Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Universidad El Bosque

Investigación MasD

Diseño y calidad de vida
Design and quality of life
Fabio Andrés Vinasco Ñustes
2-3

Morfología, marginalidad y gentrificación urbana. Una ciudad con calidad de vida para todos.
Morphology, marginality and urban gentrification. A city with life quality for all.
Dayana Higuera
6-19

Sistemas modernos y eficaces. Iconografía publicitaría de la oficina moderna. 1918-1924.
Modern and effective systems. Publicity iconography of the Modern office. 1918-1924.
Juan José Lozano Arango
20-37

Calidad de vida personalizada.
Customized life quality.
Óscar Carrasco, Pedro Medina
38-59

Repetición y diferencia. Un modo de vida en Bogotá, el caso de las residencias BCH (1961 – 1964).
Repetition and Difference. A way of life in Bogotá, the study case of Residences BCH (1961 - 1964).
Liliana Andrea Clavijo García
60-37

Projeto Espacios: El espacio público discutido desde la visión del diseño gráfico.
Projeto Espaços: O espaço público discutido sob o viés do design gráfico.
Espaços project: public space discussed under the graphic design.
Eduardo Palazzo, Juliana Soares
74-93

Diseño sostenible versus *greenwashing*.
Sustainable design versus greenwashing.
Javier Orlando Benavides González
94-101

Desambiguando el Diseño. Descriptores Disciplinarios.
Un-ambiguous design. Disciplinary descriptors.
Rómulo Polo Flórez, Dolly Viviana Polo Flórez
102-119

Diseño U. El Bosque

¡Mamá! El juguete quiere jugar conmigo.
Mom! The toy wants to play with me.
Cristian Gómez Rodríguez
122-127

La doble moral del diseño industrial en la protección y enriquecimiento de la identidad cultural
Industrial design double standards at the protection and enrichment of cultural identity.
Sebastián Escudero Macías
128-133

Tribuna

Diseño Accesible: Diseño para todos.
Accessible design: Design for all.
Ana María Cárdenas Cano.
136-141

Más de MasD

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. 10, N.°18, Ene. - Jun. 2016
Bogotá, D.C., Colombia

CC BY NC SA

UNIVERSIDAD EL BOSQUE
FACULTAD DE DISEÑO, IMAGEN Y COMUNICACIÓN

mas D

Revista Digital de Diseño

MasD, **ISSN: 2027-095X** (*En línea*)

Vol. 10, N.° 18,
Ene. - Jun. 2016

Bogotá, D.C., Colombia, **[pp. 1 - 141]**

UNIVERSIDAD
EL BOSQUE
FACULTAD DE DISEÑO, IMAGEN
Y COMUNICACIÓN

Más de MasD

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

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. 10, N.° 18, Ene. - Jun., 2016

BY NC SA

CC BY SA

Fragmento página Espaços.
http://espacos.info/

Eduardo Palazzo, Juliana Soares
eduardopalazzo@ymail.com, julianammsoares@gmail.com,
Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Brasil.

Eduardo Palazzo es graduado en Audiovisuales de la Universidade Federal de São Carlos (UFSCar); con posgrado en Design Gráfico de la Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP)

Juliana Soares es graduada en Audiovisuales de la Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) y magister en Ingeniería de la Producción de la Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)

Projeto Espacios: El espacio público discutido desde la visión del diseño gráfico.

Projeto Espaços: O espaço público discutido sob o viés do design gráfico.

Espaços project: public space discussed under the graphic design.

Palazzo, E. & Soares, J. (2016). *Projeto Espacios: El espacio público discutido desde la visión del diseño gráfico* MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 18 Ene. - Jun. 2016. 74-93
DOI: http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i18.1732

Recibido: 13-10-2015
Aprobado: 20-11-2015

Resumen

Este artículo presenta la investigación realizada para la formulación del proyecto *Espaços*, una publicación electrónica elaborada con el objetivo de explorar y presentar espacios públicos poco conocidos de la ciudad de Sao Paulo (SP, Brasil) a través de la lectura del diseño gráfico sobre la forma urbana.

La construcción del sitio web *Espaços* es el producto final de la investigación. Actualmente presenta cuatro lugares de la capital paulista para ser explorados por el visitante de la página. El discurso multimedia del diseño, vinculado a una visión crítica, de opinión, descriptiva de estos lugares es el tema de estudio que nos permite explorar la posibilidad de emplear del diseño como un instrumento de lectura y visualización de lugares de mínimo conocimiento popular, pero con gran potencial social, artístico, comercial y cultural.

Palabras clave. Diseño, diseño gráfico, diseño web, multimedia, urbanismo

Abstract

This paper aims to visualize the research done for the realization of the Espaços project, an electronic publication done with the intention of explore little-known public spaces of the city of São Paulo (SP), Brazil, by reading the graphic design on the urban form.

The construction of the website Espaços is the final product of the research, and currently has four locations of the city to be explored by the visitor of the page. The multimedia design speech tied to critical, judgmental and descriptive view of these local is the subject of this study, visualizing the possibility of using design as a tool for reading and viewing space to locals of minimum common knowledge, but with great social potential, artistic commercial and cultural.

Key words. Life quality, segregation, stratification, social mix, urban patterns, design for life quality.

CC BY NC SA

1. Introducción

La propuesta de un proyecto gráfico de publicación digital, que tiene como tema los espacios públicos de la ciudad de São Paulo (SP – Brasil) se constituye en una actividad vasta y compleja a partir del momento en que se toma como base una de las ciudades más diversas del país, con más de once millones de habitantes (según estima el IBGE, 2013), el babilónico sustrato de una metrópoli en constante movimiento, permeada por tantos miles de espacios (no) explorados.

De una parte, los medios digitales surgen como soportes accesibles para publicaciones, constituyendo un formato interesante y oportuno para la propuesta de un modelo a través del presente trabajo. Para la aplicación se escogieron algunos espacios públicos peculiares de São Paulo. La cuestión de la multiplicidad actual de tales formatos para publicaciones digitales y sobre cómo se efectúa el uso de su gama de recursos es recurrente y pertinente en los discursos y ruedas de discusión contemporáneas. Vilém Flusser (2010, p.158-159) expone consideraciones sobre los diferentes tipos de imagen a ser expuestas:

> Da forma como as imagens são transportadas atualmente, elas devem preencher a função descrita com programas de comportamento: têm que transformar os seus receptores em objetos. É essa a intenção que está por trás desse transportar. Mas o método de transporte atual não corresponde necessariamente à técnica dos novos meios, mas apenas a intenção subjacente a eles. Os meios podem ser dispostos diferentemente (até mesmo para se tornarem mais eficazes), a saber, não como feixes que ligam o emissor a inúmeros receptores, mas como uma rede que conecta os indivíduos uns com os outros, graças aos cabos reversíveis.

Flusser compara diferentes tipos de imagen, analógicas y digitales. Posteriormente dice que los medios pueden ser diferentes, transformando las imágenes en portadoras de significados y a los hombres en sus diseñadores. Partiendo de esta reflexión, se propone la creación de la publicación digital Espaços que investigará cuatro espacios públicos de la ciudad de São Paulo.

Estos espacios tienen características distintas (son áreas culturales, de ocio, o comerciales) y también es diferente la manera como la población se relaciona con ellos. Fueron escogidas la vía Canuto do Val, la vía Amauri, el Parque Cantinho do Céu y el Beco do Batman.

En cada página estarán presentes imágenes, textos descriptivos y entrevistas con personajes que frecuentan cada región, cuyo resultado final se encontrará en la dirección electrónica www.espacos.info. Las referencias proyectuales diversas serán expuestas, así como trabajos en el campo editorial, como los de Alexey Brodovitch e Italo Lupi, hasta llegar al medio digital, observando sitios experimentales y artículos publicados en periódicos y revistas (campo denominado de diseño editorial para Internet).

2. Referente teórico

2.1. Tema y formato

> El espacio público (dominio público) es el lugar donde el hombre se realiza por completo, es decir, es donde se sobrepasa la mera condición de ser vivo y se completa, siendo político.
>
> (Arendt, 2010, p. 28)

Los estudios sobre espacios públicos urbanos, tal como contextualiza Abrahão (2008), les clasifican como espacios de manifestación de la esfera pública, de la vida pública y de la realización de la ciudadanía, a cuya materialidad se atribuye la realización sociopolítica. Una lectura del espacio público por el diseño gráfico se configura en la raíz de este trabajo. Una de las primeras etapas del proceso fue imaginar cómo instrumentar los elementos del diseño con el tema del proyecto, que es un asunto tratado por la arquitectura, la sociología, la filosofía, entre otras áreas del conocimiento, en otras palabras, discutir y proponer un proyecto gráfico de publicación digital sobre espacios públicos, considerando nuevas y tradicionales formas de publicación. La transdisciplinaridad es una característica más recurrente del diseño, es decir, los puntos de convergencia entre las áreas potencializan nuevas relaciones y conocimientos.

Vilém Flusser (2010, p. 115-116) clasifica las maneras de visualizar la comunicación de los mensajes de dos formas: como lectura lineal o lectura de superficie, representadas respectivamente por el escrito y por la imagen, tejiendo consideraciones al respecto:

> Nuestra civilización coloca a nuestra disposición dos tipos de media. Aquellas que tienen como fijación lineal (como libros y publicaciones científicas) y otras llamas de fijación en superficie (como films, imágenes de TV e ilustraciones). El primer tipo de media puede hacer interface entre nosotros y los hechos de manera clara, objetiva, consciente, esto es, conceptual, a pesar de ser relativamente restrictivo en su mensaje. El segundo tipo puede hacer esa mediación de manera ambivalente, subjetiva, inconsciente, es decir, imágenes, más es relativamente rico en su mensaje. Podemos participar de estos dos tipos de media, más el segundo tipo requiere, para ello, que en primer lugar aprendamos a usar sus técnicas.

El diseño web, según Flusser, puede ser considerado como un lenguaje transdisciplinar a partir del instante en que se apropia de los conceptos de linealidad y superficie, conforme son clasificados por el autor, una vez que hace uso de múltiples lenguajes en su discurso mayor. Para Vera Bungarten (2012), el lenguaje del diseño web utiliza además un lenguaje formal cinematográfico, lo que hace imposible distinguir de forma nítida y clara a cuál área pertenece, ambos poseen la capacidad de reflejar la sociedad y su cultura, representado a través de la configuración de sus objetos de uso y sus sistemas de comunicación.

Gustavo Bomfim (1997), al analizar las fronteras entre diseño, arte y tecnología, defendiendo una naturaleza transdisciplinar, discute la posibilidad de creación de una teoría del diseño. Esa teoría es el resultado de la naturaleza de la actividad y su fundamentación científica: el diseño, a través de su praxis, sería el hilo conciliador o inventor entre especialistas de diversas áreas. La interdisciplinaridad, como condición inherente y esencial de la práctica del diseño, dispensaría la constitución de otras teorías, que de otra forma serían inviables, pues su campo de conocimiento no conocería fronteras. De esta forma se busca explorar un tema interdisciplinar a partir de un lenguaje híbrido: investigar espacios públicos de la ciudad de São Paulo y sobre ellos crear fijaciones lineares y de superficie. Los espacios públicos son plurales, así como es la naturaleza del diseño, y la propuesta estética del proyecto procura alinear ese tematización al formato aplicado.

2.2. De lo editorial y lo interactivo

La propuesta gráfica del proyecto se origina en el diseño editorial impreso. Esta proximidad, que será explorada más adelante, está indicada por las características *grids*, infografismo y tipografía. La articulación de los contenidos construye una narrativa visual, tal como ha sido descrita por Cláudio Ferlauto (2002, p. 62-63):

> Como lo verbal, que tiene sus formas discursivas - ensayo, cuento, romance, por ejemplo – organizadas según sus convenciones, la visualidad exige, para ser entendida, algunos principios de orden, para con ellos o contra ellos construir el discurso visual. La rejilla/grilla es uno de ellos. Ella es considerada el sistema más elemental de organización, capaz de armonizar en sí los conceptos de unidad y variedad. Las dos formas de organizar los signos son por similaridad/semejanza o por yuxtaposición. La grilla permite esas dos operaciones mentales: en ella podemos ubicar lado a lado cosas/signos/imágenes parecidas, haciendo una combinación o rima, o yuxtaponer signos dispares en oposición, conflicto o contraste.

En estos aspectos, dos diseñadores servirán como referencias fundamentales al proyecto, siendo ellos Alexey Brodovitch e Italo Lupi, que serán profundizados *a posteriori*. Ícono del diseño de la revista moderna, Brodovitch es reconocido por sus *layouts* innovadores en su tiempo, bien con el uso masivo de fotografía en sus trabajos (Philadelfia College of Art, 1972). Ya en Lupi se visualiza con claridad la integración del tema urbanístico en el diseño gráfico, generando en sus proyectos layouts verbo-visuales.

Las características visuales apropiadas proceden de publicaciones impresas, en revistas, por ejemplo. Sin embargo, al momento en que es utilizado un lenguaje hipermedia, una nueva semiótica es considerada, extendiéndose a una naturaleza múltiple (visual, verbal y sonora). Lucía Santaella (2001, p. 6) generó una clasificación para tal situación descrita:

> Una forma inédita de vínculos no lineales entre fragmentos textuales asociativos, interconectados por conexiones conceptuales (campos), indicativos (teclas) o por metáforas visuales (íconos) que remiten, al clic de un botón, de un recurso de lectura a otro, en cualquier punto de la información o para diversos mensajes, en ventanas simultáneas e interconectadas.

Así, se utilizaron también artículos de revistas seleccionadas como referentes para el proyecto gráfico. Una entrevista reciente con Rumsey Taylor[1], diseñador editorial del New York Times, explica que este nuevo campo se está desarrollando. Según él, algunos profesionales de esta área se dedican al proyecto visual narrativo, mientras otros, al producto. Las discusiones de los artículos involucran tanto periodistas, programadores y diseñadores; es decir, los profesionales que generan este tipo de contenido transitan entre varias áreas, un proyecto conjunto y multifacético, rumbo a un único producto final.

2.3. Alexey Brodovitch y sus *layouts* atemporales

El diseñador ruso Alexey Brodovitch trabajpo como director de arte de la revista Harper's Bazaar en las décadas 1940 y 50, introduciendo en ese lugar un nuevo formato editorial, basado en los movimientos de vanguardia europeos del siglo XX. Adicionalmente, agregó a la cartera de publicaciones Portfolio, revista sobre diseño gráfico, y Observations, libro sobre fotografía, soporte en el cual trabajo hábilmente durante su carrera (Hurlburt, 2002). En Harper's Bazaar, publicación que generaba contenido sobre moda y lujo, Brodovitch tuvo un papel importante en la concepción gráfica, integrando texto y fotografía. La frescura de las páginas, a través de una fotografía con estética expresionista y columnas de texto libres, utilizando bastante espacio en blanco puede ser notada en estos trabajos. En cuento revistas contemporáneas buscaban mostrar el vestuario en un encuadre completo, Brodovich experimentó con cortes diferentes, generando nuevo dinamismo en las páginas.

La integración entre foto y texto, también es innovadora, debido a la costumbre de las revistas de la época de dejar los dos bloques bien definidos, separados por largas márgenes. Sobre el trabajo de Brodovitch, Hurlburt (2002, p. 31) relata que:

> Brodovitch usaba las fotografías con una destreza y una sensibilidad envidiada por los demás directores de arte, y el resultado final invariablemente provocaba el respeto de los fotógrafos con los cuales trabajaba. Sus layouts tenían un estilo que era una curiosa mezcla de la manera oriental de crear arreglos y espacios con una sofisticación europea. Brodovitch transfería a la página un rarísimo sentido de exaltación y pureza (Hulburt, 2002, p. 31).

1. Entrevista fechada el 25 de janeiro de 2014, disponible en la dirección: http://ow.ly/thWHj. Acceso día 27 de Enero de 2014.

Figura 1. Fragmento de la edición de 1958 de la revista Observations, con fotografía de Richard Avedon y tecto de Truman Capote. Fuente: www.aiga.org (2014)

Su fuente favorita era Bodoni, usada no solamente en *Harper's Bazaar,* sino también en el libro Observations, conforme se muestra en la imagen 1. También se observa su uso abundante del espacio en blanco. Ahora considerados elegantes, eran vistos en el mercado editorial de la época como un desperdicio de espacio útil.

2.4. Italo Lupi

El arquitecto italiano Italo Lupi se inició en el campo del diseño a partir de proyectos de arquitectura para exposiciones, y posteriormente, se adentró en el campo gráfico y editorial. Además, trabajó con imagen corporativa, proyectos gráficos para exposiciones, museos, juegos olímpicos, entre otros. Su trabajo se destaca en las revistas Domus y Abitare como editor en jefe (Italo Lupi Studio, S/D). Una de sus marcas como editor es traer ideas arquitectónicas a la superficie de la página, como la tridimensionalidad, perspectivas y plantas. Entre una de las características más importantes en su trabajo está el control total sobre la página, realizado no solo en los bloques de texto e ilustraciones, sino también en el tamaño del texto, es decir, trabajo editorial verbo – visual. En las cubiertas de la figura 02 se observan las características de representación del espacio arquitectónico: ilustración de planta 3D, vistas aéreas de edificios con énfasis en la sombra que proyectan, plantas bajas estilizadas, entre otras.

Figura 02. Cubiertas y páginas internas de las revistas Domus, que abordan temas arquitectónicos. Fonte: www.italolupistudio.com (2014)

Sus trabajos poseían una cierta independencia, utilizando variados recursos técnicos, paletas de color y soluciones tipográficas. De escuela italiana, fue influenciado por Massimo Vignelli y Gio Ponti, en especial por ser todos arquitectos de formación que ingresan en otras áreas. Sus proyectos gráficos se mezclaban con los expositivos y los de producto, que hicieran su marca personal.

2.5. *Webdesign*: de lo experimental a lo popular

Desde 2008, con el lanzamiento de la quinta versión del HTML (*Hipertext Markup Language*), un lenguaje web bastante popular creado en los años 1990 (Bax, 2001), las posibilidades de creación para internet se multiplicaron. Entre los mejoramientos funcionales está la ampliación de las posibilidades del uso de *grid*, nuevas familias de fuentes, posibilidades de inserción de contenido multimedia y la adaptación del *layout* a diferentes dispositivos. En ese contexto, no solamente se transformó el lenguaje, también la manera de acceder a la red: es el nacimiento de una Internet más veloz, computadores con más grandes monitores, como también la aparición de dispositivos electrónicos más pequeños y compactos. Si bien estas posibilidades existían de algunos años atrás, la evolución del lenguaje ocurre más gradualmente, pues depende de actualizaciones individuales de los navegadores y en algunos casos de la familiaridad y adaptabilidad de los usuarios con el lenguaje de estos nuevos recursos.

La creación de un nuevo lenguaje visual comenzó a partir de este momento, y continúa hasta hoy, lo que actualmente recibe el nombre de *website editorial*. Una serie de sites experimentales surgieron desde entonces, buscando nuevas formas de expresión visual. Por tratarse de algo aun poco accesible, gran partes de estos sitios trataba sobre el propio diseño web. De esa manera, los *websites* evolucionaban, y el lenguaje web iba a la vanguardia, empeñado en la idea de construir nuevos lenguajes, que actualmente ya se pueden encontrar insertados en páginas de gran acceso, como portales de noticias.

En el discurso trazado para el proyecto, muchas páginas fueron referencias del campo proyectual. Son *sites* que reúnen el tema urbano con al formato de la web, a través de registros fotográficos o sonoros. Adicionalmente, son proyectos cuyos contenidos son obtenidos de espacios públicos, mayoritariamente; el creador del site participa reuniendo, organizando y asociando esos datos. Como una de estas referencias está Humans of New York, un proyecto que busca trazar un panorama social de la ciudad, a través de fotos y testimonios. También se puede citar el *site* interactivo *Sound Ecology*, producido por el *National Film Board*, que simula experiencias de cada lugar del territorio canadiense a través de un medidor de decibeles. A través de interactividad es un proyecto cuyo discurso está formulado a partir de la experiencia sonora.

2.6. Publicando digitalmente: el formato

El formato de publicación digitan aún no se define de forma consensual. La existencia de e-books, revistas virtuales y publicaciones científicas almacenadas en bibliotecas digitales ilustran algunos de estos tipos de publicación, bastante difundidos.

Una publicación, por definición, es alguna comunicación que se vuelve pública, y cada producto posee una propuesta, una linealidad y un ritmo. Los medios electrónicos están constituidos de hipertextualidad, hipermedia, multilinealidad, inmersión, entre otros (Roncaglia, 2001, apud Furtado, 2006). De esta manera, una publicación electrónica es una publicación compuesta por hipertexto (Monteiro, 2000), con otra perspectiva que la linealidad. José Alfonso Furtado (2006) discurre sobre la convergencia de los medios y sus diferentes efectos durante el proceso de interacción con el usuario.

Los efectos de esta convergencia sobre el estatuto de la actividad de lectura son ya evidentes. Esta, tal como la conocemos en el mundo físico del impreso, es por excelencia una actividad privada, con ritmos inconstantes e inciertos, tanto rápida como lenta y meditativa. Al revés, cuando se ejerce sobre un texto digital, es casi obligatorio definirla por el clicar del mouse sobre los vínculos hipertextuales, la estructura fragmentada del texto y la posición rígida de la lectura impuesta por el

médium invitan a saltar de un punto a otro. Estas restricciones son perfectamente convenientes para una lectura orientada para la acción o para la investigación; más son completamente inadecuadas para una lectura de fondo, que consiste en acoger en sí un pensamiento nuevo y complejo o sumergirse en un universo novelesco. Si a esto sumamos el hecho de que, para seducir al lector, el texto se torna centellante, recurriendo a colores, íconos, a imágenes, la lectura tiende a ser llevada al orden del espectáculo. (Furtado, 2006, p. 50)

Se agrega a estos valores la cuestión de la colaboración en la Internet. Las redes sociales y blogs, sites en que usuarios pueden crear su propio contenido y tornarlo público, permitiendo la propagación y cambios de contenido instantáneos, comúnmente están entre los más visitados de la web. Actualmente, los grandes portales también poseen áreas en las que el usuario puede comentar –y también corregir- datos expuestos en los artículos. Es posible visualizar este abordaje en grandes vehículos mediáticos, como por ejemplo el periódico *The Guardian*, en el que existe una sección para que el lector pueda enviar su contenido y, tras el análisis de editores, se encuentra disponible en el *site*.

Pero, sin lugar a dudas, el mayor ejemplo de este caso es Wikipedia, un proyecto de enciclopedia de licencia libre, escrito de forma colaborativa, con millones de accesos diarios en todo el mundo. De esta forma, el modus operandi colaborativo viene tornándose parte imprescindible del contenido de Internet, ganando cada vez más visibilidad (Barros, 2007).

3. Metodología

Inicialmente, fue realizado un levantamiento bibliográfico sobre los temas abordados en el proyecto. La investigación se caracterizó como un estudio exploratorio, que procuró explorar tanto los estudios teóricos como las actividades prácticas pertinentes para el proyecto, con la intención de una mejor visualización de aplicaciones en el área, buscando dar una aproximación amplia y general al tema (Gil, 2008). Vastas búsquedas a través de Internet, publicaciones impresas, como también entrevistas con profesionales del área, fueron realizadas en este ámbito.

Un total de cinco visitas a los lugares de estudio del proyecto fueron realizadas. Todos los lugares recibieron visitas presenciales, con excepción del Parque Cantinho do Céu por cuestiones logísticas. Sin embargo, todos los espacios fueron investigados vía Internet, a través de verbalizaciones de los habitantes y trabajadores de la región. Tres horas de entrevistas con cuatro habitantes y visitantes frecuentes de los lugares fueron registradas. Cerca de cinco gigabytes de material fotográfico y video-gráfico también fueron utilizados para el reconocimiento de datos para la investigación. El resultado completo del proyecto está disponible en su dirección electrónica.

4. Discusión y resultados

4.1. Los espacios públicos escogidos

La ciudad de São Paulo fue escogida como objeto del proyecto debido a la pluralidad que presenta. Y como foco, los espacios públicos, que traducen muchas de las características de la ciudad y de los ciudadanos que en ella habitan, cargando en ellos el resultado de la intrusión de la sociedad en estas formas-objetos (Santos, 1996). La escogencia de esos espacios fue basada en la diversidad – en cuanto las características físicas de los lugares, poder adquisitivo de sus habitantes y comerciantes de la región, distrito de la ciudad, contextos históricos, geográficos, etc. Entre los cuatro espacios públicos fueron escogidas dos vías, un parque y un callejón. No fueron incluidos lugares público privados (como *shoppings*) o lugares particularmente demasiado amplios (p.e. el Parque do Ibirapuera). La intención fue incitar la curiosidad del lector a descubrir espacios interesantes y olvidados, a partir de sus características peculiares, tejidas por textos e imágenes. Adicionalmente, crear una visualización de un panorama sobre cómo es usado el espacio común: para la promoción del arte, para el comercio (buscando intervenir en el estilo de vida de la región), estructurando un local de convivencia a través de acciones de urbanismo. La cuestión sobre cómo las personas utilizan el espacio público, bien sea un ciudadano común o una persona con influencia política, entonces, uno de los interesantes puntos de discusión del proyecto.

Inicialmente fue escogida la vía Canuto do Val, en el barrio Santa Cecília, Región Central, mezcla de construcciones comerciales y residenciales, muy tradicional en la ciudad. Santa Cecília limita con los barrios da República, Campos Elísios, Higienópolis y Pacaembu. Los dos primeros son barrios tradicionales que tuvieron un patrón de vida elevado, más pasaron a la decadencia en el siglo XX; ahora, los otros dos lugares citados tienen buenos índices de desarrollo, y están entre los barrios más costosos de la ciudad. Santa Cecilia está configurada en un término medio entre los patrones de vida del centro y de la zona oeste, coexistiendo en este barrio apartamentos de clase media – alta, restaurantes de renombre al lado de bodegas, ocupación urbana y habitantes de calle.

En segundo lugar, fue escogido el Beco da Batman. Se trata de una intersección entre las vías Gonçalo Afonso y Medeiros de Albuquerque, en la Vila Madalena. Son vías estrechas cercadas principalmente por casas que, sin embargo, prácticamente no tienen puertas de comunicación con la calle. Es decir, todo el espacio está repleto de muros y, debido a ello, llega la idea de aprehender esas paredes con grafitis de varias formas, realizados por artistas como Celso Gitahy y Carlos Matuki (Franco, 2009). El espacio a ganado tal importancia que actualmente es concurrido por grafiteros para conseguir un área en una de sus paredes: existen organizadores de la 'galería a cielo abierto' y, quien consigue un pedazo de muro, consigue visibilidad. La Villa Madalena es un barrio noble de la ciudad, con muchas viviendas y también bares, restaurantes y espacios culturales, siendo observables

que una peculiaridad del Beco da Batman se muestra como un punto de sintonía con el barrio.

El Parque Cantinho do Céu es el espacio público más grande de la lista. Localizado en las márgenes de la represa Billings, hace parte de un proyecto de urbanización en barrios del distrito de Grajaú, zona del extremo sur de São Paulo, a 30km del centro de la ciudad. El proyecto del parque apunta a la creación de un área de 7km2 de extensión, que en gran parte ya fue concluida. El área comenzó a recibir habitantes desde los años 1950, más solamente en la década de 1990 se inició el proceso de urbanización general (Cherlato, 2012). Así, existe una percepción de que el parque se tornó en un punto de beneficios en la región, de áreas de ocio, antes escasas, que ahora existen en el lugar: fueron construidos equipamientos deportivos, pasarelas para caminar, pantallas para la exhibición de películas, puertos para el atraque de lanchas y barcos. La integración de la población del barrio con las obras dio una nueva perspectiva y expectativas al lugar.

Finalmente, fue escogida la vía Amauri, localizada en Itaim Bibi, zona sur de São Paulo. Es el lugar más lujos de la lista, teniendo en cuenta los restaurantes caros y autos importados que circulan por la calle. El barrio de Itaim Bibi, hasta los años 1970, era un barrio con poco desarrollo, volcado a pequeños comercios. Sin embargo, el núcleo del barrio fue transformado y ahora alberga empresas de gran porte y villas para habitantes de altos ingresos. Se observó que los dueños de los establecimientos de la vía, personas de gran poder adquisitivo, se movilizaban en pro de la organización del espacio público y montaron un sistema de seguridad propio (debido al creciente número de asaltos en la zona), y una plaza particular.

Foto 03 Montaje que contiene imágenes de los cuatro lugares investigados para este proyecto. En el sentido de las manecillas del reloj: Rua Canuto do Val, Beco do Batman, Rua Amauri e Parque Cantinho do Céu. Fuente de las imágenes: Autores e www.arcoweb.com.br (2014)

Fotografía, Fabio Vinasco
Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

MasD, **Revista Digital de Diseño,** ISSN 2027-095X

Es de resaltar la importancia de las entrevistas realizadas con habitantes, trabajadores y visitantes frecuentes de estos lugares. Si en internet se divulgaban predominantemente aspectos positivos de los puntos, presencialmente las opiniones eran bastante plurales y diversas con relación a la imagen del ciudadano del lugar.

Adicionalmente, existe la idea de incrementar nuevos espacios e información acerca de los mismos en la página mediante la colaboración del lector, a partir de un campo de diálogo y sugerencias abierto en el *site*, es decir, estaría en constante construcción mediante este recurso.

4.2. Sistema de identidad visual

Para la creación de la publicación electrónica fue plantado un nombre que pudiese ser recordado fácilmente, y junto a ello, una marca para identificación visual. Espaços fue el nombre escogido, llevando en sí el mapa de la ciudad de São Paulo, enfatizando las letras SP.

Figura 04 - Esquema explicativo de la marca usada para el proyecto. Fuente: los Autores.

Entre los nombres seleccionados para traducir la idea del proyecto, *Espaços* fue el que mejor se adecuó al significado buscado. Por ser un término amplio, puede dar la idea de una dimensión grande (como el espacio sideral), o pequeña, como un estrecho intervalo entre dos objetos. Adicionalmente, es un término simple, de fácil asimilación, que expresa una idea tridimensional; en el plural, comporta el concepto de un conjunto de lugares con algo en común. La paleta usada fue el blanco y negro, las cuales hace parte de la estética antes descrita. La tipografía escogida para el cuerpo del proyecto fue la familia *Montserrat*, creada por la diseñadora Julieta Ulanovsky; una fuente de licencia abierta, disponible online por el sitio *Google Fonts* (Silva, 2013), inspirada en la tipografía urbana del siglo XX en las calles del barrio Montserrat, en Buenos aires. Este diseño de las fuentes basado en usos de *lettering* urbanos es de versátil aplicación, estando presentes en títulos, texto corrido y leyendas. Además de *Montserrat*, también son usadas las fuentes Helvética, para los textos cortos de navegación, y Georgia, en letras capitales.

Como hemos mencionado, la estética utilizada se basó en la obra de Alexey Brodovitch, con su estilo expresionista y el abundante uso de espacios en blanco (Hurlburt, 2002). El uso de blanco y negro en la paleta de colores influye el proyecto de inicio a fin, y lo mismo se puede decir del uso de fotografías y su expresión dentro de la página, de donde parte la textura granulada. La sobriedad pasada por el uso del par de colores expresa neutralidad del discurso: todos son espacios públicos, independiente de su lugar geográfico. El negro y blanco es usado como figura del lenguaje que une todos los espacios sin emitir juicios de valor sobre ellos. Adicionalmente, la estética del blanco y negro combina con la ciudad de São Paulo en diversos aspectos: la textura que presenta la ciudad, por los colores de su arquitectura, constantes y espesas nubes que le cubre, además de representar una belleza que la ciudad, como un todo, trae de su historia. Imágenes en blanco y negro puntúan pasajes del discurso, que también es dado por el texto y las infografías. Las características de cada espacio se darán por el uso de *grids*, discurso del texto e imagen.

Figura 05 - Ejemplo de infografía, aplicada en la página "Parque Cantinho do Céu". Fuente: los Autores.

4.3. Creación de las páginas

El proceso de creación de las páginas fue basado en una metodología de construcción derivada del manifiesto de Josef Müller-Brockmann (1996), en el cual apoya un pensamiento matemático del diseño. Podemos recordar una idea que planteábamos en otro aparte, la falta de una concepción única para el término publicación digital: este trabajo buscó proporcionar un formato gráfico, basándose en conceptos del diseño y cine, además de la funcionalidad del hipertexto.

Inicialmente, la página de entrada de la publicación tiene el valor de una portada de revista o libro: ocupa toda la extensión del monitor, y su logo aparece centrado, presentando el proyecto. De otra parte, esa misma imagen puede ser

comparada a un aviso cinematográfico de apertura de producto audiovisual, pues la imagen construida, junto al texto inicial crea una narrativa. La imagen de fondo, desorganizada, fruto de una cámara fotográfica de múltiple exposición, presenta algunos signos urbanos: predios, andenes, señalización.

Tras esta imagen, una frase presenta el proyecto. Luego, abajo, están dispuestos los cuatro espacios públicos que serán tratados en la publicación. Los lugares son presentados por fotos que buscan dar un panorama general de cada espacio, en el que el lector puede escoger la lectura con la que iniciará; se quiebra la linealidad que fue iniciada arriba de la página. Más abajo, un *link* paralelo trae más informaciones sobre el proyecto, análogamente a la orilla de un libro.

Para todos los espacios explorados en la publicación existe un sistema visual que hace parte de la identificación y de la narrativa. En primer lugar, el cabezal trae la siguiente información: nombre del proyecto (con *link* a la página inicial), *link* para cada espacio público y, finalmente, un *link* para más información.

La primera página presentada, basándose en el orden del menú superior, es la vía Canuto do Val. Una imagen del movimiento en la calle abre la página para informar que se trata de un lugar con la dinámica nocturna de los bares. La falta de nitidez de ese momento es a propósito, pues el espacio va siendo descubierto poco a poco. Una cita poética, a continuación, informa sobre el espíritu del barrio desde la visión de un músico paulista. Un texto introductorio describe el lugar y sus puntos más relevantes dentro del contexto explorado por la publicación: características singulares de determinados espacios públicos de la ciudad. Más adelante, una entrevista con habitantes del barrio da una visión sobre la calle desde su perspectiva.

A continuación, el *layout* es explicado desde el punto de vista del *grid*. En este caso, se optó por una columna simple del mismo ancho en toda la página, excepto por un momento en que las imágenes rompen esta diagramación. Cada bloque de contenido, indicado en el diagrama, corresponde a un tipo de información (introducción, entrevista, foto). De esta forma, se buscó dar una lectura más lineal, pues el texto contiene una estructura narrativa en su discurso: primero una descripción en texto e infografía, seguida de opiniones de los habitantes, para concluir con la opinión del editor.

Figura 06 - Títulos aplicados en las páginas de la publicación. Fuente: Autores.

Sobre el Beco do Batman, la foto de apertura escogida es el acceso al lugar, y el texto de introducción explica el porqué de este nombre curioso (una pintura del hombre – murciélago que fue realizada en el espacio luego de su inicio). Esa imagen, así como las siguientes, no tienen la intención de hacer un panorama visual – descriptivo del espacio: antes de la propia imagen es realizada una lectura del espacio por medio de sus texturas y puntos de vista, fruto de la recolección de información e impresiones sobre el lugar. El Beco do Batman posee centenares de imágenes en la web, por lo tanto el abordaje visual no tiene necesidad de ser realizado por fotografías nítidas y explicativas. Su layout en la web es también diferente, horizontal; de cierta forma refleja la especificidad del lugar, por ser distinto de otras vías de São Paulo. Existe una sección específica, llamada Galeria, que hace un paralelo de lugares de exposición y galerías de arte. La narrativa está construida, también, partiendo de la descripción para opinar.

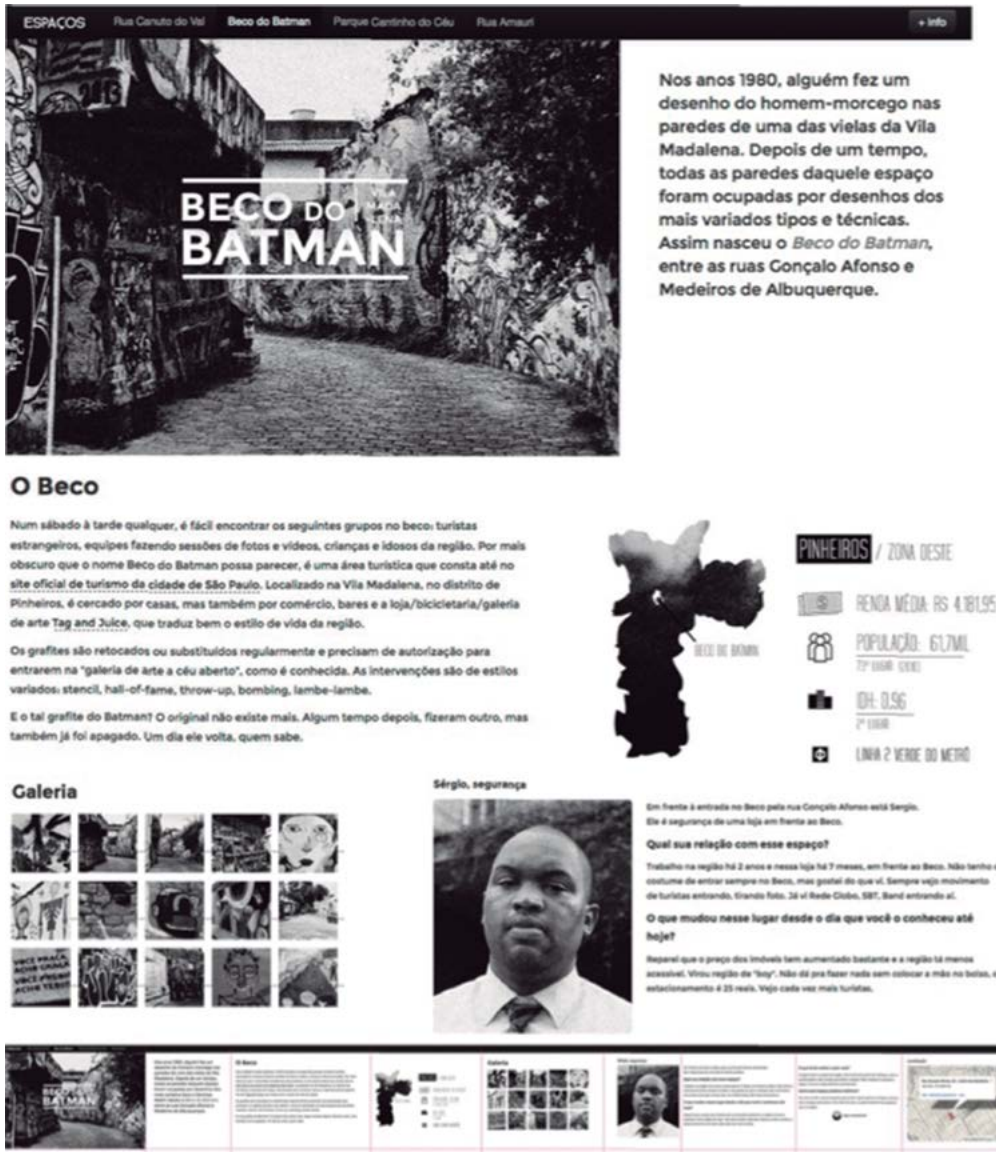

Figura 07 - Montaje com grid de la página "Beco do Batman" y parte de su layout. Fuente: Autores.

El *layout* del Parque Cantinho do Céu fue creado de forma diferente, en una retícula más compleja. La imagen principal muestra niños corriendo por el espacio, mostrando los elementos presentes en el lugar: de un lado, un área de ocio urbana, que hace el papel de un parque; al lado, la represa Billings; al fondo casas del barrio, limitando el espacio. Es el mayor y más complejo espacio público de la lista, y de esta forma la narrativa sigue la complejidad del parque, las fotos buscaron transmitir una relación de los habitantes con el área, principalmente los niños, y no solamente la obra del parque en sí. De esta manera se intensifica la importancia del espacio ya que el distrito do Grajaú tiene pocas zonas de ocio y de convivencia entre habitantes. La narrativa también tiene una construcción diferente: al inicio es citado un fragmento de una canción popular, "Cantinho do Céu"; la letra, melancólica, indica un lugar reconfortante, donde el poeta irá a esconderse de problemas mundanos. Así, el lugar indica un reposo, una *Pasárgada*. En el texto que sigue se explica el origen del barrio y se percibe a también de la infografía que se trata de un lugar periférico y humilde, indicando las transformaciones que el barrio tuvo en los últimos años. Las imágenes, a continuación, justifican el discurso, y una entrevista con los habitantes en la secuencia construye un discurso distinto al anterior. Así se busca cierta simetría en la disposición del contenido.

El último espacio público de la lista fue la vía Amauri. Su *layout* está compuesto principalmente por líneas, con imágenes que ocupan totalmente la página. Es decir, hubo un mayor énfasis en lo visual en este *layout*. Los bloques textuales son cortos y algunas imágenes cortan el discurso de aquellas que se extienden por el monitor. No existen columnas en el modelo propuesto, más las imágenes rompen el ritmo con algunos cortes dentro de cada fotografía. La narrativa es semejante a las demás, pero un poco más descriptiva, al final del discurso se señalan los robos que vienen ocurriendo en la región. En esa página, los entrevistados dan sus opiniones sobre la calle a continuación, siendo una voz distinta de las que están presentes en Internet, que generalmente enaltecen el comercio lujoso de la región; un taxista recuerda los recientes casos de inseguridad en la región y como la población ha reaccionado. En el final, el proyecto listó algunos lugares semejantes a esta calle en el mundo, indicando la localización de la vía en el mapa de São Paulo. Las infografías presentes en el artículo recuperan la idea del logotipo: una misma forma es usada, para indicar la posición del espacio en el mapa. Además de reforzar la identidad del proyecto, trae datos estadísticos que ayudan a localizar al lector y hacer una comparación con otros espacios de la publicación.

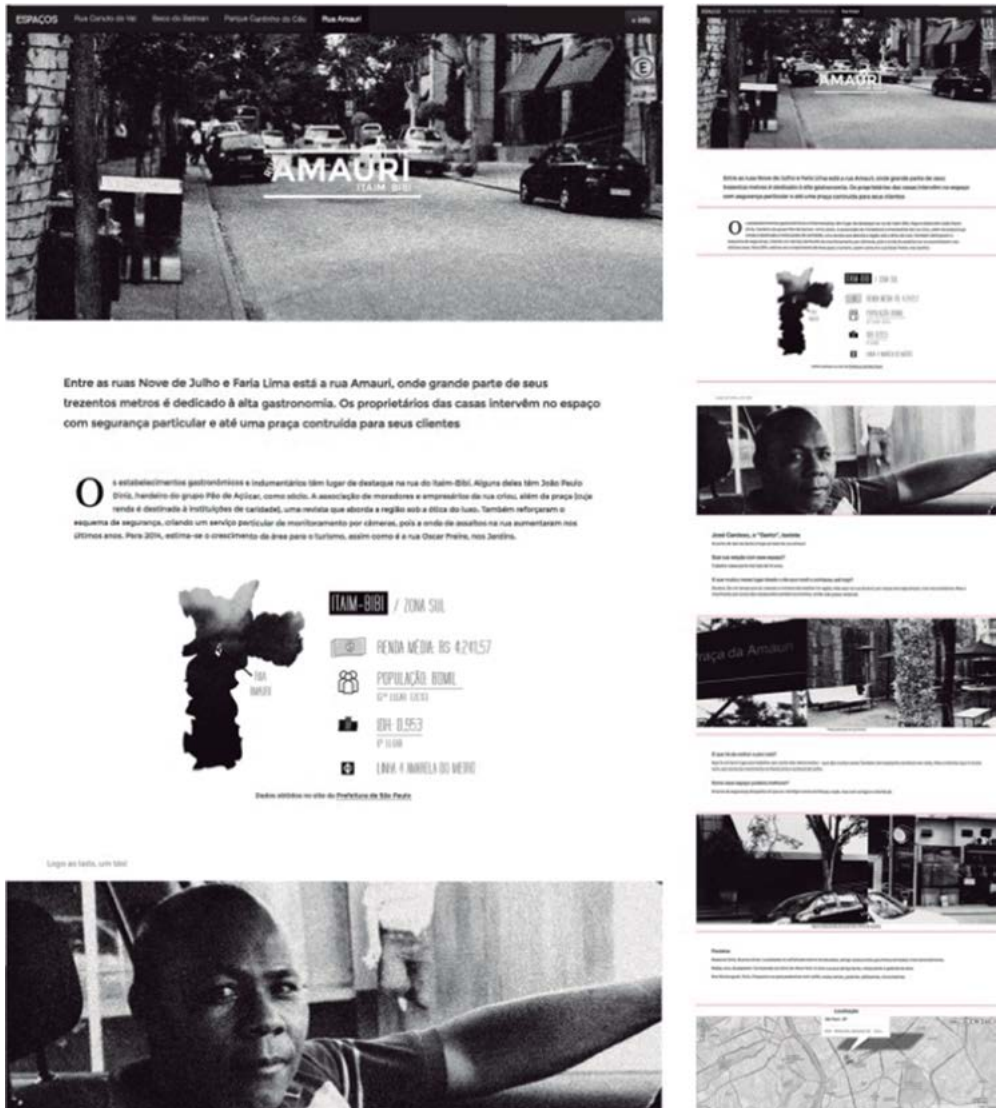

Figura 08 - Montaje con grid de la página "Rua Amauri" y parte de su layout. Fuente: Autores.

5. Consideraciones finales

Pensar en un proyecto de publicación digital diferente, ligado al tema propuesto, de relectura urbana, junto a una investigación compleja sobre esos espacios públicos, conceptos y teorías, tanto como en visitas presenciales, junto a una producción de múltiples contenidos (gráfico, escrito, audiovisual y de programación para internet) resultó ser por sí solo un desafío. Encontrar y entregar una cadencia

coherente de toda esta mezcla de elementos de la investigación resultante al visitante del *website* parece, entonces, requerir de una panacea inmediata. Y, a pesar de la complejidad que se vislumbra a primera vista, esto fue un gran estímulo para la realización del proyecto.

Los ritmos visuales y verbales, visualizados en las investigaciones bibliográficas y aplicaciones prácticas, unidos a los conocimientos tácitos recogidos en las entrevistas, fueron piezas esenciales para el montaje de esta publicación digital, permeada por la multimedia. La gran influencia de las publicaciones impresas se mostró a cada momento más evidente y pertinente para la construcción del proyecto *Espaços*, por su capacidad de entregar de forma familiar la información al lector, pero aun así, estando abierta a innovaciones. Se entiende que las múltiples visiones aplicadas a través del diseño fueron un bloque esencial para la formación de un panorama multifacético de los lugares mostrados en el proyecto, como lo son también todos los lugares públicos, con todas sus armonías y desarmonías incluidas. Así, diseñar *grids*, diagramar y exponer imágenes, en el presente estudio, fue montar un espacio para ser descubierto, visto por primera vez para muchos. Adicionalmente, se concluye que el tema sirve de guía al proyecto gráfico final, siendo que su instrumentalización resulta de una aplicación sensible mediada por el diseñador, siempre en atención a las manos y ojos de quien está latente con las vivencias expuestas, plurales y distintas unas de otras.

6. Referencias

Abrahão, S. L. (2008). Espaço Público: do urbano ao político. São Paulo: Annablume.

Aiga. [on line]: http://www.aiga.org/ Acesso dia 30 de abril de 2014.

Arco. [on line]: http://arcoweb.com.br/ Acesso dia 29 de abril de 2014.

Arendt, H. A condição humana. São Paulo: Forense Universitária, 2010. 452 p.

Barros, F. (2007). Produção e edição colaborativa na Internet: o caso Overmundo. *Ciberlegenda*, Niterói, v.3, n.19, 2007.

Bax, M. (2001). Introdução às linguagens de marcas. *Ci. Inf*. v.30, n.1,Brasília, jan-abr/2001.

Bomfim, G. (1997). Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. *Estudos em Design*, v.5, n.2, dez/1997.

Bungarten, V. (2013). A imagem cinematográfica: convergências entre *design e* cinema. Rio de Janeiro, 2013. Tese (doutorado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design.

Bungarten, V. (2012). Design e Cinema na sociedade contemporânea: trocas, superposições, aproximações. *DAMT*, São Paulo.

Candello, H. (2006). A semiótica das revistas digitais. Campinas, 2006. Dissertação (Mestrado) apresentada ao Programa de Pós-graduação Multimeios, UNICAMP.

Cherlato, S. (2012). Com ecourbanismo de interesse social, um Cantinho melhor. In: Seminário Nacional sobre Áreas de Preservação Permanente em Meio Urbano. *Anais*... n.2, Natal, 2012.

Ferlauto, C. (2002). O tipo da gráfica: uma continuação. São Paulo: Edições Rosari.

Flusser, V. (2010). O mundo codificado. São Paulo: Cosac Naify.

Franco, S. (2009). Iconografias da Metrópole: Grafiteiros e pixadores representando o contemporâneo. São Paulo, 2009. Dissertação (mestrado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo.

Furtado, J. (2006). O papel e o pixel: do impresso ao digital, continuidades e transformações. Florianópolis: Escritório do Livro.

Gil, A. (2002). Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas.

Humans of New York. [on line]: http://www.humansofnewyork.com/ Acesso dia 12 de abril de 2014.

Hurlburt, A. (2002). Layout: o design da página impressa. São Paulo: Nobel.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. [on line]: http://cod.ibge.gov.br/232IG Acesso dia 20 de abril de 2014.

Italo Lupi Studio. [on line]: www.italolupistudio.com Acesso dia 29 de abril de 2014.

Monteiro, S. (2000). A forma eletrônica do hipertexto. *Ci. Inf*. Brasília, v. 29, n. 1, jan-abr/2000.

Müller-Brockmann, J. (1996). Grid Systems in Graphic Design. Santa Monica: Ram Publications.

Müller-Brockmann, J. (1961). The graphic artist & his design problems. Teufen: Niggli.

Philadelfia College Of Art. (1972). Alexey Brodovitch and His Influence. Exhibition Catalog. Philadelphia: Philadelphia College of Art.

Santos, M. (1996). A Natureza do espaço. São Paulo: EDUSP.

Silva, I. (2013). Ferramenta online para aprendizagem colaborativa. Trabalho de diplomação em Programação Visual. Departamento de Desenho Industrial. Universidade de Brasília. Brasília.

Sound Ecology. National Film Board of Canada. [on line]: http://soundecology.nfb.ca/ Acesso dia 12 de abril de 2014.

The Guardian. [on line]: http://www.witness.theguardian.com Acesso dia 21 de abril de 2014.

Wikipedia. [on line]: http://www.wikipedia.org Acesso dia 21 de abril de 2014.

UNIVERSIDAD EL BOSQUE

© Universidad El Bosque
© MasD, Revista Digital de Diseño

ISSN: 2027-095x
Volumen 10 N.° 18
Ene. - Jun., 2016

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.° 131 A - 02, Bloque F, 3er piso,
Bogotá D.C., Colombia

Miembros en RAD Asociación Red Académica de Diseño | icsid IDA 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 Domiguez, Ph.D.
(Colombia), Universidad Pontificia Bolivariana.

Comité científico
Juan Carlos Arias, D.I/M.Sc.
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 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, Shalems Neyk Sotelo Muñoz

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 inscritos en el área general Humanidades, Sub-área Artes de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), en el ámbito de las disciplinas del Diseño Industrial, el Arte, la Historia del Arte, el Diseño Arquitectónico, las Artes de la Representación (Musicología, Ciencias del Teatro, Dramaturgia), los Estudios del Folclor, los Estudios de Cine, Radio y Televisión, la Arquitectura y Urbanismo, y otros diseños, 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 en otras disciplinas, con repercusiones directas en torno al área de la revista.

CC BY NC SA

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 pie 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 recomendaciones 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.

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.

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).

- 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 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.

Más de MasD

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.

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

Fabio Andrés Vinasco Ñustes
Editormasd@unbosque.edu.co,
Universidad El Bosque. Colombia.

Graduado de Arquitectura, y de la Maestría en Historia y Teoría de la Arquitectura en la Universidad Nacional de Colombia. Editor de MasD, Revista Digital de Diseño y de la Revista ESCALA, publicación dedicada a temas de arquitectura latinoamericana. Actualmente adelanta la investigación: Análisis crítico de la política pública ambiental y su impacto en el ordenamiento territorial de la ciudad de Bogotá (2000-2015).

Editorial

www.masd.unbosque.edu.co

Diseño y calidad de vida

Design and quality of life

Vinasco, F. (2015). Diseño y calidad de vida. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 18 Ene. – Jun. 2016. 2-3
DOI: http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i18.1716

El surgimiento de la producción de carácter industrial estuvo marcado por la relación pasiva entre comprador y mercancía. Sin embargo, poco a poco vemos cómo se establece entre el hombre y sus productos una nueva dinámica en la que el diseño media el reconocimiento de las necesidades y experiencias surgidas de la vida cotidiana. El anónimo usuario que acostumbrábamos ver en tablas de usabilidad y cuadros de antropometría adquiere el rostro de los cientos de personas vulnerables que conforman la población de nuestros campos y ciudades.

A pesar de esta transformación paulatina, no tener una noción clara del impacto que tiene el modelo de desarrollo actual sobre las circunstancias locales de nuestras comunidades genera incertidumbres que hacen indispensable realizar aportes desde el conocimiento en diseño para la solución de las múltiples necesidades evidenciadas por las crisis de inicio del siglo XXI. Se trata de una coyuntura que, desde el cambio climático hasta la burbuja inmobiliaria, reta nuestra concepción de la calidad de vida como elemento esencial para la construcción de un futuro sustentable para el habitante rural y urbano.

En este camino, la revisión de las necesidades específicas de cada contexto por encima del ideal de la producción industrial ha reivindicado el papel de lo que denominamos Diseño Universal, una forma de entender el oficio como un medio para mejorar la calidad de vida de los conjuntos sociales, incluyendo a quienes se encuentran en estados de marginalidad y vulnerabilidad desatendidos hasta hoy; equilibrio de lo común y lo individual.

Este tránsito a una mejor comprensión de nuestra naturaleza humana y del papel del diseño en la atención de las necesidades específicas de los factores humanos, antropológicos e identitarios rompe los esquemas académicos tradicionales para ponernos frente a frente con las comunidades y sus problemas.

Con esta perspectiva, la preocupación por lograr el bienestar para todos ha dejado de ser exclusiva de los altruismos y las caridades. Contar con condiciones que beneficien el florecimiento, crecimiento y desarrollo de la vida, tanto en su carácter físico como espiritual, es un reto que ha permitido transformar una concepción básica del diseño como generador de productos al abordaje de los complejos problemas que afectan la salud y calidad de vida de las comunidades desde la interdisciplinaridad y la transferencia del conocimiento, ampliando el espectro de la investigación en diseño a la innovación como motor del empoderamiento de las comunidades.

Esta inclusión del beneficiario del proceso en el taller de diseño se ha convertido en un eje de formación con cada vez mayor presencia académica; esta convocatoria de MasD busca presentar experiencias e investigaciones exitosas que pongan presente la necesidad de enfrentar tanto escenarios de diseño ligados a necesidades reales de nuestros entornos, como el aporte que hacemos desde el diseño al desenvolvimiento de la vida en escenarios de calidad y salubridad.

MasD invita a investigadores y académicos a compartir sus perspectivas sobre este espectro temático con la meta de conformar un acervo que nos permita presentar a nuestra comunidad académica un panorama de la formación e investigación en diseño para el mejoramiento de la calidad de vida, el diseño universal, la inclusión, la equidad, la participación y la sustentabilidad. En el marco de nuestro proceso editorial buscamos precisar el papel que tienen los diseñadores, arquitectos, urbanistas y todos aquellos comprometidos con transformar las dinámicas sociales del presente desde la responsabilidad hacia la sociedad en su conjunto.

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

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.

CC BY NC SA

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.

Índice

Diseño y calidad de vida — Editorial
Design and quality of life
Fabio Andrés Vinasco Ñustes
2-3

Morfología, marginalidad y gentrificación urbana. Una ciudad con calidad de vida para todos. — Investigación MasD
Morphology, marginality and urban gentrification. A city with life quality for all.
Dayana Higuera
6-19

Sistemas modernos y eficaces. Iconografía publicitaría de la oficina moderna. 1918-1924.
Modern and effective systems. Publicity iconography of the Modern office. 1918-1924.
Juan José Lozano Arango
20-37

Calidad de vida personalizada.
Customized life quality.
Óscar Carrasco, Pedro Medina
38-59

Repetición y diferencia. Un modo de vida en Bogotá, el caso de las residencias BCH (1961 – 1964).
Repetition and Difference. A way of life in Bogotá, the study case of Residences BCH (1961 - 1964).
Liliana Andrea Clavijo García
60-37

Projeto Espacios: El espacio público discutido desde la visión del diseño gráfico. Projeto Espaços: O espaço público discutido sob o viés do design gráfico.
Espaços project: public space discussed under the graphic design.
Eduardo Palazzo, Juliana Soares
74-93

Diseño sostenible versus *greenwashing*.
Sustainable design versus greenwashing.
Javier Orlando Benavides González
94-101

Desambiguando el Diseño. Descriptores Disciplinarios.
Un-ambiguous design. Disciplinary descriptors.
Rómulo Polo Flórez, Dolly Viviana Polo Flórez
102-119

Más de MasD; ¡Mamá! El juguete quiere jugar conmigo. — Diseño U. El Bosque
Mom! The toy wants to play with me.
Cristian Gómez Rodríguez
122-127

La doble moral del diseño industrial en la protección y enriquecimiento de la identidad cultural
Industrial design double standards at the protection and enrichment of cultural identity.
Sebastián Escudero Macías
128-133

Diseño Accesible: Diseño para todos. — Tribuna
Accesible design: Design for all.
Ana María Cárdenas Cano.
136-141