



Es posible que el usuario tenga que instalar Acrobat en sus diferentes dispositivos para disfrutar al máximo de la interactividad del PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la página oficial de [Adobe](#).

[Contenido](#) [Ver Más](#) [Enlaces](#) [Video](#)

Rev. MasD, ISSN: 2027-095X (En línea),
Vol. 9, N.º16, Jul. - Dic. 2015
Bogotá, D.C., Colombia





Revista Digital de Diseño

MasD, ISSN: 2027-095X (En línea)

Vol. 9, N.º 16,
Jul. - Dic. 2015

Bogotá, D.C., Colombia, [pp. 1 - 129]



**UNIVERSIDAD
EL BOSQUE**

FACULTAD DE DISEÑO, IMAGEN
Y COMUNICACIÓN



Periodicidad semestral
Info. general editormasd@unbosque.edu.co
Correspondencia editormasd@unbosque.edu.co
Dirección postal Universidad El Bosque,
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Tél.: (+57 1) 648 90 00 ext.: 1133
Av. Cra. 9 N.º 131 A - 02, Bloque F, 3º piso,
Bogotá D.C., Colombia

Miembros en



International Council
of Societies of Industrial Design
A Partner of the International
Design Alliance



MasD Revista Digital de Diseño es una publicación seriada semestral, editada por la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque. Las opiniones expresadas por los autores no corresponden necesariamente con las de la Revista, Facultad o Universidad.



Los contenidos de la revista pueden reproducirse y distribuirse con las restricciones definidas por la Licencia **CREATIVE COMMONS** Atribución-NoComercial-CompartirIgual 2.5 Colombia (CC BY-NC-SA 2.5 CO).

Universidad El Bosque

Directivas Dr. Rafael Sánchez París
Rector

Dra. María Clara Rangel Galvis
Vicerrectora Académica

Dr. Francisco José Falla Carrasco
Vicerrector Administrativo

Dr. Miguel Otero Cadena
Vicerrector de Investigaciones

Dr. Luis Arturo Rodríguez B.
Secretario General

MasD, Revista Digital de Diseño

Dirección General Juan Pablo Salcedo Obregón, D.I., M.A.
Decano, Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación

Comité Editorial Tania Delgado Barón, D.I./Ph.D.
(Colombia), Universidad El Bosque.

Adriana Gómez López, Ph.D.
(Colombia), Universidad de Caldas.

Mauricio Mejía, D.I./Ph.D.
(Colombia), Universidad de Caldas.

Raúl Domínguez, Ph.D.
(Colombia), Universidad Pontificia Bolivariana.

Comité científico Carmen Lucía Vargas Mayo, D.I.
Fabían Herrera Cáceres, D.I./M.A.

Leonardo Morales, D.I./M.Sc.

Felipe Ramírez Gil, D.I./M.Sc.

Jorge Barriga Monroy, D.I./Ph.D.

Melissa Ballesteros Mejía, D.I./M.A.

Laura Martínez Zuluaga, D.I./M.A.

Editor Fabio Andrés Vinasco Ñ., Arq., M.A.

Centro de Diseño y Comunicación
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación.

Coordinación Medios Virtuales
Ángela María Cañón Piñeros. D.G./M.A.

Diseño F. Alexander Castañeda D., D.G.

Diagramación Sergio Cabrera, D.G.

Ilustración Portada, Katherine Varela Prieto

Índice

Diseño y Comunicación	Editorial
2-3	
Diseño de orientación gráfica en el museo: usuarios, interfaz y experiencia	Investigación MasD
<i>Graphic design guidance in the museum: users, interface and experience</i>	
Fabio Nelson Rodríguez Díaz	
6-29	
El diagrama, método del diseño entre el dibujo, la pintura, el cine y la informática	
<i>Diagram, a design method between drawing, painting, cinematography and informatics.</i>	
Oscar Mauricio Pérez	
30-49	
Hacia un hábitat virtual; Presencias y ausencias en el espacio doméstico contemporáneo	
<i>Towards a virtual habitat; Presences and absences at the contemporary domestic space</i>	
Andrés Colorado Giraldo	
50-59	
El impacto de los dispositivos móviles en las actividades asociadas al taller de diseño	
<i>How can mobile devices be used in the design studio to enhance learning and teaching?</i>	
Ricardo Falchi	
60-77	
Branding y gestión de marca, una aproximación a la situación de la gestión estratégica de marca en España	
<i>Branding and brand management, an approach to the situation of strategic brand management in Spain</i>	
Santiago Mayorga Escalada	
78-91	
La resignificación de la marca a través de la alteración de su contexto	
<i>The redefinition of the brand through altering its context</i>	
Alexander Castañeda Duitama	
92-101	
Obsolescencia programada como fenómeno cultural real	Diseño U. El Bosque
<i>Programmed Obsolescence as an actual cultural phenomenon</i>	
Liliana Karina Niño Rubio	
104-109	
La complementariedad de la razón	
<i>The complementarity of reason</i>	
María Nathalia Romero Espinel	
110-115	
El hombre y el objeto	
<i>Men and object</i>	
Andrés Hurtado	
116-121	
Valorar el diseño	Tribuna
<i>Appraise design</i>	
David Jáuregui	
124-127	



mas D
Revista Digital de Diseño
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Universidad El Bosque



Editorial

www.masd.unbosque.edu.co

Diseño y Comunicación

La comunicación es un elemento fundamental de la cultura humana. A través de ella se transmiten los conocimientos acumulados, se interpreta el contexto y se toman las decisiones que guían nuestras vidas. Si bien el lenguaje hablado (o su transcripción gráfica en forma de escritura) ha sido el mecanismo principal de la comunicación, asistimos a un incremento de formas no verbales, de múltiples medios, utilizando la experiencia como guía de interpretación.

En el campo del diseño, al relacionarse con un objeto los usuarios crean interpretaciones basadas en su forma y funcionalidad, o en respuestas más complejas que incorporan valoraciones, juicios y asociaciones culturales. La ausencia de un emisor que ayude a interpretar el mensaje realza la importancia de las características sensibles del propio objeto.

Todos los objetos son interpretados y, por tanto, comunican, pero algunos de ellos están especialmente diseñados para la comunicación, se trata de un complejo campo que a menudo nos ha hecho sentir que 'todo es información', si bien esta afirmación se encuentra en entredicho.

La comunicación a través del producto puede lograrse de diversas maneras: empleando un lenguaje que los consumidores puedan leer, formando parte del sistema de signos en el cual el consumidor construye significados, comportándose como instrumento de persuasión y argumentación, como componente social de interacción, o como mensaje o medio en el proceso de comunicación entre emisor

y receptor, perspectivas complementarias que se enriquecen. Aunque siempre se diseña con la intención de producir una cierta respuesta, el producto existe independientemente de su creador, y el consumidor debe interpretarlo sin tener un acceso directo a sus intenciones, sin poder negociar o aclarar sus comprensiones con él. Por tanto, el diseño se puede plantear como un proceso de comunicación mediada, y los productos como un medio de comunicación, aunque sea prácticamente imposible separar el medio del mensaje.

En este número monográfico la revista MasD quiso enfocarse en la relación entre el diseño y la comunicación pero, ante todo, en los procesos de diseño entendidos desde la comunicación. Desde luego es un ámbito muy amplio, del que podría hacerse un listado de múltiples campos donde se hace evidente la importancia de esta relación. Sin duda el diseño gráfico se ha enfocado desde siempre al ámbito de la comunicación en su formato más clásico, el bidimensional, pero también la escenografía o la museografía son ejemplos válidos del diseño de elementos tridimensionales para la comunicación. En dicho campo extenso, no podemos olvidar que tanto la arquitectura como el urbanismo son la escenografía que envuelve gran parte de nuestras vidas como telón de fondo fundamental de la comunicación humana, o que en el extenso campo de las artes plásticas comunicar implica tantas dimensiones como obras y espectadores hay.

Al hablar del diseño como mediador, podemos hacer otra clasificación en función del tipo de emisor o contenido, hablaríamos entonces de imagen corporativa, publicidad, comunicación social, divulgación científico – técnica, sin olvidar el campo extenso de la educación y la cultura. Las nuevas tecnologías de la comunicación han supuesto una explosión de posibilidades audiovisuales que se suman al tradicional lenguaje escrito, un territorio que apenas empieza a explorarse.

Presentamos un número que permite, a través de artículos que parten de investigaciones en el tema, tesis de posgrado, trabajos en clase y opiniones como esta, construirnos un marco de aproximación al complejo problema de comunicarnos, de construir escenarios, de fomentar el diálogo.

Es posible que el usuario tenga que instalar Acrobat en sus diferentes dispositivos para disfrutar al máximo de la interactividad del PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la página oficial de [Adobe](#).



Investigación MasD



En esta sección se publican artículos referidos a investigaciones, indagaciones, problemas en el ámbito del diseño, la imagen, la comunicación, las Industrias Culturales y Creativas, así como procesos de enseñanza / aprendizaje en dichas áreas, siendo su énfasis la publicación de resultados originales de investigación e innovación en la disciplina del diseño en general, donde se problematice, analicen, sistematicen e integren conocimientos específicos del diseño con problemas de nuestro contexto, promoviendo el trabajo interdisciplinar, transdisciplinar y las repercusiones directas que estos tienen en la vida de las comunidades.

MasD, Revista Digital de Diseño,
ISSN 2027-095X, Vol. 9, N.º 16, Ene. - Jun., 2015





🌀 Peter Eisenman, *Virtual Plan, Virtual House, Berlin, Germany, 1997*
Detalle Imagen, The Diagrams of Architecture, Eisenman Architects, p.92



El diagrama, método del diseño entre el dibujo, la pintura, el cine y la informática

Diagram, a design method between drawing, painting, cinematography and informatics.

Pérez, O. (2015). *El diagrama, método del diseño entre el dibujo, la pintura, el cine y la informática*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N.º 16 Ene. - Jun. 2015. 30-49

Recibido: 14-03-2015
Aprobado: 14-06-2015

Resumen

El artículo presenta una aproximación en diversas dimensiones a la idea de diagrama como proceso que señala el camino entre etapas del proceso de diseño, señalando el campo abierto en la historia del mismo por el papel que cumpliera en diferentes momentos de la historia.

Desde una perspectiva hermenéutica – interpretativa, busca dar herramientas que permitan utilizar el diagrama como modelo para la producción de objetos de cultura, mediando entre la virtualidad de lo pensado y la concreción de lo realizado en diseño.

En esta perspectiva, concluye con una propuesta pedagógica para la inclusión del diagrama en procesos de enseñanza – aprendizaje.

Palabras clave: pedagogía, diseño, diagrama, dibujo, procesos de diseño.

Abstract

This paper presents an approach to the various dimensions behind the idea of diagram as a process that points the way between phases of the design process, pointing an open road through its own history built by its role at different eras.

From a hermeneutic – interpretative perspective, seeks to give tools that allows its use as a model for the production of culture objects, mediating between the virtuality of what is thought and the concreteness of what is made in design.

On this perspective, the article concludes with a pedagogic proposal for the inclusion of the diagram in learning processes.

Keywords: pedagogy, design, diagram, drawing, design process.



1. Introducción

La investigación: **Diseño Diagramático enfocado a estrategias proyectuales en arquitectura**, realizada desde el año 2013, ha permitido delimitar este modelo conceptual que toma forma desde la concepción del diagrama como un instrumento de traducción entre el espacio mental del diseñador y sus escenarios proyectuales. Si bien el concepto mismo ha ido variando con los diversos momentos investigativos, el fin de estos ha sido la elaboración de un modelo que sirva para entender el diagrama desde perspectivas prácticas en el proceso de diseño, iniciando con una perspectiva histórica para llegar a una relación que, si bien puede coincidir con la planteada por Peter Eisenman y los tres momentos de anterioridad, interioridad y exterioridad de los procesos, esta búsqueda ha permitido delimitar el diagrama como instrumento de organización del pensamiento en procesos complejos, caracterizando la notación geométrica como una constante para el abordaje de procesos de trabajo con las materialidades, más densas y estancas en el tiempo.

Coinciden entonces en este proceso momentos relacionados con las artes plásticas, la presencia del lenguaje pictórico en la generación de cultura material, así como con la manera en que nuestro lenguaje como diseñadores ha cambiado la idea originaria del diagrama y de nuestra especificidad técnica como creadores de dichos objetos y hacedores (makers) de objetos de uso.

2. Diagrama

El diagrama como herramienta busca crear un orden virtual, la arquitectura como diagrama busca ordenar el mundo del hombre. En el campo de la arquitectura, el monumento tuvo, por ejemplo, una doble función de estructurar el territorio y a la vez desplegar la historia humana; diagramas en cuatro dimensiones como bien señala Mark García, surgen señalando nuestra relación con el tiempo, como síntesis de un ser y su cosmovisión.



En esta dirección podemos precisar que el diagrama se mueve entre dimensiones temporales y espaciales, entre la virtualidad de lo soñado (expresado en el símbolo) y la materialidad concreta del objeto realizado, representando espacialmente ideas o conjuntos de ideas.

En la arquitectura, es el momento en que se inscribe como fisura entre el espacio mental y el edificio; así, podemos habitar una idea en el mismo sentido en que la arquitectura, y muchos objetos que señalan nuestro ser en el mundo, dejan entrever esa estructura interna que surge como una raíz del pensamiento, en los complejos procesos que van del analizar al proyectar, y se estructuran al comunicar.

Es una peculiaridad de nuestro idioma que, según la Real Academia Española, se define al diagrama como *un dibujo geométrico que sirve para demostrar, resolver, representar, en el que se muestran relaciones; la realidad fáctica tras la definición expresa su función demostrativa sobre hechos determinados, la noción base del método*. El diagrama busca esa rasgadura del sentido en que un problema aún no expresado por el lenguaje, que aborda espacialmente desde su definición por confrontación de sus elementos, por nuestra tendencia a las clasificaciones, a la jerarquización y la definición de nuestro pensamiento.

Mirar el diseño desde el diagrama da la posibilidad de tomar uno o varios puntos de vista como momento de partida; si bien en un edificio la mirada se enfoca en el enunciar la proposición que resuelve un problema de habitabilidad humana, la arquitectura como arte tiene un programa paralelo, el proyecto de arquitectura propone una constelación de ideas, y al interior de ésta establece relaciones entre sus partes, propone diversos cálculos para un fin particular. Las tesis arquitectónicas se comprueban con el tiempo, un parámetro de crítica se da a partir de su adaptabilidad a los cambiantes contextos espaciales, sociales, y económicos.

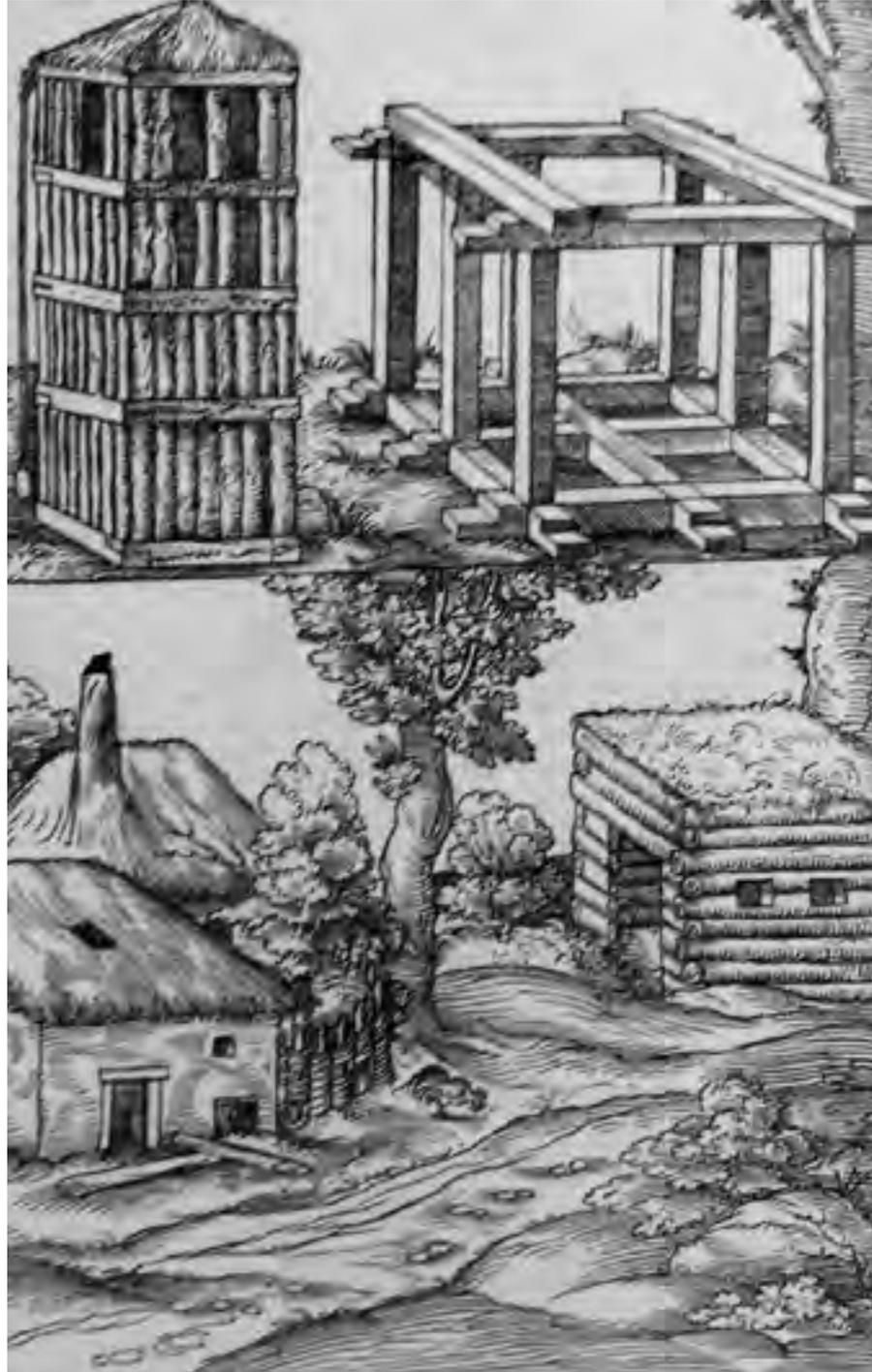
En la transmisión del proyecto el diagrama ejerce este poder traductor que se desplaza de lo concreto al campo de las ideas abriendo un espacio conceptual que, expresado de manera gráfica, posibilita la síntesis de aspectos que influyen en la situación determinada, una visión prospectiva que también hace posible generar un marco general de pre emplazamiento de la obra en un medio concreto, la representación gráfica.

3. Dibujo y diagrama

El fin de la relación entre dibujo y proceso de diseño quizá tenga que ver con la búsqueda de un origen mítico para las disciplinas basadas en el hacer como la arquitectura o el diseño industrial; el énfasis dado a las ciencias geométricas como base de la triple operación modelar, moldear, modular (que en 2007 estableciera Delleuze en su *Pintura, el concepto de diagrama*) se vuelve base de la construcción de sentido implícita en el diseño, ocupando un lugar central en la transmisión de las operaciones formales realizadas a la materia.

En este sentido podríamos releer la configuración del espacio mental abierto por el diagrama desde la lectura que hiciera David Consuegra (1992) del cuadrado como logro humano que, sin encontrarse directamente en la naturaleza surge,

(...) a partir de la observación de las proporciones de su propio cuerpo y de las constantes que se dan en el crecimiento de algunos organismos.... Son precisamente estas observaciones las que le han proporcionado tales relaciones geométricas como la proporción aurea, la espiral logarítmica o la espiral de Fibonacci.



🌀 Vitrubio Alemán 1548 Cabaña primitiva. Primeros edificios en madera por habitantes de las Cólquides. Según edición de Vitrubio Cesariano. Vitrubio Alemán 1548 Walther Rivius

Las operaciones abiertas por el diagrama reencuentran al hombre con la estrecha relación que guardan con las medidas humanas, desde los tratados de arquitectura a la creación implícita en el diseño de los objetos del entorno, el hombre se reencuentra con su propia corporalidad a través de la idealización implícita en el uso de la geometría asociada a la proporción, relacionando su cuerpo con la naturaleza, y así mismo relacionando la geometría con el universo, finalmente llegando a nociones de armonía como el canon.

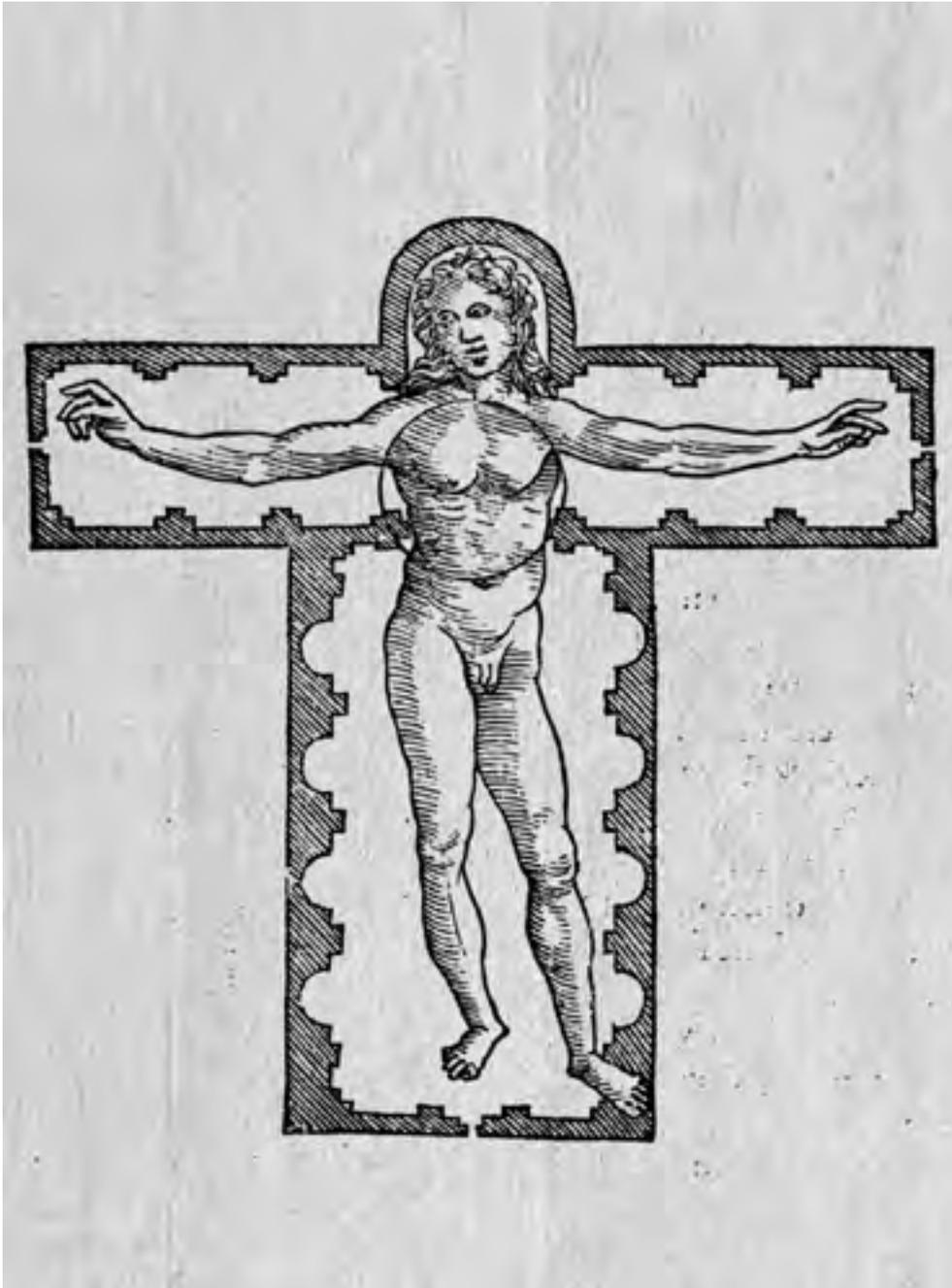
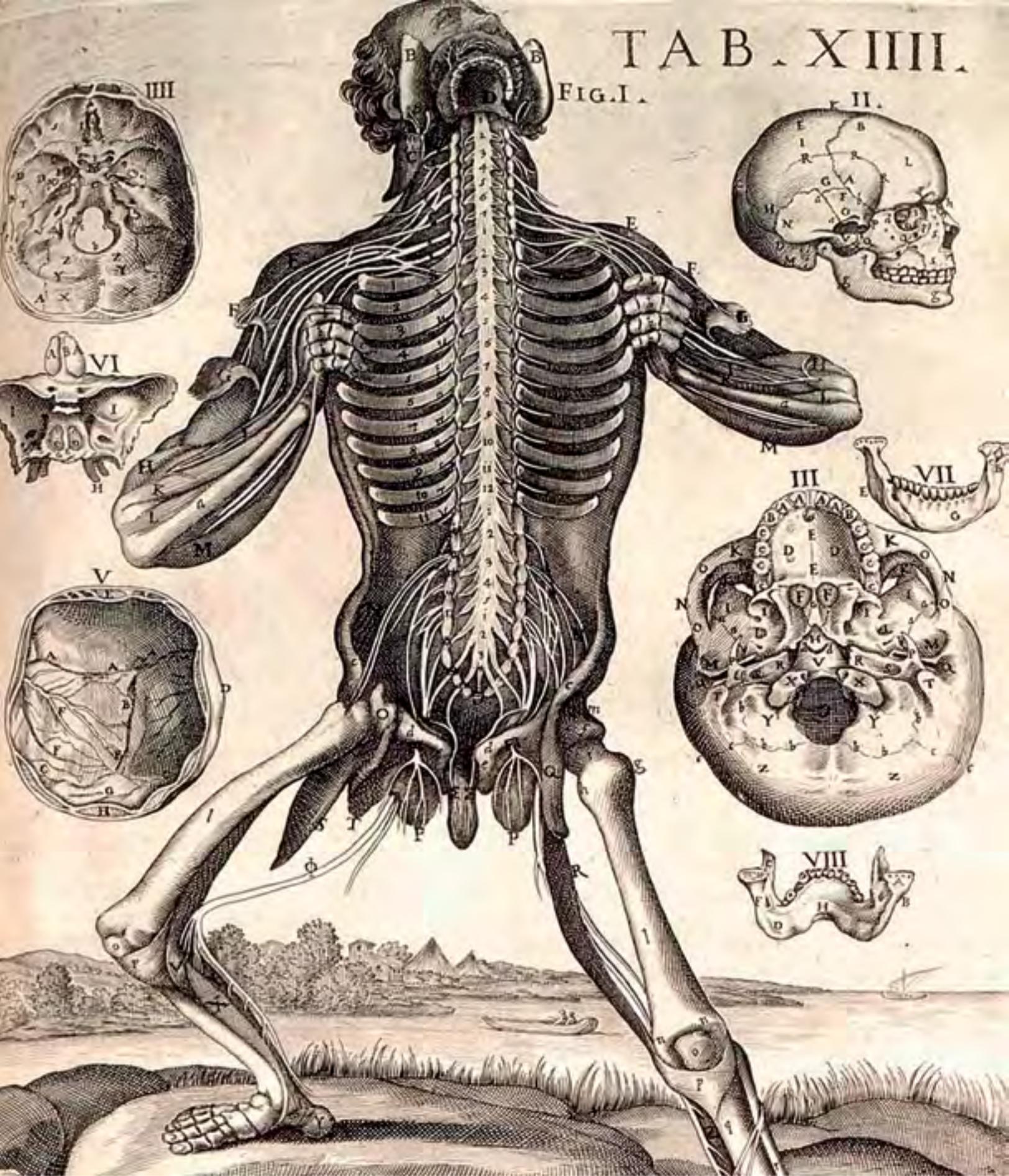


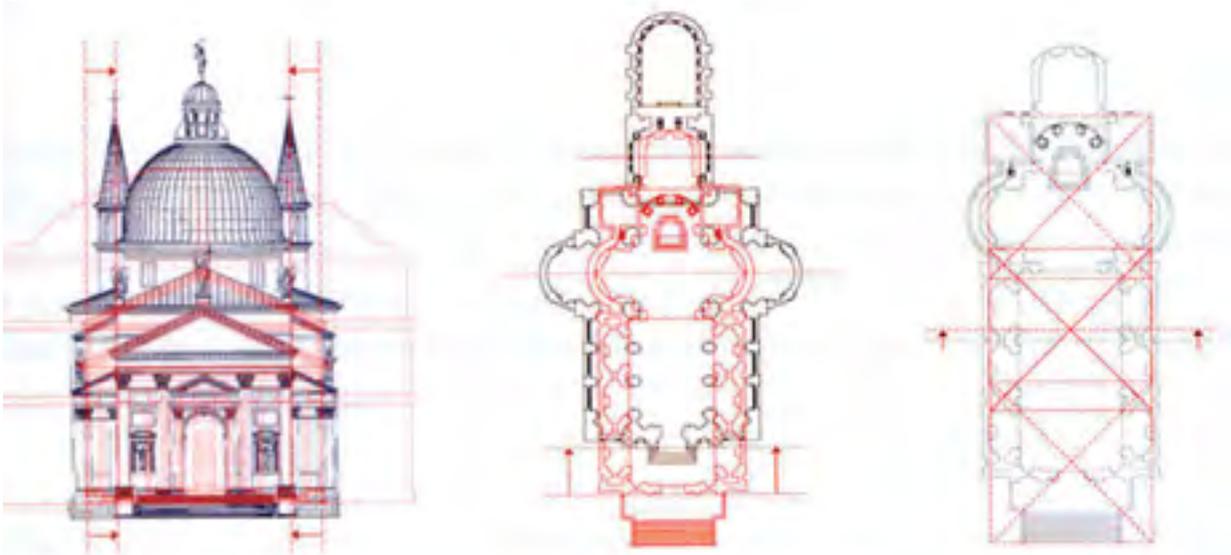
Figura de proporciones Los cuatro primeros libros de arquitectura Pietro Cataneo 1554.

TAB. XIII.

FIG. I.



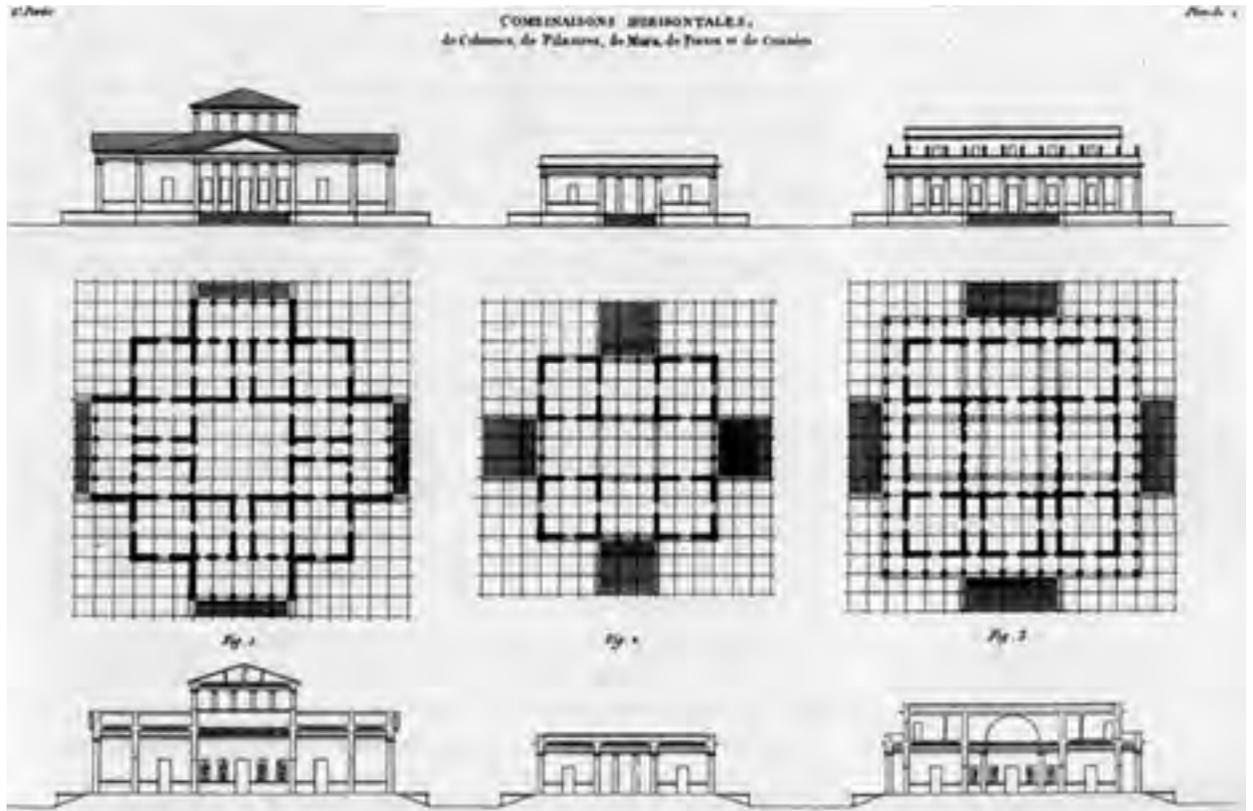
Dibujo y redibujo se convirtieron en herramientas para el análisis de la arquitectura, como bien ha enunciado Peter Eisenman (1999) en sus escritos sobre la lectura crítica de las ruinas durante el Renacimiento. Palladio y Serlio despliegan este espacio mental que hemos planteado en la idea de Villa, bien sea de manera explícita, con el traslado de elementos 'momificados' del pasado romano, bien sea implícitamente a través de las notaciones de dimensiones que acompañaban sus proyectos. Estas anotaciones marginales, si bien no correspondían a los proyectos, señalan esta noción de una villa ideal oculta tras la villa construida.



Peter Eisenman. *Diagrams of Anteriority*, 1982. Diagramas analíticos de la Iglesia de Redeember, de Andrea Palladio, Venecia, Italia.

El proceso de calco y dibujo de los edificios de la antigüedad, del cual se encuentran rastros en obras de arquitectos del siglo XX como Le Corbusier, representa para Eisenman una síntesis de carácter proyectual con la cual se traducen elementos analíticos de la composición a proporciones y elementos de diseños contemporáneos.

Para Patrik Schumacher, esta idea estaría presente en el *Compendio de lecciones de arquitectura* de Jean Nicolas-Louis Durand como una mecánica de composición cuya finalidad es la eficiencia en los procesos de diseño. Esta propuesta de series de elementos básicos y sus posibilidades combinatorias para organizar el edificio popularizó la noción de tipo como orden, la idea de clasificación taxonómica y su organización a través una estructura reticular modulada como campo base para la disposición de las partes edilicias.



En este corto esquema del diagrama en los procesos de diseño, Durand señala la practicidad de la retícula; el uso de esta noción permite desplegar una geometría base de naturaleza abstracta sobre la cual se disponen las partes del edificio segregadas, este vocabulario formal se articula a través de un esquema gramatical que conforma el lenguaje propio de la arquitectura contemporánea.

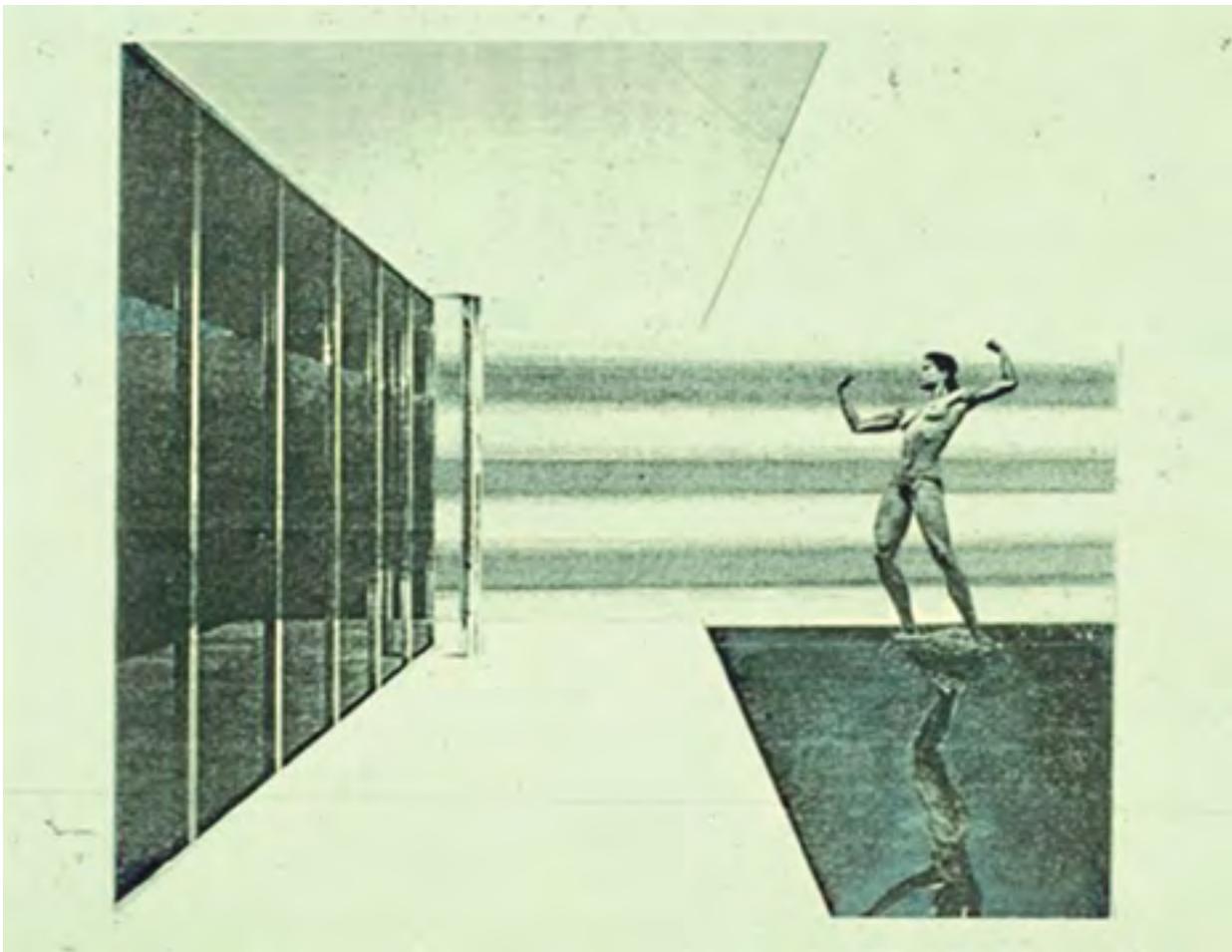
5. Una perspectiva cinética del diagrama

Con Rem Koolhaas y la firma OMA, el diagrama adquiere una perspectiva distinta, probablemente como continuador de las posiciones de Le Corbusier, que emparentaron de manera profunda los procesos creativos de la arquitectura con los de la pintura moderna, y en particular el cubismo (cuya idea de una representación del movimiento es quizás la idea más revolucionaria desde la perspectiva de punto de fuga renacentista). Con Koolhaas vemos una perspectiva dinámica que se apoya en el uso del diagrama para expresar la estructura narrativa tras sus proyectos.

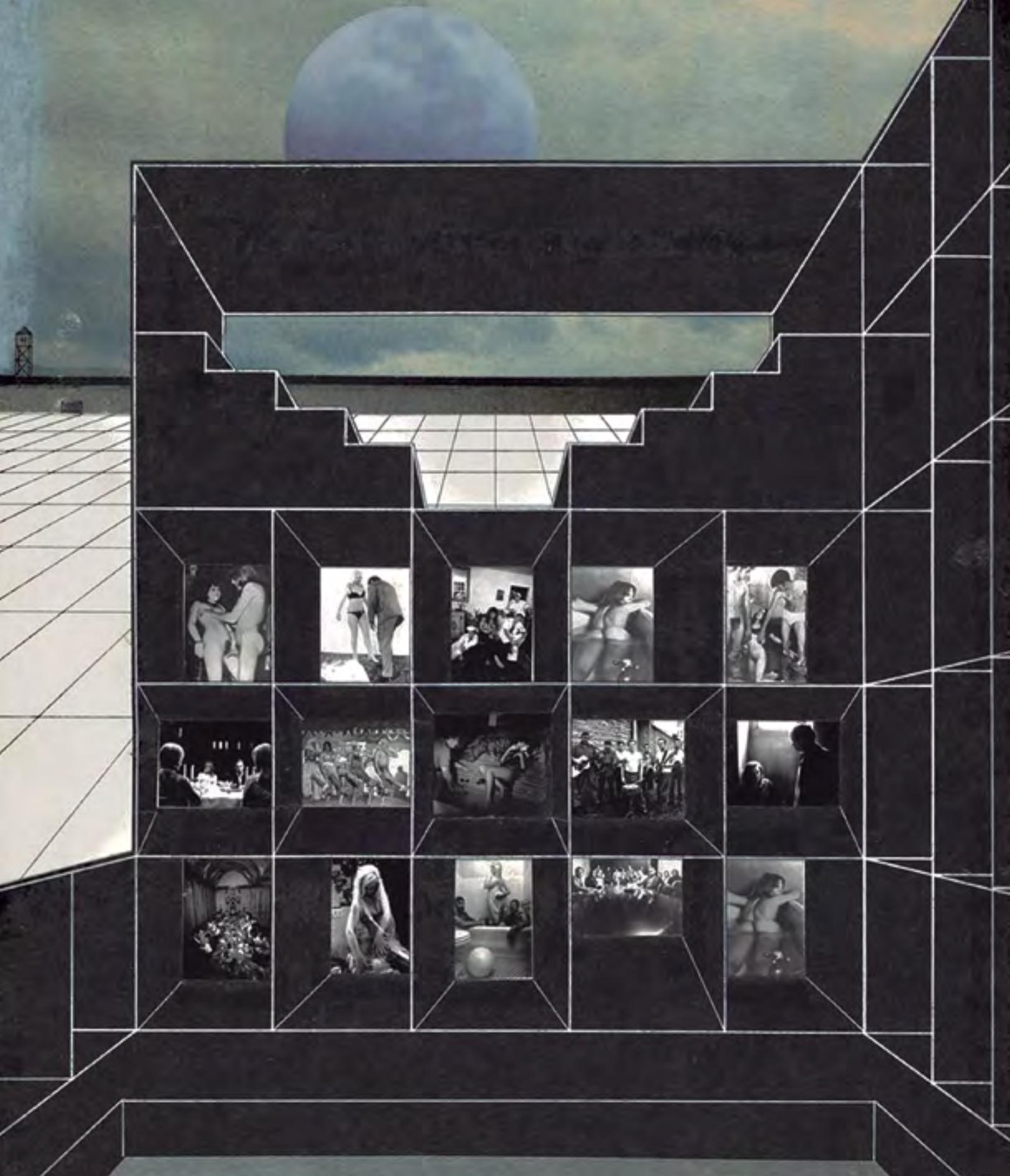
En El Muro de Berlín, o su trabajo Exodus, presentado como proyecto de grado, las ideas proyectuales de Koolhaas se traducen en narrativas que parten de materiales fotográficos, de viajes o archivos, que lo llevan a descubrir las múltiples

actividades que concurren y que pueden darse a través un hecho como el Muro, su facultad de inclusión y exclusión espacial. A través de sus proyectos, Koolhaas busca representar lo que ha definido como condiciones urbanas. Esta presencia - la del muro - se da con la posibilidad de trasladar el corte de la secuencia cinematográfica a la arquitectura, desplegando de esta manera cierta libertad para el lenguaje arquitectónico: los acontecimientos se despliegan en el muro, a través de divisiones; el collage, el diagrama y el texto argumentativo entran en juego con la cinemática propia del documental.

En este sentido, sus primeros proyectos como arquitecto utilizan el dibujo a manera de montaje a través del collage, un elemento típico de las vanguardias de comienzos de siglo. En su discurso Koolhaas rara vez abarca el plano compositivo, sus edificios buscan la experiencia la reprogramación de actividades; la arquitectura del pasado aparece en sus edificios como un instrumento para sus guiones, de este modo consigue también una transgresión de la misma, alterando su sentido original.



🌀 Casa Palestra 1986. Rem Koolhaas



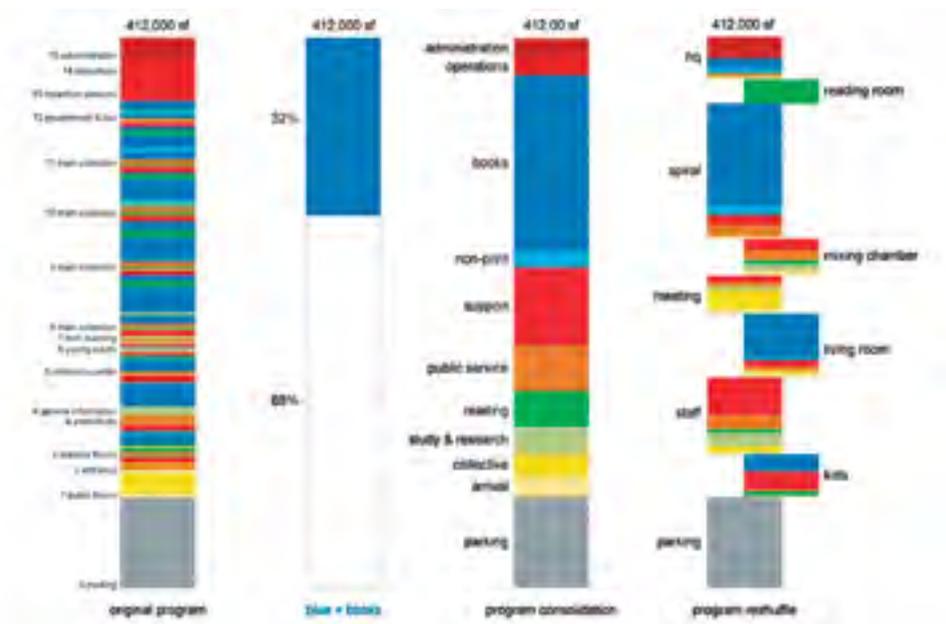
Exodus o la cárcel para prisioneros voluntarios de la arquitectura 1972. 🌐

Como oposición a la idea clásica de composición, sus arquitecturas se proyectan desde secuencias de imágenes que buscan representar diversos aspectos de la vida al interior de un edificio, distintas superposiciones que como *plano – secuencia* buscan generar diversos significados edilicios, pueden relacionarse con la experiencia de los surrealistas y el montaje como proceso de re-significación:

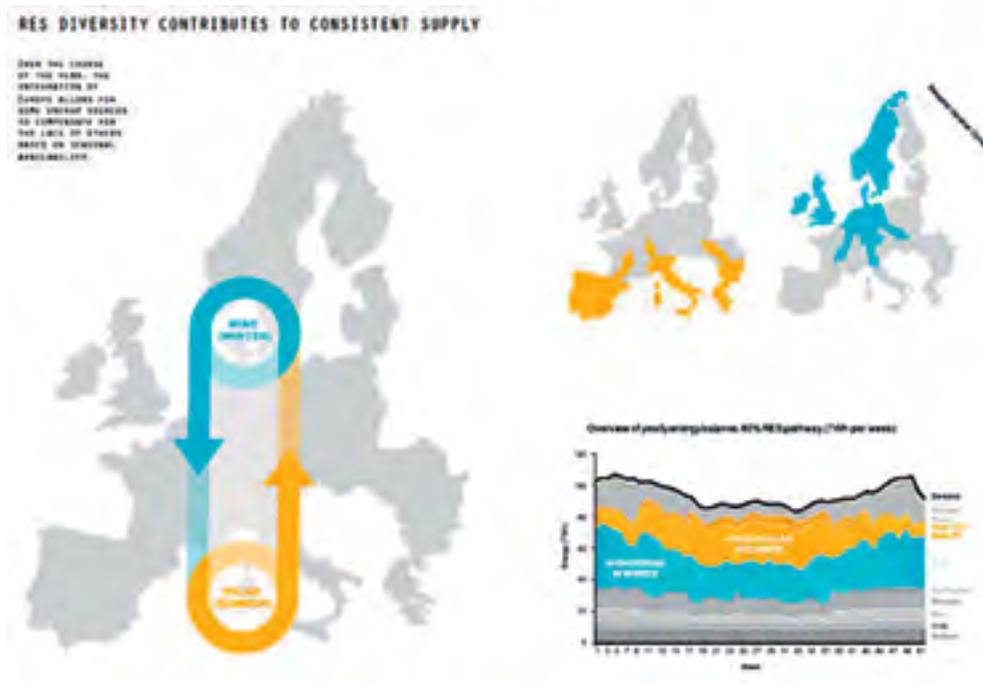
La imagen que llama a otra imagen, una palabra que trae a otra palabra y sobre todo, un instinto de vinculación de realidades distantes absurdas tal como el encuentro fortuito entre un paraguas y una máquina de coser sobre una mesa de disecciones¹.

Sin embargo, es con el proyecto de la Biblioteca de Seattle que OMA logra introducir el diagrama como base de la narrativa de diseño. Los diagramas aparecen como una fase previa al proyecto, expresan temas como la memoria del libro y su evolución a lo largo del tiempo, o el rol de las bibliotecas en la cultura occidental. De esta forma el dibujo se vuelve una base para el diálogo y de la negociación con los clientes, consolidándose como el momento fundamental de la construcción de acuerdos, facilitando los procesos.

Para nosotros, el diagrama es, hasta cierto punto un mecanismo que abre un número casi infinito de posibilidades. En la mayor parte de los casos el diagrama continuo siendo el motor a lo largo de todo el proceso. De hecho, termina por adquirir suficiente energía y suficiente refinamiento como para dar forma e infundir vigor a todas las etapas sucesivas. Así el diagrama continúa también al nivel del detalle. Koollhaas en 12 entrevistas con arquitectos -; Walker, Enrique. 1998:143



Redistribución a partir de energías alternativas, OMA



Redistribución a partir de energías alternativas, OMA

En tal dirección, a partir de este proyecto se crea AMO, la vertiente teórica de la firma que se embarca en diferentes proyectos para los cuales aborda la idea de un uso del pensamiento arquitectónico para resolver problemas no arquitectónicos. Con la Unión Europea, la Universidad de Harvard, o Prada, la narrativa toma forma en el diagrama, se torna en *narrativa gráfica*.

Liberada de la obligación de construir, la arquitectura llega a ser una vía de pensamiento sobre la nada – una disciplina que representa relaciones, proporciones, conexiones, efectos, el diagrama de todo. Koolhaas Content

6. Conclusiones

6.1. Informática y diagrama

Con la crítica a los procesos tradicionales de diseño retomada por Christopher Alexander, las certidumbres en torno al abordaje de las diversas escalas que van de lo urbano a lo arquitectónico empiezan a cuestionarse desde la noción de patrón, un tipo de diagrama que se expresa a partir de fichas y esquemas con un claro sentido metodológico:

Cada patrón describe un problema que ocurre una y otra vez en nuestro entorno, para describir después el núcleo de la solución a ese problema, de tal manera que esa solución pueda ser usada más de un millón de veces sin hacerlo ni siquiera dos veces de la misma forma.

Alexander establece certidumbres extraídos de su experiencia, estos son expresados a partir diagramas, son adaptables diversos casos de configuración en un

proceso de diseño que puede abarcar diversos problemas, ha influenciado campos tan disímiles como el diseño de sistemas o la pedagogía (a través de la noción de mapa conceptual o de mentefacto), estableciendo patrones que interactúan como eslabones móviles, intercambiables y transitorios frente al proceso de construcción de respuestas a problemas concretos y cambiantes.

Cada patrón es una regla constituida por tres partes, la cual expresa una relación entre un cierto contexto, un cierto sistema de fuerzas que ocurren repetidamente en ese contexto, y una cierta configuración software que permite a estas fuerzas resolverse así mismas

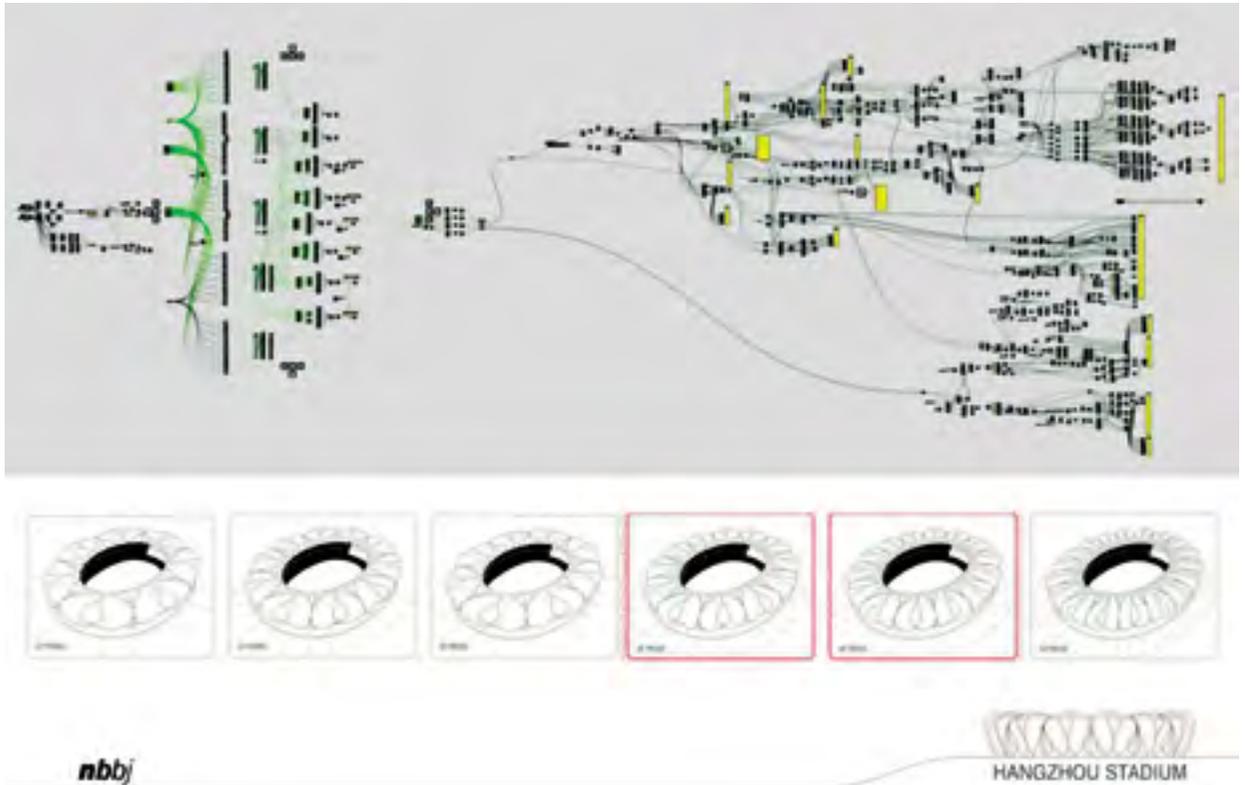
Coplien, James O. "A Pattern Definition – Software PAtterns " <http://hillside.net/patterns/definition.html>. 1 1998 citado en García Peñalvo, F. J. (1998). Patrones. De Alexander a la Tecnología de Objetos. Revista Profesional para Programadores (RPP), Editorial América-Ibérica, 45, 44-52..



 Christopher Alexander's 'Positive Outdoor Space' by Matt Noiseux

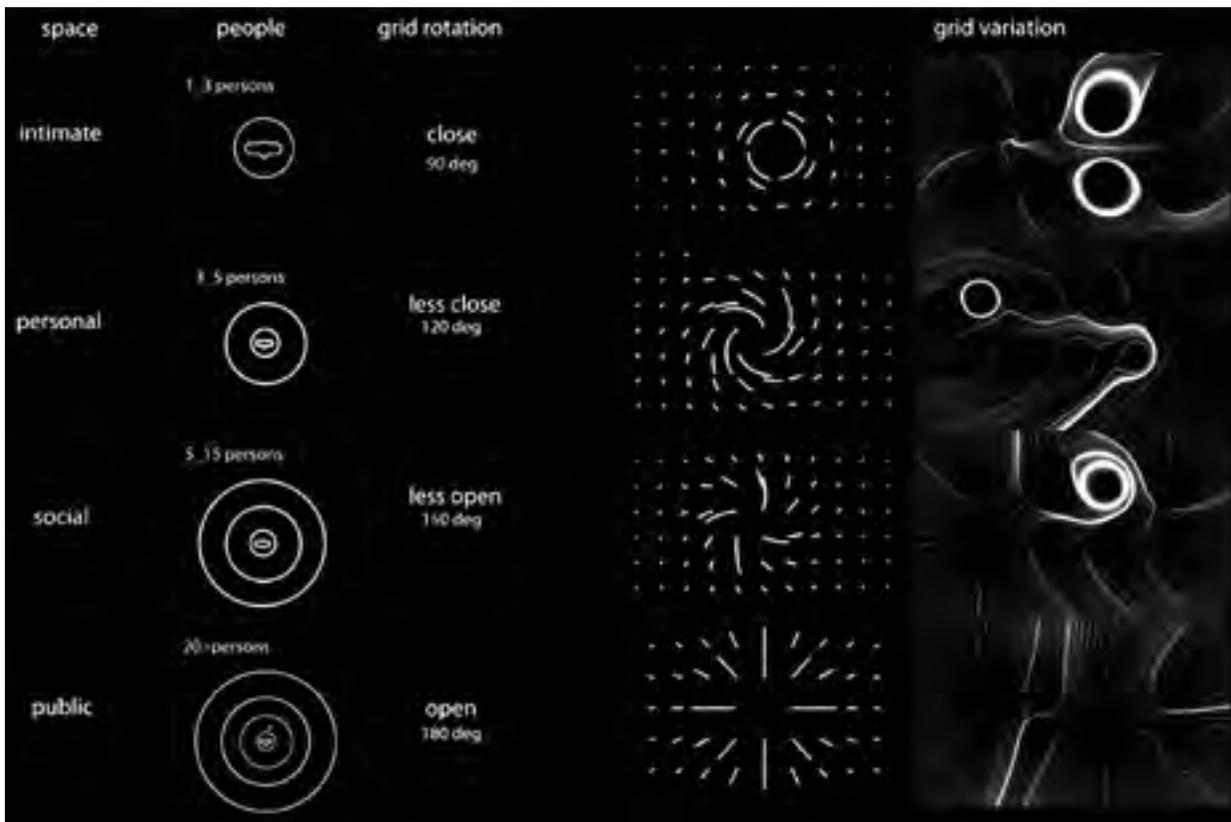
La programación actual por medio de programas de modelado como Rhino o Grasshopper ha dado como resultado la implementación del diseño a partir del modelo arquitectónico, controlando mediante fórmulas matemáticas mapas de información que se convierten en interfaces. La relación entre mapas, nodos y otros elementos del proceso, permite realizar las operaciones que posibilitaba el diagrama sobre el terreno de lo enteramente virtual.

Este tipo de modelos digitales, con sus correspondientes procesos de simulación, se mueven entre elementales modelos conceptuales a complejas geometrías. Esto se logra a través del control pormenorizado sobre las variables, por medio de los lenguajes del 'código' computacional, a través del algoritmo como elemento matemático que media entre la forma, el parámetro y la regla definida, se permite entonces un control de los procesos que impacta de alta manera la generación del diseño, en esta etapa de la 'sociedad del conocimiento' se ha consolidado el diseño paramétrico como un hito para varias facultades de arquitectura



6.2. Hangzhou Stadium by NBBJ and CCDI. Interfase en Grasshopper

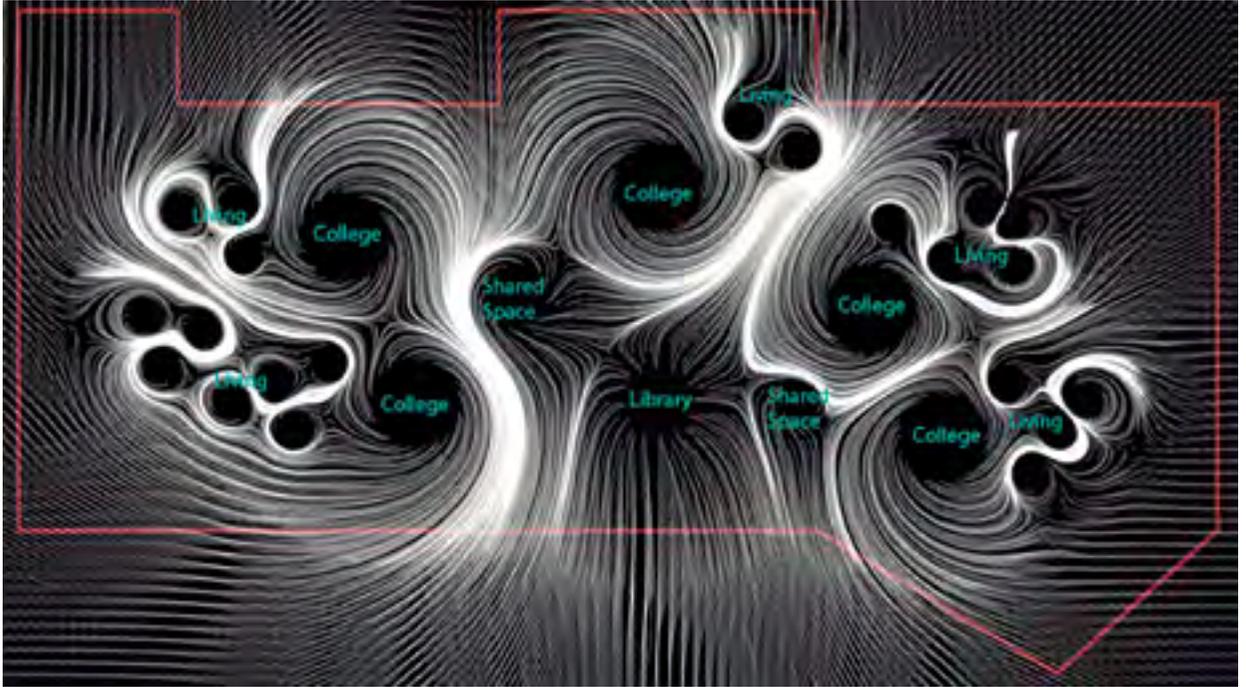
En tal estado prospectivo de las cosas, la interface ha desplazado en estructura profunda del modelado proyectual, el dibujo a mano ha sido remplazado por la escritura del parámetro, el diagrama pasa de ser una máquina conceptual a un circuito computacional que permite ejercer el control matemático sobre un proceso que como hemos visto, se basaba en la relación interior y exterior de una virtualidad.



🌀 *Semiología paramétrica a través de la diferenciación de lo privado y lo público para un proyecto de la oficina de Zaha Hadid.*

A través de este abordaje paramétrico, se da la posibilidad de jugar con la estructura que desplegara la modulación renacentista confinándola a rangos y condiciones contextuales restringidas. Schumacher, quien lidera estos procesos paramétricos en la oficina de Zaha Hadid, ha desarrollado metodologías de composición asociando correlaciones entre sistemas (condiciones de contexto, programa funcional) a las estructuras paramétricas, buscando el dominio hegemónico de esta estética de lo digital; este arquitecto ha proclamado un nuevo ismo. Las diversas secciones de la forma encajan en torno a estas estructuras variables como si se tratara de respuestas anatómicas de un organismo artificial.

Abordado desde la confrontación con un paradigma pre existente de diseño, el enfoque paramétrico enfatiza el conflicto con estabilidades propias del oficio como la tipología, la geometría euclidiana o platónica, la idea de serie industrial, la línea recta o el ángulo recto. Los edificios se transforman en mutantes entidades que reaccionan a las condiciones de diseño.

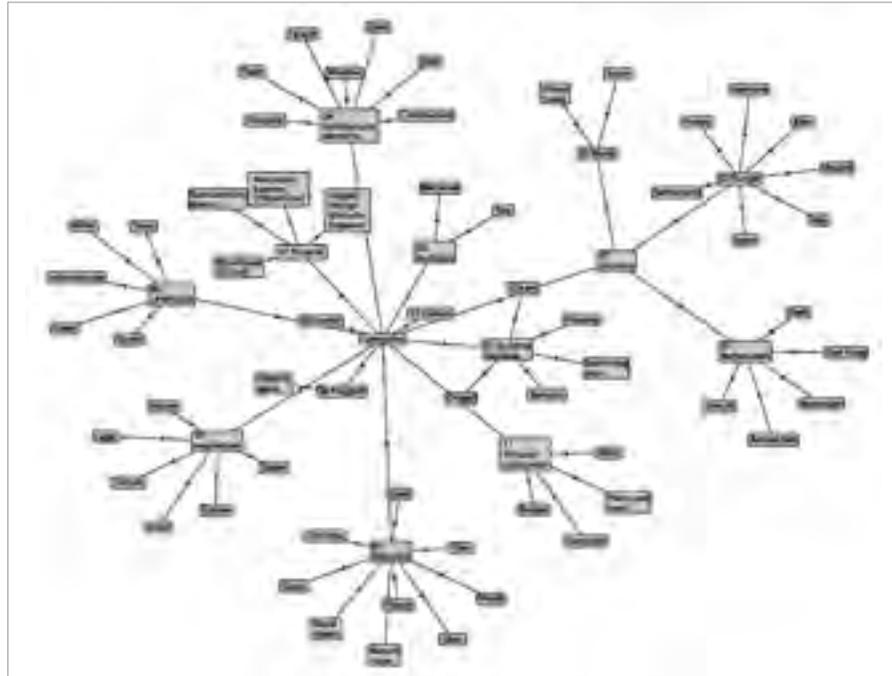


Plan maestro a partir de la distribución del programa.

En tal sentido podemos concluir un cambio de paradigma en el cual juega un papel fundamental la idea de diagrama. Esta transformación ha alterado la estructura genética de la forma, dando primacía al diagrama informático sobre aquel trazo de anterioridad que señalaba el origen del diseño en la mano de un hacedor.

En la génesis de la forma, el diagrama, como elemento que asume la presencia de elementos externos al proceso de diseño en un género de la traducción, se vuelve un elemento traducido, vuelto número, expresado en vectores y matrices direccionadas de algoritmos. Se trata de una transformación que afecta profundamente los procesos de diseño, evitando las referencias extrínsecas para centrarse en lo que es implícito al diseño, y en tal sentido, distanciándose de la relación entre arquitectura moderna y arte moderno, enfatizando el tratamiento no analógico de la forma, centrándose en el tratamiento específico de la misma.

Como elemento base de la comunicación en diseño, el diagrama comunica el espacio narrativo en perspectivas de su resignificación como sistema de notación de los procesos mentales de cada diseñador, el pensamiento diagramático que les caracteriza se basa en el acuerdo implícito de la construcción de un espacio mental de convergencia de contenidos del proceso.



Mapa de datos Arc

Proyectos como el Mapa de Información Arquitectónica (Esmá Bige Tunçer, 2009), con el cual se representa una historia de la arquitectura basada en sus relaciones, patrones y parámetros, una especie de tratado arquitectónico de construcción colectiva en el cual se enfatizan las poderosas consecuencias críticas de la aplicación del paradigma diagramático como base para el aprendizaje del diseño.

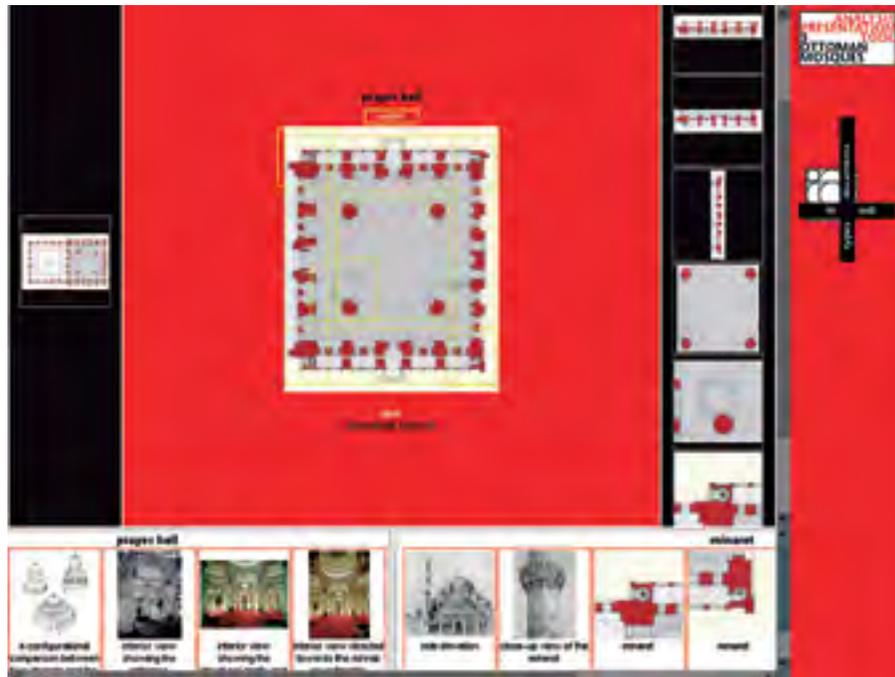


Diagrama interactivo

Esta visión abre posibilidades para la transmisión de conocimientos en el diseño a través de un uso denotativo del diagrama, que a través del establecimiento de parámetros concretos permite elevar diversas versiones de objetos paradigmáticos o procesuales, nutriendo esa doble visión de anterioridad e interioridad del proceso; una posibilidad de aprender sobre diseño desde esta forma particular de escritura, que seguramente hará posible entender y proponer nuevas organizaciones formales que den respuesta a las inquietudes humanas.

7. Referencias

- Consuegra, D. (1992). *En busca del cuadrado*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Deleuze, G. (2007). *Pintura: el concepto de diagrama*. Buenos Aires, Cactus.
- Eisenman, P. (1999). *Diagram Diaries*. New York: Universe Publishing.
- García Peñalvo, F. J. (1998). Patrones. *De Alexander a la Tecnología de Objetos*. *Revista Profesional para Programadores (RPP)*. España: Editorial América-Ibérica.
- Tunçer, E. B. (2009). *The Architectural Information Map: Semantic modeling in conceptual architectural design*. Delft: Delft University of Technology.



Revista Digital de Diseño
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Universidad El Bosque



Declaración ética

www.masd.unbosque.edu.co

- Todo artículo presentado al proceso de arbitraje de MasD, Revista Digital de Diseño, está sometido a las reglas que se encuentran en nuestra sección de instrucciones a los autores cuyo propósito es garantizar tanto la calidad del proceso editorial como la neutralidad de los actores del mismo frente a la evaluación de los artículos seleccionados, en aras de encontrar niveles de alta calidad en la divulgación que persigue nuestra publicación.

Factores como la relevancia en el ámbito disciplinar del diseño, la originalidad e innovación, cohesión, legibilidad y lenguaje, son dimensiones de los textos presentados que han de ser tenidos en cuenta dado el carácter investigativo de los artículos que son objeto de divulgación de MasD.

- Si bien es responsabilidad de los autores velar por la originalidad de sus procesos y por garantizar que los contenidos presentados no infrinjan restricciones legales, son funciones adicionales del Editor o Coordinador Editorial hacer recomendaciones en términos de respeto a la ley y a los derechos de autor, así como velar que en los procesos administrativos no se infrinja el derecho a la igualdad por motivos de raza, género, orientación sexual, creencias religiosas, orientaciones filosóficas o políticas de los autores. En este sentido en la orientación editorial de la revista deben primar conceptos relativos al contenido disciplinar, metodológico y de claridad en la divulgación de los procesos investigativos presentados.

- Críticas personales o el uso de un lenguaje que trascienda la objetividad mencionada, que puedan ser consideradas groseras o personales, no serán transmitidas en la cadena del proceso de evaluación.
- En similar sentido, instamos a los lectores de los artículos presentados a conducir la lectura de los mismos en el ámbito de la objetividad, teniendo en cuenta que la crítica personal sobre los mismos no debe ser un condicionante del proceso editorial. Si bien la crítica constructiva debe hacer parte de todo proceso de intercambio académico, ha de procurarse una mezcla de objetividad con un lenguaje no ofensivo.
- Se espera que la crítica constructiva sea el mecanismo mediante el cual los participantes en el proceso de evaluación asuman el proceso de divulgación como una tarea de socialización y construcción crítica en torno al diseño, puesta al servicio de la innovación y la transformación social. En tal sentido, el lenguaje expresado, tanto en los artículos como en los juicios sobre los mismos, deben buscar la construcción de conocimiento y el perfeccionamiento académico integral, dejando en claro la aceptación o no de los mismos para su publicación, sus debilidades y falencias, así como las posibilidades de transformación que permitirían incluirlo en números subsiguientes.
- El autor es, por lo tanto, el primer responsable del proceso editorial, que busca limitar el espectro de publicación a aquellos resultados de proceso que hagan un aporte significativo a la conceptualización, diseño, ejecución o interpretación de un aspecto disciplinar de relevancia, enmarcado en los factores descritos en el primer punto de esta suscripción ética.
- Sin embargo, considerando la especificidad que tiene la investigación en el ámbito de la producción cultural, en los temas que consideran disciplinas como el diseño y las artes, así como la necesidad de recalcar el carácter de innovación inherente a la creación como una forma específica de conocimiento humano en el ámbito de las industrias culturales y creativas, y tomando como un elemento esencial de la divulgación en dichos campos la necesidad de una mirada pluralista, incluyente y diversa, la falta de 'novedad' no es un factor esencial para rechazar los contenidos propuestos por los investigadores, si sus ideas son presentadas de una manera metódica y técnicamente soportada.
- Con estas condiciones especiales de nuestro ámbito de acción como marco de la actividad editorial, MasD tiene como política editorial someter a consideración de pares (en el proceso de doble par ciego mencionado anteriormente) todo artículo que sea enviado a consideración de la revista, superando cualquier sesgo que los miembros del equipo editorial puedan tener, dejando únicamente en manos del Comité Científico de la Revista puntualizaciones en torno a los contenidos de los artículos, posibles direccionamientos que han de ser objeto de divulgación con los autores, o recomendaciones temáticas para números específicos.

- Las investigaciones presentadas deberán encontrarse sometidas a condiciones de ética investigativa, particularmente en cuanto tiene que ver con la experimentación, el respeto a la vida y a los derechos humanos, así como a otros estándares éticos que guíen el quehacer investigativo pertinente. Toda fuente de financiación no académica, o cuyo aporte señale un sesgo u orientación específico del proceso investigativo debe ser expresamente detallada.
- La instancia de veto o de no publicación de uno o más artículos presentados para publicación siguiendo las orientaciones y convocatorias periódicas de la revista, serán potestad única del Comité Editorial, para cuyo exclusión se hará el proceso correspondiente de citación a comité regido por cuórum y registro en acta, cuya decisión deberá ser comunicada directamente al autor de forma inmediata y con total transparencia respecto al proceso. Dicha decisión no tendrá recursos o segundas instancias, pero dejará al autor en plena libertad de someter su artículo a otros procesos editoriales en otras revistas según su criterio, entendiendo como totalmente nula la cesión de derechos realizada por el autor, tras la decisión del Comité Editorial.
- En caso de que un artículo presentado a MasD, Revista digital de diseño, incumpla de manera obvia las características esenciales descritas en el numeral uno del presente texto, el Coordinador Editorial de la Revista podrá rechazar de manera directa el mismo, haciendo énfasis al autor en la necesidad de seguir una estructura de presentación formal, que facilite la transmisión de las ideas en un nivel de divulgación de procesos de investigación en el ámbito del diseño.
- La consideración de autoría, si bien se extiende a la totalidad de los participantes en la elaboración del artículo, deberá estar encabezada por el autor que somete el artículo a los procesos editoriales de MasD, y se considerará en tal sentido para el envío de la correspondencia pertinente. Ni la revista, ni su equipo editorial pueden hacerse responsables de dirimir disputas relativas a la autoría de un artículo presentado, por lo que todo cambio en las que se hayan presentado en el envío de presentación debe ser remitido de manera escrita con las firmas de todos los autores del mismo. Cualquier cambio tras la publicación final del artículo se guiará, según el caso, por las indicaciones dadas por el Comité Editorial de la revista, a través del Editor o Coordinador Editorial de la misma.
- En concordancia con las instrucciones a los autores, también se considerarán como violaciones a la presente suscripción ética el uso de ideas de otros autores sin la adecuada cita, así ésta no sea la transcripción de textos completos o la presentación de una idea concurrente con el proceso investigativo. La citación se entiende, en términos de la revista, como una condición esencial de todo proceso de comunicación y divulgación, así como un compromiso con la calidad del mismo.

- El auto plagio, o el uso de ideas o textos presentados en otros contextos con similares palabras o estructuras conceptuales debe ser específicamente declarado por el autor, entendiendo que la omisión de este proceso es motivo suficiente para poner en duda la originalidad del texto presentado y sugerir su exclusión del proceso editorial.
- Los textos que sean considerados, por cualquier instancia del proceso de publicación, como plagio, o que contengan al interior de los mismos, pasajes o citas sin la debida citación, serán inmediatamente excluidos del proceso editorial. Similar sanción es aplicable a textos ya publicados, que serán excluidos de nuestro repositorio digital. Una comunicación será enviada en este sentido a las instituciones origen de los documentos y a sus autores.
- Cuando el autor o árbitro lector encuentren errores o inconsistencias en los artículos publicados o sometidos al proceso de arbitraje de la revista, es su deber notificar al Editor o Coordinador Editorial, entendiendo que es su potestad retractarse de los mismos mediante comunicación escrita.
- Todo contenido entregado a la revista será motivo de un tratamiento confidencial hasta el momento de su publicación. Esta regla aplica tanto al Comité Editorial como a lectores, miembros del comité científico, árbitros, editores y coordinadores editoriales que participen de la publicación.



MAS D

Universidad El Bosque
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación



Instrucciones para los autores

 Information for authors

Nota para nuestra comunidad académica, investigadores y otros interesados en postular artículos o textos en el área del Diseño, Imagen y Comunicación, y sus áreas afines.

MasD, Revista Digital de Diseño, es la publicación semestral de carácter divulgativo de la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque. Publica artículos originales, inéditos, que no estén sometidos a procesos editoriales en otros escenarios de divulgación, referentes a investigaciones, indagaciones, problemas en el ámbito del diseño, la imagen, la comunicación, las Industrias Culturales y Creativas, así como procesos de enseñanza / aprendizaje en dichas áreas, siendo su función principal la referida a la publicación de resultados originales de investigación e innovación en la disciplina del diseño en general, así como en el trabajo interdisciplinar, transdisciplinar y de colaboración con otras disciplinas, y sus repercusiones directas en el área de la revista.

1

Público objetivo

Para la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque, el amplio campo de acción en torno al diseño, como actividad social, plástica y cultural, debe responder de manera activa a los retos que hemos de abordar en el siglo XXI, teniendo siempre como balanza del ámbito económico la necesidad de aportar a la calidad de vida de las personas y la sostenibilidad de sus entornos.

En esta perspectiva, el público objetivo de MasD está conformado por estudiantes, docentes, investigadores y profesionales en el área del Diseño, la Imagen y la Comunicación, y el ámbito transdisciplinar de éstas con las ciencias humanas, sociales, aplicadas y básicas, y aquellas relacionadas con la generación de conocimiento asociado a sus áreas temáticas, incluyendo su pedagogía y epistemología, así como la producción de obras afines a dichos campos.



2

Condiciones

MasD, Revista Digital de Diseño invita a los docentes, investigadores y miembros de las comunidades académicas y productivas, así como a interesados de otras entidades nacionales e internacionales, a presentar sus artículos según las siguientes condiciones de convocatoria:

- La recepción de documentos se realizará en periodos semestrales, declarándose abierta de manera permanente. Los textos recibidos formarán parte de los procesos de selección y estarán regidos por la periodicidad de los mismos, con un tiempo mínimo de arbitraje de dos meses.
- Los artículos recibidos para postularse a participar en el proceso de arbitraje, bien sea de forma física o digital, deben ceñirse a las siguientes características: El texto del artículo en formato pdf editable o de procesador de texto similar, ajustado a las instrucciones para autores y sin referencias de ningún tipo que permitan establecer la autoría del mismo para preservar el anonimato del proceso de evaluación; debe diligenciarse, adicionalmente, e incluir en el envío, el Formato de Información Biográfica del Autor debidamente diligenciado, disponible en la página de la revista <http://masd.unbosque.edu.co/>; el Formato Cesión de Derechos y Originalidad disponible en la misma página, debidamente diligenciado; archivos separados con las imágenes y gráficos que formen parte del artículo, con una resolución mínima de 300 ppp y 10 cm de base.

Todo artículo presentado para nuestra sección Investigación MasD será incluido en el proceso de arbitraje por pares ciegos (*peer review double blind*) en un proceso de total anonimato tanto para autores como para arbitradores, por lo que insistimos en que los artículos sometidos al proceso no deben tener ninguna referencia o indicación de su autoría. En ningún caso o circunstancia se comunicará a lectores o autores la identidad de quienes participan en el proceso.

3

Tipo de artículo

Dado el carácter de divulgación de MasD, Revista Digital de Diseño, el cuerpo de la revista está compuesto de tres secciones: Investigación MasD, Diseño U El Bosque y Tribuna. Para cada una de éstas se seleccionan artículos con características particulares, siendo Investigación MasD la sección principal del cuerpo editorial, cuyo objetivo principal es el de establecer vínculos entre la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación con el escenario de investigación global.

4

Formato

Recomendaciones de presentación a los autores.

En adición a los formatos referidos al envío del artículo, expuestos en el apartado de Condiciones, solicitamos a los autores enviar con el archivo digital los pies de página y derechos de autor correspondientes a las imágenes que ilustren o se deseen incluir en el mismo, bien sea en formatos vectoriales o en alta resolución, en al menos 300 ppp y 10 cm de base.

El texto del artículo debe estar en fuentes Arial o Times New Roman a 12 pt.

La margen máxima del texto ha de ser 2.54 cm en cada hoja que conforme el artículo.

El espaciado ha de ser de 1 ½ renglones.

En conjunción con estas condiciones mínimas, sugerimos a los autores el uso de una redacción que procure claridad y concisión al expresar sus ideas, utilizando una voz activa que exprese claramente el papel del autor en el proceso de investigación expuesto.

El artículo debe incluir los siguientes datos de encabezado:

- 1. Título:** enunciado de manera explicativa y concisa, de tal manera que su consulta permita establecer aquellas variables del contenido que permitan familiarizar e interesar al lector con el mismo. El número máximo de palabras permitido es 10. El subtítulo es opcional, pero, de utilizarse, ha de complementar o aclarar expresamente el título del mismo.
- 2. Resumen o abstract:** este debe señalar, de manera precisa, breve, coherente e inteligible, el contenido del artículo, presentando aquellos aspectos a resaltar de las conclusiones presentadas en el mismo. Sugerimos una extensión máxima de 150 palabras.
- 3. Palabras clave (Keywords):** Para la presentación de éstas sugerimos utilizar el thesaurus de la UNESCO (<http://databases.unesco.org/thesaurus/>), u otro similar, que permita al lector establecer fácilmente el campo o campos contextuales a los que se dirige el artículo.

En cuanto al contenido del artículo, su cuerpo textual, sugerimos guiarse por las siguientes recomenda-

— IV, I-VII — ciones de exposición:

4. Introducción: plantear el problema o asunto principal de la investigación de la cual se desprende el artículo, presentando de manera breve antecedentes pertinentes, el objetivo que señaló el desarrollo de la investigación, y el fundamento conceptual de la misma, de ser pertinente a la exposición del texto.

5. Metodología: puesto que los artículos obedecen a la definición tradicional de investigación, sugerimos incluir un corto párrafo en que se presente la población objetivo de la investigación, los instrumentos que permitieron aproximarse al problema, y los procedimientos llevados a cabo en el proceso.

6. Cuerpo principal del Texto: sugerimos una extensión máxima de 5000 palabras, en concordancia con lo sugerido por la Asociación Americana de Psicología (APA por su sigla en inglés). En tal sentido, solicitamos a nuestros autores limitar al máximo el uso de pies de páginas y notas aclaratorias, y que cuando estas sean de carácter pertinente no excedan los tres renglones y/o 40 palabras. De ser necesario más espacio, vemos necesario incorporarlas en el cuerpo textual.

En el cuerpo principal cabe mencionar los datos recolectados y su tratamiento estadístico, tratando siempre de no exponer casos individuales o puntualizaciones no necesarias que puedan implicar una deformación tendenciosa de los casos de estudio, excepción hecha de que estos sean el objetivo principal del texto (estudios de caso único).

6.1. Discusión: como un complemento a la presentación de los datos recolectados, recomendamos utilizar la estrategia de discusión como momento para evaluar y presentar interpretaciones implícitas en la observación y resultados de la investigación, cómo estos se relacionan con la hipótesis, objetivo o problema presentado en la introducción, la contribución al campo general de estudio realizada con la investigación, y toda presentación contextual de la misma que permita al lector establecer comparaciones, avances e innovaciones que represente el estudio.

5

Referencias y citas a pie

5.1. Referencias bibliográficas

Los autores deben emplear como modelo de citación el expresado por APA, de la siguiente manera:

Libros. Apellido del autor, Inicial del nombre. (Año de publicación) *Título de la obra* (Edición). Localización: Editorial.

Capítulo de un libro. Apellido del autor, Inicial del nombre. (Año de publicación) *Título del capítulo*. Apellido del Editor, Nombres.) *Título del libro* (páginas del capítulo). Localización: Editorial.

Revistas o publicaciones seriadas. Apellido del autor, Inicial del nombre. (Fecha de publicación iniciando con el año y detallando meses y/o días según el caso). Título del artículo. *Título de la publicación*. Volumen, (número), páginas.

Leyes. Ley, decreto, resolución, otros según el caso, número (Fecha de publicación iniciando con el año y detallando meses y/o días según el caso). Título de la ley, decreto, resolución, etc. Título oficial de la publicación. Ciudad, País.

Para referenciar una obra con múltiples autores, dentro de los modelos expuestos, debe tenerse en cuenta la siguiente forma de construcción del apartado autor, ordenando de manera alfabética:

Apellido del autor1, Inicial del nombre1 & Apellido del autor2, Inicial del nombre2 & Apellido del autor3, Inicial del nombre3. (Año de publicación). *Título del libro*. Localización: Editorial.

En el proceso de referenciar la relación del texto con una idea, paráfrasis o referencia a un texto no incluido como cita en el cuerpo del artículo, se debe tener en cuenta la siguiente recomendación en el sitio de referencia al interior del artículo:

- En caso de tratarse de dos autores, en la primera cita: Apellido del autor1 y Apellido del autor2. (Año de publicación). En la segunda cita y subsecuentes: Apellido del autor1, et al. (Año de publicación).
- En el caso de tres autores o más: Apellido del autor1, Apellido del autor2, Apellido del autor 3. (Año de publicación). En la segunda cita y subsecuentes: Apellido del autor1, et al. (Año de publicación).

— I-VII, V —

- 7. Conclusiones:** finalmente, como un título aparte del cuerpo principal del texto, deben presentarse los resultados y conclusiones que se desprenden del proceso investigativo, siendo estos el elemento fundamental de la divulgación investigativa. Pedimos a los autores establecer la pertinencia de las mismas, y su fácil conexión con los objetivos propuestos en la introducción. Su redacción debe ser clara, y evidente su pertinencia con el cuerpo textual presentado, tratando de realizar una exposición que parta de lo general a lo particular.
- 8. Imagen:** Gráficos, diagramas, fotografías, tablas y otros objetos gráficos pertinentes o ilustrativos deberán estar acompañados por el nombre del autor o su procedencia, el título o leyenda explicativa sin exceder las 15 palabras. Además de estar indicada su ubicación en el texto, deberán entregarse en medio digital, bien sea en vectores o, de tratarse de imágenes no vectoriales, con una resolución mínima de 300 ppp. Sugerimos formatos PSD, JPG o TIF. En todos los casos solicitamos el envío de los archivos originales correspondientes, de manera independientes según su numeración o relación con el artículo.
- 9. Referencias.** De acuerdo al modelo APA, el artículo debe estar acompañado exclusivamente de los textos origen de las citas incluidas en el mismo, o aquellos que presenten ideas relacionadas en el cuerpo textual directamente. En el siguiente apartado referimos nuestro modelo de citación.

- En el caso de seis autores o más: Apellido del autor¹, et al. (Año de publicación).

En el uso de siglas, siendo el caso de instituciones reconocidas que las utilicen, ha de citarse el nombre completo en su primera referencia en el texto, acompañado de la sigla entre paréntesis, utilizando posteriormente únicamente la sigla. Ejemplo:

- En la primera aparición: Organización Mundial de la Salud (OMS, Año de publicación)
- En apariciones subsecuentes: OMS (Año de publicación)

De acuerdo a la sugerencia APA, la cita debe incluir la página de inicio de la cita en el sitio de su aparición en el texto, y no en las referencias. Toda cita con extensión menor a 40 palabras debe incluirse al interior del párrafo de citación. Aquellas con una extensión superior deben sangrarse de ambos lados en párrafo independiente.

En caso de que se trate, no de una cita textual, sino de la referencia a una idea de origen diferente al autor del artículo, se debe referenciar siguiendo el modelo expuesto e incluir su origen en la sección de Referencias bibliográficas.

Para el caso de publicaciones electrónicas solicitamos incluir la cita completa según el estilo APA, e incluir la información DOI completa, de ser posible.

5.2. El proceso de pares lectores (peer review)

El artículo que cumple con los criterios anteriormente expuestos y es presentado dentro de nuestra convocatoria, es sometido por MasD a un proceso semestral que busca garantizar la calidad investigativa de los artículos presentados, en el marco de la contribución general al desarrollo del campo del Diseño. En tal sentido, el Coordinador Editorial, con el visto bueno del Comité Editorial, asignará los árbitros que considere pertinentes al contenido del artículo presentado, buscando garantizar que el concepto emitido esté de acuerdo al área temática de trabajo o conocimiento de los mismos. Tanto los árbitros seleccionados como el autor desconocerán sus correspondientes identidades, por lo que MasD se reserva el derecho de realizar los cambios pertinentes en los documentos presentados, de tal manera que se garantice el total anonimato de las partes.

Dichas condiciones garantizan a los árbitros el total proceso de independencia para emitir su juicio analítico, que debe ser remitido, en los formatos pertinentes, en el plazo de un mes calendario. Para considerar

— VI, I-VII — que el artículo puede ser publicado, adicionalmente a la

recomendación del árbitro, el puntaje general del artículo debe estar por encima de 3,5 en una escala de 1 a 5. Toda observación y transformación del artículo que el árbitro considere necesaria, e incluya en los formatos pertinentes, formará parte del proceso de arbitraje del artículo.

El Coordinador Editorial de la Revista, con visto bueno del Comité Científico, enviará al autor dichos formatos para que éste realice los ajustes recomendados, teniendo para esta actividad un plazo máximo de un mes calendario. Una vez sometido a consideración de la Revista, el artículo corregido inicia un nuevo proceso del que forman parte los árbitros previamente asignados. Éste concluirá, tras esta segunda revisión, con los formatos y evaluación final, y la recomendación de publicación afirmativa o negativa.

En caso de que existan nota inferior 3.5 de un árbitro y superior de otro, esta situación, considerada de empate en la evaluación, se dirimirá mediante el nombramiento de un tercer árbitro, de calidades iguales a las de los dos primeros lectores, cuya nota servirá para dirimir el conflicto.

En ningún caso el proceso de arbitraje implicará la participación del autor, tratándose de un proceso en manos del aparato editorial de MasD.

En caso de que se encuentre un número superior de artículos al establecido por el Comité Científico de la Revista, los puntajes finales de evaluación promediados de las notas asignadas por los árbitros lectores servirán al Coordinador Editorial para establecer aquellos que conformarán el número respectivo. En caso de un empate en dichos puntajes, el Comité Científico dirimirá el conflicto, seleccionando aquellos que considere pertinentes para cada número, de acuerdo al análisis de los formatos de arbitraje que conformen la evaluación de pares.

Aquellos que, habiendo aprobado el proceso de arbitraje, no sean seleccionados para el número pertinente, podrán ser presentados para el número siguiente de la Revista, conformando la base inicial del proceso de publicación.

Todo artículo cuya calificación de arbitraje esté por debajo del 3.5 podrá ser presentado nuevamente por su autor, una vez concluido el periodo semestral de edición para el cuál fue presentado, en tal sentido dicha presentación será considerada un nuevo proceso, para el cuál se someterá a las acciones descritas anteriormente.

Todo autor se abstendrá de presentar al artículo a otras instituciones o revistas, cualquiera sea su ámbito, durante el periodo de evaluación, a no ser que cuente con permiso explícito del Coordinador Editorial de la Revista.

Es posible que el usuario tenga que instalar Acrobat en sus diferentes dispositivos para disfrutar al máximo de la interactividad del PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la página oficial de [Adobe](#).



MAS D

Universidad El Bosque
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación



Information for authors

Instrucciones para los autores

Note to our academic community, researchers, and others, interested on submit papers at Design, Image, and Communication, and another confluent areas.

MasD, Digital Design Magazine, is the semestral divulgative publication of the Design, Image and Communications Faculty of the Universidad el Bosque. Its oriented to publish original and inedited contributions, not submitted to another kind of editorial processes in other publication sceneries', at the specter of design, image, communication, creative and cultural industries, as referred to teaching / learning processes on those areas, being its main function to publish original research at the design discipline in general, as to its interdisciplinary and transdisciplinary work, with direct influence at the magazine area.

1

Target audiences

To the Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación of Universidad El Bosque, the broad field of action around design, as a social, plastic, and cultural activity, has to answer in an active manner to the challenges that we have in the XXI century, having as counter-weight to the economic scope the urgent necessity to contribute to improve life quality for the people and its surroundings sustainability.

At this perspective, the target audiences of MasD its conformed by students, teachers, researches and professionals at the scope of Design, Image and Communication, and the transdisciplinary scope of those with human, social, applied and basic sciences, and those related to the production of knowledge associated to their thematic areas, including their pedagogy, epistemology and the industrial production of work affined to those fields.



2

Conditions

The paper should be submitted in an editable text format: OpenDocument (odt) or MS-Word (doc, docx or rtf), to the following email address: editormasd@unbosque.edu.co. The name of these files and their contents should omit any reference to the identity of the authors or their affiliations. This information should be communicated only in the body of the email.

Papers should not be longer than 8,000 words; book reviews no longer than 1,000 words. The page format will be letter size (8 ½ "x 11") with 2.54 cm margins on all sides, double-spaced, in Times New Roman 12pt and numbering in the lower right corner. The title of the article will be in 14pt size and abstract, keywords and citations and footnotes notes in 8pt size. The header of the paper shall include a title, and possibly a subtitle, adding up no more than 14 words, the abstract, with a maximum of 200 words, and a list of 3 to 5 keywords.

After the header, papers should present a structured development of their contents, with an introduction, a series of chapters or sections, discussion/conclusion and bibliography. Citations shall be presented in APA format (Last Name of Author, Year of Publication: page cited), never in a footnote, while the full citation should be included in the references at the end of text. The papers containing local terms, acronyms, values, etc., should be described and/or explained in order to ensure complete understanding by foreign readers.

The graphic content may be composed of photos, figures (drawings, diagrams, etc.), graphics and/or tables, which must be perfectly clear and appear listed in the body of the article. The paper may include up to eight graphics. All artwork must be inserted into the text file, in the approximate location in which is requested to be included, and also in separate files (TIFF or JPG format) with a minimum resolution of 300 dpi, to achieve a print size of 20 x 15 cm. Each graphic element should be numbered consecutively according to

their type and identified by an explanatory legend, including a title and an indication of its source. In case of including tables, they must be formatted in text format and included in the text body, and should not be sent independently or in image format. In case of including photographs or graphics not owned by the authors, you should provide written evidence of the permissions from the authors or original publishers. Otherwise, such content shall not be published in Revista MasD.

The final reference list, in alphabetical order by last name, including only the references cited in the text or graphical content sources must be adjusted to APA 6.0 standards.

Copyright of the articles belongs to Revista MasD and Universidad El Bosque, so that authors shall sign an authorization grant in such terms. The papers will be freely available in the Revista MasD website and will be redistributable under the conditions defined by Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Colombia (CC BY-NC-SA 2.5 CO) License.