



**imaginarios 5**

DISEÑO INDUSTRIAL TADEÍSTA ISSN: 1909-1168



Rectora  
**Cecilia María Vélez White**

Vicerrectora Académica  
**Margarita Peña Borrero**

Vicerrectora Administrativa  
**Nohemy Arias Otero**

Secretario General  
**Carlos Sánchez Gaitán**

Decano Facultad de Artes y Diseño  
**Alberto Saldarriaga Roa**

Director Programa Diseño Industrial  
**Santiago Forero Lloreda**

Coordinadoras Diseño Industrial  
**Diana Castelblanco Caicedo**  
**Lucía Camacho Campos**

Bogotá, noviembre de 2014

[diseño.industrial@utadeo.edu.co](mailto:diseño.industrial@utadeo.edu.co)  
[www.utadeo.edu.co](http://www.utadeo.edu.co)

Fundadores  
**Jaime Forero Valdés +**  
**Joaquín Molano Campuzano +**  
**Javier Pulgar Vidal +**

Comité Editor  
**Diana Castelblanco Caicedo**  
**Camilo Angulo Valenzuela**  
**Cira Mora Forero**

Portada, diseño y diagramación  
**Camilo Angulo Valenzuela**

Revista Imaginarios 5  
ISSN 1909-1168  
Idea original:  
Diana Castelblanco y Javier Jiménez

Universidad Jorge Tadeo Lozano  
Facultad de Artes y Diseño  
Programa de Diseño Industrial  
Carrera 4 No. 22- 61 Módulo 6 Piso 5  
PBX: 2427030 Ext. 1650 Fax: 2826197  
Bogotá, D.C. - Colombia, S.A.



Prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, por cualquier medio, sin permiso escrito del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

# imaginarios 5

# imaginarios 5

Programas y  
proyectos  
académicos

[segunda parte]

# 5 Nota editorial

En el Programa de Diseño Industrial se utilizan las estrategias y plataformas administrativas de la Universidad que viabilizan los procesos de internacionalización y, de manera complementaria, se hace una reflexión sobre qué es lo que se busca internacionalizar, por qué y para qué hacerlo. Lo anterior en el marco de una Universidad que se declara Formativa y de un Programa que asume como retos el desarrollo del país y la inserción social de sus profesionales en sectores tradicionales y no tradicionales de la economía.

La Universidad plantea los derroteros generales al respecto y el Programa los pone en marcha coherentemente con su Proyecto Educativo (PEP) y con sus intereses de revisión y actualización de la disciplina según tendencias nacionales e internacionales de desarrollo del diseño industrial. Igualmente el Programa hace uso de los lineamientos institucionales pensando la internacionalización no sólo como un instrumento para la movilidad estudiantil o de profesores, sino como un modelo de inserción del conocimiento del diseño industrial tadeísta y de sus procesos de innovación educativa en otras latitudes.



# Contenido

## Visibilidad 04

I Bienal Internacional Tadeísta de Diseño Industrial, Conversatorios-charlas-foros, Vuelo smartbird, Terreno de juego import-export, Toy diseñando, Dream's time capsul, Tendencias en automatización y robótica, Economías sociales y solidarias, Pensamiento Bauhaus, Escuela de diseño Kaos Pilots, Game on arte en juego, Invitados nacionales e internacionales.

## Proyección Social 36

Convenios, Foro I, Foro II, 1º Debate Componente Proyección Social, Economías sociales y solidarias, Estrategia del diseño industrial para el desarrollo del sector artesanal, Tedx lacabrera, 1º Laboratorio de Creación para la Construcción de paz, Programa Presidencial para Acción Integral Contra Minas, Políticas sectoriales en procesos y cadenas productivas del sector agropecuarios, Economía política en relación con el diseño, Taller Avanza, Talleres Verticales.

li. sibi. vi.  
dad ad



# Visibilidad Nacional e Internacional


Programa de Diseño Industrial Tadeísta

# I Bienal Internacional Tadeísta de Diseño Industrial

10 al 14 de septiembre 2012

La Bienal Internacional Tadeísta de Diseño Industrial es un evento que promueve vínculos académicos, sociales, culturales y empresariales, en tanto reúne estudiantes, docentes, profesionales, investigadores y empresarios nacionales e internacionales interesados en el diseño industrial y sus formas de intervención en la vida contemporánea.

A partir de conferencias con ponentes internacionales y nacionales, *workshops*, exposiciones y ruedas de innovación, se busca identificar, desde la Bienal, las tendencias del diseño contemporáneo a partir de las perspectivas de desarrollo de producto, procesos de interacción y transformación de las relaciones del hombre con las formas de vida de nuestra actualidad. Esto en sintonía con las perspectivas de las rutas de profundización del Plan de Estudios del Programa de Diseño Industrial tadeísta: Objeto, Interacción, Contexto.



Internacional  
de arte de  
diseño industrial

Yacine Aït Kaci  
Andrés Dejanón  
Roberto Doberti  
Carmen Gil  
Oscar Murillo  
Eduardo Salazar  
Steve Smith

biennial

2012

## Invitados

### **Steven Smith (Estados Unidos)**

EXPERIMENTAL RESEARCH AND THEORY REGARDING THE ROLE OF HUMAN COGNITION IN CREATIVE

El profesor PhD. Steven Smith es el coordinador del área de Psicología Cognitiva de la Universidad A&M de Texas con más de 150 publicaciones relacionadas con memoria, meta-cognición y cognición creativa. Sus conferencias y los *workshops* mostraron el resultado de años de investigación académica y experimental en los procesos de creación en diseño desde la Psicología Cognitiva.

### **Roberto Doberti (Argentina)**

EXPERIMENTAL RESEARCH AND THEORY REGARDING THE ROLE OF HUMAN COGNITION IN CREATIVE

Director del Instituto de la Espacialidad Humana; Director de la Maestría en Lógica y Técnica de la Forma de la FADU-UBA y de la Comisión de Doctorado de la FADU-UBA. Miembro Fundador y Presidente Honorario de SEMA (Sociedad de Estudios Morfológicos de la Argentina); Presidente Académico de ALTEHA (Asociación Latinoamericana de Teoría del Habitar); miembro plenario de la Asociación de Filosofía Latinoamericana y Ciencias Sociales y miembro Fundador y ex Vice Presidente de la Asociación Internacional de Matemática y Diseño. La conferencia ofrecida por el profesor Doberti mostró algunos resultados de sus investigaciones en torno a las relaciones matemáticas y lógicas que tienen las formas.

### **Yacine Aït Kaci (Francia)**

ELECTRONIC SHADOW - ELYX, EL PERSONAJE TRASMEDIA  
*Workshop* elyx en Bogotá

Yacine es fundador de una de las empresas más destacadas en Francia en diseño e implementación tecnológica para la generación de imagen: Electronic Shadow.

Desde el año 2000 ésta empresa ha innovado en el ámbito del diseño con la implementación de la tecnología a través de la exploración de la arquitectura, el cuerpo, el espacio y su relación con la imagen material o inmaterial a través de diversas creaciones como instalaciones artísticas, escenografías, espectáculos, y proyectos de arquitectura y diseño. Yacine aborda la interacción a partir de medios análogos muy clásicos que parten del dibujo y de la fotografía hasta tecnologías muy avanzadas que contemplan la intervención de espacios urbanos de gran magnitud.

### **Andrés Dejanón (España-Colombia)**

LA ARQUITECTURA ALGORÍTMICA: NUEVOS PROCESO DE DISEÑO PARA LA CIUDAD / *Workshop* Morfologías Materiales

Trabaja con la escuela Elisava, creada en 1961 como la primera escuela de Diseño que se inauguró en España. Siendo la pionera en este campo, la Escuela Elisava contribuye a la generación de propuestas innovadoras de diseño, ingeniería y comunicación, lo que le ha permitido construir directrices metodológicas como modelo de creación de otras escuelas en España. El Profesor Andrés Dejanón marca sus intereses en la implementación de nuevas tecnologías, de allí que su conferencia y los *Workshop* propuesto por el experto arquitecto y diseñador paramétrico se centraron en procesos de experimentación con materiales y algoritmos de programación.

### **Eduardo Salazar (Estados Unidos – Colombia)**

DISEÑO Y DESARROLLO DE TELÉFONOS CELULARES Y ACCESORIOS PARA EL GRUPO DE DISEÑO DE NOKIA Y PARA LA UNIDAD DE NEGOCIOS DE VERTU.

Diseñador industrial egresado de la Tadeo, trabaja con la industria Vertu, en donde realiza el diseño y desarrollo de teléfonos celulares y accesorios para el grupo de diseño Nokia y para la unidad de negocios de Vertu en los Ángeles California.

### **Oscar Murillo (Colombia)**

EXPERIMENTAL RESEARCH AND THEORY REGARDING THE ROLE OF HUMAN COGNITION IN CREATIVE

Diseñador industrial con especialización en Lógica y Técnica de la Forma de la FADU-UBA. Se concentra en la producción y creación de formas en el contexto de las operaciones de transformación y adecuación del hábitat humano, las artes plásticas, la arquitectura y el diseño. Trabaja en el ejercicio de la representación de las formas con posibilidad de multiplicar los modos y criterios de sus manifestaciones sensibles, así como la investigación de campos inexplorados del universo de formas. Ejerce la docencia universitaria en el campo de la morfología con un alto grado de racionalidad, valoración sensible y profundidad conceptual.

### **Carmen Gil Vrolijk (Colombia)**

La profesora Carmen Gil Vrolijk es una de las artistas más destacadas a nivel nacional en el ámbito de la interacción, el video-mapping, la creación de espacios virtuales en tiempo real y el tema de las narrativas no lineales. Su formación académica y profesional ha estado influenciada por la literatura, la danza, la música, lo cual enriquece su trabajo como docente no sólo en el terreno del arte sino en el del diseño. Durante la I Bienal Carmen Gil mostró el resultado más reciente de su trabajo de investigación y creación como Profesora Asociada del Departamento de Artes de la Universidad de Los Andes.

## Reflexiones de la I Bienal Internacional Tadeísta de Diseño Industrial

Msc. Diana Castelblanco  
Coordinadora Académica

Tradicionalmente las bienales tienen por objeto reunir en un solo lugar expresiones culturales -de arte generalmente- que reflejan un momento histórico particular en el cual se sitúan los intereses y reflexiones de ciertas comunidades académicas. Las bienales también convocan los imaginarios más fuertes con relación a la lucha simbólica del deber ser de una institución cultural y por qué no, del conocimiento circunscrito en un campo disciplinar. La I Bienal Internacional Tadeísta de Diseño Industrial no fue ajena a ninguna de estas dos expectativas: convocó expresiones significativas del diseño en la actualidad, así como favoreció un debate -en principio tímido- sobre los marcos de conocimiento que regulan los intereses disciplinares.

Tuvimos la oportunidad de escuchar a conferencistas internacionales y nacionales con temas relativos al diseño y sus alcances contemporáneos; participamos en *workshops*, exposiciones y salidas de campo; compartimos perspectivas analíticas y críticas con relación a los procesos de formulación y desarrollo del diseño industrial, en compañía de investigadores, profesionales, empresarios, docentes y estudiantes.

Gratamente podemos decir que cada uno de estos espacios hoy se traducen en reflexiones frente a nuestra tarea permanente de fortalecer los propósitos formativos, pedagógicos, investigativos y profesionales, en el marco de la calidad académica del Programa de Diseño Industrial de la UJTL. A propósito de la Calidad Académica, y si bien la calidad es relativa a las circunstancias del momento y de las mismas instituciones, un primer punto de partida para acceder a



Diseño Catalina Quijano y Juanita Carrillo / UJTL



 Internacional  
tadística de  
diseño industrial

**Conferencias**

**STEVEN SMITH**



**LUNES / SEPTIEMBRE 10 / 9am-12m / AUDITORIO FABIO LOZANO**  
 ▶ Experimental research and theory regarding the role of human cognition in creative conceptual design.

**LUNES / SEPTIEMBRE 10 / 2pm-4pm / HEMICICLO - BIBLIOTECA**  
 ▶ Metrics in Design Cognition.

**VIERNES / SEPTIEMBRE 14 / 8am-12m / AULA MÁXIMA**  
 Socialización de resultados de los Workshops.

**VIERNES / SEPTIEMBRE 14 / 2pm / AUDITORIO FABIO LOZANO**  
 ▶ Coloquio y cierre del evento.



 Internacional  
tadística de  
diseño industrial

**Conferencias**

**YACINE AÏT KACI**



**MARTES / SEPTIEMBRE 11 / 8am-10am / AULA MÁXIMA**  
 ▶ Electronic Shadow + Elyc: el personaje transmedia.

**VIERNES / SEPTIEMBRE 14 / 8am-12m / AULA MÁXIMA**  
 Socialización de resultados de los Workshops.

**VIERNES / SEPTIEMBRE 14 / 2pm / AUDITORIO FABIO LOZANO**  
 ▶ Coloquio y cierre del evento.

dicha calidad puede ser contrastar los modelos de formación académica con otras múltiples realidades a las que se enfrentan los profesionales hoy en día. En tal sentido, la Bienal permitió situar el diseño industrial tadeísta en un universo multipolar, donde coexisten realidades complejas y diferentes, de allí que valoramos la diversidad y los desacuerdos que pudimos tener con algunas reflexiones y prácticas que los ponentes presentaron.


Podemos decir entonces que la Bienal tiene sentido -más que en las experiencias suscitadas durante la semana que tuvo lugar, en la manera como aporta a consolidar lo que para nosotros es un plan de estudios riguroso con las habilidades y conocimientos esperados de un diseñador industrial, generoso frente a los saberes interdisciplinarios y diverso sobre los campos de aplicación del diseño industrial. Desde nuestro Plan de Estudios, y lo que hoy denominamos las rutas de profundización de la Fundamentación Específica, las actividades de la I Bienal abrieron un espacio para pensar asuntos particulares al Objeto, el Contexto y la Interacción. Así, por ejemplo, se pensaron los límites y alcances del conocimiento operativo, funcional, formal y estético que se produce en la relación industria – desarrollo – objeto. Advertimos 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. Tuvimos indicios respecto a 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 mercancías.


También la Bienal puso de manifiesto cómo muchas de las apuestas disciplinares discurren en medio de una sociedad avasallada y rendida por el mercado, lo cual reclama una reflexión de las acciones del diseño industrial en el curso de la acumulación capitalista, una mirada a la racionalidad instrumental del progreso desde las invenciones socio/técnicas y una postura frente al triunfo -o no- de la razón técnico/práctica sobre la razón sensible. Propuso una visión no tradicional de conceptos como industria y de desarrollo que le apuesta a la defensa por las inter- subjetividades producto de las experiencias estéticas, intelectuales y prácticas, en sintonía con las múltiples mediaciones artefactuales que las soportan.

En general la I Bienal Internacional Tadeísta de Diseño Industrial situó los asuntos disciplinares en lo que puede denominarse un espacio de frontera. Esto se refiere a aceptar que las orientaciones e intereses del diseño industrial se ubican en diferentes fronteras disciplinares que aportan sus problemas, conceptos y métodos de investigación, para fortalecer y dinamizar los procesos de producción y creación en diseño.

Así entonces, la I Bienal motivó nuestro propósito genuino por dinamizar la perspectiva disciplinar en el marco de los cambios acelerados del conocimiento, la diversidad cultural actual y los problemas sociales de una realidad compleja. También nos recordó la oportunidad formativa de algunas figuras académicas para repensar las prácticas educativas contemporáneas del diseño industrial (*workshops*, laboratorios de innovación, exposiciones, panel de discusión, ponencias, salidas de campo). De igual forma rememoramos lo pertinente del conocimiento de los marcos históricos que permitieron la formación de escuelas de diseño, con el propósito de profesionalizar aquello que en un principio parecía ser un oficio. Pero también, y muy importante, la I Bienal nos invitó a reclamar espacios de diálogo abiertos, divergentes, de confrontación permanente sobre el pensamiento relativo a la naturaleza misma del diseño y a los proyectos fruto de los procesos de investigación, creación e innovación.

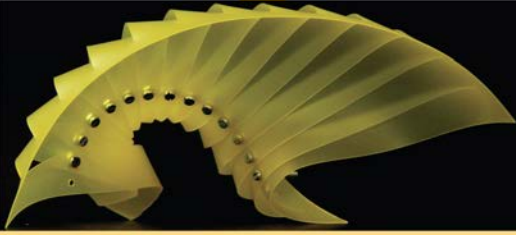
Quedan muchos interrogantes, por ejemplo el estado actual de la disciplina y los lugares de relevancia, pertinencia, trascendencia e innovación social que la validan. Quedan maravillosos disensos sobre el deber ser y lo legítimo del conocimiento en las artes y el diseño. Quedan reflexiones sobre el colonialismo anglosajón y europeo para pensarnos en los espacios de creación; reflexiones frente a lo dominante del mundo contemporáneo y las relaciones que de allí subyacen entre estética y tecnología. También quedan nociones sobre los modelos cognitivos para el desarrollo de los procesos creativos, sobre las conspiraciones del pasado que hoy nos permiten abordar nuestro propio presente, sobre las tentaciones oníricas de la imagen, la reorganización del espacio y las maneras de habitarlo, así como los temores ecológicos suscitados por los procesos del capital económico.


 UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ  
 JORGE TADEO LOZANO  
 www.utadeo.edu.co


 2012


Internacional  
 tadeísta de  
 diseño industrial

# ANDRÉS DE JANÓN



**Conferencia**

JUEVES / SEPTIEMBRE 13 / 9am-12m / SALA OVAL  
 ▶ Form-finding  
 Sistemas, materiales y arquitectura paramétrica: El pabellón PARA-site.


 UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ  
 JORGE TADEO LOZANO  
 www.utadeo.edu.co


 2012


Internacional  
 tadeísta de  
 diseño industrial


# CARMEN GIL VROLIJK



**Conferencia**

MIÉRCOLES / SEPTIEMBRE 12 / 9am-11am / HEMICICLO - BIBLIOTECA  
 ▶ VANITAS LIBELLUM  
 cuerpo, espacio y tecnología


 UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ  
 JORGE TADEO LOZANO  
 www.utadeo.edu.co


 2012

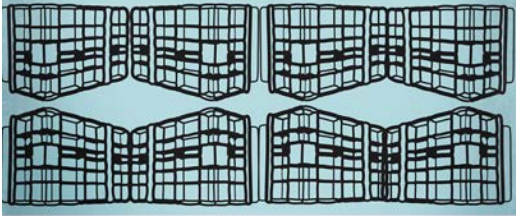
Internacional  
 tadeísta de  
 diseño industrial

10 Y 11 DE SEPTIEMBRE  
 ▶ 6pm - 8pm  
 ▶ Sala Cad-Cam

13 DE SEPTIEMBRE  
 ▶ 4pm - 6pm  
 ▶ Sala Cad-Cam

TALLER CON

# OSCAR MURILLO



**LÓGICA Y  
TÉCNICA**

De la forma:  
 Las posibilidades  
 morfogenéricas de  
 la fabricación general.

**25**  
 CUPOS

Si quieres participar, escribe un correo a  
[biennialdtadeista@utadeo.edu.co](mailto:biennialdtadeista@utadeo.edu.co)

Diseño Catalina Quijano y Juanita Carrillo / UJTL

De otro lado, quedan en la memoria algunos personajes agradecidos, venidos de lugares privilegiados, con perfiles, mágicos librando batallas de pensamiento y creación. Pero principalmente queda el encuentro entre estudiantes, docentes, profesionales, investigadores y empresarios para crear consciencia del capital activo que es el diseño industrial.

Al final solo me resta invitarlos a pensar la I Bienal Internacional Tadeísta de Diseño Industrial desde dos facultades: la de escuchar sin bochorno el lugar común del diseño: el de la materialización plástica de los procesos de comunicación, y la de proponer sin temor el lugar de debate que necesitamos: la calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje contemporáneo del diseño industrial.



# Conversatorios, Charlas, Foros

La interacción con comunidades nacionales e internacionales promueve para los diseñadores industriales tadeístas con diferentes sectores académicos, sociales, culturales y empresariales, interesados en la profesión y sus formas de intervención en la vida contemporánea. A partir de conferencias con ponentes internacionales y nacionales, *workshops* y exposiciones, se identifican las tendencias del diseño contemporáneo desde las perspectivas de desarrollo de producto, los procesos de interacción y las transformaciones de las relaciones del hombre con las formas de vida de nuestra actualidad.

# SmartBird

Desarrollo de Biónica Aplicada - **FESTO**



**40 años** Diseño Industrial  
UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

El SmartBird es una tecnología que se inspira en la gaviota argéntea, que le ha permitido a FESTO descifrar el vuelo de los pájaros. Es un modelo de vuelo ultra-ligero, con cualidades aerodinámicas y agilidad extrema que puede iniciar, volar y aterrizar de forma autónoma.

Presentación: Jueves **3 de abril** de 2014  
Hemiciclo, Biblioteca / 10:00 a.m.  
Demostración de vuelo: 10:30 a.m.

# Vuelo SmartBird

Compañía FESTO

Alemania 2014

En el marco de los 40 años del Programa de Diseño Industrial, la compañía alemana FESTO trajo a nuestras instalaciones el denominado SmartBird, un modelo de vuelo ultraligero pero potente, con excelentes cualidades aerodinámicas y agilidad extrema.

Este artefacto permite descifrar el vuelo de los pájaros, gracias al uso de tecnología biónica, que se inspira en la gaviota argéntea, lo que le permite iniciar, volar y aterrizar de forma autónoma, sin mecanismo de arrastre adicional.

# Terreno de Juego Import-Export

## Carton Plein - Francia 2014

El Programa viene desarrollando de manera activa proyectos vinculados con el espacio público y las intervenciones urbanas. De allí que el colectivo de diseño francés CARON PLEIN, que se ocupa de intervenir espacios urbanos desde la experimentación entre diferentes áreas del conocimiento como la sociología, arquitectura, arte, diseño, entre otras, ofreció una charla y un taller a un grupo de estudiantes, con el propósito de reflexionar y proponer en torno a los usos, recorridos y cartografías en Bogotá.



### Charla Terreno de juego IMPORT-EXPORT

Por **CARTON PLEIN**

CARTON PLEIN es un laboratorio de concepción de espacios públicos, que reúne arquitectas, sociólogos, artistas, jardineros, diseñadores, y cualquier ciudadano interesado en las transformaciones de los espacios públicos. CARTON PLEIN surgió como un colectivo de experimentación, entre estudiantes de arte, urbanismo, arquitectura y diseño, y habitantes, en torno a un espacio abandonado, el predio de una antigua fábrica de cartones, en un barrio popular del centro de Saint-Etienne. Jugar, experimentar, recrear, cambiar los usos, (re)acomodar, etc., son sus lemas.

Programa de Diseño Industrial

**Viernes 14 de marzo de 2014**  
9:00 - 10:30

Salón 407 del Mód. 7A



# Toy Diseñando

## Megabloks - Canada 2013

Las tendencias de diferentes sectores productivos y económicos, en muchos casos se concretan en el trabajo socialmente reconocido de diseñadores industriales y compañías de diseño. La conferencia con el diseñador industrial de juguetes para niños - Jaime Vega- de la compañía canadiense MEGABLOKS, considerada la segunda marca más importante en el sector después de la marca LEGO, convocó a la comunidad académica y en particular a aquellos estudiantes cuyos intereses, bien sea de proyecto de grado, talleres de ruta, o perfiles profesionales en general, estén en la línea del juego, la lúdica, la didáctica y los juguetes.



Conferencia  
"toy diseñando"

D.I. JAIME VEGA - Diseñador de juguetes en Megabloks, Canadá



Martes 12 de Noviembre  
Auditorio 702 módulo 7A  
Hora: 10 a.m

 Diseño Industrial  
UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

# Dream`s Time Capsule

## Suecia 2013

La cápsula de sueños de Frapiccini ha viajado por varios países de Europa y África e hizo su primera parada en nuestro continente, entre el 27 y 28 de agosto de 2013 en la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, para recolectar los testimonios de todos los soñantes tadeístas. Dreams' Time Capsule, es una instalación itinerante realizada por la artista Eva Frapiccini, para el Museo de Arquitectura de Estocolmo, que indaga sobre la memoria colectiva, a través de la recolección de sueños de miles de personas en los cinco continentes.

Esta obra, basada en el concepto de participación pública, es una unidad en forma de bolla, diseñada para viajar por el mundo entero en una maleta y permitir a todo aquel que entre en ella, grabar en audio un sueño que recuerde y que quisiera comprender con la promesa de recuperarlo cinco años después con una búsqueda completa de sus símbolos más significativos.

Dream`s Time Capsule seguirá su periplo por el mundo entero hasta finales de 2014 y cada ciudad participante recibirá su colección de sueños para su conservación.

MARTES 27 AGOSTO 2013 desde las 12m

MIÉRCOLES 28 AGOSTO 2013 desde las 10am

BIBLIOTECA DE LA UJTL

Tadeístas, dejen registrado su sueño...



DREAMS' TIME CAPSULE • EVA FRAPICCINI

Instalación itinerante para el Museo de Arquitectura de Eslovenia que indaga sobre la memoria colectiva, a través de la recolección de sueños de miles de personas en los cinco continentes.

# Tendencias en Automatización y Robótica

FESTO- Alemania 2013

Como parte de las actividades conjuntas entre FESTO y los Programas de Diseño Industrial, Tecnología en Robótica y Automatización Industrial y el Centro de Robótica e Informática (CERI) de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, ofreció la conferencia internacional Tendencias en Automatización y Robótica con el Dr. Theodoros Ktistakis, Director de FESTO para la región América.



Conferencia Internacional

**"Tendencias en Automatización y Robótica"**

Dr. Theodoros Ktistakis  
Festo Alemania  
Regional Manager Sales  
Americas R2

*Innovación y Tecnología*



# Economías Sociales y Solidarias

Francia 2013

Los retos en materia de desarrollo social, competitividad, crecimiento económico y sostenibilidad ambiental son parte de los intereses del diseño contemporáneo y desde luego de las permanentes reflexiones del Programa de Diseño Industrial de la UJTL.



En esta ocasión queremos abrir un espacio de diálogo para discutir entorno a los modelos dominantes de desarrollo socio-económico, el acceso desigual por parte de los productores a las dinámicas del mercado global, así como sobre lo desfavorable de los modelos de distribución y consumo internacional. Estos lugares proponen un terreno fértil para preguntarnos ¿cómo el diseño industrial contribuye al intercambio del desarrollo socio-económico basado en principios éticos, de equidad y respeto?

Bajo tales perspectivas, se hizo la charla Economías Sociales y Solidarias, a cargo de Lucía Amado, representante de la asociación TerraUNA Francia, quien a partir de acciones pedagógicas, sociales y económicas, trabaja a nivel internacional por un comercio justo, ético y solidario como estrategia de desarrollo sostenible.

# Pensamiento Bauhaus

Taller de Interacción / Álvaro Moreno Hoffmann  
2012

Desde una mirada crítica y reflexiva sobre el pensamiento imperante que inspiró la concepción de la escuela de artes y oficios más avanzada de nuestro tiempo, Álvaro Moreno Hoffman, profesor de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Javeriana, propone un recorrido alternativo del quehacer de diseño de la Escuela de la Bauhaus, para descubrir las fuerzas infantiles, góticas, socialistas y cósmicas que aún hoy construyen un puente entre el diseño, las artes y los oficios y que renuevan las interpretaciones sobre los procesos de investigación, creación e innovación.

arqueología de los nuevos conceptos de diseño, artes y oficios

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO  
MÓDULO 7A - SALÓN 702 4:00 PM  
LUNES 29 DE OCTUBRE DE 2012



Taller de Interacción 9 Exploraciones

**pensamiento bauhaus**

*cómo fuerzas infantiles, románticas, góticas, socialistas, subterráneas y cósmicas  
influenciaron la concepción de la escuela de artes y oficios más avanzada de nuestro tiempo*

# BAUHAUS

presenta:  
alvaro moreno hoffmann



# Escuela de Diseño KaosPilots

Desarrollo y Diseño Rápido de Proyectos y Negocios Creativos de Alto Impacto / 2012

Rector Christer Windelov-Lidzelius

La charla sobre desarrollo y diseño rápido de proyectos y negocios creativos de alto impacto dirigida por Christer Windeløv-Lidzelius, principal (rector) y CEO (Director Ejecutivo) de la escuela de diseño de nuevos negocios e innovación social KaosPilots, se enmarca dentro de los propósitos por buscar escenarios no tradicionales que vinculen el ejercicio profesional del diseño industrial.

KaosPilots es una escuela alternativa de diseño de negocios ubicada en Århus, Dinamarca, que fue fundada en 1991 por Uffe Elbaek, actual ministro de cultura de ese país. Desde 2007 fueron incluidos en la lista de las mejores escuela de diseño de negocios e innovación en el mundo que elabora el magazine *BusinnesWeek*; sus egresados, en mayoritario porcentaje se caracterizan por emprender empresas propias exitosas. El modelo KaosPilots, ha sido objeto de atención por parte de autoridades del diseño en el mundo como John Thackara (Holanda), Bruce Mau (Canadá) y MP. Ranjan (India). Actualmente 35 de sus estudiantes de segundo año se encuentran desarrollando en Bogotá su *Outpost 2012*.



Trabajo con proyectos sociales y culturales  
1991

## CHRISTER WINDELOV-LIDZÉLIUS



Rector (Principal)  
Kaos Pilots  
Arhus, Dinamarca



UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ  
JORGE TADEO LOZANO  
[www.utadeo.edu.co](http://www.utadeo.edu.co)



Lunes, Mayo 28  
Aula Máxima  
3:00 p.m.



# Game On Arte en Juego

2013

La licenciada argentina María Luján coordinadora y productora del proyecto: Game On; Arte en Juego, nos ofreció una conferencia relativa a las perspectivas alternativas con relación al juego y a la producción de videojuegos en el mundo, en sintonía con los intereses de las ciencias humanas y del arte. Como referente recomendamos revisar la conferencia de la expositora María Luján en TEDx Río de la Plata: El Arte en Juego. [Http://www.youtube.com/watch?v=MARBCzcO1wg](http://www.youtube.com/watch?v=MARBCzcO1wg)



# María Luján Oulton

El arte en juego

# Invitados Nacionales e Internacionales

Programa de Diseño Industrial Tadeísta



# María Luján

Febrero 2013



## **Argentina**

Licenciada Argentina, Coordinadora y Productora de Game On! El Arte en Juego, estuvo dictando una charla en el Hemiciclo con los estudiantes Tadeístas, presentando tres temas primordiales para los jóvenes: Arte, Ciencia y Video Juegos: "Art- Games Vanguardia del Siglo XXI".

# Dana Morales

Marzo 2014



## Colombia-Estados Unidos

Diseñadora industrial egresada de la Universidad Nacional de Colombia con un Master in Fine Arts-Ceramics de la Universidad Estatal de Nueva York. Su ejercicio profesional se ha dividido entre su trabajo como Senior Designer en Kohler Co ([www.kohler.com](http://www.kohler.com)) y como asesora voluntaria de artesanos a través de SERRV ([www.serrv.org](http://www.serrv.org)), organización sin ánimo de lucro que vincula a artesanos de países en vías de desarrollo con compradores en Estados Unidos. El ejercicio de este servicio, que la ha llevado a trabajar en varios países de América Latina y Asia, le ha proporcionado una interesante visión acerca de la relación entre el diseño y la artesanía.

# Vicente Numpaque

Abril 2014



## **Colombia-Estados Unidos**

Artista conceptual de The Art Department School (TAD). Es un apasionado por la pintura, su trabajo se enfoca en Visual Development y creación de personajes, en donde aporta su visión artística a proyectos nuevos y contribuye con ideas para crear una visión sólida y creativa.

Actualmente director de arte de Insert Coin Animation Studios, Vicente se ha destacado por su participación en series animadas, comerciales, films y cortos animados, con un constante entusiasmo por explorar y experimentar. Junto a Wacom ha realizado varias presentaciones realizando demos y charlas que motivan e inspiran a la creciente demanda de artistas de Latinoamérica.

# Gabriel Vanegas

Marzo 2014



## Colombia-Alemania

En el marco de la celebración de los 40 años de Diseño Industrial, Gabriel Vanegas ofreció una charla en torno a el arte y la historia de los medios de comunicación y la tecnología. En sus palabras que su trabajo inició “explorando de dónde vienen esos cruces en Latinoamérica y luego me di cuenta que yo no podía definir qué es Latinoamérica, así que retomo la conquista y me encuentro con esa historia de la construcción de América y las expediciones botánicas, cuando se trataba de conservar y transmitir la naturaleza o la materia viva, sabiendo que ella era muy efímera y se negaba a ser conservada, y eso está pasando actualmente con el arte y con otras partes del conocimiento que se niegan porque son efímeros y no permanecen en el tiempo”.

Actualmente Gabriel realiza un doctorado en Alemania, en el Instituto de Medios de la Universidad de Arte de Berlín. Trabaja con el reconocido teórico, Siegfried Zielinski, docente en el ámbito de la sociología de los medios en la América precolombina.

# Pablo Arrieta

Abril 2014



## **Colombia-Estados Unidos**

Pablo Arrieta es profesor universitario, columnista, fotógrafo e ilustrador. Arquitecto de profesión, lector y dibujante desde niño, diseñador por vocación, fotógrafo y melómano por obsesión. Ha estado envuelto en el diseño digital y desarrollo Web a partir de 1995, desde Colombia.

Después de ser seleccionado por Macromedia (posteriormente Adobe) y Wacom como su presentador local, ha tenido que estar alrededor de toda Latinoamérica introduciendo a los diseñadores en las últimas herramientas.

# Liliana Rodríguez

Febrero 2013



## Colombia-Inglaterra

Conferencia "Los nuevos productos, interacción y propuesta". Liliana Rodríguez, se define a sí misma como Diseñadora de Experiencia y Servicios con Maestría en Diseño de Interacción de la Domus Academy de Milan; y actual estudiante de doctorado en la Universidad de Loughborough en Leicestershire, Reino Unido.



pro  
yección  
ción



# Proyección Social

Programa de Diseño Industrial Tadeísta

# Convenios

Una de las tareas más significativas en los últimos tiempos ha sido la consolidación de convenios con instituciones de interés para la proyección social en coincidencia con los procesos de investigación, creatividad e innovación. En la actualidad el Programa dinamiza su proceso formativo al vincular en diferentes ambientes de aprendizaje organizaciones, entidades y empresas gubernamentales o no gubernamentales, que promueven el encuentro de estudiantes y profesores con otros actores sociales, quienes desde sus lugares de conocimiento aportan a la consolidación de los proyectos de diseño.

El pilar fundamental de articulación de los proyectos es la Plataforma de Investigación, Creatividad e Innovación la cual tiene como objetivo la organización de las acciones propuestas con aquellos actores sociales externos, y la construcción del sentido académico que se privilegia con estos vínculos en coherencia con el Proyecto Educativo del Programa. Esta plataforma promueve y gestiona actores, recursos y espacios de los proyectos de proyección social, aprobados por el Programa a fin de potenciar el impacto positivo en los entornos sociales, culturales, comerciales, ambientales y empresariales.



Fotografía: Juan José Arango / UJTL

# Vínculos Empresariales e Institucionales

A continuación se destacan algunos de los vínculos empresariales e institucionales más significativos que se promueven desde la Plataforma de Investigación, Creatividad e Innovación, con sus respectivos propósitos y actividades acordes al Proyecto Educativo del Programa.

## Talleres Avanza

INSTITUTO SAN PABLO APÓSTOL (ISPA)

Propósito: 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 efectúan las siguientes actividades:

–Fomentar la investigación, la creatividad y la innovación como componentes básicos 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.

## Taller Vertical PAICMA

PROGRAMA PRESIDENCIAL PARA LA ACCIÓN INTEGRAL CONTRA MINAS ANTIPERSONA (PAICMA)

Propósito: 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, creatividad e innovación en diseño que impactan dinámicas sociales, políticas y económicas.

Diseñar estrategias 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.

## Taller Vertical CODENSA

Propósito: Desarrollar espacios académicos y de consultoría con diferentes integrantes que garantizan tanto proyectos de educación continuada, como resolución de productos relativos al sector energético del país.

## Proyecto Investigación CIREC

Propósito: Desarrollar proyectos académicos que a modo de responsabilidad social contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de personas en situación de discapacidad física.

## Taller Vertical Cadena del Fique

MINISTERIO DE AGRICULTURA (CADENA DEL FIQUE)

Propósito: Mejorar la calidad de vida de los asociados a La Federación Nacional de Cultivadores de Fique y Artesanos de la Cabuya (FENALFIQUE) 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 que favorezcan socialmente la equidad.. Las acciones que desde el Diseño se desarrollen apoyan la cadena productiva y favorecen 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.

## Taller Vertical PROMETEO

UNIVERSIDAD CENTRAL

Propósito: Desarrollar espacios de integración académica entre las dos instituciones a través de la construcción de grupos interdisciplinarios (ingenieros y diseñadores) con el propósito de dar modelos de innovación educativa y profesional al integrar la automatización y la ingeniería robótica a los procesos creativos del diseño industrial.

### **Taller Vertical TITÁN**

TITÁN Manufacturas de Cementos S.A.

Propósito: Apoyar el desarrollo de proyectos aprovechando las diferentes líneas de producto y la extensa trayectoria en el sector de la empresa Manufacturas de cemento TITÁN, considerada en términos de prefabricados en concreto la empresa más representativa a nivel nacional. Las acciones que se desarrollan apoyan y favorecen el ejercicio académico de los estudiantes de diseño y el ejercicio profesional de los egresados en el sector.

### **Taller Workshop AMHSA**

AMHSA Oportunidades para la paz y el desarrollo

Propósito: Desarrollar modelos de emprendimiento para comunidades en situación de vulnerabilidad en localidades en Bogotá identificadas por esta organización. Los proyectos realizados buscan integrar la filosofía de esta Organización no Gubernamental en concordancia con la Misión del Programa de Diseño Industrial en lo que se refiere a desarrollo de país.

### **Talleres Plan Centro**

IDU

Propósito: Vincular a los diseñadores industriales en formación dentro de los propósitos de las entidades públicas a partir de una perspectiva crítica y analítica de la realidad nacional con miras a situar el diseño industrial como una profesión con potencial para la transformación, política, económica y cultural en lo que se refiere a los asuntos distritales y sus respectivos órdenes gubernamentales.

### **Concurso**

SOCODA

Propósito: Utilizar la figura de concursos para el aprovechamiento y transformación de materias primas relacionadas con el sector metalmeccánico.

### **Apoyo Tecnológico**

TECNOPARQUE

Propósito: Articular la red de Tecnoparque Colombia Nodo Bogotá - SENA y el Programa de Diseño Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, en relación complementaria con el plan de estudios, para fortalecer y apoyar proyectos soportados en tecnologías abiertas, libres y de naturaleza colaborativa, al aprovechar 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.

### **Apoyo Tecnológico a Proyectos de Investigación y al Taller VERTICAL PROMETEO**

FESTO

Propósito: Desarrollar proyectos tendientes a la actualización básica sobre las áreas de automatización que maneja Festo: Neumática, Hidráulica, Sensórica y Eléctrica.

### **Proyecto de Investigación / Prácticas Universitarias**

MINISTERIO DE CULTURA

Propósito: Promover la inserción del diseño industrial en los sectores artísticos y culturales del país a través de proyectos de investigación, creatividad e innovación, que garanticen el ejercicio profesional y académico de los diseñadores industriales tadeístas.

### **Proyecto de Investigación / Taller Vertical PROMETEO / Prácticas Universitarias**

TOTTO

Propósito: Desarrollar proyectos de Investigación, Creatividad 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.

### **Prácticas Universitarias / Workshops / Concursos**

#### **DIESTRA**

Propósito: Apoyar procesos de formación de los estudiantes del Programa de Diseño Industrial para su inserción profesional en el diseño, desarrollo, manufactura y logística de soluciones en exhibición, promoción y merchandising

### **Proyecto de Investigación / Taller Vertical / Prácticas Universitarias**

#### **EMPRESA DE ENERGÍA DE CUNDINAMARCA**

Propósito: Desarrollar espacios académicos y de consultoría con diferentes integrantes que garantizan tanto proyectos de Educación continuada, como resolución de productos relativos al sector energético del país.

### **Concurso**

#### **HACEB**

Propósito: Utilizar la figura de concursos para motivar a los estudiantes a que con el ejercicio de su profesión sean completivos en el mercado, en particular con los proyectos relativos al diseño de electrodomésticos.

### **Prácticas Universitarias**

#### **CHAINNAME**

Propósito: Vincular estudiantes en el fortalecimiento y transformación de la estructura productiva de pequeñas y medianas empresas dedicadas al desarrollo y producción industrial.

### **Espacios Llamados Laboratorios de Creación**

#### **FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO**

Propósito: Desarrollar proyectos transdisciplinarios de impacto distrital con énfasis en el encuentro entre arte y ciencia al hacer uso de herramientas de producción y representación propias de las artes y el diseño.

### **Gestión Cultural**

#### **ARTESANÍAS DE COLOMBIA**

Propósito: Integrar las reflexiones sobre cultura material que el Programa de Diseño Industrial examina, con la perspectiva de fortalecer la promoción de la misma y facilitar la pureza en la promoción de los procesos artesanales, por la vía de la gestión cultural, siendo este el único propósito de intervención.

### **Taller Vertical**

#### **IDARTES**

Propósito: A través de la Gerencia de Danza, promover las reflexiones que se hacen en el contexto del diseño de interacción, donde el cuerpo se entiende como insumo para la creación en diseño. Así mismo, el apoyo a los procesos de exhibición y muestra de productos culturales que se sitúan en espacios de promoción y divulgación cultural como la denominada CASONA.

### **Workshop / Teoría de Diseño**

#### **FUNDACIÓN SANAR**

Propósito: Contribuir a las campañas de apoyo a fundaciones dedicadas a la captación de recursos económicos para el tratamiento integral de enfermedades de alto riesgo.



# Foro I

Transformación Social desde el Diseño Industrial  
Enero 2013

## **Panelistas**

D.I. Pablo Calderón: Egresado del Programa de Diseño Industrial de la UJTL, candidato a Maestría en la Design Academy de Eindhoven, Holanda

Msc. Diana Castelblanco: Coordinadora académica y profesora de tiempo completo Programa de Diseño Industrial.

Msc. Edgar Patiño: Profesor de tiempo completo Programa de Diseño Industrial.

Juan Camilo Ruíz: Representante de estudiantes Programa de Diseño Industrial.

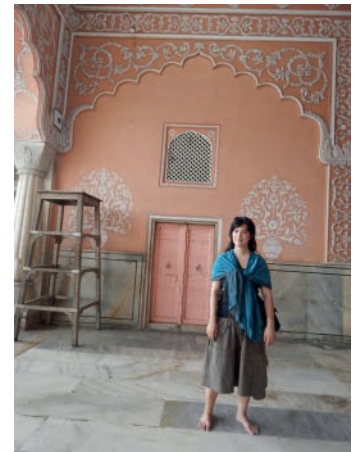


Con este foro buscamos –no sin pretensión-, abrir el diálogo entre actores del Programa de Diseño Industrial de la UJTL sobre una cuestión comúnmente atribuida a profesionales y expertos de las ciencias sociales: la de la transformación social y construcción de una paz sostenible.

### **Perspectivas**

Partimos de la convicción de que el Diseño Industrial es un campo de saberes y prácticas legítimo para construir nuevos conocimientos en la materia. En primer lugar, por los orígenes histórico-políticos de su emergencia y su quehacer constante en la historia de los objetos y sujetos, y, por ende, en los acontecimientos sociales y políticos de las sociedades. En segundo lugar porque reconocemos en la profesión un carácter “trans-campo” fértil para la creación e innovación social, capaz de producir nuevas representaciones individuales y colectivas, y por tanto de contribuir a la formación de programas, movimientos y escenarios encaminados hacia la transformación social. Lo anterior exige aclarar y afirmar una concepción constantemente actualizada de lo que es la praxis del Diseño Industrial frente a los retos actuales de nuestras sociedades.

Texto construido por la profesora Estelle Vanwambeke.



# Foro II

## Inserción Laboral del Diseño Industrial

Enero 2013

### **Panelistas**

D.I. Rodrigo Jiménez: Egresado del Programa de Diseño Industrial de la UJTL, como ejemplo de un caso exitoso en la creación y consolidación de un negocio propio e independiente.

Dr. Diego Jaramillo Restrepo: Profesor Programa de Diseño Industrial.

Ms. Leonel Mendoza Gaitán profesor tiempo completo Programa de Diseño Industrial.

D.I. Renato Amaya Preciado profesor tiempo completo Programa de Diseño Industrial.

Esp. Juan Manuel España Profesor tiempo completo Programa de Diseño Industrial y

Profesor Edward Barragán Coordinadores del Taller Vertical con el Ministerio de Agricultura.

### **Perspectivas**

La mirada tradicional y por demás paradigmática supone que la academia debe poner a disposición del estudiante recursos conceptuales y técnicos que le permitan el ingreso a un mercado de trabajo; pero también es cierto que dichos recursos no solo deben estar

en función del estado actual del mercado, sino que deben permitir al estudiante transformar la realidad y las circunstancias del mismo sector empresarial, con el fin de ampliar sus propios escenarios laborales, así como de intervenir en el cambio global del mercado.

Si bien es cierto que esa ausencia de diseñadores en las empresas nacionales también responde al desconocimiento que tiene el estudiante sobre muchas de las dinámicas productivas del sector empresarial, resulta muy discutible que se imponga una relación de correspondencia total entre la demanda del entorno económico y laboral y la oferta pedagógica, tal como lo reclama en la actualidad la racionalidad liberal. La mercantilización del aprendizaje y del conocimiento (el famoso tópico de ¿para qué sirve?) reduce la experiencia formativa a un conjunto de recetas que condenan al diseño a un estatuto de oficio menor, que por demás solo pide a su enseñanza, aproximaciones tecnocráticas.

La alta demanda laboral contrastada con la poca oferta, obliga a las universidades a replantear los escenarios del ejercicio profesional del diseñador y a abrir espacios de ensamble entre las industrias locales y globales, con la producción de conocimientos que le permitan al estudiante ingresar a la dinámica industrial, pero también que le permitan, una vez adentro, modificarla.

# 1º Debate Componente Proyección Social

Febrero 2013

El componente de Proyección Social invitó a todos los profesores tiempo completo al 1º Debate de Proyección Social, cuyo propósito fue el fortalecimiento del documento de lineamientos y mecanismos de proyección social y extensión.

Buscando exponer y condensar una postura del componente frente conceptos de vital relevancia, se diseñó un modelo de trabajo en el que se discutió de manera específica cada concepto, y que permitió la construcción del significado, alcances y retos de cada uno, con la activa participación de los asistentes.

# Economías Sociales y Solidarias

Febrero 2013

Los retos en materia de desarrollo social, competitividad, crecimiento económico y sostenibilidad ambiental, son parte de los intereses del diseño contemporáneo y desde luego de las permanentes reflexiones del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

En esta ocasión abrimos un espacio de diálogo para discutir en torno a los modelos dominantes de desarrollo socio-económico, el acceso desigual por parte de los productores a las dinámicas del mercado global, y las nefastas consecuencias del mismo en lo social, económico y cultural.

Estos lugares proponen un terreno fértil para preguntarnos ¿cómo el diseño industrial contribuye a la construcción y/o consolidación de modelos alternativos de desarrollo socio-económico, basados en principios éticos, de equidad, respeto y justicia?

Bajo tales perspectivas, se dio la charla Economías Sociales y Solidarias, a cargo de Lucía Amado, representante de la asociación TerraUNA Francia, quien a partir de acciones pedagógicas, sociales y económicas, trabaja a nivel internacional por un comercio responsable, ético y solidario como estrategia de desarrollo sostenible. [Prof. Estelle Vanwambeke]

# Estrategias del Diseño Industrial para el Desarrollo del Sector Artesanal

Julio 2012

Con el interés de fortalecer los vínculos de la comunidad académica del Programa de Diseño Industrial con entidades del sector público y sus instituciones adscritas, y de reconocer posibilidades de acción del diseño en el sector artesanal y rural del país, se ofreció esta charla junto con la entidad Artesanías de Colombia.

# TEDx LaCabrera

2013

AHMSA, organización sin ánimo de lucro, que trabaja en crear oportunidades para la paz y el desarrollo en comunidades marginadas a través del apoyo a empresas inclusivas con las cuales se pretende promover oportunidades económicamente sostenibles y equitativas.

AHMSA, junto con cuatro instituciones: Somos Más, Bavaria, TED, Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, invitaron al Programa de Diseño Industrial a ser parte de un importante proyecto de emprendimiento para población en situación de vulnerabilidad.

El diseñador industrial Sebastián Chávez, egresado del Programa de Diseño Industrial, quien es actualmente el Coordinador de Innovación Social de Ahmsa, propone que desde el Programa se desarrollen proyectos conjuntos en investigación e innovación social





Visita a Altos de Cazucá / TEDx LaCabrera

# 1º Laboratorio de Creación para la Construcción de Paz

Marzo 2013

En el marco de la Semana de la Paz que tuvo lugar entre el 11 y el 14 de marzo, el Programa de Diseño Industrial, en alianza con el programa Creativa-MENTE en lo SOCIAL del Centro de Arte y Cultura, y el Observatorio de Construcción de Paz, organizaron el 1er Laboratorio de Creación para la Construcción de Paz.

El Laboratorio busca reunir a profesionales y estudiantes de diseño industrial y otros campos de saberes comprometidos(as) con la innovación social, para explorar de manera colaborativa nuevas vías de construir paz, con base en un diálogo multi y transdisciplinar, altamente crítico y creativo.

El Programa de Diseño Industrial en constante búsqueda por formar a ciudadanas y ciudadanos críticos y propositivos, así como contribuir a la construcción de nuevos conocimientos y prácticas en torno a problemas y fenómenos contemporáneos de nuestra sociedad, desde su quehacer disciplinario considera que es hora de reflexionar en torno a una cuestión tan cotidiana como compleja como lo es la construcción de una paz sostenible basada en los enfoques de Derechos Humanos y no-violencia. Para tal fin reconoce que frente a la complejización de las múltiples violencias, el diseño industrial puede ofrecer novedosos caminos de análisis y creación para contribuir con co-responsabilidad e innovación a las acciones emprendidas por actores de otros sectores en torno a la construcción de paz.

La apertura del Laboratorio se hizo con la charla-taller sobre no-violencia a cargo de Joelle Golmann\* (Peaceworks Sweden) invitada de Suecia por parte del Programa de Diseño Industrial. Joelle -politóloga de profesión- lleva 5 años trabajando como directora de PeaceWorks, una ONG Sueca de y para jóvenes fundada en 1974, cuya visión se centra en la construcción de un mundo sostenible y en paz, donde las y los jóvenes sean miembros activos de la sociedad civil. Esta sociedad estaría caracterizada por la paz y el desarrollo sostenible, donde la justicia global y la solidaridad se encuentren por encima y más allá de los límites financieros, sociales, culturales y nacionales.

# Programa Presidencial para la Acción Integral Contra Minas

PAICMA - Octubre 2012

Con el propósito de abrir espacios de discusión relativos a los procesos de investigación, creatividad e innovación en diseño que impacten dinámicas sociales, políticas y económicas, consideramos oportuno reconocer posibles vínculos entre el Programa de Diseño Industrial y organizaciones estatales que se ocupan del desarrollo de planes, programas y proyectos relativos a la restitución de los derechos humanos.

La presentación del Programa Presidencial para la Acción Integral contra Minas (PAICMA), responsable de la coordinación y regulación de la Acción Integral contra Minas Antipersonal (AICMA) mostró las estrategias del Programa 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 demandan el cumplimiento del tratado de Ottawa.

Este espacio fue propicio para construir un primer diálogo en torno a las perspectivas del diseño industrial en el marco del conflicto armado en Colombia, lo cual supone un ejercicio riguroso que amerita nuevos espacios de discusión y la participación multidisciplinar.

# Políticas Sectoriales en Procesos y Cadenas Productivas del Sector Agropecuario

Julio 2012

Estas charlas fueron parte de un ciclo de conferencias que convocaron a los diseñadores industriales cuyo énfasis profesional estuviera cercano al sector Artesanal. Estudiantes, profesores y egresados tuvieron la oportunidad de escuchar y compartir con delegados de entidades como Artesanías de Colombia, el Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural y el Sena, en torno a las posibilidades de investigación, innovación y creación en el sector artesanal y manufacturero como parte de las propuestas de desarrollo social y económico del país. Fruto de estos primeros encuentros, hoy el Programa de Diseño Industrial cuenta con uno de los espacios académicos más valorados y preciados por la comunidad: Taller Vertical CADEFIQUE.



Universidad de Bogotá  
JORGE TADEO LOZANO  
www.udebogota.edu.co

## ESTRATEGIAS DE DISEÑO INDUSTRIAL PARA EL DESARROLLO DEL SECTOR ARTESANAL

Invita el programa de Diseño Industrial Tadeista y Artesanías de Colombia

DI Ricardo Durán y DI Edward Barragán  
Miércoles, julio 18 de 2012 / 9:00 a.m.  
Hemiciclo Biblioteca, UTL



CONCURSO INTERNACIONAL DE DISEÑO  
Diseño con identidad sostenible

TRAZA  
ARTESANAL  
2012

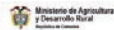


Universidad de Bogotá  
JORGE TADEO LOZANO  
www.udebogota.edu.co

## POLÍTICAS SECTORIALES EN PROCESOS Y CADENAS PRODUCTIVAS DEL SECTOR AGROPECUARIO

El diseño industrial como estrategia para propiciar la modernización  
y diversificación productiva del sector agropecuario

Invita el programa de Diseño Industrial Tadeista y el Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural  
a través de la Cadena Productiva del Figue y la Cadena Equina, Asnal y Mular.



Jueves, julio 26 de 2012 / 8:30 a.m.  
Hemiciclo Biblioteca, UTL

DISEÑO Y CREACIÓN EN EL SECTOR ARTESANAL  
Programa de Diseño Industrial

TALLER  
VERTICAL  
2012-3



# Economía Política en Relación con el Diseño

Marzo 2011

El propósito de este conversatorio fue debatir académicamente sobre las interrelaciones del Diseño y la Economía además de favorecer un espacio de diálogo entre especialistas e interesados y los estudiantes de diseño industrial. En esta ocasión se intentó en primer lugar pensar de manera introductoria, cómo se dan las ideas económicas en el pensamiento de los diseñadores y, en segunda instancia, se procuró tratar las complicadas relaciones del diseño actual y el posible papel de un país como Colombia en la dinámica globalizadora propia del mundo contemporáneo.

## **El problema a debatir**

Dentro de ese panorama económico, el diseño industrial en Colombia, como en la mayoría de los países periféricos, se ha desarrollado en medio de grandes dificultades, muchas de las cuales han sido producto de las escalas de producción y de la cultura muy “conservadora” de escaso riesgo e inversión hacia la novedad y la innovación por parte de su sector productivo.  
[Profesor Orlando Durán]

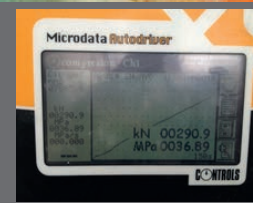


# Taller Avanza

ISPA Instituto San Pablo Apóstol



# Talleres Verticales



# TALLER VERTICAL CULTURA Y CUERPO

DISEÑO DE INTERACCIÓN PARA ACTOS ESCÉNICOS

## DE-LI-R-A-R

ARTISTA: ESTEFANIA RAMÍREZ

Laura Blanco  
Sebastián Palacios

Diego García  
Diego Quecano  
Salomé Betancourt

David Gómez  
Laura Baratto  
Sebastián Cuacalí  
Carolina Aguinaga

## WARRIOR'S LIGHT

ARTISTA: JHON QUINCHE/BRAYAN CRUZ

Melissa Mora  
Paula Barrios  
Alejandra Martínez

## THE SPIDER'S DANCE

ARTISTA: JUAN DAVID JURADO

## RE - ACCIÓN

ARTISTAS: Gabriel Gómez / José Martínez /  
Diego Fajardo / Felipe Ortíz / Jhon Quínche

Carrera 20 # 71-22  
17 Mayo de 2014  
8:00pm

ESPECIALES AGRADECIMIENTOS A TODO EL EQUIPO DE LA GATA CIRKO POR HACER POSIBLE ESTE PROYECTO.

Felipe Ortíz / Luisa Montoya / Estefanía Ramírez / Juan David Jurado / Jhon Quínche / Brayan Cruz / Gabriel Gómez / José Martínez / Diego Fajardo

Profesores a cargo: Catalina Quijano / Marcelo Rueda

Diseño desarrollado por: Salomé Betancourt-U





**imaginarios 5**



**UTADEO**

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO