patente.

²⁷ Pick, S & Ruesta, C. Agencia y Desarrollo humano: Una perspectiva empírica. Documento disponible en formato PFD.



sistema de creencias de cada estudiante, así como a las habilidades individuales y de equipo²⁸, en la medida que estas modifican la dimensión socio cognitiva encargada de desarrollar por medio de la socialización contextualizada, interacciones dialécticas entre los estudiantes, como protagonistas de su aprendizaje y las construcciones orientadas por los docentes, que refuerzan lo aprendido y a la vez motivan la contextualización de lo que se aprende²⁹.

4. ESTRUCTURA ARGUMENTATIVA

Los argumentos que sustentan la relevancia que tiene la Ruta de Contexto para el Diseño Industrial en la sociedad actual, corresponden a:

Hablar hoy de un diseñador con enfoque de contexto, exige inicialmente ubicar los procesos de generación de conocimiento³⁰ 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.

El diseño latinoamericano hoy día³¹, se nutre del análisis de los diferentes órdenes sociales y de la consideración de estructuras de poder marcadas por la dominación³², 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 espacio³³.

Es natural, por lo tanto, que los diseñadores se dirijan con mayor interés al estudio de las expresiones folklóricas³⁴, para descubrir en ellas valores inéditos y significativos, y nuevas relaciones entre las formas y los contenidos.

Desde la Ruta de Contexto, el diseñador reconoce, comprende, interpreta, abstrae, propone y representa 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.

²⁸ Desde la perspectiva socio-cognitiva, se promueve el fortalecimiento de las habilidades como definición de cultura social, para proyectarla a la práctica curricular.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ Procesos investigativos.

³¹ La voluntad de transformación implícita en el Diseño y basada en la diferencia, solo será verdaderamente durable si se sostiene sobre razones importantes que superen ampliamente las nociones estéticas. Las especificidades locales solo subsistirán por una voluntad permanente de calificación de lo universal en la confrontación con la particularidad del contexto local. (Silvia Fernández y Gui Bonsiepe, 2008)

³² Adaptado de: Henri Lefebvre. Espacio y política. Ediciones Península, Barcelona. 1976.

³³ Adaptado de: Max Horkheimer y Theodor W. Adorno. Dialéctica de la Ilustración, Editorial Trolta, S.A., Madrid. 2004.

³⁴ El folklore es patrimonio de una cultura social que, aunque no logre la participación masiva, tiene vigencia actual en las comunidades urbanas y rurales, llenando necesidades funcionales de alguna índole: biológicas, espirituales, religiosas, mágicas o estéticas del grupo social.



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 tras 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 Contexto³⁵, 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.

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, la Ruta de Contexto, 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 plásticamente³⁶.

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 cognoscitivo³⁷.

Los conceptos que albergan el sentido y los enfoques de la Ruta de Contexto son:

- Vida
- Hábitat
- Desarrollo
- Acción sin daño³⁸

³⁵ Ver página 5: Desde construcciones teóricas y marcos de referencia tales como.

³⁶ Habilidad para plasmar o modelar una materia. Es la correcta y adecuada forma que se le da a los materiales puestos a disposición del proyecto de diseño. La plástica considera una estrecha relación con la belleza.

³⁷ La consideración de las dimensiones del contexto dentro de la actividad propia del diseñador ofrece la capacidad de conocer y comprender de manera particular y diferenciada, lejos de las maneras tradicionales de hacerlo.

³⁸ Parte de reconocer que en la mayoría de contextos de acción existe, generalmente, una complejidad política, económica, social y cultural expresada en la existencia de conflictos sociales. Lo anterior, nos permite reflexionar frente al hecho de que las acciones que se emprenden no son neutrales, pues tienen el potencial de contribuir y/o reforzar las dinámicas de los conflictos y, por lo tanto, es necesario minimizar el riesgo de causar impactos no deseados. Este concepto retoma la lectura del contexto a partir de divisores y conectores, la reflexión sobre los



- Complejidad
- Innovación
- Transformación
- Innovación Social
- Cambio social
- Cambio tecnológico
- Sociedad contemporánea
- Post-colonialismo
- Patrimonio
- Popular y alternativo
- Cultura material
- Empoderamiento social
- Comunidad
- Hibridación
- Globalización

Las tensiones que albergan el sentido y los enfoques de la Ruta de Contexto son:

- Espacio - Territorio - Paisaje - Lugar - Ecosistema - Escenario
- Campo - Habitus - Capital
- Sociedad – Política - Ética
- Lo global - Lo patrimonial - Lo local
- La situación - El acontecimiento - El cuerpo (episodios sociales)
- Lo dominante – Lo negociado – Lo oposicional
- Cultura – Formas de apropiación – Hibridación
- Lo arcaico - Lo moderno – Lo posmoderno
- Lo público – Lo privado
- La innovación – La transformación – La conservación

Las preguntas que albergan el sentido y los enfoques de la Ruta de Contexto en los procesos de creación en Diseño son³⁹:

- ¿Cómo el Diseño se compromete con la reflexión acerca de las particularidades propias de los entornos?
- ¿Cómo el Diseño interpreta los modelos de pensamiento propuestos por las economías globales frente a los modelos de pensamiento propuestos por las economías locales?
- ¿Cuál es la responsabilidad del Diseño en la construcción socio-política, socio-económica, socio-cultural, socio-ambiental, socio-técnica y socio-estética del contexto?

mensajes éticos implícitos y la transferencia de recursos producto de la acción institucional y de la acción de actores locales.

³⁹ Estos cuestionamientos valorarían su exposición dentro de un espacio dedicado al debate, el cuál motive la reflexión abierta para la re-interpretación de definiciones desde diferentes puntos de vista.



- ¿Cómo el diseñador valora y actúa frente a los imaginarios propios de la época, como por ejemplo los mitos del progreso, la calidad de vida y el bienestar?
- ¿Cómo medir el impacto en el tiempo y la profundidad de las respuestas de Diseño orientadas a contextos específicos?
- ¿Cómo el Diseño permea las dinámicas de la vida cotidiana de las sociedades alrededor de imaginarios propios de cada cultura?
- ¿Cómo el diseñador reconoce y valora los imaginarios locales como estructuradores de valor dentro de los imaginarios globales de las sociedades en el mundo?

5. TALLERES QUE HACEN PARTE DE LA RUTA DE CONTEXTO

TALLER DE CONTEXTO 5: CONEXIONES EMERGENTES

La asignatura 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 dentro del espacio de clases. Esto ha permitido renovar la mirada del proceso proyectual de Diseño convencional⁴⁰, a través de la construcción de un proceso para el Diseño, enfocado ya no en resolver problemas sino también en encontrar nuevas formas⁴¹ de acercarse a los diferentes contextos para comprender particularidades naturales, delimitar su espacio de acción y encontrar escenarios propicios que al ser intervenidos validen la concepción proyectual del Diseño como una forma de hacer, pero también como forma de pensar. El taller asume de manera directa un cambio de visión de la disciplina; del problem-solving⁴² al problem-finding⁴³.

El Taller de Conexiones Emergentes es un espacio de experimentación y creación en donde los estudiantes desarrollan proyectos orientados y caracterizados por:

1. La definición precisa del rol del diseño industrial en la orientación de proyectos de innovación con altas beneficios para el conjunto de organizaciones, instituciones y actores que participan.
2. El desarrollo de sistemas de innovación con una mirada multiescalar que propende la articulación de los actores políticos, productivos y consumidores finales en torno a formas de vivir más innovadoras y a la noción de competitividad⁴⁴ como finalidad de las intervenciones en diseño.

⁴⁰ Señala el proceso que centra su atención en la resolución de problemas referenciados desde usuarios finales, en donde el desarrollo técnico y formal alrededor del objeto constituye el eje fundamental del proyecto de Diseño.

⁴¹ Más cercanas a la aproximación sistemática y sensible del Diseñador Industrial.

⁴² Proceso enfocado en el uso de métodos específicos o genéricos cuya pretensión se orienta en dar respuestas de manera ordenada, para encontrar soluciones a problemas específicos.

⁴³ Proceso enfocado en el descubrimiento de un problema, consecuentemente aúna sus esfuerzos en el proceso que permite llegar a entender los elementos potenciales que conducen a la transformación de las condiciones ya establecidas desde el entorno.

⁴⁴ Hace referencia a la capacidad para demostrar el valor y el carácter diferenciador que tiene una determinada forma de aproximarse-resolver una situación.



3. La necesidad de contribuir en la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos sin desconocer las particularidades de los contextos latinoamericanos.
4. El desarrollo de nuevos productos (objetos/servicios) con alto potencial de innovación que representan los puntos de contacto entre el proyecto y los usuarios finales, y validan el ejercicio del Diseño Industrial como un motor de cambio dentro de los sectores productivos.
5. Una aproximación al rol contemporáneo del diseñador industrial como investigador, gestor, visionario y ejecutor directo de realidades.

TALLER DE CONTEXTO 6: VIDA Y TERRITORIO

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 al (la) diseñador(a) ya que lo obliga a acercarse a los contextos con herramientas conceptuales y proyectuales no lineales, que faciliten el desarrollo de posibilidades de análisis y comprensión de conexiones, referencias y articulaciones complejas de la vida humana y sus territorios.

El Taller de Vida y Territorio es un espacio de discusión y creación alrededor de las relaciones complejas de los contextos, en búsqueda de oportunidades de diseño caracterizadas por:

1. La aproximación a contextos mediante herramientas conceptuales y proyectuales no lineales que facilitan el desarrollo de posibilidades de análisis y comprensión de articulaciones complejas de la vida humana y sus territorios.
2. La consideración de sistemas dinámicos entendidos como un conjunto de interrelaciones en continuo cambio, movimiento y adaptación.
3. La necesidad de trabajar en la modificación sobre la manera de proyectar intervenciones creativas que contemplen factores de sostenibilidad, sustentabilidad y construcción de contextos habitables.
4. Las intervenciones de diseño que den lugar a respuestas de desarrollo proyectual acordes con las exigencias de realidades sociales y geográficas puntuales.
5. El rol del diseñador como implementador de herramientas heurísticas en beneficio de la solución de problemas que requieren la construcción de modelos, modelaciones y simulaciones desde la consideración de flujos e interconexiones de los escenarios definidos como objeto de estudio.

TALLER DE CONTEXTO 7: TENSIONES CULTURALES

El Taller de Tensiones Culturales busca reconocimiento en el proyecto, por parte del estudiante,



de los 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, la complejidad y donde la diversidad de perspectivas entre los actores participantes genere una relación de tensión. El desarrollo de este tipo de propuestas propicia la argumentación, el dialogo y la discusión sobre la estructura proyectual y su correlación con el diseño de productos, servicios y estrategias.

Los proyectos desarrollados por los estudiantes están caracterizados por:

1. El pensamiento reflexivo frente a fenómenos que tienen relación con las ciencias sociales desde su competencia en Diseño.
2. El análisis y la observación del producto cultural y la cultura popular.
3. Escenarios en los que se presentan relaciones de tensión entre los diversos actores.
4. Oportunidades de diseño o problemas difusos, dinámicos, complejos, donde los actores evidencian múltiples puntos de vista.
5. Propuestas dirigidas a grupos sociales definidos, que propicien la argumentación crítica, el diálogo y la discusión sobre la estructura proyectual y su correlación con el diseño de productos, servicios y estrategias.
6. El rol del diseñador como propiciador de espacios de discusión alrededor de realidades propias de las sociedades contemporáneas donde el Diseño adquiere potencial propositivo en función del proceso creativo proyectual.

TALLER DE CONTEXTO 8: DINÁMICAS CRÍTICAS

El Taller de Contexto 8 propone la reflexión frente a sistemas alternativos de creación, producción, distribución y consumo como puntos de referencia alrededor de las limitaciones de un sistema mercantilista y tecnificado frente a la necesidad de contribuir a la resolución de las necesidades contemporáneas.

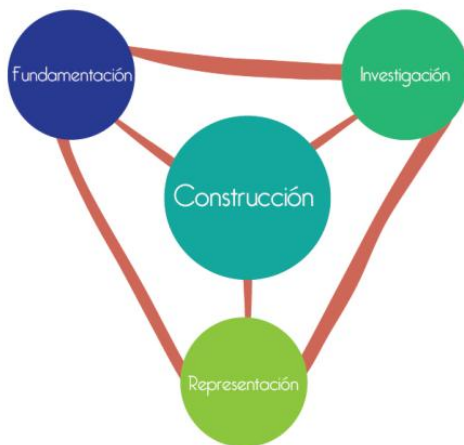
De esta manera se alude el concepto de hegemonía como máxima dentro del taller, para hacer énfasis en el predominio de tipo cultural y político enfocado en lograr el consenso entre los sistemas de creación, producción, distribución y consumo tradicionales y los sistemas de tipo alternativo. De esta manera, la hegemonía no es establecida sólo por el Estado y el mercado sino, en compañía de la sociedad civil. El espacio abierto de la sociedad civil es el lugar donde se discute acerca de su futuro, su forma de organización y la búsqueda de los caminos más adecuados para concretar sus objetivos a la luz de los procesos de creación, producción, distribución y consumo.

El énfasis sobre los proyectos desarrollados dentro del taller está centrado en:



1. La ampliación de conceptos frente al entramado de experiencias y prácticas que integran los procesos de producción, distribución y consumo de la cultura material.
2. El acercamiento a la configuración de estrategias a partir de las cuales ordenar y dar sentido a posibles relaciones entre el Diseño y las dinámicas actuales de transformación social.
3. El trabajo con procedimientos que permiten indagar y profundizar nociones tales como la producción material e inmaterial, la creación artística y la producción desde la innovación social.
4. La incorporación de procesos de negociación, de confrontación y de colaboración entre múltiples actores, quienes aportan un alto grado de articulación social y política a las propuestas de diseño.
5. El acercamiento a modelaciones que ayuden a la "visualización" de las relaciones entre los grupos sociales y los sistemas de producción, distribución y consumo, implicados en el contexto de estudio.

5.1 DINÁMICA CONJUNTA ENTRE LOS COMPONENTES DE LOS TALLERES



La dinámica conjunta entre los Componentes que estructuran los talleres que hacen parte de la Ruta de Contexto está determinada por la elaboración propia de estrategias para la generación de nuevo conocimiento, la adaptación de métodos empleados en otras disciplinas y en la disciplina del Diseño, el uso de recursos existentes y la representación de productos en desarrollo, enmarcados en los interceptos (*tránsitos y fronteras*) resultantes de la competencia entre los procesos de fundamentación, investigación y representación alrededor del interés común de proyecto.

De acuerdo con lo anterior, la dinámica conjunta entre Componentes tiene relación directa con la teoría de la actividad⁴⁵, los modelos de acción situacional⁴⁶ y la cognición distribuida⁴⁷ como esquemas en evolución y cambio, que demanda la reflexión permanente frente al enfoque y la estructura propia de cada taller en función de la visión de la Ruta de Contexto y del quehacer del diseñador.

⁴⁵ La Teoría de la Actividad pone el énfasis en la motivación y la resolutividad y es "optimista respecto la auto-determinación humana". (Engeström, 1990)

⁴⁶ Enfatizan la naturaleza emergente, contingente, de la actividad humana, la forma en que la actividad surge de las particularidades de una situación dada. (Vygotsky, 1978)

⁴⁷ Implica entender toda acción individual al interior de cada Componente como una contribución al logro del objetivo central del taller, siendo el objetivo central del taller, un objetivo de carácter sistémico. (Lave, 1991)



Consecuentemente, el trabajo conjunto entre Componentes es debatido desde los siguientes cuestionamientos:

- Dinámica entre Representación y Fundamentación
¿Cómo permite el acercamiento a diferentes herramientas, da lugar a conceptos emergentes post- proceso de representación y/o demanda la aproximación a otros conceptos?
- Dinámica entre Fundamentación e Investigación
¿Cómo la construcción de proyectos propios de cada taller demanda la creación de recetas/formas de hacer particulares?
- Dinámica entre Investigación y Fundamentación
¿Cómo la creación de recetas/formas de hacer propias para cada proyecto, a la luz de la visión de cada taller, demanda la configuración de una terminología propia?
- Dinámica entre Fundamentación y Representación
¿Qué conceptos propios del taller pueden ser diseñables?
- Dinámica entre Representación y Fundamentación
¿Qué formas de materializar las intenciones de diseño requieren ser conceptualizadas?
- Dinámica entre Investigación y Construcción
¿Cómo propone recetas/formas de hacer en función de la integralidad de proyecto?
- Dinámica entre Fundamentación y Representación
¿Cómo consolidar un lenguaje propio de proyecto, a la luz de la visión del taller, que modele el discurso que acompaña las acciones puntuales en diseño?
- Dinámica entre Representación y Construcción
¿Qué estrategias permiten la modelación en clase y extra clase, en sintonía con las pretensiones en representación propias de proyecto?
- Dinámica entre Fundamentación y Representación
¿Cómo un marco de referencia puede ser diseñable?
- Dinámica entre Representación y Fundamentación
¿Cómo retroalimentar la construcción de conceptos mediante el prototipado y las comprobaciones?
- Dinámica entre Representación e Investigación
¿Cuáles son los talentos y aptitudes en representación más compatibles con las recetas/formas de hacer propias de proyecto?
- Dinámica entre Investigación y Representación
¿Cómo una receta/forma de hacer logra el climax para ser diseñable, a la luz de los objetivos de proyecto dentro de las pretensiones del taller?



- Dinámica entre Fundamentación y Construcción
¿Cómo el trabajo de proyectos puede ser abordado desde un lenguaje transversal a todos los Componentes que estructuran el taller?
- Dinámica entre Construcción y Fundamentación
¿Cómo el avance en el trabajo dentro del proyecto demanda la construcción de nuevos conceptos y la transformación de los conceptos claves del taller?
- Dinámica entre Investigación y Representación
¿Cómo la generación de nuevo conocimiento demanda diferentes caminos para su comprobación y validación permanente, así como el uso de herramientas para modelarse?

6. TIPOS DE PROYECTOS

El contenido de los párrafos anteriores debe permear la creación de elementos discursivos que den cuenta del desarrollo de proyectos con las características descritas a continuación:

- Intervención en estudios-proyectos donde se requiera la valoración cualitativa y cuantitativa de fenómenos sociales y económicos desde el enfoque de Diseño. Ejemplo: Intervención en proyectos productivos con comunidades específicas⁴⁸.
(Sector terciario de la economía)
- Intervención en proyectos que demanden la lectura de realidades puntuales mediante el empleo de métodos propios de la innovación social con miras a la transformación cognitiva y social de los grupos humanos (*enfoque no asistencialista*). Ejemplo: Trabajo con herramientas de diseño participativo, elementos lúdicos para generación de ideas, co-creación de ideas.
(Sector terciario de la economía– Sector cuaternario de la economía)
- Participación dentro de proyectos donde se requiera la puesta en escena de representaciones formales / objetuales / discursivas, con carácter crítico alrededor de temáticas de enfoque político, económico, social (*enfoque de género, enfoque ecologista, enfoque de derechos humanos, enfoque de desarrollo*).
(Sector terciario de la economía – Sector quinario de la economía)
- Asesoría en diseño de herramientas de simulación y visualización de sistemas dinámicos para la gestión del conocimiento.
(Sector terciario de la economía – sector cuaternario de la economía)
- Diagnóstico, caracterización y gestión de recursos ambientales para el uso racional y sostenible en el tiempo alrededor de sistemas objetuales y formas de habitabilidad⁴⁹.
(Sector terciario de la economía)

⁴⁸ Hace referencia a la tipología de proyectos sociales directos.

⁴⁹ Entendida como la cualidad de lo habitable. Todo lo referido a Diagnóstico, caracterización y manejo estratégico e integral de recursos y de riesgos ambientales. Implementación de tecnologías de procesos participativos con relación a las condiciones biofísicas y sociales de asentamientos humanos concretos.



- Intervención en proyectos que aborden la sensibilización comunitaria acerca de comportamientos, hábitos y costumbres coherentes con las dinámicas ambientales naturales.
(Sector terciario de la economía)
- Formulación y aplicación de métodos de trabajo para la acción integral de Diseño en diferentes sistemas ecológicos.
(Sector terciario de la economía)
- Participación dentro de proyectos que demanden la gestión del conocimiento para la construcción de modelos de intervención en casos de estudio puntuales.
(Sector cuaternario de la economía)
- Desarrollo de nuevas metodologías⁵⁰ de Diseño a partir de referentes de creación de tipo participativo o de impacto cualitativo⁵¹.
(Sector cuaternario de la economía)

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 sustentables⁵² en el tiempo. De esta manera, el profesional en Diseño Industrial con enfoque en contexto, puede ser parte activa dentro de momentos de trabajo puntuales⁵³ o ser protagonista en la gestión de una iniciativa con las características descritas anteriormente.

7. PROYECCIÓN LABORAL

La Ruta de Contexto perfila diseñadores con la capacidad para acercarse a los contextos desde la planificación de las etapas de trabajo concernientes a una estructura de proyecto, con la destreza para indagar de manera imparcial, generar nuevo conocimiento a través de la investigación y ejecutar acciones de extensión y de servicio comunitario; con miras a reconocer, valorar y motivar la transformación mediante la potenciación de bondades descritas dentro del orden social, ambiental, político, económico, productivo y estético de los grupos sociales definidos por unas condiciones geográficas y relacionales específicas determinadas por su propio sistema de valores. Esto sugiere un entrenamiento en habilidades propias de planificación, toma de decisiones, ejecución, gestión y capacidad de visualizar estrategias,

⁵⁰ La determinación de nuevas metodologías demanda la selección y creación de los métodos afines a la enseñanza, el aprendizaje y el estudio de las relaciones complejas, significativas, críticas, dialógicas, discursivas y multi-escalares de los Contextos.

⁵¹ Hace referencia a la construcción de indicadores de medición aplicables a las etapas de un proyecto, donde la propuesta de valor se ubique desde el enfoque cualitativo de intervención. Este tipo de aportes sobre un proyecto son competentes para el campo disciplinar del Diseño y para otras disciplinas del conocimiento.

⁵² Construcción de modelos replicables en contextos con características similares.

⁵³ Hace referencia a la prestación de servicios puntuales dentro de proyectos que lo demanden o dentro de proyectos que pretendan la innovación desde su forma de generar valor.



todas estas, canalizadas a través de acciones como asesorías, consultorías, educación y generación de nuevo conocimiento mediante la investigación, tanto en el sector público como en el sector privado⁵⁴.

7. PROYECCIÓN SOCIAL

La Proyección Social es entendida por la Ruta de Contexto como el conjunto de actividades planificadas que persiguen objetivos académicos, de investigación y de servicio; con el fin de poner a los miembros de la comunidad universitaria tadeísta en contacto con la realidad de las comunidades en Colombia y en otras latitudes, con el objetivo de potenciar las bondades de dichas realidades mediante el conocimiento disciplinar en Diseño.

Este tipo de actividades implican acciones puntuales frente al desarrollo, el crecimiento, la competitividad y el cooperativismo rural, urbano y regional, a través del acercamiento a políticas, planes, programas y proyectos comprometidos con las comunidades en espacios como:

- Gestión cultural
- Salud
- Educación
- Empleabilidad
- Seguridad

⁵⁴ Hace referencia a la capacidad de vinculación mediante trabajo mancomunado con los diferentes sectores productivos de la economía del país.

El sector primario está formado por las actividades económicas relacionadas con la transformación de los recursos naturales en productos primarios no elaborados. Usualmente, los productos primarios son utilizados como materia prima en otros procesos de producción en las producciones industriales. Las principales actividades del sector primario son la agricultura, la minería, la ganadería, la silvicultura, la apicultura, la acuicultura, la caza y la pesca.

El sector secundario reúne la actividad artesanal e industrial manufacturera, mediante las cuales los bienes provenientes del sector primario son transformados en nuevos productos. Abarca también la industria de bienes de producción, tales como materias primas artificiales, herramientas, maquinarias, etc. De igual manera comprende la industria de bienes de consumo, así como también la prestación de los servicios a la comunidad.

El sector terciario se dedica, sobre todo, a ofrecer servicios a la sociedad, a las personas y a las empresas, lo cual significa una gama muy amplia de actividades que está en constante aumento. Esta heterogeneidad abarca desde la tienda de la esquina, hasta las altas finanzas o el Estado. Es un sector que no produce bienes, pero que es fundamental en una sociedad capitalista desarrollada. Su labor consiste en proporcionar a la población todos los productos que fabrica la industria, obtiene la agricultura e incluso el propio sector servicios. Gracias a ellos tenemos tiempo para realizar las múltiples tareas que exige la vida en la sociedad capitalista de consumo de masas: producir, consumir y ocupar el tiempo de ocio.

El sector cuaternario es un sector de reciente concepción que complementa a los tres sectores tradicionales, con actividades relacionadas con el valor intangible de la información, abarcando la gestión y la distribución de dicha información. Dentro de este sector se engloban actividades especializadas de investigación, desarrollo, innovación e información. Este nuevo enfoque surge del concepto de sociedad de la información o sociedad del conocimiento, cuyos antecedentes se remontan al concepto de sociedad postindustrial, acuñado por Daniel Bell.

Algunos autores ya hablan de un sector quinario, relativo a las actividades relacionadas con la cultura, la educación, el arte y el entretenimiento. Sin embargo, las actividades incluidas en este sector varían de unos autores a otros, incluyendo en ocasiones actividades relacionadas con la sanidad.



- Vivienda
- Movilidad

El abordaje de dichos espacios demanda aptitudes que motiven el asumir nuevos retos y nuevos proyectos; en términos de emprendimiento⁵⁵, estas aptitudes hacen referencia a la independencia en la toma de decisiones propositivas que giren alrededor de la autogestión de los procesos sociales, económicos, políticos, técnico-productivos, y lúdicos de las comunidades involucradas en los proyectos con enfoque de Contexto. Dicha toma de decisiones redundante en la gestión de ideas de negocio como uno de los aportes concretos al proyecto académico del Programa de Diseño Industrial en tanto a la Universidad Formativa (Investigación-Creación) .

9. CAMPO INVESTIGATIVO

Los proyectos de investigación de la Ruta de Contexto, como lo propone la estructura de la práctica educativa en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, están orientados por:

- Una visión integrativa de los contextos de diseño como sistemas complejos.
- La comprensión de los contextos de diseño como la resultante relacional de un sistema social.
- La interpretación socio-política, socio- económica, socio - cultural, socio - estética, socio-técnica, socio - ambiental de los contextos como susceptibles de intervención desde el diseño.
- La valoración cualitativa y cuantitativa de los ambientes, comunidades, productos y sistemas en función de análisis e intervención.
- La construcción de contextos posibles en tanto resultantes relacionales de las miradas multi- escalares del entorno.
- La aproximación a los contextos desde los fundamentos de representación del diseño, tales como modelos, modelaciones, simulaciones y prototipos.

En este sentido, las formas de proponer los proyectos de investigación y así mismo los resultados se orientan por:

- La construcción de proyectos de investigación que indaguen transversalmente sobre la cultura de diseño en sentido amplio.

⁵⁵ Se denominan “emprendedores” a las personas que inician por igual la creación de organizaciones o instituciones con objeto comercial o de tipo cívico, social, o político. Esto debido a que el acto de emprender en sí, no sólo es característico del mundo de los negocios o el comercio, sino que es transversal a la sociedad del siglo XXI. Un caso "mixto" es el del emprendedor o emprendimiento social que busca generar beneficios económicos a la par de tener un enfoque desarrollado en potenciar el bienestar humano que trascienda lo económico. (Paul Bodson y otros 1995).



- La estrecha relación que existe entre el diseño y las estructuras de la vida cotidiana.
- Las posibilidades de repensar las formas de producción basadas en el agotamiento de los recursos desde lugares que permitan proponer otras maneras de implementar los productos del diseño dentro de sistemas sostenibles ambiental, social y económicamente.
- Las conexiones propias de la sociedad contemporánea en donde las mediaciones, los dispositivos y los significados aceleran los procesos de cambio.
- Los estudios sobre el rol del diseño y sus productos en grupos sociales particulares.
- El estudio sobre nociones esenciales al concepto de diseño, tales como la idea de proyecto, accesibilidad, eficiencia, sostenibilidad y confort.
- Las tensiones que surgen entre la naturaleza y lo artificial.
- Los estudios sobre el papel del diseño como agente de cambio en contextos productivos y de consumo.
- Las redefiniciones sobre la cultura del diseño que surgen de la relación entre la producción de proyectos y el contexto donde estos se insertan.
- Reflexiones críticas sobre la educación en diseño en el contexto Latinoamericano

Consecuentemente los proyectos de investigación proponen escenarios de actuación desde:

- Estudios de cotidianidad.
- Sistemas de innovación.
- Innovación a través de la investigación.
- Diseño y sistemas complejos.
- Heurísticas y Metaheurísticas para Diseño.
- Innovación a través de la investigación.
- Creación desde estudios post-coloniales.



10. BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, Alberto (2003) «En la encrucijada de la glocalización. Algunas reflexiones desde el ámbito local, nacional y global» en *Polis N°4*.
- Augé, Marc (1998) *Los No Lugares*, Gedisa, Barcelona.
- AUGÉ Marc (1998) *Los no lugares espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa 1998.
- Barker-beezer (1994) *Introducción a los estudios culturales*. Bosch Barcelona.
- Beltrán, Luis Ramiro (2000) *Investigación sobre comunicación en Latinoamérica. Inicio, Trascendencia y Proyección*. UCB.
- Bodson, Paul; Cordero, Allen y Pérez S., Juan P. (1995) *Las nuevas caras del empleo*. FLACSO, Costa Rica.
- Boivin, Mauricio (2004) *Constructores de Otredad*. Buenos Aires: Editorial Antropofagia. Capítulo 1 y 2.
- Bollnow, Otto Friedrich (1969) *Hombre y Espacio*. Pág.129.
- Capra, Fritjof (1966) *La Trama de la Vida, una nueva perspectiva de los sistemas vivos*. Barcelona, editorial Anagrama. Pág. 67.
- Capuz, s., Gómez, T., & Ferrer, P. (2004). *Ecodiseño*. México D.F., México: Alfa Omega, S.A.
- Ciurana Emilio Roger *Complejidad: Elementos para una definición*, en línea en: www.pensamientocomplejo.com.ar.
- Conflict Sensitivity Consortium (2004) *Conflict-Sensitive Approaches to Development*.
- Cortina, A. (1996). *Ética de la empresa*. Madrid: Trotta.
- DAVIS French Ricardo. *Desarrollo humano y economía: América Latina en la actual era de la globalización*”, en línea en: www.revistadedesarrollohumano.org, Revista Latinoamericana de Desarrollo Humano.
- Derrida, Jacques (1973). *Speech and Phenomena and Other Essays on Husserl's Theory of Signs*. Trans. David B. Allison. Evanston: Ill.: Northwestern University Press.
- Engeström, Y. (1990). *Activity theory and individual and social transformation*. Opening address at 2d International Congress for Research on Activity Theory, Lahti, Finland, May 21–25.
- Francisco González Cruz (2004), «Lugarización, globalización y gestión local» en *Polis N° 7*.



- Fresneda, Oscar. Índice de Calidad de Vida. Cuadernos de Investigación / Estudios monográficos (1998) Observatorio de Cultura Urbana, Instituto Distrital de Cultura y Turismo, Santafé de Bogotá, Colombia.
- Foucault, Michel (1976). Historia de la sexualidad. Madrid: Siglo XXI de España Editores.
- Giraldo, Fabio. 2004 Habitat y Desarrollo Humano. UN-Hábitat y Cenac. Pág..24
- Goncalves, Carlos. (2001) *Geo-grafías. Movimientos sociales, nuevas territorialidades y sustentabilidad*. Siglo XXI. México
- Garcia canclini, Néstor. Diferente, Desiguales y Desconectados. Mapas de la interculturalidad. Gedisa 2004.
- Gordon-willmarth. Mcluhan. Para Principiantes (1998) Buenos Aires.
- Habermas, J. (2005). Ciencia y técnica como ideología (4 ed.). Madrid, España: Tecnos.
- Hassan Zaoual (2001), «El mosaico de culturas encara a un mundo uniforme» en *Polis* N°2.
- Hough, michael. Naturaleza y ciudad (1998). Planificación urbana y procesos ecológicos. Barcelona, editorial G. Pili.
- Hurtado, J. (2000). Metodología de la investigación holística. Caracas: sypal.
- Kristeva, Julia (1982). Powers of Horror: An Essay on Abjection. Trans. Leon S. Roudiez. New York: Columbia University Press.
- Lave, J., and Wenger, I. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Leff, Enrique. Hábitat y Habitar, en Saber Ambiental; sustentabilidad, racionalidad y complejidad, poder (2000) México, siglo XXI. Pág. 241
- Lévinas, Emmanuel (2003). De otro modo que ser o más allá de la esencia. Salamanca: Sígueme.
- Lévinas, Emmanuel (1993). Humanismo del otro hombre. Madrid: Caparrós Editores.
- Martin-barbero, Jesús. De los Medios a las Mediaciones. Convenio Andrés Bello. Bogota 1998.
- Martin-barbero, Jesús. De los Medios a las Mediaciones: Comunicación, Cultura y Hegemonía (1993) Gustavo Gili. 3ª. Edición Barcelona.



- Mattelart, Armand y Michele. Historia de las Teorías de la Comunicación (1997) Paidós Barcelona.
- Meroni, A., Manzini, E., Bala, P., Jégou, F., & Collina, L. (01 de 2007). Creative communities. Recuperado el 22 de 06 de 2009, de http://www.sustainable-everyday.net/main/?Page_id=11: <http://www.sustainable-everyday.net/>
- Milton Santos (2000), Por uma outra globalização. Do pensamento único à consciência universal, Record, Rio de Janeiro.
- Moragas, Miquel. Sociología de la Comunicación de Masas. II Estructura, Funciones y Efectos. Gustavo Gili Barcelona 1993.
- Moragas, Miquel. Sociologías de la comunicación de masas. I Escuelas y autores Gustavo Gili Barcelona 1995.
- Morin, Edgar, Introducción al pensamiento complejo, Barcelona, Cairós.
- Neef, Max Manfred, ELIZADE, Antonio, HOPENHAY, Martín. Desarrollo a Escala Humana. Una opción para el futuro. Pág.27, 28.
- Nietzsche, Friedrich (2000). La gaya ciencia. Madrid: Editorial Libsa.
- Óscar Useche Aldana (2008), *Los nuevos sentidos del desarrollo*, Ediciones Uniminuto, Bogotá, pág. 92. Publicado también por Editorial Universidad Bolivariana, Santiago.
- Orozco, Guillermo. La Comunicación desde las Prácticas Sociales: Reflexiones en torno a su Investigación (1990) Universidad Iberoamericana México.
- Orozco, Guillermo. La Investigación en Comunicación desde la Perspectiva Cualitativa (1997) Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Universidad Nacional de La Plata.
- Orozco, Guillermo. Televidencia: Perspectivas para el Análisis de los procesos de Recepción Televisiva (1998). Universidad Iberoamericana México.
- Otero, Edison. Teoría de la Comunicación (2004) Santiago de Chile. Editorial Universitaria Tello-sanyu. Umberto Eco. Para Principiantes. Buenos Aires.
- París, Carlos. El animal Cultural. Segunda parte: LA cultura como información, saber y lenguaje. Ed. Paidós.
- Rancière, Jacques "La división de lo sensible. Estética y política" Salamanca: Centro de arte de Salamanca. 2002.
- Sabate, Bel. Joaquín. Algunas Lecciones de los lugares con acontecimientos asociados. Trabajo colectivo desarrollado en asocio con los profesores del Departamento de Urbanismo y Organización del Territorio de la Universidad Politécnica de Cataluña. En: Hipótesis del Paisaje No.3-4. Actas. Ed. Córdoba: i+p División editorial (agosto 2005).



- Sánchez, A. (1980). Filosofía de la práxis. México: Grijalbo.
- Stavans Ilan, The sounds of spanglish: And illustrated lexicón (2000) Basic Books. New York. (en prensa).
- Sternberg, R., & Zhang, L.-f. (2001). Perspectives on Thinking, Learning, and Cognitive Styles. New Jersey, United States of America: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Velarde, Sandro. El Festín de la Palabra: Expertos en Comunicación, hablan de los temas del siglo. La Paz, CEBEM 1999.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Viñolas, J. (2005). Diseño ecológico (1 ed.). Barcelona, España: Blume.
- Wiener, N. (1995). Inventar. Barcelona, España: Tusquets.
- Wolf, Mauro. La Investigación de la Comunicación de Masas: Críticas y Perspectivas. (1996) 3ª. Reimpresión Paidós Barcelona.
- Wolf, Mauro. Los Efectos Sociales de Los Media (1994) Paidós Barcelona.



ANEXO 1. Fundamentos para la actualización curricular del plan de estudios D. I.

ACUERDO No.50 - 21 de septiembre de 2010

Por el cual se aprueba la actualización curricular del Plan de Estudios del Programa de Diseño Industrial, adscrito a la Facultad de Ciencias Humanas, Arte y Diseño.

ARTÍCULO QUINTO: La Fundamentación Específica del Programa de Diseño Industrial tiene 58 créditos académicos y se compone de las siguientes asignaturas:

Ergonomía II, Semiótica II, Prospectiva Diseño Industrial, Procesos de unión y corte, Procesos de conformación y deformación, Producción, Control de calidad, Administración de proyectos I, Administración de proyectos II, Prospectiva tecnológica, Taller de proyectos I, Taller de proyectos II, Taller de proyectos III, Taller de proyectos IV.

PARÁGRAFO: Los Talleres de Proyectos tienen (32) créditos que se regirán por las siguientes condiciones:

- a. El programa de Diseño Industrial reglamentará lo relacionado con Los Talleres de Proyectos, en lo referente a: objetivos, metodología, requisitos generales, criterios de evaluación y demás que le sean necesarias.
- b. Para cursar las asignaturas Taller de Proyectos I, II, III, IV el estudiante podrá elegir entre la oferta de Talleres Electivos del Programa en cada periodo académico, organizados en tres Rutas: Objeto, Uso e Interacción y Contexto, según la oferta del programa.

COMPONENTES DE LOS “TALLERES DE PROYECTOS”

COMPONENTES			
ESPACIO CONSTRUCCIÓN	ESPACIO INVESTIGACIÓN	ESPACIO FUNDAMENTACIÓN	ELECTIVA DISCIPLINAR
CRE. 3 HRS. 5	CRE. 3 HRS. 5	CRE. 2 HRS. 3	CRE. 2 HRS. 2

RUTA DE OBJETO:



RUTA DE USO E INTERACCIÓN:



RUTA DE CONTEXTO:





ANEXO 2. Fundamentos para la actualización curricular del plan de estudios D. I.

En colaboración con: Laura Gutiérrez, estudiante del Programa de Diseño Industrial 2013-1.

Ficha técnica: “De qué estamos hablando cuando hablamos de lo popular?”

Autor: Néstor García Canclini

Como principio, es importante identificar qué es lo popular. Generalmente se relaciona la cultura popular con los campesinos, los indígenas o todos aquellos que se encuentran por fuera o ajenas de la cultura capitalista. Sin embargo, Canclini explica como la sociedad está dividida entre sociedad hegemónica y sociedad subalterna. La sociedad hegemónica tiene el poder y el dinero para controlar y poseer todos los sistemas de producción inmersos en el sistema capitalista. Mediante los medios de comunicación, la educación y la publicidad manipulan a la sociedad subalterna, quienes son los potenciales compradores y consumidores de sus productos, para formarlos dentro de un esquema planeado de comportamientos, hábitos y costumbres. A pesar de esto, para que la incursión de nuevos productos dentro de la cultura subalterna, sean eficaces, se deben tener en cuenta las costumbres, tradiciones, símbolos y significados que ésta construye alrededor de los productos y dentro de su consumo.

Empero, la sociedad hegemónica no es capaz de incluir a la totalidad de la gente dentro de sus procesos productivos, así que admite que la sociedad subalterna desarrolle alternativas para la satisfacción de sus propias necesidades.

Por lo tanto, la cultura subalterna, la gente del común, es decir la **cultura popular**, es un conjunto de gustos, hábitos sensibles, espontáneos del pueblo y sus intereses. Lo popular se constituye en la totalidad de las relaciones sociales, en la producción material y en la producción de significados, en el desarrollo de prácticas subjetivas y colectivas y de las prácticas interpersonales.

Ficha Técnica: “Modernidad Liquida”

Autor: Zygmunt Bauman

La modernidad se caracteriza por ser un periodo de la historia dinámico, inestable, cambiante, donde las condiciones políticas, sociales, económicas cambian constantemente, dependiendo todas entre si. Es por esta razón que los individuos viven con sentimientos de inseguridad y de desconfianza.

Gracias a la instantaneidad de los hechos, de la facilidad dada por los medios de comunicación, por las conexiones dadas por la globalización, el poder ahora es extraterritorial, es decir que las personas que cuentan con el poder, no se encuentran necesariamente en el lugar donde “reinan”, pueden ordenar, mandar, organizar a larga distancia.

Así, dentro de esta inestabilidad constante, los sujetos encontraron su única seguridad, su única estabilidad, en su clase social. Es donde se identifican, se reconocen y donde son aceptados. En cada una de las clases sociales existen “requisitos” que se deben cumplir para poder



pertenecer a ella. Las personas con menos recursos son conscientes y son capaces de ver las desventajas que tienen frente a las personas con altos recursos en cuanto a las posibilidades para adquirir productos y servicios; para compensar esta desventaja, las clases sociales con menos capacidad adquisitiva actúan en masa, en cantidad.

En este sentido, Sygmunt Bauman describe la **identidad** en la modernidad líquida como una condición dada y establecida por la condición social; los recursos, la capacidad adquisitiva, las costumbres, los roles dentro de la sociedad, las tradiciones, construyen la identidad de no solo del sujeto como individuo, sino como sujeto participante en la sociedad, con condiciones, necesidades, aspiraciones propias de su estrato socio económico.

“LA CONSTRUCCIÓN DEL PATRIMONIO COMO LUGAR: un estudio de caso en Bogotá. Guillermo Bonfil Batalla

Patrimonio es la creación o la apropiación de bienes culturales de diversa naturaleza (materiales, de organización, de conocimiento, simbólicos, emotivos) que se añaden a los preexistentes o los sustituyen, según las circunstancias concretas de cada caso. Así se constituye el patrimonio cultural de cada pueblo, integrado por los objetos culturales que mantiene vigentes, bien sea con su sentido y significado originales, o bien como parte de su memoria histórica

Según este planteamiento, el patrimonio cultural no estaría restringido a los rastros materiales del pasado (los monumentos arquitectónicos, las obras de arte, los objetos comúnmente reconocidos como "de museo") sino que abarcaría también costumbres, conocimientos, sistemas de significados, habilidades y formas de expresión simbólica que corresponden a esferas diferentes de la cultura y que pocas veces son reconocidas explícitamente como parte del patrimonio cultural que demanda atención y protección.⁵⁶

El patrimonio tangible es la expresión de las culturas a través de grandes realizaciones materiales. A su vez, el patrimonio tangible se puede clasificar en Mueble e Inmueble. El patrimonio intangible está constituido por aquella parte invisible que reside en espíritu mismo de las culturas. El patrimonio cultural no se limita a las creaciones materiales.

El patrimonio intangible está constituido, entre otros elementos, por la poesía, los ritos, los modos de vida, la medicina tradicional, la religiosidad popular y las tecnologías tradicionales de nuestra tierra.

Patrimonio nacional de México. FLORESCANO, Enrique

Existen dos tipos de patrimonio; por herencia y el que es por memoria, es decir, cuando algo es patrimonio por el valor adquirido con el tiempo y su significado se a valorizado a medida del paso de los años o cuando es patrimonio en la medida en que es valorado como algo que debe preservarse para conocimiento de las generaciones venideras.



“HOW DO YOU DESIGN”. Dubberly,H. 2005

- PENSAMIENTO COMPLEJO:

Se puede entender el pensamiento complejo como el proceso de pensamiento convergente y divergente, de análisis y síntesis (Bela,H. Banathy.1996, citado por Hugh Dubberly 2005) que se realiza al realizar un proyecto , teniendo en cuenta tanto factores internos como externos. En el pensamiento divergente, se expanden los límites de investigación, recurriendo a diferentes ideas, valores, opciones, factores, alternativas de diseño. Finalmente, estos convergen enfocados en el proyecto a realizar, evaluándose y escogiendo la mejor opción a desarrollar. Esta capacidad de relacionar elementos externos e internos de un proyecto, analizarlos y focalizarlos a una solución o propuesta, conforma un tipo de pensamiento complejo.

“LA INVENCION DE LO COTIDIANO”. Michel de Certeau. 1996

- LUGAR:

Es la forma como están ordenados, distribuidos y relacionados los elementos en una coexistencia. Es una configuración instantánea de posición y estabilidad, determinando lo “propio” y diferenciándolo del de los demás.

- ESPACIO:

El espacio es un lugar practicado. Se tienen en cuenta la velocidad, el tiempo y la dirección, movilidad, operaciones, por ejemplo, que lo articulan y configuran en el presente (teniendo así modificaciones sucesivas propias del paso del tiempo). Por lo tanto, a diferencia del espacio no tiene un sentido univoco, estable o “propio”.

“EL SIGNIFICADO DE LOS LUGARES PUBLICOS PARA LA GENTE DE BOGOTA” Universidad Pedagógica nacional. Pablo Paramo.2007

- LUGAR:

Los lugares “encontrados o creados” (Rivlin y Windsor 1986) son aquellos que adquieren significado a partir de la construcción de reglas dentro de un proceso social y dinámico que permiten encuentros entre individuos, como la protesta, el negocio o la relajación, donde los ciudadanos le atribuyen propósitos y significados a los planeados o premeditados por el arquitecto o las oficinas de planeación. Las diferentes condiciones ambientales, sociales, políticas, culturales, económicas, pueden influir sobre dicha construcción de concepto y/o percepción del lugar.

Por el contrario según Barker, Relph (1976), el lugar es sentido, vivido y entendido desde la emocionalidad , ya sea como ritual paisaje, experiencia personal o por la misma relación por el lugar en relación con otros lugares. Desde este punto de vista, la esencia del lugar está en lo más profundo de la experiencia humana, en las emociones.



De acuerdo con Canter (1997, 1986, 1997,2000) la construcción del concepto y percepción de lugar del individuo depende de cuatro grandes factores:

1. Las propiedades físico espaciales.
2. Las actividades o comportamientos propios del lugar.
3. Los objetivos del lugar como conceptualizaciones valorativas tanto individuales como sociales y culturales.
4. La escala de interacción con la que los individuos se relacionan y realizan su valoración (barrio ,ciudad ,departamento, país)

Según John Agnew (1993) el lugar es el resultado de tres factores:

1. El sitio, entendido como escenario, recinto, en donde se constituyen las relaciones sociales.
2. La posición o localización, que se refiere al área geográfica que encierra los escenarios para las interacciones sociales.
3. Un sentido del lugar, la significación y valorización del lugar.

Esto significa que el lugar incluye aspectos arquitectónicos, conductuales cognoscitivos y emocionales.

- AMBIENTE:

Se conoce en tanto se interactúa con él por medio de los factores biológicos, culturales y sociales. Por tanto, el ambiente no es solo una construcción individual e interna, ni está afuera en los objetos, está por lo contrario en el espacio intermedio de éstos, en las relaciones. El ambiente es entonces cualquier condición que se relaciona con las necesidades, deseos, propósitos, capacidades personales, en la creación de experiencia.

- LUGARES URBANOS

Los lugares son determinantes en la organización de la experiencia cotidiana de la vida social. La experiencia de vivir en la ciudad está marcada fuertemente por el hogar, el barrio, el ambiente de trabajo y la escuela, y sobre todo, por la interacción entre éstos. La dinámica la ciudad básicamente consiste en dichas interacciones, como los sistemas de transporte y el espacio público. La experiencia individual depende entonces de la percepción psicológica, construida a partir de la importancia y relevancia mayor o menor de alguno de los elementos anteriormente mencionados.

- IDENTIDAD DEL LUGAR:

Las relaciones con el espacio son un factor determinante en la construcción de la identidad tanto individual como colectiva, en relación con el ambiente físico por medio de un patrón de ideas, recuerdos, creencias, preferencias, sentimientos, valores, fines, tendencias y habilidades. El significado y las creencias sociales juegan un papel



definitivo en la experiencia de un lugar, pues las normas, las conductas y regulaciones del uso del lugar determinan su uso.

- IDENTIDAD SOCIAL:

Forma parte del auto concepto de un individuo que se forma en el conocimiento de su pertenencia a un grupo social (con todas las cargas y significados valorativos y emociones que esto conlleva) (Tajfel, 1981)

- TERRITORIALIDAD:

(Brown, 1987) es la expresión de la necesidad de controlar el ambiente y conseguir privacidad y autonomía, por medio de la implementación de habilidades para controlar lo que ocurre en determinados espacios y que son determinantes para el comportamiento del individuo.

“POPULAR CULTURE AND FIFTH EDITION AN INTRODUCTION”. STOREY, J.

Raymond Williams (1987) explica la cultura popular como “un proceso general de desarrollo intelectual, espiritual y estético”.

- IDEOLOGIA:

Storey menciona tres grandes definiciones:

1. La ideología se puede referir a un cuerpo sistemático de ideas articulado por un grupo en particular de las personas.
2. La segunda definición sugiere un cierto enmascaramiento, distorsión o encubrimiento. Ideología se utiliza aquí para indicar cómo algunos textos y prácticas presentan imágenes distorsionadas de la realidad. Ellos producen lo que se llama a veces "falsa conciencia", donde la ideología oculta la realidad de subordinación de aquellos que no tienen poder: las clases subordinadas no se ven a sí mismos como oprimidos y explotados.
3. Una tercera definición de la ideología es la forma llamar la atención sobre la manera en que los textos (la ficción televisiva, canciones pop, novelas, películas, etc.) presentan siempre una imagen particular del mundo. Esta definición depende de una noción de sociedad conflictiva y no consensual, basada en torno a la desigualdad, la explotación y la opresión.