



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





mas D

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.
Fabián 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 N., 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

2-3

Editorial

Diseño de orientación gráfica en el museo: usuarios, interfaz y experiencia

Graphic design guidance in the museum: users, interface and experience

Fabio Nelson Rodríguez Díaz

6-29

Investigación MasD

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.

Oscar Mauricio Pérez

30-49

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

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

Andrés Colorado Giraldo

50-59

El impacto de los dispositivos móviles en las actividades asociadas al taller de diseño

How can mobile devices be used in the design studio to enhance learning and teaching?

Ricardo Falchi

60-77

Branding y gestión de marca, una aproximación a la situación de la gestión estratégica de marca en España

Branding and brand management, an approach to the situation

of strategic brand management in Spain

Santiago Mayorga Escalada

78-91

La resignificación de la marca a través de la alteración de su contexto

The redefinition of the brand through altering its context

Alexander Castañeda Duitama

92-101

Obsolescencia programada como fenómeno cultural real

Programmed Obsolescence as an actual cultural phenomenon

Liliana Karina Niño Rubio

104-109

Diseño U. El Bosque

La complementariedad de la razón

The complementarity of reason

María Nathalia Romero Espinel

110-115

El hombre y el objeto

Men and object

Andrés Hurtado

116-121

Valorar el diseño

Appraise design

David Jáuregui

124-127

Tribuna



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





Mariko Mori. BLOUIN ARTINFO. Link: <https://vimeo.com/34868354>



“Wave UFO” de Mariko Mori, hecho con pinturas Lechler Tech. Año 2010. Fotografía: Agop Manoukian
licencia CC: Algunos derechos reservados. Bajo licencia de Creative Commons Reconocimiento-Compartir.
Link licencia: https://it.wikipedia.org/wiki/File:Wave_ufo_lechler.jpg



El impacto de los dispositivos móviles en las actividades asociadas al taller de diseño

How can mobile devices be used in the design studio to enhance learning and teaching?.

Falchi, R. (2015). *El impacto de los dispositivos móviles en las actividades asociadas al taller de diseño*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N.º 16 Ene. - Jun. 2015. 60-77

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

Resumen

Este artículo se basa en la investigación "Impacto de los dispositivos móviles dentro de los salones de diseño", trabajo realizado en el marco de la Maestría de Diseño y Pedagogía Universitaria en la Universidad de Kingston, Reino Unido (2012). Con él se presenta el análisis de problemas y oportunidades dentro de las actividades del taller de diseño con la presencia de dispositivos inteligentes como teléfonos y tablets.

El uso generalizado de estos dispositivos entre los jóvenes estudiantes puede ser la oportunidad para que el docente transforme su actuar al interior del aula de diseño, identificando nuevas y creativas formas que permitan utilizar esta herramienta para abordar temas no tradicionales y generar nuevo conocimiento.

Este periodo de conectividad total, en el que estos dispositivos se han transformado en herramientas capaces de enviar datos y ejecutar programas, implica cambios en las relaciones que se establecen entre las personas. En particular, esta cultura móvil (Sharples et al, 2007), implica una re organización de la vida social en la que los mensajes de texto, el intercambio de imágenes y el chat, son elementos fundamentales de la comunicación entre jóvenes. En dicho camino, el acceso instantáneo a grandes cúmulos de información implica una transformación en la adquisición de conocimientos - el mayor impacto de las tecnologías móviles en el sector educativo - que transforma al estudiante en un experto en el manejo de estas tecnologías que propenden por una visión del mundo como un gran campus móvil, simultáneo al escenario físico de formación.

Diversos estudios se enfocan en la manera en que las tecnologías móviles están siendo implementadas, En particular dentro de las escuelas de secundaria en los Estados Unidos, incluyendo la experimentación, registros fotográficos, diarios de procesos académicos, bluetoothing, creación de proyectos en equipo, grabaciones de clases y transferencias de archivos (www.openeducation.net, 2011).

Diagnosticar el efecto real y los beneficios que se pueden desprender del uso de estas tecnologías es el énfasis principal de este artículo, buscando una nueva herramienta que permita transformar el salón de estudio de diseño,



incluyendo ahora una visión del estudiante en continuo movimiento, presentando el reto de buscar formas creativas por medio de las cuales podamos mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del taller.

Palabras clave. Diseño, pedagogía del diseño, taller de diseño, dispositivos móviles, tecnologías de la información.

Abstract

This article is based on the research 'Impact of mobile devices on the activities associated to the design workshop', work realized at the Master Program on Design and University Teaching at the Kingston University, United Kingdom (2012). This paper shows the problem and opportunities analysis that arise at the design workshop by the presence of intelligent devices as phones and tablets.

The generalized use of those devices between young students can be an opportunity for the teacher to transform its actual performance at the design class, identifying new and creative ways that allow the use of this tool for approaching no traditional subjects and to generate new knowledge.

This age of total connectivity, in which mobile devices had transformed into tools that allow data sending and program execution, implies changes at the relationships between people, particularly, this mobile culture (Sharpley et al, 2007), infers a reorganization of social life in which text messages, image interchange, and chat, are fundamental pieces of communication between young people. At this point, the instantaneous access to big data banks implies a transformation on knowledge acquisition, a major impact of mobile technologies at the educational sector, which transforms the student in an expert at those technologies navigation that tends to a perspective of the world as a big mobile campus simultaneous to the formation physical scenario.

Several studies are focused on the way in which diverse mobile technologies are being implemented, particularly at the North American high school, including experimentations, photographic registry, academic processes journals, blue-toothing, group projects creation, class recording, and files transfers (www.openeducation.net, 2011).

To diagnose the real effect and benefits that can be aroused by this technologies use is the main emphasis of this article, seeking a new tool that allows to transform the design studio, including now a vision of a student in constant motion, presenting the challenge of seeking creative ways by which we can improve the learning teaching process inside and outside the workshop.

Keywords. Design, design teaching, mobile devices, information technologies.

1. Metodología

La investigación se llevó a cabo en la Escuela de Diseño de la Universidad de Kingston, en Londres, Reino Unido. Fue una investigación de tipo cuantitativo para indagar, explorar y buscar nuevas ideas para el uso de dispositivos móviles con propósitos educativos.

1.1. Entrevistas

Se escogieron cuatro miembros del personal docente y nueve alumnos entre primero, segundo y tercer año de diseño, además de un profesional externo para completar la encuesta en línea.

Las entrevistas fueron semi-estructuras para los profesores y los estudiantes, y se escogió un profesional externo de diseño, al cual se le envió un cuestionario por correo electrónico. A profesores y estudiantes se les preguntaron las mismas tres preguntas iniciales y a los profesores se les preguntaron cinco preguntas adicionales.

1.2. Análisis

Las entrevistas fueron grabadas y transcritas antes de ser analizadas. Un análisis separado se llevó a cabo para cada una de las ocho preguntas, y, además, se analizaron las transcripciones en su conjunto para identificar temas predominantes. La información recopilada se analizó e interpretó basado en los datos proporcionados en las entrevistas y el cuestionario en línea. Quería explorar en qué medida los tutores ya estaban implementando el uso de dispositivos móviles en sus prácticas pedagógicas en clase, y en segundo lugar indagar el uso que los estudiantes están dando a sus dispositivos móviles. Cada entrevista tuvo una duración entre 30 y 45 minutos, y a todos los entrevistados se les aseguro que sus respuestas serían confidenciales.

1.3. Encuestas

-Pregunta 1: ¿Tiene un teléfono inteligente o tablet?

Sorprendentemente, algunos profesores no tienen aún un teléfono inteligente o una tableta. Algunos profesores no ven la necesidad de tener un teléfono inteligente aun pero están abiertos a que en un futuro los compren y los usen con fines académicos.

Por su parte ocho de los nueve estudiantes tiene un teléfono inteligente y algunos de ellos adicional al teléfono poseen una Tablet.

-“No tengo, pero probablemente voy a tener uno. Yo estuve involucrado en el diseño de uno de estos dispositivos hace muchos años, pero en realidad en este momentos no tengo.” Entrevistado 1 (Coordinador del programa de Diseño de producto y mobiliario)

-“Yo no. Tengo una resistencia natural a utilizar esta tecnología ¿y la razón? Yo no lo necesito. Esa es mi posición de salida, mi teléfono móvil lo uso para hacer o recibir llamadas telefónicas rápidas.” Entrevistado 2 (Director académico del programa 3D)

-Pregunta 3: Si tiene un dispositivo móvil, ¿Cómo lo está usando ahora?

En general los profesores solo usan sus teléfonos para hacer llamadas, algunos ni siquiera tienen un teléfono inteligente. En contraste todos los estudiantes poseen uno de estos aparatos, y en muchos casos poseen tanto teléfono como Tablet. Solo un estudiante de los encuestados no ve la necesidad de gastar todo ese dinero para adquirir uno de estos dispositivos.

-“El teléfono fue un regalo, yo no lo compraría es muy caro.” (Estudiante 4)

Los estudiantes con Tablet, la compraron por ser un objeto de deseo, más que por darle un uso diferente al que le están dando a su teléfono inteligente, ven la Tablet (en especial la iPad), como un objeto que los identifica dentro de un grupo selecto de gente con buen gusto.

-“El iPad es un objeto de moda, un lujoso gadget.” (Estudiante 9)

-“Yo lo compre porque es lindo” (Estudiante 2)

En cuanto a plataformas, la mayoría de estudiantes usan teléfonos con plataforma Android, aunque los que tienen un iPad trabajan bajo el sistema operativo iOS.

Ninguno usa el teléfono o la tableta para fines académicos, y la mitad de los entrevistados lo usan para enviar y recibir correos electrónicos cuando no están en casa y para revisar Facebook.

Dentro de los profesores entrevistados uno fue enfático en detectar la posibilidad de adquirir una Tablet y no un teléfono inteligente por su rápido procesador para acceder a internet.

-Que si me compraría un iPhone? Mi interés es por el uso de correo electrónico y para leer en la web, por lo que tal vez compraría un iPad. Estoy feliz con mi teléfono barato para hacer llamadas, pero tal vez un iPad podría ser una buena cosa para acceder internet. Entrevistado 2 (Director académico del programa 3D)

El siguiente grupo de preguntas fue para indagar si los profesores veían oportunidades de usar estos dispositivos dentro del taller de diseño, o mejor, si le veían alguna posibilidad de usarlos con propósitos académicos.

Todos los entrevistados coincidieron en que podría ser posible incluir dispositivos móviles dentro de la escuela de diseño, y estarían abiertos a probar nuevos métodos o técnicas con el fin de incorporar estos dispositivos a su práctica. Algunos preferirían incorporar tablets como herramienta de presentación, la mayoría estarían dispuestos a usar teléfonos inteligentes para capturar datos y para buscar información en una sesión de investigación si el ejercicio ha sido planificado con anterioridad. Finalmente la tercera parte de los entrevistados plantean la posibilidad de utilizar estos aparatos como herramienta de apoyo a sus clases usando videos de soporte.



Entrega final - Viviana Casallas



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

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



-En este momento los veo como una herramienta para la navegación por Internet y como una herramienta de presentación. Aquí vienen conferencistas que empiezan a llegar justo con iPad, uno sabe que son fáciles de conectarse a la red, y que hacer una presentación en Keynote puede que funcione muy bien, por lo que es un valor interesante tener una herramienta ligera, la cual se puede utilizar para llevar el portafolio por ejemplo, es fantástico poder presentar de manera profesional su trabajo en cualquier parte del mundo. Ese es el valor que les veo en este momento, supongo que con la introducción de mejores aplicaciones, probablemente o eventualmente pueden deshacerse de las computadoras portátiles, ya que la única razón por la que se tiene un portátil es debido al teclado... supongo que es por la posibilidad de teclear. Entrevistado 2 (Director académico del programa 3D)

El punto más viable planteado por los docentes fue la posibilidad de usar, en principio, los teléfonos inteligentes para grabar el proceso de diseño de cada estudiante y facilitar el acceso al progreso de los ejercicios de una manera rápida desde estos aparatos móviles; en segundo lugar, la posibilidad de mejorar y agilizar las técnicas de investigación usándolos en clase para analizar y sintetizar información adquirida del internet durante las sesiones de diseño.

-...tengo la sensación de que se podrían utilizar de manera útil. Usted puede decidir tener una especie de sesión de investigación en directo, con un objetivo de investigación muy rápido, y con todos los estudiantes en el salón al mismo tiempo usando Internet para encontrar información en una hora. Luego, una hora más tarde que pueden presentar sus resultados. Sólo estoy diciendo que tiene potencial y podría ser utilizado de una manera constructiva. Entrevistado 2 (Director académico del programa 3D)

En relación a la pregunta de cómo los teléfonos inteligentes están afectando las actividades dentro del salón de diseño, dejó ver claros indicios de una problemática que hay que intervenir para darle un mejor curso a las actividades de enseñanza y aprendizaje. La principal preocupación era cómo administrar el uso de estos dispositivos para evitar que los estudiantes se distraigan durante la clase.

-Yo hice una observación a un colega, y estaba sentado en la parte trasera del salón, y los estudiantes no sabían que yo era un profesor el cual estaba observando la clase de mi colega, y ellos estaban en internet... estaban en Facebook, es difícil saber lo que están haciendo, a veces no están poniendo atención están haciendo otras cosas. Entrevistado 4. Profesor de diseño nivel 5.

-Si miro a mi alrededor, probablemente, el 20% de mis estudiantes están utilizando teléfonos, y yo no sé lo que están haciendo, podrían estar mirando algo que uno de sus compañeros de clase está presentando y quieren encontrar más información, ellos lo estarían utilizando de una manera positiva, o simplemente están enviando un correo electrónico o están chateando con amigos, es difícil de controlar. Entrevistado 4. Profesor de diseño nivel 5.

Definitivamente, las interrupciones durante las tutorías son el aspecto negativo importante planteado en las entrevistas. La preocupación del Profesorado de no saber lo que están haciendo los estudiantes con sus teléfonos afecta su concentración y muchas veces el fluido transcurrir de las clases.

Otro punto interesante es la preocupación por parte de los profesores, de que estos aparatos permiten a los estudiantes hacer trampa o desafiar el conocimiento del tutor. En una enseñanza de diseño basada alrededor de un proyecto, este comportamiento podría dañar la imagen tutor, puesto que pone en cuestión su autoridad para enseñar los contenidos del curso.

-Tuve una experiencia con un estudiante que hizo una pregunta en la clase y tecleo de inmediato la pregunta en su tablet, yo me di cuenta de que estaba revisando la fórmula y le dije que la fórmula estaba bien, fue un poco extraño, le pregunté al estudiante ¿No confías en mí? yo soy tu profesor. Entrevistado 4. Profesor de diseño nivel 5.

Indagando sobre el uso potencial de estos aparatos para usos académicos, todos los profesores coincidieron en que podría ser una muy buena herramienta de dibujo, pero no se atrevieron a dar ideas de cómo se podría llevar una sesión de dibujo de prueba.

-Sería interesante tratar de usar las tabletas en las clases de dibujo, pero cada estudiante tendría que traer y utilizar la misma aplicación. Veo un problema cuando sea necesario comparar dibujos o colgarlos en la pared. El tamaño de los dibujos en la pantalla también puede ser un problema, demasiado pequeño para ciertas necesidades o requerimientos. Entrevistado 5: Practicante Diseñador Industrial.

Lo interesante de este planteamiento es que a nivel comercial ya hay varios ejemplos del uso de teléfonos inteligentes y tablets en el diseño de portadas y en pintura. El primero de junio del 2009 Jorge Colombo apareció en la primera plana de la revista *The New Yorker* con una ilustración creada totalmente en un iPhone, este fue el primer ejercicio a partir de un dispositivo móvil que se publicó en una revista importante. En diciembre de 2010 David Hockney exhibió en París una colección de pinturas pixeladas, todas dibujadas en tablets. Estos ejemplos de diseño realizados con dispositivos móviles utilizando los trazos de dibujo clásico, pero en un lienzo digital, resultaron en productos de alta calidad. Los dispositivos móviles permiten a las personas dibujar en un formato 'micro' usando los dedos o el lápiz. Esto implica el uso de trazos digitales pero sintiéndose como hechos por los lápices. Este proceso presenta dos importantes diferencias con el dibujo con computadoras: la primera, la demora entre la acción seleccionada y su ejecución, "el uso de computadoras siempre se demora" (Hockney, 2011); la segunda, que es posible animar el proceso de creación de un registro iterativo y almacenarlo.



Escanear, Jenny Paola Lara Ruiz

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

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

2. Resultados

Los elementos correlacionados durante mi investigación fueron: la implicación de implementar estos dispositivos por parte de los profesores; la preocupación de cómo controlar el uso de estos dispositivos en el salón; el uso de los teléfonos inteligentes y tablets como herramientas adicionales para completar una serie de actividades dentro del desarrollo del taller de diseño; y, finalmente, la posibilidad de crear nuevos materiales de enseñanza y aprendizaje para complementar la experiencia de aprendizaje en clase.

El primer aspecto que detecté fue que los profesores no saben cuál es el valor real de incluir estos aparatos para fines académicos.

-“Desde el punto de vista de la universidad sería importante conocer las ventajas reales para los estudiantes en usar estas tecnologías con propósitos de aprendizaje. Quiero decir el verdadero impacto para los estudiantes dentro de su proceso académico.” Entrevistado 3 Faculty Blended Learning Lider.

Los académicos estuvieron de acuerdo que para desarrollar sesiones pensando en el uso de estos dispositivos, todos los estudiantes deberían tener acceso al mismo tipo de aparato para evitar interrupciones durante las sesiones de taller de diseño.

El tema económico es otro aspecto delicado para incorporar el uso de dispositivos móviles en las clases. Es peligroso suponer que todos los estudiantes tienen uno o tienen la posibilidad de adquirir uno de estos aparatos. La muestra de la investigación arroja que no todos los alumnos entrevistados poseen un celular inteligente como tampoco una Tablet, y este es un punto a considerar en el futuro.

-“En este aspecto la Universidad tiene que ser cuidadosa. ¿Podría proveerlos como material del curso?” Entrevistado 3 Faculty Blended Learning Lider.

Si no todos los alumnos pueden darse el lujo de comprar un dispositivo móvil como parte de su material educativo, la viabilidad de proporcionar a los estudiantes con estos dispositivos como parte de su material de curso deberá ser analizado por la facultad. La tendencia de la investigación muestra que los entrevistados sin teléfonos inteligentes preferirían comprar una tablet, independientemente del tipo de celular que tengan, ya que las encuentran más prácticas y útiles para acceder a internet, revisar correos electrónicos y organizarlos.

-“Yo uso mi iPad para cargar con todo mi trabajo y compartirlo con otras personas. Tengo mi portafolio allí, y lo uso como herramienta de presentación”. Estudiante 8.

El segundo aspecto que detecté es que a los profesores les preocupa cómo controlar su uso y no perder la atención de los alumnos durante las actividades realizadas en clase. El hecho de que algunos aún no están familiarizados con la potencialidad de estos aparatos puede crear una barrera para incorporarlos como un elemento más en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Además, los estudiantes de hoy nacieron con este tipo de aparatos a su alrededor mientras que muchos profesores hasta ahora los están incorporando para su uso personal.

Un punto de discusión es si los teléfonos inteligentes deberían ser vetados dentro del salón. Si dentro del salón se incorporan estas tecnologías las actividades desarrolladas dentro de la clase deberían permitir el uso académico de estas herramientas, de lo contrario seguirán siendo un problema para mantener a los estudiantes concentrados durante las tutorías (Sharples et al, 2007).

No pude encontrar ninguna teoría sobre el uso de tecnologías móviles en el contexto del salón de diseño, pero es un hecho que las actividades desarrolladas en clase están afectando de manera negativa la relación entre el tutor y los estudiantes. La penetración de la conectividad inalámbrica proporciona a los estudiantes un fácil acceso a internet, y por tanto a nuevas maneras de distraerse. Nuevas reglas y comportamientos deben desplegarse.

Para controlar y administrar a un grupo de estudiantes usando dispositivos móviles todo el tiempo, los profesores necesitan instruirse sobre cómo usarlos con fines académicos (Rheingold, 2012), para coordinar actividades en un ambiente controlado. Primero, surge la necesidad de establecer nuevas reglas de uso por parte de los estudiantes en el salón; segundo, los profesores deben reconocer qué información es útil y cuando usar la triangulación como medio de búsqueda, para así construir una red que trabaje en términos de adquirir una nueva experiencia de aprendizaje entre profesores y estudiantes.

En general todos los tutores entrevistados ven los teléfonos inteligentes y las tablets como herramientas para alcanzar metas específicas, por ejemplo, para enviar y recibir datos, para presentar portafolios, o para mantener un registro de las imágenes grabadas. Este es un enfoque funcional, Selber (2004) sugiere que, para lograr una conciencia de cómo usar las computadoras en la educación, los maestros necesitan tener conciencia para adquirir competencias múltiples; esto es válido también para los tutores en el salón de diseño; es importante pasar de una perspectiva tecnológica a una perspectiva humana. Selber estableció tres componentes para tener competencias múltiples; con el propósito de esta investigación los dispositivos móviles reemplazarían las computadoras como la metáfora en el enfoque de competencias múltiples.

Los niveles para adquirir dichas competencias son: conocimiento funcional, cuando los estudiantes usan dispositivos móviles para lograr objetivos; conocimiento crítico, cuando los estudiantes son usuarios de tecnología y los dispositivos móviles son vistos como artefactos culturales para lograr una postura crítica de su uso; Conocimiento retórico, cuando los dispositivos móviles son vistos como un medio de hiper textualidad, donde los estudiantes son productores de tecnología para lograr una práctica reflexiva. Selber (2004).

El futuro para incorporar nuevos dispositivos en el taller de diseño depende en cómo los profesores aprendan a interactuar en una ciber-cultura. "... los que entienden los fundamentos de la participación digital, colaboración en línea, pruebas de credibilidad de la información y la sensibilización de la red van a liderar el correcto uso de nuevas tecnologías con fines educativos" (Rheingold, 2012).

Dentro del salón de diseño, las nuevas tecnologías podrían servir como un buen motivador para los estudiantes. El uso de estos dispositivos móviles, como objetos de aprendizaje podría estimular la creatividad para ser utilizados con fines académicos. Anne Burdick (2011, p 547) establece que las infraestructuras académicas están siendo reconfiguradas para adaptarse a los medios de comunicación digital. Su enfoque se forma en: comprender las sociedades en red; repensar la noción de alfabetización para los nuevos educadores, basándose en los nuevos medios; y, también, repensar si esto podría ser visto como una revolución o simplemente una evolución impulsada por los medios digitales.

Hoy los ecosistemas digitales establecen una relación entre personas, personas y máquinas, y máquinas con máquinas. El punto clave no es sólo recibir y absorber datos, sino cómo analizar la potencialidad de un nuevo ecosistema formado de teléfonos inteligentes, tablets-WIFI-Internet-aplicaciones-estudiantes y tutores.

-En términos de crear una clase con los dispositivos móviles, los estudiantes pueden aprender más acerca de la administración de redes, la comprensión de cómo los ecosistemas digitales está funcionando. Entrevistado 3 Faculty Blended Learning Lider.

El aspecto final de este análisis se centró en evaluar las ideas propuestas por cada uno de los participantes en esta investigación. Dos enfoques se presentaron para la utilización de los teléfonos inteligentes y las tabletas como herramienta de investigación: el primero, es el enfoque en desarrollar un nuevo conjunto de actividades que se despliegan en el salón para investigar aprovechando la conectividad WiFi, para procesar y analizar los datos con el tutor y los demás compañeros. El segundo, es utilizarlos como herramienta para que los estudiantes se conviertan en investigadores.

-La pregunta podría ser: desde el punto de vista del diseño del producto ¿podrían los estudiantes convertirse en investigadores? los teléfonos inteligentes y las tabletas podrían darles la posibilidad de observar los datos en tiempo real, y no de ser receptores pasivos, sino investigadores activos ya que no basta descargar datos de Google para absorberlos sin ninguna reflexión. Entrevistado 3 Faculty Blended Learning Lider.

Para que los estudiantes se conviertan en investigadores activos, deben tener una clara comprensión de las competencias para desarrollar una postura crítica sobre el uso de estos dispositivos. La información recopilada a través de Google, Twitter y otros sitios web podría ser utilizada como un canal de retorno para llevar información y procesarla en conjunto dentro del aula de clases. Con este enfoque las tablets o teléfonos inteligentes podrían ayudar a mejorar el aprendizaje colaborativo y establecer una red de investigadores para entender cómo interactúan en el ecosistema digital.

La diferencia entre las dos propuestas es que en la primera el dispositivo móvil se utiliza simplemente como una herramienta para la captura de datos, mientras que en la segunda se utiliza como un artefacto cultural.

La segunda idea propuesta durante la investigación fue el uso de los teléfonos inteligentes y tablets para apoyar las actividades de enseñanza que utilizan los videoclips. Esto implicaría el diseño de nuevo material de instrucción antes del comienzo de cada curso. Los tutores a veces no tienen tiempo suficiente para hablar con todos los estudiantes durante la sesión. Con un paso a paso, tutorial de vídeo, los tutores podrían liberar la presión, si no pueden hablar con todos los estudiantes durante la sesión también, los estudiantes podrían traer a casa el material y revisarlo en cualquier momento.

El último contenido planteado fue la posibilidad de utilizar los dispositivos móviles como herramienta de presentación y bocetación. Entre las herramientas más importantes que debe tener un estudiante de diseño están la capacidad de dibujar y la capacidad de saber cómo presentar los proyectos claramente.

En la opinión del practicante profesional y de uno de los académicos entrevistados, sería interesante probar el uso de tabletas para dibujar en el aula. A pesar de la restricción por el tamaño de la pantalla se observa la posibilidad de compartir los dibujos y así generar un aprendizaje colaborativo.

-Yo prefiero bocetos hechos a mano, pero ésta tecnología hace más fácil compartir bocetos, usted no tiene que fotografiar o escanear a enviar a alguien en un lugar distante. La comparación de diferentes bocetos al mismo tiempo en un tamaño más grande obligara a tener, al menos, dos pantallas. Entrevistado 5: Practicante Diseñador Industrial.



ilustración, Laura Jimena Bustos Restrepo

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

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



El practicante profesional, da cuenta de la oportunidad de explorar una forma diferente de presentar los bocetos de los estudiantes utilizando múltiples pantallas, dejando al descubierto una posible nueva estructura digital para apoyar las actividades de estudio de diseño, y explorando el uso de tablets como libro de bocetos.

-“La tableta le permite colorear sus dibujos sin necesidad de llevar una bolsa de marcadores y lápices de colores todo el tiempo.” Entrevistado 5: Practicante Diseñador Industrial.

El beneficio de ser más ligera que un computador portátil hace que la tablet y algunos teléfonos inteligentes puedan desplazar el uso del portátil como la herramienta más importante de los estudiantes de diseño.

3. Conclusión

Los diferentes argumentos presentados en el cuerpo de esta investigación se basan en generar posibilidades para la construcción de nuevos escenarios donde aplicar estrategias creativas e innovadoras dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de diseño con el objetivo de mejorar las practicas dentro del aula de clase.

En mi opinión hay tres áreas en las que se podría implementar el uso de este tipo de dispositivos móviles: podrían ser utilizados como objetos de aprendizaje, herramientas de investigación y tablas para bocetar.

Los dispositivos móviles como objetos de aprendizaje podrían ser utilizados para desarrollar materiales de aprendizaje. Usándolos como repositorios para almacenar clases de diseño, así como para el desarrollo de nuevos contenidos que pudieran ser optimizados a bajo costo, reduciría los costos operativos de las facultades de diseño, permitiendo a los estudiantes poder mantener el contenido en sus dispositivos para ser revisados en cualquier momento.

Para las Facultades de diseño, la ventaja de diseñar el nuevo contenido académico para ser utilizado en dispositivos móviles, permitiría a los profesores diseñar planes de estudio flexibles con la opción de disminuir la pérdida de validez de los contenidos a través del tiempo.

El aspecto negativo de la inclusión de estos dispositivos es el costo inicial de la compra del equipo por parte de los estudiantes, y la infraestructura necesaria para cubrir el campus con suficientes puntos WiFi para permitir una conexión sin problemas para toda la comunidad académica.

La inclusión de los teléfonos inteligentes en el taller de diseño supone la re-creación de una nueva actividad, donde el tutor y el estudiante construyan nuevas relaciones en torno a los proyectos intercambiando datos, seleccionando los datos correctos de Internet, grabando los procesos, y finalmente elaborando y presentando los resultados, básicamente utilizarlos como herramientas mediadoras para desarrollar un nuevo set de actividades.

Para los tutores el aspecto positivo sería la posibilidad de apoyar sus tutoriales con material planeado a priori y digitalizado para que los estudiantes puedan revisarlo antes, durante y después de las clases. Además, la forma de dar retroalimentación podría beneficiar el uso de estos dispositivos por su capacidad de conectarse a sitios como Twitter para dar opiniones de los proyectos o expresar nuevas ideas en tiempo real, esta práctica podría fomentar el aprendizaje colectivo. Por último, el hecho de incluir dispositivos móviles en la sesión significaría que los estudiantes estarían menos propensos a distraerse. Adicionalmente, si los estudiantes utilizasen teléfonos inteligentes como herramientas de investigación en clase, los docentes podrían decantar qué tipo de información es útil enseñarles analizando los resultados adquiridos al final de la sesión. Engeström (1999) define que las nuevas conexiones digitales dentro del aula de clases podrían ayudar a expandir el espacio conceptual y por ende, sería pertinente revisar las actividades planeadas para desarrollar nuevas sesiones de diseño en aras de enfocarlas de manera diversa.

El aspecto negativo para los profesores sería la necesidad de ajustar la forma de enseñar diseño dando más espacio al uso de estas nuevas herramientas durante la clase. Hoy en día no es suficiente enseñar los mismos temas cada año. Los tutores deben ser conscientes de que la evolución de la sociedad tiene como objetivo entender cómo los jóvenes estudiantes están interactuando con el mundo exterior y cómo la plataforma tecnológica basada en redes está evolucionando afectando todos los aspectos de la vida (Kolko, 2010). A pesar de la falta de conocimiento de los tutores con respecto al uso correcto de estos dispositivos en clase, deben tener una mente abierta para incluir nuevos métodos para promover y mejorar el conocimiento de los alumnos.

Por último, el implementar el uso de teléfonos inteligentes y tablets como un tablero digital permitiría reconstruir el diálogo alrededor del proyecto. Durante mi investigación identifiqué que el beneficio de usar tablets para las presentaciones de proyectos debido a su portabilidad y fácil acceso a internet es lo que más le gusta a los alumnos. A mi modo de ver, el uso de las tablets con el conjunto correcto de aplicaciones, permitiría la exploración del dibujo digital por los estudiantes y así expresar sus pensamientos en un lienzo portátil que los mantiene conectados con su mundo digital.

En mi opinión, el uso de dispositivos móviles puede permitir crear un nuevo marco para discutir los proyectos durante los tutoriales, tomando lo mejor de las herramientas interactivas para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje, trabajando en el estudio con el tutor y otros compañeros mientras observan como toma lugar el proceso de dibujo desde el lienzo digital en blanco para construir el proyecto.

Una etapa importante para el estudiante de diseño es la tutoría dentro del salón de clase, el diálogo establecido con el tutor ha cimentado las bases para construir el progreso del estudiante de las carreras de Arte y Diseño a través de los años. El trabajo en el salón con el tutor revisando el proyecto y estableciendo un diálogo alrededor de los bocetos a la vista de otros compañeros es y ha sido la acción que ha hecho, hace y hará posible la creación en el diseño.

“Dibujar y hablar son formas paralelas de diseño, y juntos forman el lenguaje de diseño” (Schön, 1983, p. 80).

La bocetación realizada por el tutor y el alumno en el salón de diseño es cada día más escasa, los alumnos trabajan sus propuestas en programas de computador dejando de lado el metalenguaje que se puede construir al ir hablando y dibujando el proyecto. Desde mi punto de vista una de las causas es el cambio basado en el enfoque de proyecto (utilizando como medio el brief), ya que se sustituye la actividad básica en la creación de diseño por unos tutoriales más debatidos, más participativos por los estudiantes, pero menos detallados al hablar en torno a los proyectos individuales.

Las imágenes espaciales construidas por profesores y alumnos en las tutorías al demostrar dibujo a dibujo el desarrollo del proyecto, han sido reemplazadas por presentaciones monótonas hechas en Photoshop, Rhino, Vectorworks y otras aplicaciones. El hecho de que los tutoriales presenten ahora más debates sobre el tema, y el hecho de que los estudiantes tengan que presentar de una ‘manera profesional’ ha mermado en los estudiantes la habilidad para bocetar, siendo el proceso de dibujo una etapa secundaria en los salones de diseño.

La mayoría de los estudiantes pasan muchas horas dibujando sus bocetos en una aplicación profesional para cumplir con los requisitos propuestos por el mercado. Mi corazonada es que implementando el uso de tablets para dibujar los estudiantes tendrían la oportunidad de explorar el uso de estos lienzos digitales para crear bocetos digitales fácilmente transportables, siendo de hecho más formales a la hora de presentarse. Para los profesores de taller, es una oportunidad para explorar una nueva interacción en esta nueva ecología digital volviendo a debatir con los estudiantes el proyecto basado en los dibujos, compartiendo ideas durante la sesión de clase, y construyendo con todos los compañeros involucrados el uso del lenguaje espacial.

4. Preguntas de la encuesta

Pregunta 1: ¿Es dueño de un teléfono inteligente o tablet?

Pregunta 2: ¿Ha pensado en comprar un teléfono inteligente o Tablet?

Pregunta 3: Si tiene... ¿Qué uso le está dando?

Pregunta 4: ¿Ve oportunidades de uso dentro del taller de diseño?

Pregunta 5: ¿Podría considerar el uso de uno de ellos en sus clases de diseño?

Pregunta 6: ¿Utiliza el teléfono inteligente en su práctica profesional?

Pregunta 7: ¿Cómo cree que estos aparatos están afectando las actividades dentro del salón de clases?

Pregunta 8: ¿Cómo cree que esta tecnología podría afectar en el futuro la forma en que está enseñando diseño?

5. Referencias

Blair, B et al. (2008) *Art and Design Higher Education: Drivers for Change*. Ed. Drew, L. Group for Learning in Art and Design (GLAD) JRA Publishing: Cambridge, Cambridge.

Blair, B. Cummins, A. Dumbar, T. Et al (2008) *Baw Wow! A Model for Creative Practice, Thinking, Learning, Research and Innovation in the 21st Century*, in Drew, L. Ed. *The Student Experiences in Art and Design Higher Education: Drivers for Change*, Cambridge: Group for Learning in Art and Design (GLAD) JRA Publishing.

Rheingold, H. (2012) *Net Smart How to Thrive Online*. Cambridge: MIT Press.

Selber, S. (2004) *Multiliteracies for a Digital Age*: Carbondale, Southern Illinois: University Press.

Sharples, M. (2007) *A Theory of Learning for the Mobile Age*, Nottingham: Learning Science Research Institute. Available from: www.nottingham.ac.uk/lrsri

Schön, D. A. (1983) *The Reflective Practitioner How Professionals Think in Action*: London: Ashgate.

Wingler, H.M. (1978) *Bauhaus*. Massachusetts and London, England: The MIT Press

5.1. Websites

www.openeducation.net (2011) Cell-Phones Time to Lift the Ban on Mobiles in the School Setting? Available from: <http://www.openeducation.net/2009/02/08/cell-phones-time-to-lift-the-ban-on-mobiles-in-the-school-setting/> (Accessed 02 May 2012)

www.eportfolio.ed.nhcue.edu (2011) Digital learning, digital scholarship and design thinking. Available from: http://www.eportfolio.ed.nhcue.edu.tw/c/document_library/get_file?p_l_id=628377&folderId=628380&name=DLFE-11002.pdf (Accessed 17 May 2012)



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.



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](#).



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.