



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

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





Ilustración, Diego Felipe Hernández.

Derechos reservados del autor, bajo licencia Creative Commons (CC BY-NC-SA 2.5 CO).

Las imágenes son realizadas en la clase de XXXXXX dirigida por el diseñador Ricardo Correa, en la FADIC.



# Hacia un hábitat virtual Presencias y ausencias en el espacio doméstico contemporáneo

*Towards a virtual habitat  
Presences and absences at the contemporary domestic space.*

Colorado, A. (2015). *Hacia un hábitat virtual*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N.º 16 Ene. - Jun. 2015. 50-59

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

## Resumen

La presencia de las tecnologías de la información ha cambiado numerosos paradigmas sociales y culturales, sin embargo, desde las ciencias humanas y particularmente desde los procesos de producción de los objetos culturales, dichos cambios son mucho más lentos.

En el proceso de estudio de dicho impacto, la manera en que se transforman los aspectos funcionales y de uso de los objetos del día a día, pero particularmente la arquitectura, es puesta en entredicho, dado el lento proceso de cambio que tiene el proceso pedagógico y la poca reflexión que este profundo cambio en nuestra forma de ver el mundo ha sufrido en los últimos años.

Finalmente, el trabajo presenta como conclusión una relación entre el arte, sus procesos y obras, con el diseño, dada su capacidad de adaptarse y dar cuenta de los fenómenos sociales de manera casi inmediata.

**Palabras clave:** Diseño, comunicación, imagen, hábitat, virtualidad, arte.

## Abstract

The presence of information technologies has changed a high number of social and cultural paradigms; however, from the human sciences and particularly from the production of cultural objects, such changes had been slower.

At the process of studying such impact, the way in which the functional and use aspects of everyday objects are transformed, particularly the architecture, is called into question, as the pedagogical process has such a slower change, and there is no much consideration of such deeper changes in our way of seeing the world at the last years.

Finally, this paper presents as conclusion a relationship between art, its processes and works, with design, given its capacity to adapt and to give an account of social phenomena in an almost immediate way.

**Keywords:** Design, communication, image, habitat, virtual object, art.



## 1. Introducción

Uno de los cambios fundamentales en la entrada del siglo XXI es la presencia supra modal de la comunicación y sus medios. El artículo explora diversas repercusiones que nos deja el tránsito de una sociedad basada en el contacto entre personas a una basada en compartir la información con la presencialidad 'física' de los interlocutores como un segundo plano de las relaciones humanas, a partir de la aproximación teórica a obras de arte contemporáneas que exploran esta modalidad del hábitat que parece constituirse a través del énfasis en la comunicación remota.

## 2. Discusión

Al pensar la idea de mundo como universo de nuestras experiencias e ideas, como esa constelación de la que habla Walter Benjamin, debemos reconocer que 'nunca había cambiado tan rápido en tan poco tiempo como a finales del siglo XX e inicios del siglo XXI' y, en un sentido similar, que el espacio habitable nunca había sido producido de una manera tan serializada, industrializada, uniforme.

Si bien la primera década del siglo XXI se cierra señalando un derrotero de violencia y convulsión para esta segunda, desde los atentados del 11 de septiembre a la reacción en contra de los extremismos islámicos con la consiguiente perspectiva de crisis energética y política global, el panorama planetario es, cuando más, melancólico y voluble.

Los numerosos conflictos armados latinoamericanos han cedido paulatinamente su espectro a la lucha de las comunidades por su derecho a un mejor hábitat, mientras los estados siguen gastando los recursos naturales de nuestro continente en sus anquilosados conflictos políticos, un escenario de violencia y corrupción que sin duda alguna influye sobre una crisis ecológica y de habitabilidad humana en ciernes, mientras el paisaje natural latinoamericano cede ante la presión de la economía globalizante.

En este sentido la tecnología y su revolución afecta profundamente la concepción misma de sociedad, tornando nuestro sistema cultural en un escenario de inmediatez y de culto por lo superficial que nos recuerda la idea de sociedad del espectáculo barroca. Nutrida por la inmediatez del Internet la percepción humana, como conjunto de particularidades mediadas por las culturas de lo regional, cede a los filtros establecidos por los contenidos on-line, desde los videos virales hasta la cultura del tuit y sus 140 caracteres, o el uso del hashtag para medir la popularidad de lo vivido. Videos, collages, audios, blogs, entre otras tantas herramientas, se han vuelto el elemento fundamental para el análisis, reconocimiento y construcción del espacio, dejando en un lugar secundario de las cosas en sí para concentrarse en la virtualidad de su imagen.



Ilustración, Juan Camilo Ayala Ramírez   
Derechos reservados del autor, bajo licencia Creative Commons (CC BY-NC-SA 2.5 CO).  
Las imágenes son realizadas en la clase de XXXXXX dirigida por el diseñador Ricardo Correa, en la FADIC.



También las redes sociales han ejercido un poderoso efecto sobre esta revolución de las virtualidades, transformando la manera en que nos comunicamos en esta economía globalizada, pues ya no podríamos hablar de sociedades, países o territorios. Perfiles, tuits, posts, transforman la dinámica social dejando la tierra firme por la esfera virtual de lo inmaterial, dimitiendo frente los comments, posts, o emoticones como nuevos símbolos de un protocolo social libre de las limitaciones que el espacio y el tiempo habían establecido para el contacto entre los hombres.

Trascendiendo las barreras geográficas de la experiencia la vida social se anega en esta suerte de espectáculo emergente señalado por la Internet y su poder de comunicación masivo que invade la esfera privada del hábitat humano. Entre tanto, los espacios de convivencia, sociales, aquellos que iniciaron con el ágora y que trascendieron la plaza y el espacio público moderno, se encuentran en peligro de extinción, obsoletos o subutilizados por una cultura que cambia el café por el computador y la charla por el chat.

Este uso generalizado de las herramientas de corte tecnológico, transformando los protocolos de comportamiento social, también transforma los escenarios del trabajo, de la educación, de la vida privada, del hábitat humano en general. Es apenas lógico que desde el diseño busquemos re interpretar el espacio doméstico contemporáneo para adaptarlo de forma consecuente a las dinámicas de esta nueva manera de interactuar en sociedad.

Sin embargo, no podríamos comparar el acelerado avance en el campo de la tecnología y las telecomunicaciones con una transformación de la concepción espacial y funcional de las propuestas que presenta el diseño para la vida doméstica contemporánea. Si bien es cierto que en general el mercado ofrece una amplia gama de accesorios y gadgets tecnológicos para convertir la casa tradicional en una 'casa inteligente', la domótica se ha centrado en los sistemas de seguridad y monitoreo, en el control de audio e iluminación, del entretenimiento en el hogar, pero siempre como un agregado, o un constructo a posteriori.

De alguna manera, se trata de un proceso de individualización, de 'customización' (si tal palabra cabe) como señalan algunos avisos en los que el habitante convertido en cliente (*customer*) transforma el producto estandarizado y serial de acuerdo a los refinamientos propios de esta cultura del espectáculo que hemos mencionado.

Al gusto del cliente, sí, pero de un cliente estandarizado y encasillado en ciertas opciones que giran, generalmente, en torno a la presentación externa de los productos. Mientras tanto, el esquema de programa de la vivienda, la distribución de espacios, sus esquemas funcionales y de servicios, se mueven en los mismos estándares tradiciones, aplicando las nuevas tecnologías a concepciones de la vida en familia que parecen no haber sufrido transformación alguna desde los años 50,

momento en que el ideal familiar norteamericano se convirtió en paradigma globalizado por los *mass media*.

En tal sentido, el modelo de planta libre que hemos heredado desde los planteamientos de la vivienda moderna, y que ha sido interpretado de mil maneras por los constructores de las unidades contemporáneas, parece ser la única alternativa que ha impactado el diseño de los espacios que habitamos, el único camino para enfrentar la variedad cultural y de tendencias implícitas en las posmodernas sociedades que alberga la ciudad contemporánea.

Si bien las necesidades básicas de los humanos pueden aún encasillarse en los mismos verbos que lo hiciera la modernidad: comer, dormir, descansar, trabajar... la relación que guardamos con el mundo es totalmente distinta, en el hoy de nuestra cultura, lo real, lo próximo, es reproducido por las pantallas y dispositivos que rodean nuestra vida. Quizá porque la metrópoli contemporánea resulta hostil, enorme, distante, o por la probable evolución de nuestro ser biológico con la presencia de los dispositivos electrónicos como medio dominante de relación con el entorno; el mundo libre de las limitaciones geográficas nos ha permitido plantear nuevos paisajes que se desplazan de la inconmensurabilidad de lo natural a lo infinito de lo virtual, de la experiencia de lo real a los ambientes creados y experimentados a partir del ordenador.

Del otro lado, en el diseño de la vivienda, los problemas parecieran ser los tradicionales: precio por metro cuadrado, impacto de las tecnologías 'verdes', presión inmobiliaria. Muy poco – o nada – se ha explorado en el espacio del hábitat doméstico de las relaciones entre hombre y tecnología, del nuevo paradigma de sociedad que parece estarse gestando. Y todo esto aun cuando se trata de un problema fundamental en el que estamos jugando lo que entendemos como nuestro ser social, por comunidad, por la naturaleza misma de lo humano, que siempre se ha estado impactada por la idea base de comunidad, de vocación por la vida en sociedad. Al ver estas relaciones y vínculos cambiando de manera total, - como parece ser - por la presencia de lo virtual que hemos anotado, el diseño, en su aproximación al escenario mismo de la vida, debería facilitar y reflejar estas nuevas formas de ver el mundo, pero ante todo, nuevas formas de relacionarnos y de habitar el planeta.

En dicho camino valdría la pena preguntarnos sobre nuestras seguridades en torno a la vivienda, a la comunidad, a la ciudad, al hábitat como totalidad compleja. Las proporciones mismas de la vivienda deberían narrar esta nueva aproximación entre el habitante y su contexto. Por ejemplo, si en los años de esplendor de la vivienda moderna la sala era el centro del hogar, el punto de encuentro y diálogo, el escenario del diálogo que involucraba al núcleo familiar, a familiares y amigos, lugar de encuentro y reunión, de vínculo con lo cercano y lo lejano, hoy debemos pensar que la misma idea de familia cambió, que los hijos prefieren la intimidad de sus cuartos, que las relaciones afectivas están libres de las cargas sociales y los pesos de antaño.

En nuestro hoy y ahora, desde una habitación se pueden establecer todas las familiaridades y llevar a cabo todos los protocolos que exigía la vida, pasando del escenario real al chat room, de la sala a la pantalla. Los escenarios del acercamiento en tiempo real también suceden on – line, pero virtualizados, remplazando la necesidad del viaje con la inmediatez del contacto con personas en cualquier lugar del mundo. Limitado durante el siglo XX a las actividades académicas o a los escenarios laborales, el computador se ha convertido en la herramienta clave para pensar la realidad de nuestras individualidades en vista del mundo global.

Si esta intensidad de usos sugiere la transformación del hogar ¿Por qué la oferta de áreas sociales en la vivienda contemporánea sigue siendo imperativa? Vemos cómo avanza la tecnología y mudamos de prácticas ético – sociales, mientras surgen esquemas de trabajo virtual que podrían, en una perspectiva crítica del diseño, transformar el uso y la experiencia que tienen los individuos de los espacios de la vivienda, una noción base de esta transformación tiene que ver con la utilidad de los espacios, con las permanencias en los espacios tradicionales y de estos espacios en sí. Se trata de un cambio similar al que se originó con el desplazamiento del calor del hogar en la chimenea al resplandor del hogar en el televisor.

Estas transformaciones nos evocan una polémica que ya surgiera durante el periodo moderno, aunque con causas distintas: ¿estaremos en una crisis del lugar ante la cual los contenidos de la arquitectura, particularmente de aquella residencial, deben ceder su jerarquía? Los nuevos medios parecen suponer un tipo de relación entre el espacio habitado y su contexto en el que los enlaces y vínculos son las nuevas ventanas al contexto. El uso del ordenador sugiere una relación binaria con las máquinas, en la que el entorno construido y el paisaje natural se ven impactados por el mundo de lo virtual, por el infinito espacio on – line. Este desplazamiento es, quizá, uno similar al de los no-lugares, los vínculos entre la vital idea de lugar y la de habitabilidad se diluyen en cuanto la experiencia inmersiva de los nuevos medios se vuelve dominante como experiencia misma del mundo.

Esta forma de ver el impacto de lo tecnológico nos invita a repensar la relación entre privado y social en una ciudad vista como la suma de unidades residenciales volcadas al interior, negadas a su contexto, una idea que contradice la misma esencia de la polis como génesis de la ciudad, su antípoda absoluto que niega la idea de lugar de encuentro y reunión establecido por espacios que como la plaza y el mercado ven ceder su preponderancia urbana por el chat y las compras on – line.

La aparente inmutabilidad de la oferta inmobiliaria frente a este escenario impactado por lo virtual contrasta con los cambios en los procesos económicos globales; además de los cambios en las cadenas de producción, ahora complejas entidades robotizadas, el teletrabajo como dimensión introducida desde el desarrollo de la banda ancha ya ha transformado los espacios del trabajo, cambiando funcional y significativamente la oficina tradicional, desplazando su uso a la calle, al parque, incluso al automóvil o el metro. La idea de work – mode como elemento diferenciador de la producción contemporánea se transforma al convertir el ambiente laboral en un elemento permeado y mutado por la presencia de Internet; más allá del recinto de oficinas o del cubículo laboral, los e-mails, las actualizaciones, los posts, amplían el escenario del trabajo a la totalidad de la escena vital, otro referente que nos lleva a repensar el papel que juega lo doméstico como espacio productivo. La vivienda como espacio de producción y de re-producción.



Ilustración, Viviana Andrea Casallas Esquinas   
Derechos reservados del autor, bajo licencia Creative Commons (CC BY-NC-SA 2.5 CO).  
Las imágenes son realizadas en la clase de XXXXXX dirigida por el diseñador Ricardo Correa, en la FADIC.



En el texto *Bienvenidos a Cyberia*, Arturo Escobar nos plantea cuestiones que son fácilmente aplicables al campo del diseño; todas apuntan a medir el impacto que tienen los nuevos medios en los discursos, en las prácticas, al análisis de la creación en nuevos escenarios y en dominios de la actividad humana ya permeados por la omni presencia de lo digital. Son preguntas que nos permiten replantear nuestras búsquedas espaciales partiendo de entender las dinámicas del presente.

De la misma manera, el contacto físico ha caído en el desprestigio que conlleva esta jerarquía de las relaciones digitales, un escenario permeado por el desprestigio del lugar. Al respecto, estos no lugares que hemos mencionado, ejemplifican prácticas urbanas que evidencian el distanciamiento entre la ciudad y sus habitantes. La simultaneidad e instantaneidad de las nuevas formas de comunicación deberían abrir espacios para repensar o reinstituir un universo digital de la productividad y la funcionalidad. En términos de diseño, al idea de promenade como recurso fundamental del diseño al pensar la transición y sucesión del espacio urbano, deben ser cuestionados en esta era de eficiencia absoluta de la instancia vital ¿Cómo podemos pensar la inmediatez cuando son las experiencias que nos convierten en humanos, en seres sociales ‘por naturaleza’, las que entran en desprestigio ante la ventana digital?

### 3. Conclusiones

Formarse en diseño implica esta búsqueda de conceptos, contrapuntos y opciones al actual modo de vida, que sirvan para solucionar las dudas planteadas por los nuevos escenarios que la comunicación nos plantea; interrogar los límites del entorno frente a quienes han estado más involucrados en el manejo del espacio y la imagen; exige ser consciente de los cambios en los modos de vida con el arrollador paso de lo digital, principalmente de aquellos que por su vínculo en términos de autonomía con la realidad se mueven en el terreno de lo artístico, la imaginación y la creación. Particularmente puestas en discusión por las vanguardias artísticas del siglo XX, las condiciones de autonomía y soberanía del arte le permiten desarrollar una visión crítica sobre el estado del hábitat contemporáneo desde su relación con el paisaje, la privacidad, o conceptos vinculados simbólicamente a la idea de hogar, como el abrigo y la protección.

Sin embargo, esta esfera autónoma del arte que le permite dar cuenta de la realidad está basada en el reconocimiento de una dimensión efímera y perceptual de la obra, que parece estrellarse con las lógicas de la duración propias del ejercicio del diseño, acercando el campo de lo publicitario y lo artístico, tal como expresaran vanguardias como el constructivismo o la obra de El Lissitsky.

Entre estas intervenciones, una buena manera de concluir esta aproximación entre campos de lo efímero y el hábitat, así como de sus relaciones con las tecnologías de la información, está la obra de Mariko Mori, particularmente su Wave UFO, presentada en la 51 Bienal de Venecia (2003). La geometría de su cápsula habitable, así como el abordaje de una dimensión comunicativa no mediada entre el visitante y la infraestructura digital de proyección, permite generar un espacio fluctuante que por su escala y forma nos recuerda la presencia de un abrigo maternal, de un vientre acogedor prototípico referido a la maternidad y a la idea de hogar, en el que

se reinterpreta la función de la tecnología en la producción del hábitat humano. En tal sentido, Juan David Chávez (2009) afirma que:

(...) quizás pudiese pensarse una arquitectura para el espacio doméstico en la que habitáculo y habitante estén íntegramente interconectados, un espacio fluctuante y capaz de verse transformado de acuerdo con las necesidades reales, y no supuestas, de los individuos que la habitan.

El trabajo de Mori involucra la realidad virtual como nuevo escenario del hábitat humano, en contrapunto a la dimensión arquitectónica que es usual. La concepción esencialmente digital de su obra, pese a su soporte arquitectónico, nos presenta una idea que puede renovar nuestra concepción de lo doméstico, utilizando la ciencia y la tecnología en el sentido planteado por Heidegger de crear nuevas realidades como manifestaciones de un ser en desarrollo.

Esta última relación, de espacialidad y época, que si bien transpira mucho de la idea de Kunstwollen planteada por Riegl, nos permitirá trascender la visión de hogar y domótica, en una perspectiva que permita acoger en el primero los retos planteados a la estructura social en términos de comunicación, trascender la percepción práctica de las nuevas tecnologías para enfrentar los problemas de las nuevas percepciones y maneras de ser en el mundo, para entender sus necesidades espaciales y de hábitat.

Como diseñadores el compromiso primordial debe ser con la investigación como esencia activa de nuestro trabajo, con encontrar los caminos que nos permitan un salto cualitativo en la manera en que habitamos el mundo.

## 4. Referencias

Escobar, A. (2005). *Bienvenidos a Cyberia*. Revista de Estudios Sociales No. 22, diciembre.

Chávez, J. (2009). *HABITARTE; La mirada crítica desde el espacio escultórico contemporáneo hacia la arquitectura doméstica actual*. Consejo Profesional Nacional de Arquitectura y sus Profesiones Auxiliares CPNAA; Medellín: Universidad de Antioquia, Facultad de Artes, Maestría en Historia del Arte.

Lee, M. (2010). *Tectónica Digital, tecnologías y procesos de diseño digital avanzado y producción en arquitectura*. Revista C3 No. 313. Seúl, Septiembre de 2010. Págs. 68-71.

AV Monografías. (2003). *Casa, Cuerpo, Crisis*. Madrid (104) Noviembre-diciembre de 2003.

AV Monografías. (2003). *Casas con sentido*. Madrid (102) Julio-Agosto de 2003.

[http://www.arqchile.cl/arquitectura\\_virtual.htm](http://www.arqchile.cl/arquitectura_virtual.htm)

<http://www.slideshare.net/maxix91/marcos-novak>



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



# Declaración ética

[www.masd.unbosque.edu.co](http://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.



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 autor<sup>1</sup>, 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.