



Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación  
Universidad El Bosque

## Investigación MasD

Artefactos, afectos, animales: propuesta teórico-metodológica para la apropiación de valores locales desde el diseño.  
*Artifacts, affections, animals: a theoretical and methodological proposal for the appropriation of local values forms design.*  
Alejandro Villaneda Vásquez, Elsa María Beltrán  
Lenguas  
**6-23**

Una mirada a la gestión de diseño en las asociaciones profesionales de arquitectura y diseño.  
*Review of the management of design at the architecture and design professional associations.*  
Ana María Gómez Bernal, Andrés Farid Pascuas, Andrés Felipe Rosero Benavides, Astrid Yolanda Ramírez Dueñas, Darley Fabián Ortiz Ballesteros, Iván Darío Pinzón Herrera  
**24-45**

Dos visiones sobre el vacío. Álvaro Siza – Eduardo Souto de Moura  
*Two visions about void space. Álvaro Siza – Eduardo Souto de Moura*  
Más de MasD  
Andrés Alejandro Quintana Vargas  
**46-53**

Rev. MasD, ISSN: 2027-095X (En línea),  
Vol. 10, N.º19, Jul. - Dic. de 2016  
Bogotá, D.C., Colombia



## Diseño U. El Bosque

Piensa más, Diseña menos: El bienestar social como pieza clave del Diseño  
*Think more, design less: Well beings a key part of Design*  
Andrea Carolina Duarte Rangel.  
**56-59**

¿Había un código de ética?  
*Was there a code of ethics?*  
Jorge Daniel Ortega Prieto  
**60-65**

## Editorial

Tiempos  
*Times*  
Santiago Barriga Amaya, Camilo Vega Quiñones  
**2-3**

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](#)



UNIVERSIDAD EL BOSQUE

Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación



Revista Digital de Diseño

MasD, ISSN: 2027-095X (En línea)

**Vol. 10, N.º 19,**  
Jul. - Dic. 2016

Bogotá, D.C., Colombia, [pp. 1 - 65]



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, 3er 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  
Dirección General de Publicación*

**Comité Editorial** **Silvana Navarro Hoyos D.I./Ph.D.**  
*Universidad El Bosque.*

**Mauricio Mejía, D.I./Ph.D.**  
*Universidad de Caldas.*

**Raúl Domínguez, Ph.D.**  
*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.**

**Editor** **Santiago Barriga Amaya D.I./M.F.A.**  
**Camilo Vega Quiñones D.I./M.F.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.**

**Ilustración** **Portada, Juliana Andrea Amézquita Delgadillo**



# 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.



## 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 dos secciones: Investigación MasD y Diseño U. El Bosque. 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:

- 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.
- 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.
- 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

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](#).

---

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

# Índice

	<b>Tiempos</b>	<b>Editorial</b>
	<i>Times</i> Santiago Barriga Amaya, Camilo Vega Quiñones	
	2-3	
<b>Artefactos, afectos, animales: propuesta teórico-metodológica para la apropiación de valores locales desde el diseño.</b>		<b>Investigación MasD</b>
<i>Artifacts, affections, animals: a theoretical and methodological proposal for the appropriation of local values from a design perspective.</i> Alejandro Villaneda Vásquez, Elsa María Beltrán Luengas		
	6-23	
<b>Una mirada a la gestión de diseño en las asociaciones profesionales de arquitectura y diseño.</b>		
<i>A look at design management inside the architecture and design professional associations.</i> Ana María Gómez Bernal, Andrés Farid Pascuas, Andrés Felipe Rosero Benavides, Astrid Yolanda Ramírez Dueñas, Darley Fabián Ortiz Ballesteros, Iván Darío Pinzón Herrera		
	24-45	
<b>Dos visiones sobre el vacío. Álvaro Siza –Eduardo Souto de Moura</b>		
<i>Two visions about void space. Álvaro Siza –Eduardo Souto de Moura</i> Más de MasD Andrés Alejandro Quintana Vargas		
	46-53	
<b>Piensa más, Diseña menos: El bienestar social como pieza clave del Diseño</b>		<b>Diseño U. El Bosque</b>
<i>Think more, design less: social well-being as a key part of Design</i> Andrea Carolina Duarte Rangel.		
	56-59	
	<b>¿Había un código de ética?</b>	
	<i>Was there a code of ethics?</i> Jorge Daniel Ortega Prieto	
	60-65	



mas D

Revista Digital de Diseño

Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación  
Universidad El Bosque



# Editorial

www.masd.unbosque.edu.co

## Tiempos

Times

Barriga S., Vega C., x. (201x). Tiempos. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 19 Jul. – Dic. 2016. 2-3  
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i19.2212>

Las disciplinas creativas son expertas en el hacer pero no lo son menos en la reflexión sobre los temas, los modos, y las miradas que marcan su desarrollo y sus resultados. Este número, variado en su composición, presenta tres enriquecedoras piezas a sus lectores que, desde distintos ángulos y por distintos medios, nos permiten movernos en el tiempo.

El artículo titulado “Artefactos, afectos, animales: propuesta teórico-metodológica para la apropiación de valores locales desde el diseño” nos proyecta hacia el futuro y se enfoca en la construcción de nuevos imaginarios infantiles basados en lo patrimonial. En él, Elsa Beltrán y Alejandro Villaneda, investigadores de la Facultad, nos traen una interesante propuesta que apunta a rescatar y apropiar la rica fauna que nuestro país ofrece para la construcción, con base en la participación de los niños, de imaginarios y experiencias con sentido y valor enriquecedores de su vivencia, como respuesta al imaginario hegemónico que el mainstream nos impone de manera avasalladora y hasta ahora casi incuestionable.

Nuestros investigadores hacen un juicioso planteamiento acerca de cómo la apropiación de valores estéticos en la era transmediática, depende de los modelos impuestos desde una visión occidental masificada, en la que predominan valores, decadentes y anacrónicos, originarios de los modelos colonialistas e imperialistas, que de plano dan la espalda a otros modelos locales con otros orígenes y con grandes riquezas.

### Santiago Barriga Amaya

editormasd@unbosque.edu.co  
sbarriga@unbosque.edu.co  
Universidad El Bosque

Diseñador Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá - Colombia, 1996) y Master of Fine Arts en Diseño Industrial (es. Interaction design) del Umeå Institute of Design (Suecia, 2006). Profesor asociado de la Universidad El Bosque.

### Camilo Vega Quiñones

editormasd@unbosque.edu.co  
vegacamilo@unbosque.edu.co  
Universidad El Bosque

Diseñador Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá, Colombia), Especialista en Docencia Universitaria de la Universidad El Bosque (2007) y Magister en educación y nuevas tecnologías, UDIMA (2016). Secretario académico de la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque.

Es allí que se aborda el concepto de la importancia de las emociones como detonantes de la experiencia, que para los fines del diseño, significan todo a la hora de construir nuevo conocimiento, conformar experiencias y productos de consumo. Entran entonces a protagonizar este escenario creativo unos miembros muy importantes de todo sistema cultural, como son los animales, depositarios de todo tipo de significados y portadores de infinidad de mensajes que soportan la identidad local.

Es a partir de los animales, que la propuesta de Alejandro y Elsa se elabora con el fin de establecer una manera de reconocer su significado e importancia como parte indisoluble de nuestra vida local cotidiana, para que con base en la participación de los niños como creadores, el diseño se haga medio y fin para la construcción de nuevos imaginarios, experiencias y productos que ya no hablen de renos, osos pardos o cigüeñas y pasen a construir historias con el oso de anteojos, el lagarto azul de gorgona, el delfín rosado, el mono araña, el colibrí picoespada o la tortuga morrococoy.

Por otro lado, es de señalar que el artículo presenta una visión centrada desde la aparente realidad de un entorno local pero netamente urbano, en el que permea más directamente esa cultura mainstream facilitada por el acceso a los medios y la conectividad, pero pareciera ignorar la mirada sobre los entornos rurales apartados de la transmedia en la que basan sus observaciones y planteamientos, pero cercanos por naturaleza a la vivencia con los animales que se quieren reivindicar como protagonistas de esas nuevas experiencias contestatarias.

El artículo “Una mirada a la gestión de diseño en las asociaciones profesionales de arquitectura y diseño”, escrito por un nutrido equipo de estudiantes de la especialización en Gerencia de Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano se ubica en el aquí y el ahora. En este artículo se presenta una oportuna y concienzuda revisión de los aspectos fundamentales de la gestión del diseño en los procesos evolutivos comparados de las asociaciones gremiales de la arquitectura y el diseño en Colombia mostrando su estado actual de desarrollo, sus particularidades, logros y retos constituyéndose en referente y fuente de inspiraciones para acciones futuras.

En el artículo “DOS VISIONES SOBRE EL VACÍO: Álvaro Siza –Eduardo Souto de Moura”, Andrés Alejandro Quintana muestra, por medio de la comparación de una obra de cada uno de estos dos portugueses, cómo el maestro y el alumno se encuentran después de recorrer caminos distintos. A través de un texto que nos transporta a los años 70 y 80 del siglo anterior, Quintana nos deleita al permitirnos recorrer vívidamente, con gran riqueza y atención con los detalles, estos ejemplos de excelencia en arquitectura.

Quedan entonces a consideración de nuestros lectores estos artículos, con base en los cuales esperamos sus opiniones y comentarios.

Como nota final, queremos anunciar que la tradicional sección “Tribuna” ha evolucionado dentro del sistema editorial de la Facultad para convertirse en un nodo de divulgación mucho más potente que hemos denominado MasD Lab, al cual podrán acceder a través de [www.masdlab.co](http://www.masdlab.co). Bienvenidos a este nuevo espacio de la divulgación de las Industrias Creativas para la Calidad de Vida.



# 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.º 19, Jul. - Dic. de 2016



---

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](#)



Alejandro Villaneda Vásquez<sup>1</sup>, Elsa María Beltrán Luengas<sup>2</sup>  
villanedaalejandra@unbosque.edu.co, ebeltranl@unbosque.edu.co, Universidad El Bosque, Colombia.



## Artefactos, afectos, animales: propuesta teórico-metodológica para la apropiación de valores locales desde el diseño.

*Artifacts, affections, animals: a theoretical and methodological proposal for  
the appropriation of local values from a design perspective.*

Villaneda, A. & Beltrán, E. (2016). *Artefactos, afectos, animales: propuesta teórico-metodológica para la apropiación de valores locales desde el diseño*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 19 Jul - Dic 2016. 6-23 DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i19.2214>

### Resumen

Si bien en Colombia existen esfuerzos en la creación de productos y medios que promocionan la cultura local y la biodiversidad, se continúa tendiendo a consumir contenidos y productos provenientes de otras regiones. Este artículo propone un abordaje teórico y metodológico orientado desde el diseño para desarrollar una experiencia que propicie la apropiación de la fauna local a través de la creación de un vínculo emocional desde la infancia.

En su estructura se cuestionan, de una parte, las categorías clásicas occidentales de organizar el mundo para abordar las subjetividades que se construyen en un contexto local en términos de las condiciones culturales que moldean la experiencia y las emociones. De otra parte, se propone una metodología cualitativa con un enfoque de investigación en diseño a través de la práctica; ésta incluye una exploración de tipo etnográfico que permite recoger e interpretar información en el contexto de la vida cotidiana para establecer los vínculos afectivos que se constituyen con los productos que abordan los animales y la naturaleza, y actividades de cocreación con las cuales emergen las subjetividades.

**Palabras clave.** Diseño, cocreación, experiencia, subjetividades, infancia.

### Abstract

Although there are efforts made in Colombia related to the creation of products and media that promote the local culture and biodiversity, there is a trend to consume content and products originated in other regions. This article proposes a theoretical and methodological approach, oriented from design, to develop an experience that encourages the appropriation of local fauna through the creation of an emotional bond since childhood.

1. Docente investigador en la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque (UEB); se desempeña en la fundamentación básica del Diseño y el desarrollo de procesos creativos. Ha sido coordinador del grupo de investigación Diseño, Imagen y Comunicación de la UEB (2006) y representante ante la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño (RAD). Coordinó el proyecto de desarrollo de programas técnico-profesionales y tecnológicos para el sector artesanal. Desde el año 2010 trabaja en el tema de productos para niños que permitan la valorización del territorio. En la actualidad cursa el doctorado Diseño, fabricación y gestión de proyectos industriales en la Universidad Politécnica de Valencia (España) con el proyecto de investigación: Estética y sostenibilidad: desarrollo de productos para la valorización del territorio.

2. Antropóloga con estudios de maestría en antropología social. Investigadora en campos como la salud pública, la antropología médica y las disciplinas creativas. Es docente de investigación en el programa de Diseño Industrial de la Universidad El Bosque y asesora para la formulación y ejecución de metodologías cualitativas para proyectos de investigación en disciplinas creativas. Actualmente desarrolla investigación en antropología de la ciencia, el debate sobre la investigación-creación y el cuestionamiento de la categoría naturaleza-cultura. Hace parte del grupo de investigación Diseño, Imagen y Comunicación en la línea de Diseño para las Industrias Creativas y Culturales.

Recibido: 18-04-2015  
Aprobado: 21-05-2015

In one part, Western classical categories of organizing the world to address subjectivities that are constructed in local contexts in terms of the cultural conditions that shape experience and emotions are criticized. In another part, a qualitative methodology is proposed with a design research approach through practice; it includes an ethnographic exploration allowing to collect and interpret information in the context of everyday life to establish emotional ties that are built with products addressing animals and nature, and activities of co-creation through which subjectivities emerge.

**Key words.** Design, co-creation, experience, subjectivities, childhood.

## 1. Introducción

Nuestro país es increíblemente biodiverso: se encuentra entre los cuatro primeros lugares en biodiversidad de flora y fauna a nivel mundial; un número muy alto de especies de aves, plantas, anfibios, peces, mariposas, reptiles y mamíferos habitan en nuestro territorio (Sistema de Información sobre Biodiversidad de Colombia [SIB], 2013). Adicionalmente, presenta un alto índice de riqueza cultural inmaterial, pues cuenta con descendientes de culturas muy diferentes entre sí (Departamento Administrativo Nacional de Estadística [DANE], 2006). Esta diversidad étnica ha generado procesos permanentes de configuración de ordenamientos culturales que han buscado superar las relaciones de dominación y dependencia ejercidas tradicionalmente por la sociedad hegemónica, heredera de la conquista y la colonia, que ha intentado imponer sus patrones, valores culturales y símbolos así como sus estéticas (Bodnar, 2005; Eisler, 1994).

Si bien las creaciones artísticas e intelectuales de colectivos diferentes al europeo han sido disminuidas históricamente, actualmente existe una crisis de las ideas modernas de civilización, progreso y felicidad en las que se asumía que la curva occidental era una curva ascendente (Steiner, 1991). Por eso, las manifestaciones culturales particulares y locales, que se habían encontrado al margen de la tendencia occidental principal, han comenzado a ser captadas y apreciadas en el contexto de las industrias culturales y creativas que buscan promover, difundir o comercializar bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial (Unesco, 2015). Por estas razones, la reflexión que se propone en este documento se enmarca en la línea de investigación del Diseño para las industrias creativas y culturales del grupo de investigación de la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque.

Por tanto, cada vez más, existe un interés en la identificación de las resistencias activas frente a lo tradicionalmente hegemónico que crea singularidades individuales, subjetividades y transformaciones sociales (Blackman, Cromby, Hook, Papadopoulos y Walkerdine, 2008) para insertarse en un panorama de transformaciones globales donde fluyen de manera constante personas, dinero, medios, cultura y contenidos informativos, en el marco de una economía del afecto (Venn, 2009).

Así las cosas, si bien en Colombia existen iniciativas para que la población conozca y se apropie de la diversidad natural y cultural del país, sigue predominando, a nivel de consumo en Bogotá, una estética que manifiesta los valores hegemónicos europeos de la modernidad (Cámara de Comercio de Bogotá, 2009). En

ese sentido, el diseño se constituye en un instrumento interdisciplinar que permite abordar las particularidades individuales y grupales con el que se posibilite el anclaje de una propuesta de experiencia diseñada que favorezca la apropiación de valores estéticos locales.

Este escrito propone, entonces, una aproximación teórica y metodológica de cómo el Diseño puede aportar a los procesos de apropiación de valores estéticos relacionados con la naturaleza durante la infancia. Esta propuesta se centra en la identificación de dichos valores para plasmarlos en algo tangible, como una forma de reconocer las diferencias y promover la cohesión de la identidad social.

En primer lugar, se presenta una breve reseña de las experiencias de apropiación de valores estéticos locales por parte del público infantil en un contexto transmediático, en donde la industria del entretenimiento ha tenido grandes éxitos. Segundo, presentamos una propuesta de abordaje conceptual para identificar las particularidades de la experiencia local en términos de subjetividad y cómo el Diseño puede proponer formas específicas de vinculación afectiva con ciertos significados. Enseguida, se explicará cómo la infancia y los animales se convierten en una población y un motivo para propiciar la apropiación de valores estéticos locales. Finalmente, se hace una propuesta de cómo se puede llevar a cabo metodológicamente un proceso de diseño que posibilite la incorporación de valores propios de nuestra cultura.

## 2. Discusión

### 2.1. Experiencias de apropiación de valores estéticos en la era transmediática

En una economía de experiencias (Pine y Gilmore, 1999), el diseño de productos para niños ha trascendido la materialidad para involucrarse en diferentes medios como las aplicaciones digitales y el internet, brindando experiencias complementarias e integradas donde juego, información y consumo van de la mano. De acuerdo con Jenkins (2006; 2015), la industria del entretenimiento ha utilizado exitosamente procesos transmediáticos, que ocurren cuando elementos clave se integran en una ficción determinada y se dispersan a través de diferentes canales para crear una experiencia unificada y coordinada entre audiencias que se encuentran dispersas.

Un ejemplo es la *Walt Disney Company*, industria creativa que va a la vanguardia en el sector y que ofrece experiencias en diferentes niveles: red de medios, parques y hoteles, estudio de filmación, productos de consumo e interactivos. Este modelo impacta la sociedad con estrategias entre las cuales se destaca lograr conectar a 35 millones de niños y familias con experiencias naturales a través de sus diferentes unidades de negocio (Fortune Editors, 2015; Iger, 2014; Rasulo, 2014).

Si bien es cierto que *Disney* lidera el mercado, existen otras compañías que manejan temáticas que referencian la naturaleza y la cultura local. Por ejemplo, las películas animadas *Rio* de *20th Century Fox*, *El Lorax* de *Illumination Entertainment*, o producciones independientes como *Kirikou* y *la hechicera* de la productora europea *Les Amateurs*, El libro de la vida de *Reel FX Creative Studios* y *20th Century Fox* y *Tikitiklip* de la chilena *Ojitos Producciones*, abordan los negocios mediante el



licenciamiento, una actividad consistente en definir una estética visual y argumental así como su explotación a través de diferentes mediaciones.

En Colombia es alto el consumo de contenidos provenientes principalmente de industrias estadounidenses (Cifuentes y Reyes, 2014), entre los cuales tienen relevancia aquellos que están soportados por una película e impactan el imaginario de los niños durante un tiempo de alrededor de 2 años; esto con algunas excepciones como Toy Story de Pixar Animation Studios y Shrek de DreamWorks Animation cuyo impacto ha sido más duradero.

Ahora bien, no todo el consumo proviene de la industria cinematográfica, también de los interactivos como es el caso de *Club Penguin* de *Disney Online Studios* y *Angry Birds* de *Rovio Entertainment* que, además de estar insertos en el mundo de las aplicaciones, lo hacen también en el desarrollo de productos. En Colombia, resaltan Actividades Infantiles, Cuentos mágicos de los ancestros y Objetos escondidos del Grupo Sura, la página web Maguaré del Ministerio de Cultura y Lo que me une a Colombia de la Cancillería, que involucran valores de identidad relacionados con la fauna y las culturas colombianas.

Con relación al desarrollo de productos para niños, existen muchas posibilidades desde lo estético y tecnológico que cobijan diferentes áreas como los juguetes, el mobiliario, la decoración y la moda. En la actualidad, los niños y adolescentes se encuentran en entornos saturados por medios y dispositivos electrónicos que desempeñan un papel integral en su comunicación, educación y entretenimiento (Scantlin, 2011). Según Pavez (2014), los niños y adolescentes en Latinoamérica le quitan tiempo a otras actividades tales como juegos al aire libre, deportes y estudio para pasar tiempo en la red o consumir televisión o videojuegos.

Así las cosas, actualmente se evidencia una preferencia por lo virtual para generar nuevas posibilidades, por ejemplo, *Disney Infinity*, *Skylanders* de *Activision* y *Furby*. En cuanto a mobiliario y decoración, es clara la variedad de estilos que van de lo figurativo a lo abstracto y de lo minimalista a lo recargado (Minguet, 2010).

En un inventario sobre la oferta de productos infantiles en Bogotá, realizado por uno de los autores de este texto en colaboración con una de sus estudiantes, se encontró que existe un predominio de referencias a fauna extranjera y doméstica tanto en vestuario como juguetes, así como estereotipos en cuanto a colores primarios e intensos; también se hizo notable la saturación de texturas en los juguetes para los primeros años de edad y el uso de colores desde el fucsia al morado para productos femeninos, tanto en juguetes como vestuario y mobiliario.

No obstante, es necesario hacer una revisión particular para cada contexto, teniendo en cuenta que es difícil generalizar para un niño, dada la diversidad en sus perfiles y de los entornos en que se desenvuelven, sumando a esto que en algunas ocasiones son otros adultos significativos (como sus padres o cuidadores) quienes escogen por ellos (Scantlin, 2011).

Cifuentes y Reyes (2014), proponen nueve perfiles de niños colombianos según el consumo de contenidos mediáticos: el chico grande, el amante de la naturaleza, la estrella por un día, el factor sorpresa, los transgresores, los proyectivos poderosos, las princesas por un día, los poderosos y los niños conectados; estos últimos se caracterizan por la intensa interacción con la tecnología y con el internet.

## 2.2. El diseño y las emociones: los sentidos como detonantes de la experiencia

Ciertas líneas del diseño han identificado la oportunidad de crear objetos que medien la experiencia a través de actividades, lo que implica la creación de un conjunto de acciones y objetos que permitan la generación de significado y, por tanto, de un vínculo afectivo (Pine y Gilmore, 1999). El diseño de experiencias busca la creación de un arreglo tangible que posibilite la interacción del sujeto con una tecnología determinada para propiciar momentos significativos (Hassenzahl et al., 2013). Por tales razones, los creativos que diseñan productos de consumo, entretenimiento y comunicación, exploran las formas de evocar emociones para capturar la atención de las personas (Van Gorp y Adams, 2012) concibiendo el cuerpo humano como el lugar donde convergen aspectos físicos, cognitivos y emocionales que interactúan dentro de redes sociales compuestas tanto de humanos como de objetos, en donde los primeros y los segundos intercambian atributos en el proceso de uso (Almquist y Lupton, 2010).

Es a través de lo que el cuerpo puede percibir desde los condicionamientos de sus sentidos que se conoce el mundo y donde se originan los significados pues el sujeto que percibe asocia lo percibido a su historia particular; en otras palabras, a su experiencia (Csordas, 2003; Scott, 1992). Ésta se construye a partir de un reservorio de significados y se estructura con base en prácticas culturales específicas, contextualizadas históricamente. El sujeto recaptura el significado de las prácticas cotidianas y lo conecta a otros significados anclados a estados perceptivos anteriores en contextos pasados (Oksala, 2004). En este proceso de percibir el mundo, el sujeto experimenta sensaciones corporales que ocurren como respuestas a estímulos que son interpretadas en un nivel no racional, y es lo que entendemos por emociones (Lupton, 1998).

Todos hemos experimentado la sensación de regresar a emociones pasadas al percibir un olor específico, o al escuchar una canción; en la cinta animada *Ratatouille* de *Pixar Animation Studios*, uno de los personajes (Anton Ego) tiene una regresión a su infancia en donde revive emociones asociadas al vínculo con su madre cuando prueba un plato que prepara el protagonista de la película: un estímulo externo percibido a través de un sentido (en este ejemplo, el gusto) produce una sensación corporal que es interpretada como una emoción, que a su vez, se asocia con un recuerdo.

En la medida en que el diseño se centra en lo que se puede percibir, es posible abordar las emociones para traducirlas en eventos plásticos (Norman, 2009), mediante la identificación de los elementos simbólico-emocionales en los que se entreteje la experiencia (González Rey, 2008). El nivel más concreto de los sistemas simbólicos corresponde, entonces, a la experiencia sensorial; desde allí, se estructura la edificación simbólica, que en su nivel más abstracto le da coherencia al mundo (Laderman, 2003).

En ese orden de ideas, los productos pueden ser diseñados teniendo en cuenta ciertas características materiales y sonoras, pues lo que se percibe a través de los sentidos detona un proceso cognitivo donde ocurre la interpretación semántica y que desencadena una respuesta afectiva y, en consecuencia, un determinado comportamiento. Por ejemplo, una silla dura de madera dificulta las interacciones

sociales, si se compara con una silla suave y acojinada (Crilly, Moultrie y Clarkson, 2004; Van Rompay y Ludden, 2015).

## 2.3. Niños, animales y robots: la apropiación de los valores locales durante la infancia en la era digital

En este apartado nos enfocamos en la propuesta de abordar la apropiación de los valores locales durante la infancia y utilizando como motivo de diseño los animales. A continuación exponemos la justificación de estas elecciones.

Los sujetos incorporan los significados durante los procesos de socialización con otros significativos (Berger y Luckmann, 1967). Pero es especialmente en la etapa primaria o infancia que, a través de la realización de actividades cotidianas que se aprenden, se sienten, se interiorizan, se expresan y se exteriorizan (Lupton, 1998), que se adquieren rutinas que incluyen prácticas interpretativas. Los procesos de socialización que ocurren dentro de contextos culturales y familiares específicos durante la infancia alteran la experiencia misma, la expresión y la comprensión emocional de los niños. De acuerdo con Halberstadt y Lozada (2011), la cultura determina el tipo de entorno en el cual el niño se desarrolla, para lo cual proponen que las culturas familiares se diferencien en ciertos aspectos clave y, por tanto, influyan en la incorporación de las emociones. Los marcos culturales afectan los sistemas de creencia, significado y comportamientos de socialización de los padres y cuidadores y, por tanto, la forma en la que los niños regulan y comunican las emociones.

De acuerdo con Unicef (2004, p.2): “la infancia implica un espacio delimitado y seguro, separado de la edad adulta”. De esta manera, proponemos abordar la infancia en términos de ritmos culturales, más que fisiológicos, reconociendo que la infancia es una construcción social, para explorar las formas en las que los niños comprenden, se adaptan, retan y transforman los procesos políticos y flujos económicos (Schwartzman, 2013).

En este marco conceptual es importante, entonces, identificar las singularidades a través de los procesos de creación de la subjetividad y de resistencia a la repetición y reproducción de los sistemas hegemónicos, pero que se dan en su interior y que eventualmente se incorporan a él (Blackman et al., 2008; Hardt y Negri, 2001; Venn, 2009). Localizarse en el espacio subjetivo que no está constituido completamente por el poder dominante abre la posibilidad de identificar lo no idéntico y que está alterado desde lo simbólico (Papadopoulos, 2008).

Xin (2007) establece que, si bien los estilos de vida se transmiten de generación en generación, en contextos específicos de desarrollo social, tecnológico y económico emergen nuevos comportamientos que modifican lo establecido y, con el paso del tiempo, asumen la posición dominante dejando lo anterior como un comportamiento residual.

Así las cosas, nos enfocamos en uno de los temas recurrentes en el estudio de la subjetividad, que corresponde a la afiliación del ser humano con otras criaturas (Haraway, 2007), cuestionando las oposiciones binarias clásicas de la cultura occidental como naturaleza-cultura, humano-animal y humano-máquina, entre otras (Blackman et al., 2008).

De una parte, los animales han causado fascinación en todos los grupos humanos a lo largo de la historia porque constituyen un medio clave para representar la vida, y por tanto, son una fuente importante de significado. Así, los animales son participantes en la creación de la cultura, estando presentes de forma consistente en mitos, cuentos y narrativas. Particularmente en la infancia, los animales son clasificados y nombrados según lo que hacen, sus formas y tamaños. Con el tiempo, esas figuras ganan complejidad, de manera que su simbólica está presente en nuestros sueños e imaginación, representando un material alegórico de suma importancia (Shepard, 1997).

En las fábulas de Esopo y La Fontaine y en los cuentos de hadas los animales son protagonistas; a pesar de ser milenario, ese rol sigue siendo repetido y refinado hasta el día de hoy pues transmite sentidos evidentes y ocultos sobre los problemas internos de los seres humanos a través de soluciones tangibles y llenas de significado y no mediante conceptos abstractos (Bettelheim, 1988).

Por otra parte, las culturas de encarnación tecnológica asumen que el humano y la máquina son una unidad que moldea la experiencia (Featherstone y Burrows, 2000; Schraube y Sørensen, 2013). Actualmente, los seres humanos occidentales nos encontramos conectados con algún tipo de dispositivo tecnológico como una forma de prolongación de nuestro cuerpo parte considerable de nuestro tiempo, por ejemplo, cuando manejamos un automóvil, o nos involucramos en un videojuego.

La tecnología se vuelve entonces un medio clave para la creación de hiperestésias (Pedraza, 1999), en donde el diseño juega un papel fundamental, en la medida en que actúa en el espacio transferencial de lo estético y permite la conexión entre la actividad significativa, las cadenas de símbolos, el afecto y lo material (Venn, 2009).

Un caso a resaltar es el AIBO de Sony, desarrollado en 1999 con el propósito de ofrecer una mascota-robot con apariencia y comportamientos muy similares a los de un perro; al analizar la forma en la que los seres humanos se relacionaban con el AIBO se concluyó que, si bien se reconocía su esencia tecnológica, se percibía también como un acompañante con atributos biológicos, mentales y morales (Kahn, Severson y Ruckert, 2009).

#### 2.4. La propuesta metodológica

Se propone una orientación metodológica cualitativa para explorar las realidades internas de los sujetos, para producir conocimiento específico sobre las subjetividades, emociones y experiencias de los miembros de un grupo local específico a través de la recolección de datos en forma de descripciones ricas de los fenómenos que los participantes perciben del mundo real, para establecer los significados asociados (Jha, 2008). En este marco, esta perspectiva corresponde a un abordaje metodológico desde la investigación en diseño a través de la práctica (Koskinen, Zimmerman, Binder, Redstrom y Wesveen, 2012), en la cual la construcción de una experiencia toma un lugar central y se convierte en el vehículo clave para construir conocimiento.



Dicho abordaje requiere de tres grandes fases (Villaneda, 2015):

Primera fase, cuya finalidad es determinar las condiciones formales: incluye un primer momento de documentación sobre referentes de diseño que hayan abordado la temática de la naturaleza y los animales en el grupo social que se quiere explorar; y un segundo momento, que corresponde al inicio del trabajo de campo, durante el cual se recolecta material oral, pictórico y de observación de los niños y sus otros significativos.

Segunda fase, cuya finalidad es elaborar alternativas de diseño: exploración de oportunidades de diseño, iteración y elaboración de propuestas, que respondan a las condiciones formales identificadas en la primera fase, realizadas en conjunto con los participantes; prototipado de una propuesta seleccionada.

Tercera fase, cuya finalidad es verificar las propuestas de acuerdo con las condiciones identificadas: realización de una primera serie de comprobaciones.

En la primera fase, determinar condiciones formales, proponemos realizar en primer lugar un proceso de documentación, que permita la realización periódica de un inventario de los diseños (presentados en diferentes formas) que tienen como temática principal los animales y como objetivo de consumo el público infantil, disponibles en la ciudad de Bogotá. Se propone entonces una búsqueda en línea de los diseños, la localización física de los mismos y el registros fotográfico y de video de los mismos para establecer sus cualidades materiales, estéticas e interactivas para comprender su contexto físico, social y cultural, así como las experiencias que se les pueden asociar a partir de sus cualidades perceptivas (Martin y Hanington, 2012). Como se mencionó anteriormente, la primera versión de este inventario fue realizada por uno de los autores de este documento y una de sus estudiantes.

En segundo lugar, se inicia un trabajo de campo con los niños y sus otros significativos, en el cual se pueden utilizar métodos etnográficos y elementos para la construcción de historias de vida. Entendemos la etnografía como una descripción densa, que incluye un ejercicio interpretativo importante con el fin de elaborar los significados que los participantes le den a los fenómenos que se quieren explorar (Geertz, 1973). Se incluyen elementos de historias de vida con el fin de identificar cambios generacionales (Bertaux y Thompson, 1993) y observar las formas de construcción de la experiencia de manera cronológica, identificando el encadenamiento de los acontecimientos y los significados que el niño va interiorizando o alterando en las actividades cotidianas (Godard, 1996).

Para la construcción de la descripción densa, se pueden realizar observaciones sociales directas y participantes de los escenarios cotidianos de los niños; por ejemplo, observar su hogar habitual prestando atención a la forma en la que se relacionan con los objetos materiales y con los otros significativos, el tipo de vínculo que establecen con ellos y los significados que les otorgan. Esta técnica permite tener oportunidades para identificar prácticas cotidianas sobre las cuales no se tiene consciencia. El grado de participación de los investigadores se debe ser negociado con los padres o tutores de los niños y con los mismos niños, pero en la medida de lo posible, se debe procurar interactuar con el niño durante sus juegos y ser partícipes de los mismos.

En esta interacción con los niños y sus otros significativos (padres o pares) se pueden formular preguntas para explorar los significados sobre los animales y la

naturaleza, a manera de entrevistas semiestructuradas, en las cuales se pueden utilizar ayudas visuales o técnicas de *storytelling* dirigido (Hussain, Sanders y Steinert, 2012; Maguire et al., 2014; Patton, 2015). De igual forma, se puede pedir a los niños que hagan representaciones pictóricas a partir de las cuales se facilite la identificación de los elementos que permiten la restitución y sustitución simbólica sobre las que elaboran la realidad para identificar los espacios que han sido y no han sido asimilados con relación a los discursos predominantes (Jodelet, 1991; Oxman, 2002).

Para la segunda fase, la elaboración de las propuestas de diseño, se utilizan métodos de cocreación y codiseño que proponen abrir el proceso de diseño ampliamente a los probables usuarios en un espacio en el que se explora de manera conjunta para definir una serie de propuestas en las que se concretan formas que den cuenta de las representaciones que los participantes elaboran de la naturaleza, los animales y otros que resulten relevantes (Koskinen et al., 2012).

Dindler e Iversen (2007) proponen una técnica específica de diseño colaborativo denominada "indagación ficticia" que ha mostrado ser muy efectiva trabajando con niños y con familias para moldear actividades de cocreación. La idea general es crear situaciones, escenarios y artefactos parcialmente ficticios, a través de una narrativa compartida, para propiciar que los participantes imaginen futuros deseados. Esta técnica se basa en las actividades en las que se involucran los niños cuando juegan: por ejemplo cuando fingen ser piratas en un patio trasero, replantean y adaptan los contextos sociales y físicos y adoptan las convenciones culturales de una narrativa específica.

Por último, en la tercera fase, verificar las propuestas, con base en los datos obtenidos en las dos fases anteriores se realizan entonces una serie de propuestas de diseño de experiencias, entre las cuales se selecciona una para la realización de modelos y prototipos, a manera de escenarios realistas, que incluyan ciertas condiciones de percepción, facilitando sensaciones clave identificadas durante el proceso.

Los modelos y prototipos constituyen la representación y la traducción creativa de la investigación e ideación en forma tangible y, por tanto, tienen la función de activar las experiencias sentidas por parte de los niños. En este sentido, se debe buscar que participen activamente, involucrándose a nivel subjetivo con los prototipos (Hallgrimson, 2012).

En esta etapa, se verifican las condiciones de la experiencia que, de acuerdo con el *neuromarketing*, pueden incluir aspectos tales como la atención, entendida en términos de la función principal de la percepción que permite discriminar los estímulos asociados al producto; y la experiencia, que llaman la curiosidad de los niños y sus otros significativos; también, el vínculo emocional como la relación de acercamiento o alejamiento del estímulo atendido; finalmente, la memoria, es decir, la capacidad de recordar y establecer el evento que se esté verificando.

### 3. Conclusiones

La realización de esta propuesta teórica y metodológica partió de una brevísima descripción de las iniciativas transmediáticas en la industria del entretenimiento. Su evidente éxito es una clara muestra de que los valores estéticos y culturales



pueden ser facilitados o entorpecidos por su difusión en los medios, sobre todo en la infancia. Por esa razón, desdoblamos las relaciones que se pueden establecer entre Diseño, emoción, experiencia, subjetividad e infancia, debido a que, al disponer esas categorías analíticas en el orden propuesto, se permite un abordaje del problema desde los valores locales.

Al tiempo, la cocreación potencializa las representaciones y elaboraciones cognitivas y emocionales que los niños realizan sobre el tema planteado (los animales), de manera que no solamente se generan ideas que, posiblemente, pueden ejercer puntos de resistencia con relación al sistema principal de valores estéticos foráneos. Por esa razón, concretar la teoría en el método debe permitir la generación de experiencias y emociones específicas para que los participantes se involucren activamente en el procedimiento investigativo, de manera que sus subjetividades puedan emerger.

A continuación, mostramos un esquema que resume nuestra propuesta en la que las relaciones entre lo teórico y lo metodológico-procedimental deben encontrar conexiones:

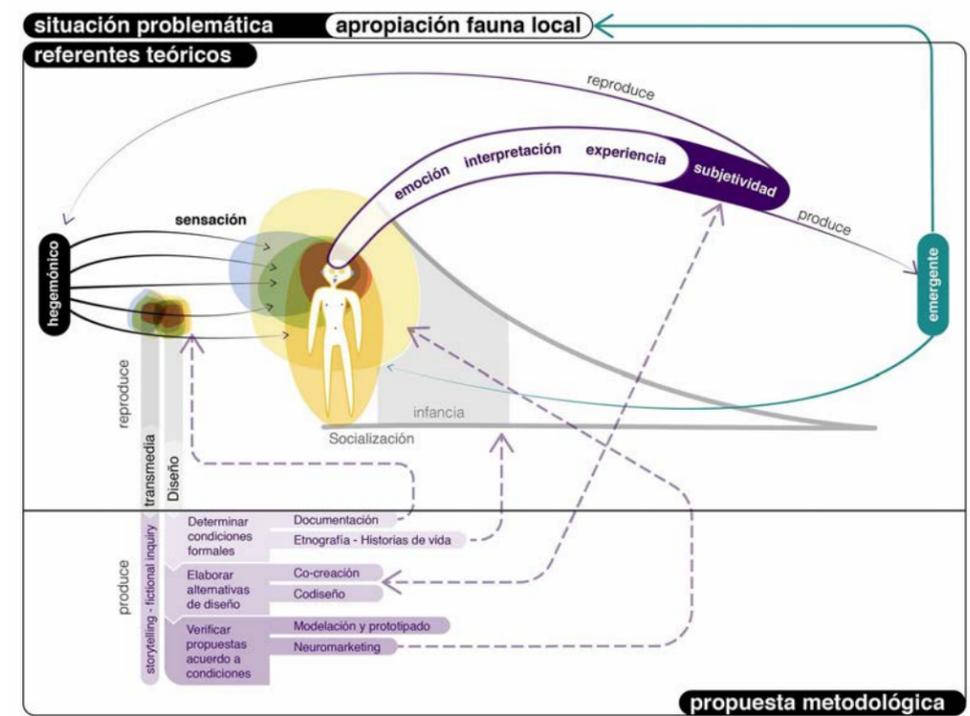


Figura 1. Propuesta de abordaje teórico y metodológico para propiciar la apropiación de valores locales desde el diseño. Diagrama elaborado por los autores.

Como podemos ver, los sentidos del cuerpo humano son aquellos que, a través de estímulos externos, inician la experiencia en el *continuum* estímulo-sentidos-emoción-interpretación-experiencia. Debido a que el diseño puede actuar directamente sobre lo que es percibido—el estímulo externo—, tiene la posibilidad de incidir en la experiencia misma de las personas; esta última produce y reproduce subjetividades que pueden resistirse al discurso hegemónico. Una de las resistencias más frecuentes se presenta frente a las oposiciones binarias occidentales tradicionales ser humano- animal y ser humano-máquina, por lo que se constituyen en un buen pretexto de exploración. Ahora bien, como la infancia es el momento en el cual se comienza a edificar el mundo simbólico y que arma la estructura del *continuum* en sus particularidades, consideramos que es en esta etapa de la vida, cuando los estímulos externos creados desde el diseño pueden incorporarse de manera más efectiva. La metodología se centra entonces en la exploración de cómo los estímulos externos son percibidos, interpretados e incorporados en la experiencia y en el mundo simbólico infantil.

En ese sentido, el Diseño se convierte no solamente en el fin de la investigación misma, es decir, la creación de experiencias y productos de consumo, sino que también, se constituye en un medio a través del cual se facilita la recolección de los datos cualitativos que permiten la construcción de nuevo conocimiento.

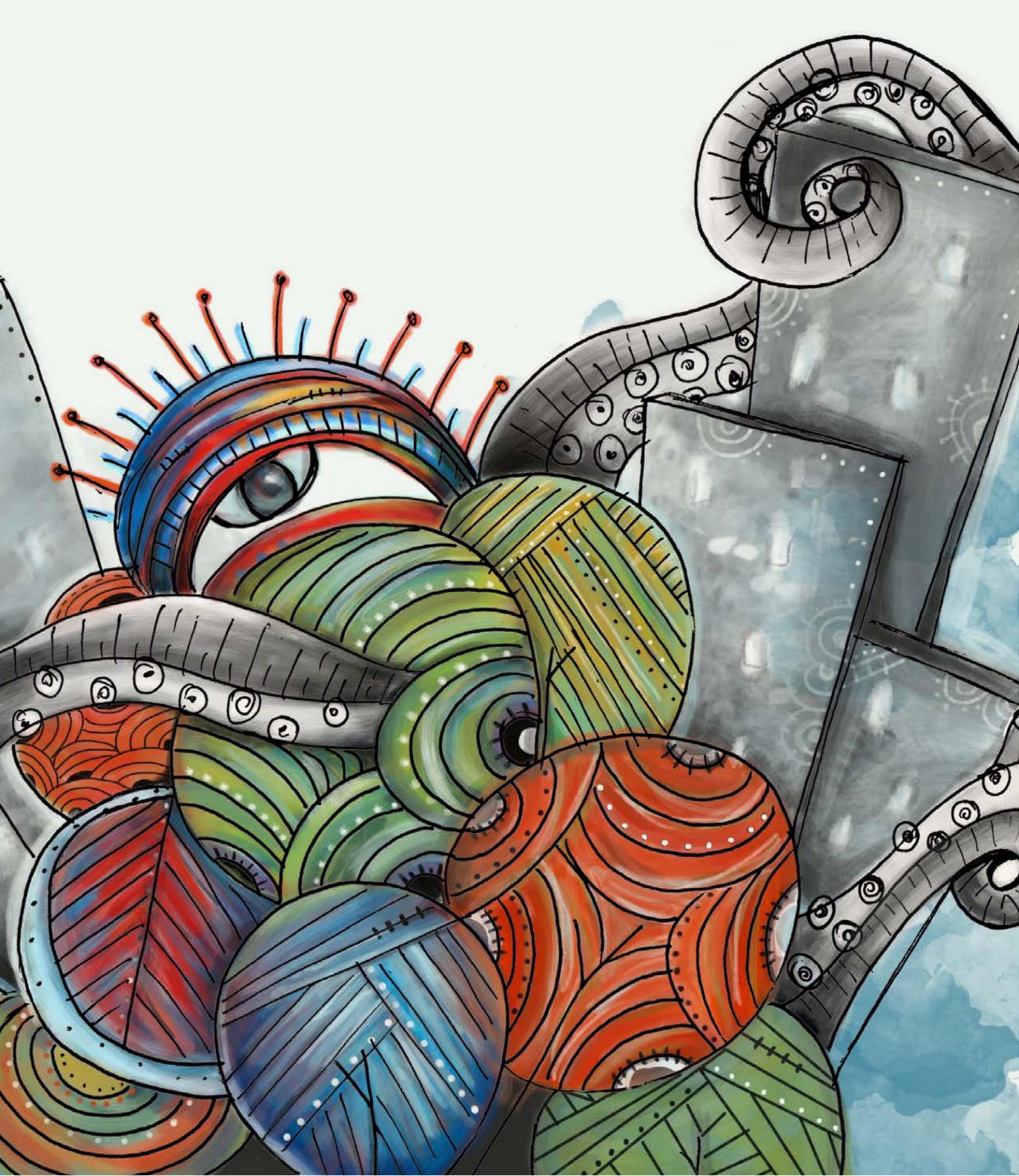
La metodología propuesta resulta ser, también, el prototipo de la experiencia que parte, rudimentariamente, de la intención de los investigadores; pero a medida en que se aproximan a la subjetividad de los niños en sus procesos de interacción y los hace partícipes de la creación, se encuentran especificidades, particularidades, nuevas potencias, y nuevos mundos se hacen visibles y posibles. De este modo, podemos afirmar que se trata de una metodología con emoción, color y textura.

#### 4. Referencias

- Almquist, J. y Lupton, J. (2010). Affording meaning: Design-oriented research from the humanities and social sciences. *Design Issues*, 26(1), 3-14.
- Berger, P. L. y Luckmann, T. (1967). *The social construction of reality*. New York: Anchor Books.
- Bertaux, D. y Thompson, P. (1993). *Between generations: Family models, myths and memories*. Oxford: Oxford University Press.
- Bettelheim, B. (1988). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Blackman, L., Cromby, J., Hook, D., Papadopoulos, D. y Walkerdine, V. (2008). Editorial. creating subjectivities. *Subjectivity*, 22, 1-27.
- Bodnar, Y. (2005). *Colombia: Apuntes sobre la diversidad cultural y la información sociodemográfica disponible en los pueblos indígenas*. Trabajo presentado en el Seminario Internacional Pueblos indígenas y afrodescendientes de América Latina y el Caribe: relevancia y pertinencia de la información sociodemográfica para políticas y programas Cepal, Santiago de Chile, recuperado de <http://www.cepal.org/celade/noticias/paginas/7/21237/ybodnar.pdf>
- Cámara de Comercio de Bogotá. (2009). *Perfiles de los consumidores*. Bogotá: Observatorio de tendencias de la Cámara de Comercio de Bogotá.

- Cifuentes, D. y Reyes, J. (2014). *Aproximación a los hábitos de consumo de contenidos mediáticos por parte de los niños y las niñas en Colombia, etapa piloto*. Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Crilly, N., Moultrie, J. y Clarkson, P. J. (2004). Seeing things: Consumer response to the visual domain in product design. *Design Studies*, 25(6), 547-577. doi:10.1016/j.destud.2004.03.001
- Csordas, T. J. (2003). Introduction: The body as a representation and being in the world. En T. J. Csordas (Ed.), *Embodiment and experience* (pp. 1-24). Cambridge: Cambridge University Press.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística, DANE. (2006). *Censo general 2005*. Recuperado de <http://www.dane.gov.co/>
- Dindler, C. e Iversen, O. S. (2007). Fictional inquiry - design collaboration in a shared narrative space. *CoDesign*, 3(4), 213-234.
- Eisler, R. (1994). *El cáliz y la espada*. Santiago de Chile: Cuatro Vientos.
- Featherstone, M. y Burrows, R. (2000). Cultures of technological embodiment: An introduction. In M. Featherstone, y R. Burrows (Eds.), *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk* (pp. 1-19). London: Sage Publications.
- Fortune editors. (2015). *World's most admired companies ranked by key attributes*. Recuperado de <http://fortune.com/2015/02/19/wmac-ranked-by-key-attribute/>
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books.
- Godard, F. (1996). *El debate y la práctica sobre el uso de las historias de vida en las ciencias sociales*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.
- González Rey, F. (2008). Subjetividad social, sujeto y representaciones sociales. *Diversitas*, 4(2), 225-243.
- Halberstadt, A. G. y Lozada, F. T. (2011). Emotion development in infancy through the lens of culture. *Emotion Review*, 3(2), 158-168.
- Hallgrimson, B. (2012). *Prototyping and modelmaking for product design*. London: Laurence King Publishing Ltda.
- Haraway, D. (2007). *When species meet*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hardt, M. y Negri, A. (2001). *Globalization and democracy*. Viena: Documenta 11.
- Hassenzahl, M., Eckoldt, K., Diefenbach, S., Laschke, M., Lenz, E. y Kim, J. (2013). Designing moments of meaning and pleasure. Experience design and happiness. *International Journal of Design*, 7(3), 21-31.
- Hussain, S., Sanders, E. B. y Steinert, M. (2012). Participatory design with marginalized people in developing countries: Challenges and opportunities experienced in a field study in Cambodia. *International Journal of Design*, 6(2), 91-109.
- Iger, R. A. (2014). *Fiscal year 2014 annual financial report and shareholder letter*. Los Angeles: The Walt Disney Company.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. New York: NYU Press.
- Jenkins, H. (1ero de junio de 2015). On transmedia and transformative media organizing: An interview with MIT's Sasha Costanza-chock (part two) [Blog]. Recuperado de <http://scholar.aci.info/view/147d2fbfb1c0953012d/14db0dd962500013109>

- Jha, N. K. (2008). *Research methodology*. Chandigarh: Abhishek Publications.
- Jodelet, D. (1991). La representación social: Fenómenos, concepto y teoría. En S. Moscovici (Ed.), *Psicología social II* (pp. 413-494). Barcelona: Paidós.
- Kahn, P. H., Severson, R. L. y Ruckert, J. H. (2009). The human relation with nature and technological nature. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 37-42. doi:10.1111/j.1467-8721.2009.01602.x
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J. y Wesveen, S. (2012). *Design research through practice. From the lab, field and showroom*. Waltham: Elsevier.
- Laderman, C. (2003). The embodiment of symbols and the acculturation of the anthropologist. En T. Csordas (Ed.), *Embodiment and experience* (pp. 183-197). Cambridge: Cambridge University Press.
- Lupton, D. (1998). *The emotional self*. London: Sage Publications.
- Maguire, M., Peace, S., Nicolle, C., Marshall, R., Sims, R., Percival, J. y Lawton, L. (2014). Kitchen living in later life: Exploring ergonomic problems, coping strategies and design solutions. *International Journal of Design*, 8(1), 73-91.
- Martin, B. y Hanington, B. (2012). *Universal methods of design*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.
- Minguet, E. (2010). *Kids design*. Barcelona: Monsa.
- Norman, D. (2009). *Diseño emocional*. Barcelona: Paidós.
- Oksala, J. (2004). Anarchic bodies: Foucault and the feminist question of experience. *Hypatia*, 19(4), 97-119.
- Oxman, R. (2002). The thinking eye: Visual re-cognition in design emergence. *Design Issues*, 23(2), 1|64.
- Papadopoulos, D. (2008). In the ruins of representation: Identity, individuality, subjectification. *British Journal of Social Psychology*, 47, 139-165.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods* (4a ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Pavez, M. I. (2014). *Los derechos de la infancia en la era de Internet. América Latina y las nuevas tecnologías*. Santiago de Chile: Naciones Unidas, CEPAL.
- Pedraza, Z. (1999). *En cuerpo y alma. Visiones del progreso y de la felicidad*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Pine, B. J. y Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre and every business a stage*. Boston: Harvard University Press.
- Rasulo, J. (2014). *Disney citizenship performance summary*. Los Angeles: The Walt Disney Company.
- Scantlin, R. (2011). Media use across childhood: Access, time and content. En S. L. Calvert y B. J. Wilson (Eds.), *The handbook of children, media and development* (pp. 51-73). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Schraube, E. y Sørensen, E. (2013). Exploring sociomaterial mediations of human subjectivity. *Subjectivity*, 6(1), 1-11.
- Schwartzman, H. B. (2013). Childhood. En R. L. Warms y R. J. McGee (Eds.), *Theory in social and cultural anthropology: An encyclopedia* (pp. 108-111). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Scott, J. W. (1992). Experience. En J. Butler y J. W. Scott (Eds.), *Feminists theorize the political* (pp. 22-40). New York: Routledge.
- Shepard, P. (1997). *The others. How animals made us human*. Washington D.C.: Island Press.
- Sistema de Información sobre Biodiversidad en Colombia, SIB. (2013). *Biodiversidad en Colombia*. Recuperado de <http://www.sibcolombia.net>
- Steiner, G. (1991). *En el castillo de barba azul: Aproximación a un nuevo concepto de cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Unesco. (2015). *Industrias creativas*. Recuperado de <http://www.unesco.org/>
- Unicef. (2004). *Definición de la infancia*. Recuperado de <http://www.unicef.org/>
- Van Gorp, T. y Adams, E. (2012). *Design for emotion*. Waltham: Elsevier.
- Van Rompay, Thomas J. L. y Ludden, G. D. S. (2015). Types of embodiment in design: The embodied foundations of meaning and affect in product design. *International Journal of Design*, 9(1), 1-11.
- Venn, C. (2009). Identities, diasporas and subjective change: The role of affect, the relation to the other, and the aesthetic. *Subjectivity*, 26, 3-28.
- Villaneda, A. (2015). Metáfora biológica del proceso creativo en la enseñanza-aprendizaje para la conformación plástica. *Iconofacto*, 11(16), 22-39.
- Xin, X. (2007). Product innovation in a cultural context: A method applied to Chinese product development (Tesis doctoral). Carnegie Mellon, Pittsburgh.



Ana María Gómez Bernal, Andrés Farid Pascuas, Andrés Felipe Rosero Benavides,  
Astrid Yolanda Ramírez Dueñas, Darley Fabián Ortiz Ballesteros, Iván Darío Pinzón Herrera  
anam.gomez@utadeo.edu.co, arqpascuas@gmail.com, felipe.roserob@utadeo.edu.co,  
astridy.ramirez@utadeo.edu.co, darleyf.ortizb@utadeo.edu.co, ivand.pinzonh@utadeo.edu.co

Estudiantes de la especialización  
en Gerencia de Diseño, Universidad  
Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia



# Una mirada a la gestión de diseño en las asociaciones profesionales de arquitectura y diseño.

*A look at design management inside the architecture and design professional associations.*

Bernal, A., Pascuas, A., Rosero, A., Ramírez, A., Ortiz, D., & Pinzón, I. (2016). *Una mirada a la gestión de diseño en las asociaciones profesionales de arquitectura y diseño.* MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 19 Jul. - Dic. 2016. 24-45  
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i19.2206>

## Resumen

En este artículo están reflejados los análisis realizados a las representaciones gremiales de las disciplinas del diseño y de la arquitectura en Colombia: de una parte, la Asociación Colombiana de Diseñadores (ASCD); de la otra, la Sociedad Colombiana de Arquitectos (SCA), con la finalidad de dilucidar los elementos que influyeron en su conformación, desarrollo y consolidación en términos de gestión de diseño.

La metodología para abordar la temática fue la definición y el desglose de los conceptos de la gestión de diseño y sus elementos, asociatividad y procesos de diseño, que resultan ser términos básicos y operativos para la comprensión y el análisis del contexto en el que se desenvuelven cada una de las personas que fueron entrevistadas, adquiriendo de ellas la experiencia de años anteriores o de las acciones actuales acometidas en las dos asociaciones.

Para adquirir resultados en el análisis fueron usados dos diferentes métodos de comparación. Así, se hicieron evidentes las divergencias y las similitudes tanto positivas como negativas entre ambas asociaciones. Igualmente, se logró determinar los distintos factores que han permitido el avance y crecimiento de la Sociedad Colombiana de Arquitectos y el resurgimiento de la Asociación Colombiana de Diseño.

**Palabras clave.** Gestión de diseño, asociatividad, filosofía de diseño, estrategia de diseño, políticas de diseño, proyectos de diseño, gremio, Asociación Colombiana de Diseño, Sociedad Colombiana de Arquitectos.

Recibido: 13-10-2015  
Aprobado: 21-12-2015

## Abstract

This article presents the analysis of the architecture and design professional associations in Colombia, the Colombian Association of Design and the Colombian Society of Architects, in order to elucidate the main elements that influenced their conformation, consolidation and development, in terms of design management.

The methodology to approach the subject, included the definition and breakdown of the concepts of design management in its elements, associativity, and the design processes, which are necessary basic terms to analyze and understand the context in which interviewees live. These people shared their experience from past and current association related activities.

In order to accomplish the results, two different methods of comparison were used in the analysis, so that, positive or negative divergences and similarities were evident. Likewise, it was possible to determine the different factors that have allowed the advance and growth of the Colombian Society of Architects, and the rebirth of the Colombian Association of Design.

**Key words.** Design Management, Associativity, Colombian Association of Design, Colombian Association of Architecture.

## 1. Introducción

Durante el proceso y las dinámicas dirigidas a los estudiantes de la Especialización en Gerencia de Diseño (un grupo conformado principalmente por profesionales en disciplinas reconocidas como creativas o, en mejores términos, enfocadas al diseño), fueron originándose diferentes intereses en temáticas dirigidas a las asociaciones y las actuaciones tanto sociales como políticas que en conjunto se dieron o se están dando en el gremio de los diseñadores, a diferencia de la consolidación de la representación gremial por parte de los arquitectos. En tal sentido se dio inicio a una investigación indagando una problemática general, que finalmente le abre las puertas a las temáticas que le competen a éste artículo.

A grandes rasgos se ha logrado entender que la tendencia del mercado en Colombia se encuentra en constante evolución debido a distintas dinámicas en las que se ha venido involucrando el país en los últimos años. Así, el sector del diseño en Colombia ha venido fortaleciéndose, creando nuevas oportunidades y nichos de mercado. Según un artículo de la revista *Conexión Central* publicada por el Departamento de Publicidad de la Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Arte de la Universidad Central de Colombia, el país está entrando en una etapa de alta competitividad mundial en la que las industrias creativas han mostrado complementos importantes. Uno de ellos es el capital humano puesto que, en la actualidad, es la persona profesional en el campo quien asimila las nuevas tendencias de la industria, la necesidad de acceder a la tecnología digital, y el estudio y la actualización de información (Javier G, 2010, párrafo 2).

Teniendo en cuenta lo anterior, la actualización constante involucra también al sector de la educación y ha desplegado un gran abanico de posibilidades para adquirir conocimiento tanto técnico como profesional en todas las ramas de

la disciplina del diseño. Lo anterior nos llevó a identificar que durante los últimos años el interés de los estudiantes en realizar una carrera profesional en las ramas del diseño se ha modificado debido al sinnúmero de posibilidades que existen. Sin embargo, cuando llega el momento de ser egresados, se sale a un espacio laboral no muy afortunado, en una sociedad que hasta ahora inicia un reconocimiento de las capacidades del diseñador, profesional con el potencial para la industria y el desarrollo e innovación de la economía del país.

Encontramos, entonces, una situación que afecta directamente a la comunidad de diseñadores, que resulta convirtiéndose en un segmento de personas que actualmente no tienen respaldo desde un punto de vista social, en general, ni a nivel profesional, en el ejercicio de su actividad laboral. Aún hoy, no se ha consolidado ninguna entidad dedicada a realizar las actividades típicas de una asociación o gremio que, según lo define la alcaldía de Manizales en su glosario, consisten en:

“[...] defender, orientar, representar y coordinar los intereses de los empresarios de su sector ante el Estado, el Congreso o distintas entidades públicas y/o privadas [Los] gremios también promocionan el producto o servicio de sus afiliados y participan en la apertura de mercados externos, a través de congresos, ferias o misiones”.

(Alcaldía de Manizales, 2014, entrada “Gremios”).

Por otra parte, encontramos una situación diferente, liderada por parte de los arquitectos. La arquitectura es una profesión que se ejerce fuertemente como tal en Colombia desde la creación de la primera escuela en la Universidad Nacional y que, actualmente, sigue teniendo fuerza suficiente para continuar creciendo.

La historia de la Sociedad Colombiana de Arquitectos inicia en 1954 de la mano de un conjunto de profesionales en esta materia, quienes tomaron la decisión de formalizar una institución que se dedicaría, según las finalidades expuestas por la misma sociedad, a: “fomentar la arquitectura y el urbanismo, cultivar la ética profesional del arquitecto y orientar las relaciones de los arquitectos con el Estado, con la comunidad a la cual sirven y de los arquitectos entre sí” (Sociedad Colombiana de Arquitectos, sin fecha, párrafo 1). Esta entidad es reconocida por su solidez, y por prestar sus servicios con cobertura completa a nivel nacional. Además, es considerada una de las agremiaciones líderes del país.

En consecuencia, llega a la puerta de esta investigación la gran inquietud que funciona como pilar de la exploración: ¿qué elementos, en cuanto a gestión de diseño, han influido en la conformación de la Asociación Colombiana de Diseño en comparación con la Sociedad Colombiana de Arquitectos?

Tenemos una situación problemática que se centra en la identificación de los factores que influyeron en la conformación de la Asociación Colombiana de Diseño, actualmente ASCD. Indagamos cómo ha intervenido la gestión y gerencia de diseño para el desarrollo de la misma, teniendo en cuenta que el impacto entre los mismos diseñadores no ha sido suficiente: es una agremiación poco conocida, con pocos afiliados, pero con todas las posibilidades de ser aceptada por un sector “desprotegido” y con las competencias convenientes y precisas para ser parte de la fuerza socio-económica del país.



A look at design management inside the architecture and design professional associations.

## 2. Metodología

Para lograr los resultados esperados para la investigación se estableció una metodología que de tres etapas: primero, se definió un marco teórico con los conceptos base para entender el rumbo de la investigación; luego, se entrevistó a diferentes actores que hacen parte de las situaciones; y, finalmente, se hizo un análisis comparativo que demuestra las similitudes y divergencias en la gestión de diseño de cada asociación.

En primera instancia, se definen los conceptos básicos, estructurando un marco teórico operativo para abordar la información obtenida durante la investigación. Entre estos conceptos teóricos básicos se encuentran los elementos y procesos de gestión de diseño y los objetivos de una asociación o gremio, desde el punto de vista organizacional, sus actividades y manera de funcionar.

### 2.1. Tres conceptos básicos de gestión de diseño

1. Los elementos de gestión de diseño son aquellos componentes que le dan estructura a la filosofía general y el valor de diseño de una organización. Si bien la gestión de diseño no se puede delimitar de una forma específica, la forma más adecuada en la que esta funciona es hacer que el diseño se impregne en la cotidianidad de la empresa, manteniendo responsabilidades y funciones que sean transversales a todas las instancias de las organizaciones, lo que implica decisión y técnica en función de la estrategia de la empresa (Ibáñez, 2000, p. 326).
2. Los procesos de gestión de diseño se entienden, según la teoría, como el conjunto de acciones y actividades que modifican los bienes empleados para la producción de otros bienes y que en consecuencia generan los resultados esperados. Así pues, parafraseando a Ulrich y Eppinger en *Diseño y desarrollo de productos*, el proceso de diseño y desarrollo de productos o servicios puede ser definido como la secuencia de etapas realizadas por una empresa para generar, diseñar y comercializar su producto o servicio. Es importante aclarar que las actividades pueden responder a naturalezas físicas, condiciones intelectuales, o índoles administrativas. Igualmente, el proceso mencionado tiende a ser repetitivo, de avances y retrocesos, en lugar de ser meramente secuencial (Ulrich y Eppinger, 2004).
3. En cuanto al término *asociatividad*, podemos definirlo operativamente como la capacidad social de los seres humanos para crear un grupo con otros individuos, con ideales o características similares, con objetivos centralizados en dar respuestas holísticas a determinadas necesidades o problemas. Es, entonces, facultativa de todas las personas, ya que por naturaleza somos seres sociales y tenemos la necesidad de asociarnos. Además de lo anterior, el ser humano tiene la habilidad de ser selectivo, de tal modo que en la facultad social de conformar grupos también hay una respuesta natural para seleccionar la afinidad o especialidad a la cual pertenecer (Diccionario Manual de la Lengua Española, 2007, entrada "Asociatividad").



Katherine Giselle Ramirez Duque  
Está en sus manos

Pasando a ejemplos más puntuales, las asociaciones que se reconocen como sólidas tienen características especiales, las cuales apuntan siempre a generar bienestar a sus afiliados. Según Francisco de Paula Gómez, Director Ejecutivo de la Cámara Sectorial de Salud de la Asociación Nacional de Empresarios de Colombia, una asociación o gremio habla por su afiliado, tiene una visión amplia, representa, aglutina y lidera, negocia, presiona, estabiliza el mercado, crea climas de confianza, aporta, y alerta y pausa cuando perciben “que el Estado, uno de sus representantes o alguno de los actores del sistema, colocan [sic] en peligro la viabilidad o la estabilidad del mismo” (2013, párrafo 15). Si estas características no funcionan de una manera contundente, se puede estar actuando en contra de valores y principios éticos, lo que conlleva a la decadencia de la confianza de los asociados y finalmente a la desaparición de la asociación.

## 2.2. Entrevistados

Obteniendo claridad en la definición de los términos antes descritos, se dio inicio a las entrevistas de algunos personajes clave quienes hicieron parte tanto en la creación como en el desarrollo o actual consolidación de las dos asociaciones que competen a esta investigación. Se realizaron entrevistas a Rómulo Polo, Jorge Montaña y Nataly Salas, los tres relacionados con la Asociación Colombiana de Diseño, y a Germán Samper y a Flavio Romero Fieri, involucrados en el desarrollo de la Sociedad Colombiana de Arquitectos.

**Rómulo Polo**, arquitecto y diseñador industrial. Su discurso fue pertinente en el desarrollo de la investigación ya que parte de los orígenes de la disciplina del diseño, explica la conformación de la primera iniciativa de agremiación de los profesionales en la disciplina y aclara los términos en los que, a pesar del gran esfuerzo por consolidar la Asociación Colombiana de Diseño durante cerca de veinte años, esta no logró afianzarse y terminó dispersa.

**Jorge Montaña**, diseñador industrial de profesión, se dedica al trabajo en diseño participativo y diseño que contribuye al emprendimiento. Con su entrevista se evidenciaron los procesos con los que se inició la consolidación de la nueva y actual Asociación Colombiana de Diseño (ASCD). En este proceso de reiniciar la ASCD, Jorge Montaña logró involucrarse con la Universidad Nacional de Colombia y su laboratorio de diseño en una iniciativa aislada de la estructuración de la Red Latinoamericana de Políticas Públicas, que no contribuyó al proceso anterior.

Finalmente, se realizó una entrevista a la actual vicepresidenta de la Asociación Colombiana de Diseñadores, **Nataly Salas** (comunicación personal, octubre 3, 2015). Ella es diseñadora industrial y hace tres años ejerce como vocera y una de las cabezas principales de la Agremiación Colombiana de Diseñadores. La iniciativa y los objetivos actuales de la ASCD están encaminados a cobijar al ejerciente del diseño, en todas sus ramas y divisiones y, además, se busca también que puedan ser partícipes los oferentes de diseño que no sean profesionales.

Los entrevistados representando a la Sociedad Colombiana de Arquitectos fueron, en primer lugar y ofreciendo un punto de vista histórico, el arquitecto Germán Samper, quien hizo parte de la mencionada sociedad a pocos años de ser

fundada, liderándola desde la presidencia durante los años 1962 a 1964. El aporte central de esta entrevista: es imprescindible que las personas en la gerencia trabajen en pro de gestionar actividades e intereses del grupo de profesionales, que tengan un fin común en la asociación o gremio.

En segundo lugar, para conseguir testimonios actuales se realizó la entrevista al hoy presidente de la Sociedad Colombiana de Arquitectos, el arquitecto Flavio Romero Fieri, alcanzando información de primera mano sobre cómo opera la gestión de una asociación que ya está andando y es una realidad contundente para los profesionales del gremio, para la sociedad colombiana e incluso para el Gobierno.

Con base en los conceptos teóricos discutidos en un primer momento, junto al amplio conocimiento adquirido en cada una de las entrevistas hechas a los profesionales mencionados, que hicieron o hacen parte de las asociaciones, finalmente se conformó un paquete de datos e información para ejecutar los distintos métodos comparativos y llegar a encontrar las divergencias y las similitudes en la aplicación de los elementos y los procesos de gestión de diseño, además de establecer el análisis pertinente fruto del contraste. De esta manera se direccionó la investigación sobre la problemática de la intervención de la gestión de diseño en el desarrollo de las asociaciones de profesionales en arquitectura y diseño.

## 3. Resultados

Los resultados de la investigación son fruto de la serie de actividades previamente descritas. Con cada uno de los discursos obtenidos de los entrevistados se identificaron las acciones en gestión de diseño tomadas por la Sociedad Colombiana de Arquitectos y por la Asociación Colombiana de Diseño, y la correlación de las mismas.

### 3.1. Una mirada a una sociedad con trayectoria

Los primeros profesionales en arquitectura de Colombia surgieron de la Escuela de Arquitectos de la Universidad Nacional de Colombia. Antes, según lo relata Germán Samper (comunicación personal, octubre 13, 2015):

[...] para resolverse el problema de la arquitectura, lo primero era que los ingenieros tenían la posibilidad de firmar planos y se ejecutaban planos de ingenieros y lo segundo es que había arquitectos, había unos pocos arquitectos no eran muchos, que habían estudiado por fuera, básicamente unos en Europa especialmente en Bélgica.

Uno de los ingenieros que se conoce como pionero en dedicarse también a ejercer la arquitectura fue Gabriel Serrano. En la entrevista, Germán Samper lo describe como “un Arquitecto, que todos consideramos como nuestro, el hombre que nos abrió un poco el camino en el ejercicio profesional, Gabriel Serrano era ingeniero, con algo de arquitecto”.

En el momento en que los primeros profesionales arquitectos de nacionalidad colombiana se dieron cuenta de que existía una marcada dependencia de los ingenieros, sintieron la necesidad de asociarse. En voz de Germán Samper, “el hacer una sociedad de arquitectos, se volvió ya una necesidad y se reunieron unos amigos: sociedad de arquitectos”.



A look at design management inside the architecture and design professional associations.

A partir de ese momento, se ha venido llevando a cabo un trabajo en conjunto de profesionales en arquitectura que voluntariamente se dedican a reforzar la asociación, quienes han destinado su quehacer al trabajo con la asociación; ellos tienen claro el objetivo principal que es representar y fortalecer los beneficios y ocupaciones del gremio.

La Sociedad Colombiana de Arquitectos es actualmente una de las asociaciones con más trayectoria en el país; 80 años entregados a una organización de carácter civil, con interés profesional, sin ánimo de lucro, que trabaja por impulsar las actividades propias de la arquitectura y el urbanismo, estrechar las relaciones de los arquitectos y entre sus labores, teniendo como pilar la ética profesional, también se encarga de guiar los vínculos con el Estado colombiano, con toda la comunidad a la cual se les ofrecen los servicios y entre los mismos arquitectos.

Como lo explica el arquitecto Flavio Romero (comunicación personal, octubre 23, 2015), presidente en ejercicio de la Sociedad Colombiana de Arquitectos:

[...] actuamos en tres escenarios: actuamos con las entidades del Estado, trabajamos por los profesionales de la arquitectura para mejorar la calidad profesional, en cierta medida defender algunos derechos, promover la ética profesional, digamos, servir a nuestros profesionales en las áreas que se definan y el otro tema es por la comunidad, somos voceros de la comunidad.

La asociación funciona con una estructura organizativa determinada, lo que garantiza que los miembros activos de la misma tengan delegadas unas actividades establecidas y, en general, que la filosofía de la asociación tenga cumplimiento. Hablando a grandes rasgos, Flavio Romero aclara que:

Son 27 regionales en todo el país, donde tenemos una organización que la [sic] máxima autoridad es la asamblea nacional, le sigue la junta directiva y después la presidencia nacional, y en las respectivas regionales se repite esta estructura estando el presidente regional.

Hablando en términos de gestión de diseño, existen dependencias dentro de la organización que ejercen cada uno de los elementos de gestión de diseño. Existe una asamblea nacional, la cual es la instancia donde se toman las decisiones más influyentes para la asociación. Flavio Romero comentó que:

La asamblea nacional la conforman los 27 presidentes regionales, los delegados de las regionales, el presidente actual, los vicepresidentes y los ex presidentes. Todas estas personas suman alrededor de unas ochenta personas que pueden votar; se lleva a cabo cada dos años y elige al presidente nacional.

Estando en un proceso de mejora y actividad continua, la SCA tiene abiertas las puertas a todos los profesionales e incluso a los profesionales en formación. Por lo tanto, promocionan constantemente varios tipos de eventos atractivos como concursos, foros, conferencias, participación en temas normativos y recientemente un llamado al contacto con los estudiantes de las diferentes escuelas o facultades de arquitectura en el país. En la entrevista, Flavio Romero menciona:

[...] es una institución que ha mantenido unos eventos que son tradicionales como el Congreso y la Bienal, además hacemos parte del Consejo Profesional Nacional de Arquitectura; hacemos parte de los consejos nacionales de



patrimonio, tanto en los distritales y departamentales; hacemos parte del comité de veeduría de la curadurías urbanas y estamos en la comisión sísmica [...] Comenzamos a crear un esquema que hemos llamado el “Colectivo de Estudiantes de la Sociedad Colombiana de Arquitectos”, que son jóvenes, que están en las distintas universidades. Ahí estamos tratando de descubrir líderes.

El mencionado colectivo de estudiantes es un proyecto que se ha venido desarrollando para brindarle beneficios tanto a las generaciones nuevas, como a la misma sociedad:

[...] conversan entre colegas, se abren espacios [para] conversar de unas ciudades con otras ciudades, hacen parte de esa energía que se requiere para la organización de los distintos eventos que organizamos, están actualizados con la tecnología, y ayudan a difundir los programas. Entonces hay que entender que para nosotros este grupo de jóvenes es estratégico para mantener viva la organización

Este es un método eficiente de hacer el llamado a nuevos miembros, una manera de convocar a más profesionales a hacerse afiliados de la institución. Igualmente, es una estrategia para fortalecer la relación de la asociación con la academia: “[la relación] con los decanos de las universidades y con los estudiantes debe ser reforzada. Hay muchos estudiantes que no saben qué es la Sociedad Colombiana de Arquitectos. Por eso la estrategia del colectivo de estudiantes”.

Respecto a su relación con el Estado, Romero afirma que la SCA es un “ente constructivo del gobierno. Pertenece al Colegio Máximo de las Academias. Son diez las academias y recibimos unos aportes del Estado para promover actividades académicas, culturales, de exposición”.

Como se puede evidenciar, la SCA es una organización consolidada, que ya tiene una estructura firme, y una trayectoria importante en el tiempo, generando así un trabajo más fluido, con reglas de juego establecidas en estatutos y dirigidas a hacer realidad su misión y visión. Es una asociación que puede tornarse como ejemplo de conformación, surgimiento, desarrollo y constante mejora. Como dice su presidente, el éxito de la asociación se define por “la constancia, y asociarse [...] La generación del milenio es muy sola, independiente, y resulta que el éxito hoy en día es trabajar en equipo, lograr consolidar equipos de trabajo [halando] todos hacia una misma dirección”.

### 3.2. Una iniciativa con todas las posibilidades de consolidarse

Crear una asociación dedicada a representar a la disciplina del diseño ha sido un tema de varias décadas atrás. Casi simultáneamente con la creación del primer programa de Diseño Gráfico en la Universidad Jorge Tadeo Lozano en 1967, y el mismo programa en la Universidad Nacional en 1969, se hizo un primer intento de asociación con la creación de una Sociedad de Artífices Contemporáneos. Si bien contaba con pocos integrantes, a pesar de una gran voluntad por representar a la disciplina, duró muy pocos años y terminó disuelta. En 1976 se fundó la Asociación Colombiana de Diseñadores (ASCD), asociación que contó con una estructura organizacional más sólida, y que esperaba representar los intereses de los diseñadores en Colombia. No obstante, y a pesar del gran esfuerzo por consolidar la asociación

durante cerca de veinte años, esta no logró afianzarse y terminó dispersa por la crisis de la época y la falta de acuerdos dentro de la organización.

Uno de los actores principales de la ASCD, Rómulo Polo, dio cuenta de la visión que tenía la asociación: “agremiar a los diseñadores y buscar los canales de inserción en la sociedad” (comunicación personal, septiembre 28, 2015).

La asociación empieza su caída pocos años después de fundada. Polo relata también, desde su punto de vista y su experiencia, los diferentes sucesos que condujeron al cierre de la asociación en esa época. La interpretación inadecuada de las estrategias implementadas desde el inicio dio lugar a problemáticas posteriores:

(...) los estatutos se hicieron primero sencillos, y luego se convirtieron en una limitante porque el problema de los estatutos es que sirven para bien y para mal, así como dice uno, “No, hagamos las cosas flexibles para que no nos enredemos”, y terminan es siendo apropiadas [pero no para todos] Entonces el fenómeno de la asociación es que terminó apropiada [para] un grupo cada vez más pequeño de personas.

La ASCD pronto se vio envuelta en situaciones que promovieron su deceso. Una de estas puede definirse como la falta de organización y de compromiso propio en beneficio de la iniciativa. Rómulo Polo lo menciona cuando dice que: “las ideas principales que podían darle dinámica o sostenibilidad al gremio, o son desechadas o son acaparadas”, es decir que para ese entonces los intereses individuales primaban ante los comunes, inclusive en temas económicos:

La asociación debería tener el poder de [...] crear elementos que le permitan auto-sostenerse y servirle a la comunidad de diseño y servirle a la sociedad, entonces la asociación canaliza cosas y en la medida que las canaliza, si alguien se las apropia ya pierde la función. [La asociación] se cerró por dentro, se manipuló y se asfixió, porque cuando lograban tener una visión era con la mano extendida a ver si les daban plata, pero no tenían proyectos así significativos, no para ellos, ni para los mismos asociados, sino significativos para los industriales o para el gobierno, carecieron de esa visión [de esa] proyección del sentido de lo gremial y de la razón de ser del diseño en la sociedad y de los compromisos que había que asumir, y de lo que eso implicaba.

Así pues, se le dio fin a la ASCD. Sin embargo, al mismo tiempo siguieron surgiendo intentos de representación que procuraban beneficios para el gremio de los diseñadores. Otro entrevistado, Jorge Montaña, logró dar cuenta de la experiencia de transición entre la finalizada ASCD y la aparición, años más tarde, de la ASCD, Asociación Colombiana de Diseño.

Jorge Montaña (comunicación personal, octubre 17, 2015), diseñador industrial de profesión, se involucró en la ASCD desde estudiante y participó en diferentes actividades y proyectos:

Fui delegado estudiantil. En ese momento la asociación de diseñadores era importante, representativa, tenía un comité directivo que hacía que funcionara bastante bien. [...] Logramos hacer una revista. Esta revista después se volvió la revista AXXIS. Yo fui el director de esa revista que fue originalmente la revista que se llamaba ASEDISEÑO. La revista salió y tuvo mucho éxito.

Con el paso del tiempo, Montaña inició con la Red Latinoamericana de Diseño, la cual nació a partir de “la necesidad de tener una red para agrupar toda la gente que hace cosas por América Latina. Esta red funcionó siete años muy bien, súper bien. Hicimos montones de cosas y todo eso, y por ahí sigue, pero ya no es tan representativa”.

Luego de los diferentes estudios y un diplomado en diseño participativo, se abrieron las puertas a la búsqueda de políticas públicas de diseño. Es entonces cuando la ASCD comienza a tener forma. Según Jorge Montaña, “era una entidad política claramente para defender el diseño, no nos interesa defender [a] los diseñadores”.

Hoy en día la ASCD está conformada por varios diseñadores que continúan creyendo en la iniciativa de lograr la asociación. Nataly Salas es la entrevistada que con su discurso dio a entender la actualidad, los procesos y elementos que están afectando, día a día, el presente de la asociación.

Como vicepresidenta de la ASCD explicó cómo se dio inicio a la asociación:

Nace puntualmente en el marco del segundo encuentro de políticas públicas de diseño en la plaza de artesanos en noviembre del 2012”. Al encuentro mencionado asistieron muchos diseñadores interesados en las temáticas de políticas públicas buscando, tal vez, un respaldo ante la sociedad y el Estado, que en ese momento no se daba claramente. Nataly Salas relató que, dentro de los asistentes, un grupo de diseñadores “nos preguntamos lo mismo: bueno, además de las iniciativas a nivel gubernamental, ¿qué pasa entre los profesionales? ¿Cómo nos sentimos los profesionales? ¿Qué necesidades tenemos, qué problemas tenemos? ¿Por qué, pues, todo es un desastre para nosotros? Entonces ahí empezamos a decir “Oiga, hay la necesidad de reunirnos y dialogar, y revisar qué es lo que está pasando con nosotros como sector [...] En ese momento entonces nos reunimos todos y dijimos “Conformemos entonces la Asociación Colombiana de Diseño”.

Vale la pena aclarar que, en esta ocasión, el enfoque es diferente:

En ese caso, lo quisimos abrir [el enfoque], no solo al rótulo o al título profesional, sino al ejercer mismo y al quehacer de la disciplina en sus diferentes campos. Ese es el enfoque nuevo que le damos a esta asociación, que es Asociación Colombiana de Diseño, mas no de diseñadores, porque pues la idea es agremiar, agrupar y representar a los diferentes actores que se mueven en el sector diseño.

Nataly Salas explicó que la ASCD propone: “agremiar diseño gráfico, diseño industrial o de desarrollo de producto, el área gráfica o multimedia, de moda, de indumentaria, bueno, con los diferentes apellidos que tenga el diseño”. También habló acerca de las diferentes categorías de asociación: “están los socios plenos, los socios honoríficos, están los socios fundadores, en su momento, y están los socios adheridos, o los socios adherentes. Esos socios adherentes son lo que tienen que ver, de una u otra manera, con el sector como diseño”. Además:

[La asociación] agrupa, promueve y representa el diseño, son esos tres pilares [...] agrupar es precisamente poder llamar y acoger a todas las personas que interactúen con diseño [...] De representación, hemos hecho un poco de políticas públicas, con el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo

[sic], con la Comisión, a hablar abiertamente del código de ética que está para el diseño industrial; específicamente, toda la reflexión y todas las observaciones que se hicieron, en su momento, el proceso y [el] resultado [...]

Promover. Definitivamente ese es el otro pilar. Promovemos con eventos, conferencias, poder abrir espacios de discusión y concertación, poder acercar a otros actores.

Desde un punto de vista personal, la vicepresidenta de la ASCD piensa que el mayor aporte de la Asociación es:

poder defender y abrir nuevos espacios de discusión, y cuando alguien vaya a hablar de diseño pueda decir con propiedad, estoy de acuerdo o no estoy de acuerdo y me paro con argumentos y definiendo el diseño ante todo [...] “El diseño aporta como herramienta competitiva al sector de la industria en Colombia”, lo puede hacer, “el factor diferenciador en una cadena de valor”, lo puede hacer, “los diferentes roles de gestión que puede tener un diseñador al interior de la industria”, lo puede hacer, poder decir [eso], poder llevar la bandera en el espacio en que te encuentres que haces diseño y defenderlo... Entonces, poder abrir esos espacios y que la gente, la gente común, empiece a reconocer y empiece a valorar lo que tú haces, creo que es la mayor ganancia que podemos tener como comunidad.

Para concretar muchas de las filosofías o políticas que se consolidan como pilares y objetivos generales de la actual asociación, se vienen usando herramientas de diseño como:

Los procesos de diseño participativo, todas las herramientas para el diseño participativo [las] hemos aplicado de alguna manera, o de otra, de sentarnos, así sea a formular, a rayar, escribir, de armar collage, de escribir todos en el tablero, de cortar, pegar, subir, bajar, construir documentos en red, empezar a utilizar plataformas en la nube para que se haga construcción colectiva. [...] Los procesos de diseño participativo es cuando las ideas se construyen colectivamente en un espacio, ya sea físico o virtual, pero que cada participante hace un aporte creativo, y las herramientas también son muy creativas.

En términos generales, la nueva asociación es una organización joven, que con pocos recursos tanto económicos como humanos está liderando una representación para el gremio de diseñadores en Colombia. Sin embargo, con la templanza y seguridad con la que habla Nataly Salas:

viene el seguir representando en temas de entidades gubernamentales, seguir formulando o apoyando políticas públicas, no dejar morir el tema [...] Para mantener la representatividad en ese sentido, seguir promoviendo el diseño, donde haya eventos, foros, concursos, no sé, lo que haya, estar presente, siempre estar presentes, no necesariamente con tanta bulla pero sí con impacto [...] Construir colectivamente, siempre estar llamando a la gente, llevar la bandera, en donde estés, con la gente que estés, en el sector que estés y defender el diseño. Creo que [tendremos éxito] en la medida en que empezamos a replicar eso en los mismos profesionales y empezamos a sensibilizar y a concientizar que todos somos asociación, que todos somos gremio, que todos somos actores del diseño y lo defendamos y decir “¡Soy orgullosamente diseñador colombiano!”.



### 3.3. Sinergias de las asociaciones en términos de gestión de diseño

Ahora es momento de generar las comparaciones, las cuales fueron alimentadas con la recopilación de información anteriormente mencionada. Los métodos comparativos se usaron para lograr entender cómo interactúan los diferentes elementos de gestión de diseño y cómo intervienen en las distintas etapas de desarrollo de las organizaciones; además, cómo los procesos ayudan al desarrollo de los anteriores elementos y, en conjunto, cómo ayudan a la gestión de diseño dentro de las dos asociaciones.

José María Ibáñez Gimeno en su libro *La gestión del diseño en la empresa* (2000) explica un modelo de integración del diseño, nombrando los elementos de gestión de diseño que una organización debe promover desde las instancias más generales y holísticas hasta las actuaciones detalladas, generando valor al diseño.

El modelo de integración de Ibáñez consta de cinco apartados: la filosofía de diseño, la estrategia de diseño, la política de diseño, el programa de diseño y, por último, el proyecto de diseño. Bajo estas categorías y comparativamente se analizaron los casos de ASCD y SCA. A continuación, se presenta el análisis comparativo entre los elementos de gestión de diseño de ambas asociaciones:

Elemento	ASCD		SCA	
	Cumple	Procesos	Cumple	Procesos
Filosofía de diseño		Agrupar es llamar y acoger a todas las personas para que interactúen con diseño desde los profesionales, la academia, la industria, el estado, toda la parte institucional también. Agrupar y hacer interacción. (Según Nataly Salas)		Dirigir [sic] la importancia de tener asociados comprometidos y promotores de la visión y misión de la organización: de nada sirve la cantidad de asociados en una organización si no hay calidad en los mismos.
	SI	Representación por medio de la vocería del gremio de diseño en las diferentes figuras y asuntos políticos en donde sea correspondiente el diseño y/o se vea afectado. Participación en la mesa sectorial de diseño del SENA, en la secretaría distrital de desarrollo económico en Bogotá, en la formulación de la política distrital de diseño. (Según Nataly Salas)	SI	Fomentar la arquitectura y el urbanismo en todas las regiones del país.
		Promover con eventos, conferencias, abrir espacios de discusión y concertación. Promover el diseño es siempre estar contando qué hace el diseño, qué hace un diseñador, cuál es el aporte de cada uno y cuál es el ejercer de la disciplina con sus diferentes ramas en la industria colombiana. (Según Nataly Salas)		Orientar las relaciones de los arquitectos con el Estado, con la comunidad a la cual sirven y de los arquitectos entre sí, con un alto compromiso social.  Cuidar y hacer respetar los derechos de los profesionales de la arquitectura.

Tabla 1. Análisis comparativo de los casos de la ASCD y la SCA respecto de cada uno de los elementos de la gestión de diseño.

Elemento	ASCD		SCA	
	Cumple	Procesos	Cumple	Procesos
Estrategia de diseño	NO	La gestión para convocar a los diferentes miembros de la ASCD se ejecuta a través de iniciativas propias, sobre el diario quehacer, ir a eventos, participar en foros, conversatorios y demás. Solo así se atrae a la gente. Es insuficiente.	SI	Estructura organizacional conformada por un voluntariado de profesionales en arquitectura, donde la máxima autoridad es la Asamblea Nacional, la cual está a su vez conformada por 27 presidentes regionales, los delegados regionales, el presidente actual, los vicepresidentes y los expresidentes. Le siguen la Junta Directiva y la Presidencia Nacional.
				Sociedad de profesionales, libre asociación, no es obligatorio ser arquitecto.
				Gestión para generar eventos atractivos y convocar nuevos miembros.
				Se busca fortalecer el conocimiento popular de normas vigentes para controlar el crecimiento de las ciudades.
				Cooperación con la academia a través de los decanos, los cuales promueven eventos y participan como conferencistas en los mismos. El Consejo Nacional de Arquitectura avala a la academia en temas de sanciones, leyes, decretos y tarifas.

Tabla 2. Análisis comparativo de los casos de la ASCD y la SCA respecto de cada uno de los elementos de la gestión de diseño.

Elemento	ASCD		SCA	
	Cumple	Procesos	Cumple	Procesos
Política de diseño	SI	Los procesos de diseño participativo, cuando las ideas se construyen colectivamente en un espacio, ya sea físico o virtual, pero que cada participante hace un aporte creativo, (...) las herramientas también son muy creativas. Trabajar con la comunidad como diseñador, hace enriquecedor el proceso de diseño.	SI	Defender los derechos de la comunidad relacionados con temas de ordenamiento territorial y espacio público.
				Actuar con las entidades del Estado, como ente consultivo del gobierno con asesorías y actividades que necesiten.
		Categorías de asociación, están los asociados por ser diseñadores (título profesional), están los socios honoríficos (por experiencia o experticia), están las entidades y están los otros actores: los que están relacionados con el sector (como industrias o proveedores), personas que les gusta el diseño y que quieren aportar o que están relacionadas con industrias creativas y culturales.		La trayectoria, un aspecto fundamental para ejercer el cargo como presidente de la SCA.
				Trabajar en los temas de vivienda social, en la conservación del patrimonio, en la conservación y cuidado del medio ambiente.

Tabla 3. Análisis comparativo de los casos de la ASCD y la SCA respecto de cada uno de los elementos de la gestión de diseño.

Elemento	ASCD		SCA	
	Cumple	Procesos	Cumple	Procesos
Programa de diseño	NO	No se identificaron programas de diseño dentro de la ASCD	SI	Lograr beneficiar a los más necesitados con propuestas de vivienda y espacio público digno.
				Velar por una arquitectura responsable con la ciudad y la sociedad.
				Armar políticas con el gobierno para difundirlas con la comunidad y promover que las construcciones se realicen bajo una norma.
				Acompañar al estado en la toma de decisiones asertiva para la comunidad.
				Mantener una interacción constante con entidades del gobierno por medio de consultas y asesorías según las necesidades
				Organizar concursos de arquitectura para promover el ejercicio de la profesión.
				Ejercer la planeación en zonas rurales que necesitan un desarrollo debido a temas políticos del país, por medio de profesionales idóneos que mantengan el equilibrio.

Tabla 4. Análisis comparativo de los casos de la ASCD y la SCA respecto de cada uno de los elementos de la gestión de diseño.

Elemento	ASCD		SCA	
	Cumple	Procesos	Cumple	Procesos
Proyecto de diseño	SI	No se identificaron programas de diseño dentro de la ASCD	SI	Organizar talleres, diplomados, charlas, exposiciones, eventos, seminarios.
				Participar en el consejo nacional de arquitectura, consejo nacional de patrimonio, en los distritales, departamentales, comité de veeduría de las curadurías urbanas y en la comisión sísmica.
				Respaldo de profesionales con la defensa de sus derechos, promoviendo ética profesional.
				Conservar el patrimonio, medio ambiente y apoyar el desarrollo de vivienda social.
		Formular o apoyar políticas públicas, conexiones con entidades gubernamentales para mantener la representatividad.		Bienal colombiana de arquitectura, evento de prestigio que reconoce y premia los mejores proyectos e investigaciones en arquitectura.
		Promover el diseño en eventos, foros, concursos.		Colectivo de estudiantes SCA, jóvenes que están en las distintas universidades para liderar diferentes estrategias, con el fin de garantizar la sostenibilidad y proyección de la SCA.
				Proyecto piloto de caracterización de arquitectos con el fin de identificar qué falta por mejorar en la organización.

Tablas 5. Análisis comparativo de los casos de la ASCD y la SCA respecto de cada uno de los elementos de la gestión de diseño.

## 4. Discusión

Luego de ver los resultados y cómo se encuentran comparativamente las mencionadas asociaciones de diseño y arquitectura, se discuten estos cinco elementos que componen la gestión de diseño: filosofía de diseño, estrategia de diseño, política de diseño, programa de diseño y proyecto de diseño.

La SCA y la ASCD son instituciones que, en términos generales, integran los valores de la organización en el mundo del diseño. Desde el punto de vista temático de la filosofía de diseño, la sola idea de una asociación es ya una forma en la que se resuelve una necesidad de alta importancia que manifiestan sus afiliados. Por ello, los valores del diseño que se han comenzado a constituir en ambas organizaciones ayudan a que las normas y reglas que se idearon se cumplan y surjan caminos para conseguir los objetivos planteados por cada una de ellas.

La ASCD orienta sus decisiones en pro de una comunidad diversa que promueve la agrupación, representación y promoción del diseño como su pilar fundamental. Es una asociación que hace un llamado a participar a las diferentes disciplinas del diseño de una forma transversal ejecutando actividades basadas en un diseño participativo, teniendo de este modo un mayor alcance y una alta probabilidad de asociación.

Por su parte, la SCA tiene una filosofía focalizada más en el fomento del ejercicio responsable de la arquitectura y un alto compromiso social con el país que cabe destacar. Por esto, aplicando las teorías filosóficas que promulga, la SCA agrupa, representa y promueve el ejercicio de la disciplina, orientando y siendo el respaldo de profesionales y profesionales en formación.

El producto, la comunicación del producto y la imagen corporativa son los tres elementos principales para la elaboración de una buena estrategia para la integración del diseño en una empresa, y mantener su buena ejecución de ellos supone una gestión de diseño tecnificada, profesional y especializada. El proceso que lleva la ASCD para el manejo de una convocatoria no logra captar la atención completa de la masa crítica de diseñadores o personas interesadas en esta área. Su estrategia de comunicación no es efectiva para aumentar la cantidad de afiliaciones. La ASCD permanece tímida al focalizar la mayor cantidad de sus esfuerzos en hacer presencia en diferentes eventos y foros alrededor de temas específicos.

Por su lado, la SCA involucra en sus ejercicios al gremio en general, es decir, tiene en cuenta desde los arquitectos en formación hasta los de mayor experticia y renombre. La estrategia que maneja está enfocada en la promoción, generando mayor comunicación y masificación de la información, lo cual ayuda a la convocatoria de más afiliados. Además, dentro de su estrategia comprende que la clave no solo está en convocar sino también en generar acciones para intervenir en la cotidianidad de los afiliados, visibilizando las normas y sus diferentes actuaciones ante el Estado.

Con política de diseño se hace referencia a una toma de decisiones estructurada, donde la distribución de los recursos está dirigida al desarrollo de diversos programas de diseño. La ASCD basa su política en que las ideas se construyen colectivamente, convirtiendo a los procesos de diseño en espacios donde los diferentes participantes construyen comunidad a partir de aportes creativos. Se plantea que trabajar con la comunidad enriquece los procesos de diseño.

La SCA, por su parte, tiene una estructura mucho más organizada y enfocada en trabajar todos los aspectos que giran alrededor del gremio. En este orden de ideas, la estructura comienza a tomar fuerza a partir de un cargo de presidencia, que por su trayectoria logra sacar adelante a la organización de una buena forma. La SCA ejerce sus funciones en pro de la comunidad, en ámbitos como el ordenamiento territorial, el espacio público, la conservación del patrimonio, la conservación y cuidado del medio ambiente y el trabajo con entidades estatales, actuando como un ente de consulta para el Gobierno.

Luego de haber estructurado una buena política de diseño se deben generar programas de diseño, que son planes sistemáticos, cada uno de ellos con fases y objetivos. La ASCD carece de un plan sistemático de gestión que pueda definirse como programa. La ausencia de programas en la ASCD denota cierta flexibilidad dentro de la asociación, lo que conlleva a una dispersión en las responsabilidades. La carencia de un programa de diseño se traduce en un plan de diseño fuera de foco, que a futuro puede representar dificultades a la hora de desarrollar proyectos.

Por el contrario, la SCA tiene elaborado un plan general, ordenado y sistemáticamente coordinado, para todas las áreas de la asociación. Los programas que ejecutan están definidos por unos objetivos específicos, los cuales abarcan desde la organización de concursos de arquitectura hasta la defensa de los derechos de la comunidad con modelos sistemáticos y controlables a través de un análisis transversal de gestión.

En las empresas se llevan a cabo actividades puntuales con costes limitados que determinan los productos finales. Estas actividades se denominan proyectos de diseño. La labor de la gestión de diseño se centraliza en la ejecución exitosa de dichos proyectos en concreto. Así pues, en la ASCD no se evidencian proyectos puntuales o definidos debido, en parte, a que es una asociación joven que aún no ha tenido el crecimiento suficiente para gestionar de mejor forma la organización. Dado que son pocas las personas que integran la asociación, la planeación de las actividades y proyectos, en cabeza de las jefaturas y coordinaciones, y la ejecución y puesta en marcha de ellas, por parte de los miembros integrantes, no puede tener una proyección amplia en el futuro a mediano y largo plazo. Trabajan al margen del día a día. Por ende, la gestión de diseño se vuelve más complicada y menos fructífera.

Por su parte, la SCA ha consolidado sus proyectos continua y organizada-mente. Desde la presidencia se postulan las actividades, las cuales se validan por los miembros de la asamblea quienes participan activamente. Ello dinamiza a su vez la gestión dentro de los planes proyectuales, generando así un sinnúmero de productos finales exitosos en el mercado actual colombiano.

## 5. Conclusión

Luego de llevar a cabo el proceso planteado por esta investigación, cuya metodología consistió en la búsqueda de información teórica básica y su aplicación como herramientas para el estudio del conocimiento empírico de grandes personajes y profesionales dedicados a la arquitectura y el diseño, se logró hacer un análisis representativo de los diferentes elementos que hacen parte de la gestión de diseño, con resultados acordes a la realidad y éxito organizacional de la Asociación Colombiana de Diseño y de la Sociedad Colombiana de Arquitectos.

La gestión de diseño ha influido definitivamente en la conformación y desarrollo tanto de la ASCD y la SCA. Esto se evidencia en las diferencias en la aplicación, sea de manera consciente o no, de los cinco elementos que hacen parte del modelo de integración.

En el caso de la asociación que representa el gremio de arquitectos, las escuelas de arquitectura en Colombia abrieron las puertas a las personas que querían dedicar su vida profesional al ejercicio de diseño del espacio. No pasaron muchos años antes de que la profesión se consolidara como una disciplina contundente desde muchos puntos de vista. Fue entonces cuando los arquitectos de la época, personas líderes e interesadas en fortalecer tanto el nombre del gremio como el ejercicio de la profesión identificaron la necesidad de asociarse y, finalmente, un grupo de amigos y colegas deciden trabajar en equipo y conformar la Sociedad Colombiana de Arquitectos.

Por su parte, la evolución del diseño en Colombia es relativamente reciente. Disciplinas como la artesanía, la arquitectura y la ingeniería han perfilado su origen y trayectoria, enmarcándola en actividades que en un principio carecían de especialidad y que ahora son innumerables. La existencia de la ASCD es una prueba de esta evolución. Esta organización ha buscado asociar intereses comunes implementando iniciativas para agremiar el sector, pero a pesar de todos los esfuerzos no ha tenido el impacto deseado debido en parte a la falta de desarrollo de algunos de los factores de gestión de diseño.

Con la investigación se lograron también identificar los procesos que llevan a una asociación a ser el ente de representación de un gremio: el surgimiento de una necesidad, la iniciativa de un conjunto de profesionales capaces de liderar proyectos que velan por el beneficio de colegas y de la sociedad en general, el trabajo constante día a día para promover el buen ejercicio de sus disciplinas, el compromiso por defender los derechos y deberes de los profesionales y las personas que los rodean. De este modo, con el paso del tiempo lo que pudo haber iniciado como un proyecto de pocos puede tener toda la influencia y autoridad para mover masas y cumplir expectativas.

Si bien en muchas organizaciones la prueba y el error ayudan a edificar los valores y direcciones que la rigen, definir desde sus bases y políticas quiénes serán representados y en qué niveles académicos, sociales y culturales y así como las diferentes esferas sociales que serán permeadas ayudan a construir una organización efectiva.

Aunque la actual Asociación Colombiana de Diseño, ASCD, posee una ideología clara de agrupar y representar a quienes ejercen el diseño en Colombia, no hay evidencia que demuestre que la aplique a cabalidad ni sea un referente del campo en el país. Es posible que dentro de su filosofía se enfatice en promover la disciplina del diseño, pero no existen estrategias sólidas que permitan lograr ese objetivo. En este sentido se puede concluir que la ASCD es una organización todavía en evolución y proceso de consolidación.

En cambio, la SCA centra su estrategia de diseño en la promoción y masificación de la información entre sus afiliados, promueve el buen ejercicio de la profesión en todos los momentos y, entre otros aspectos, fomenta el ejercicio responsable de las labores, la ética y el compromiso social. Además, es actualmente una de las

entidades que trabajan de la mano con el Estado y se involucra en la formulación de normativas específicas a nivel nacional. Sin embargo, cabe anotar que todavía se requiere un trabajo de mejoramiento para que sea cada vez mayor el número de personas interesadas en afiliarse a la SCA.

El ejercicio de una disciplina implica pensar y trabajar en intervenir en la sociedad para el bienestar de ella y del gremio. Por ello se deben formular y ejecutar programas con objetivos específicos y modelos sistemáticos y controlables, los cuales se soportan en análisis transversales de gestión. Es esto lo que ha impulsado a la SCA a posicionarse como punto de referencia para cualquier proyecto de arquitectura en el país. No en vano los miembros de la Sociedad Colombiana de Arquitectos se han dedicado a consolidar una organización que lleva más de ochenta años actuando en diferentes escenarios del país promoviendo la participación activa de los profesionales de la arquitectura en Colombia y su compromiso con la comunidad.

## 6. Referencias

- Alcaldía de Manizales. (2014). Glosario [Página web]. Recuperado de <http://www.manizales.gov.co/Contenido/Alcaldia/71/glosario>
- Diccionario Manual de la Lengua Española Vox*. (2007). Larousse.
- Gómez, Francisco de Paula (2013, enero). *Valor de los gremios en el sistema de salud* [Página web]. Recuperado de <http://www.periodicoelpulso.com/html/ene03/general/general-03.htm>
- Ibáñez Gimeno, J. M. (2000). *La gestión del diseño en la empresa*. Madrid: McGraw-Hill Interamericana de España.
- Javier G. (2010, septiembre 19). Los rumbos de la industria gráfica en Colombia [Entrada de blog]. *Conexión Central*. Recuperado de <http://www.conexioncentral.com/blog/2010/09/19/los-rumbos-de-la-industria-grafica-en-colombia/>.
- Sociedad Colombiana de Arquitectos. (sin fecha). *Quiénes somos* [Página web]. Recuperado de <http://sociedadcolombianadearquitectos.org/quienes-somos/>
- Ulrich, K. T. y Eppinger, S. D. (2004). *Diseño y desarrollo de productos*. México: McGraw-Hill.



Andrés Alejandro Quintana Vargas.  
aaquintanav@gmail.com



## Dos visiones sobre el vacío. Álvaro Siza –Eduardo Souto de Moura

*Two visions about void space.  
Álvaro Siza –Eduardo Souto de Moura*

Arquitecto con honores de la Universidad Nacional de Colombia (2009) con estudios en la Universidad Nacional Autónoma de México (2008) y Magister en Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia (2012). Colaborador en oficinas de diseño: Sergio Trujillo Jaramillo (2007), Taller de Arquitectura Mauricio Rocha (2008), Carlos Mijares Bracho (2008), PIH Ingenieros (2009), Zúñiga-Gáez (2011), Londoño+Restrepo (2012-2014). Experiencia en ordenamiento territorial: Plan Maestro de Parques Bogotá (2006), P.O.T y once Planes Maestros Barrancabermeja (2010). Como independiente y en asocio con otras oficinas, obtuvo el tercer lugar del concurso de modulares Coomeva (2010) y el primer lugar del concurso Buena Arquitectura, Excelente Pedagogía (2011). Es socio fundador de Ortiz Quintana Arquitectos (2015)

Quintana, A. (2016). Dos visiones sobre el vacío. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 19 Jul. - Dic. 2016. 46-53 DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i19.2211>

### Resumen

A través de un análisis paralelo de dos obras: La casa Antonio Carlos Siza y La casa Alcannena; se pretende indagar el modo de operar y la consecuente toma de decisiones en el hecho proyectual de los arquitectos portugueses Alvaro Siza y Eduardo Souto de Moura.

La noción de vacío, manifestada en ambas situaciones y materializada enfáticamente por la configuración de un patio, permite establecer puntos en común así como diferencias al momento de abordar una vivienda unifamiliar; una problemática similar matizada a un nivel amplio y general por una fuerte tradición y reflexión académica colectiva, que logró situarlos en la cumbre de la arquitectura en su país y el mundo.

El lugar, el usuario, la distribución, los principios ordenadores, la proporción, la materialidad, la percepción, la vivencia espacial y los recorridos, son algunos de los aspectos por los cuales se busca entender como dos respuestas que son en un momento diferentes y opuestas, pueden ser paradójicamente, iguales.

**Palabras clave.** Diseño, calidad de vida, personalización, globalización, design thinking, proceso de diseño, estudio de caso.

### Abstract

Through the parallel analysis of two works, the "Antonio Carlos Siza" and the "Alcannena" houses, the mode of action and subsequent decision making process in the projects of portuguese architects Alvaro Siza and Eduardo Soto de Moura will be detailed.

The notion of void, present in both cases and particularly materialised in the form of a patio, allows the identification of common points as well as differences in how to approach to the single-family home, a similar challenge strongly affected by a long tradition and the collective academic reflection that placed Siza and Soto de Moura in the top of portuguese and world architecture.

Recibido: 13-04-2016  
Aprobado: 14-06-2016



Imagen tomada de Google Earth  
casa Antonio Carlos Siza, obra de Álvaro Siza, se encuentra ubicada en la pequeña ciudad de Santo Tirso, Portugal.



Spot, user, distribution, order principles, proportion, materiality, perception, spatial experience and paths are some of the aspects that help to understand how two answers to a problem initially are apparently different, even opposite, but are paradoxically equal.

**Key words.** Design, quality of life, customization, globalization, design thinking, design process, case study.

## 1. Introducción

Dos arquitectos portugueses. El maestro y el alumno, dos modos de ver lo mismo, pero proponiendo siempre conceptos evolutivos y a la manera de cada quien correctos y distintos. Formas originales de ver y leer aquello que se relaciona con la arquitectura, el contexto, y la ciudad.

La casa Antonio Carlos Siza, obra de Álvaro Siza, se encuentra ubicada en la pequeña ciudad de Santo Tirso, que hace parte ya de la área metropolitana de Oporto, en Portugal, y fue diseñada y construida entre los años de 1976 y 1978. La casa Alcannena, de Eduardo Souto de Moura, se encuentra cerca de la población Torres Novas, y fue construida 10 años después también en Portugal.

Ambas presentan características particulares en su emplazamiento, las condicionantes de los lugares son en muchos sentidos opuestas: el proyecto de Siza se encuentra sumergido en una manzana del casco urbano, una zona residencial de baja altura que se ha venido densificando fuertemente. El solar en sí mismo, no es muy grande, y posee una forma irregular.

La casa de Souto de Moura, en cambio, se encuentra localizada en un sitio completamente rural, en la mitad de un viñedo de considerables proporciones, que



Google Earth  
Casa Antonio Carlos Siza

Google Earth  
Casa Alcannena

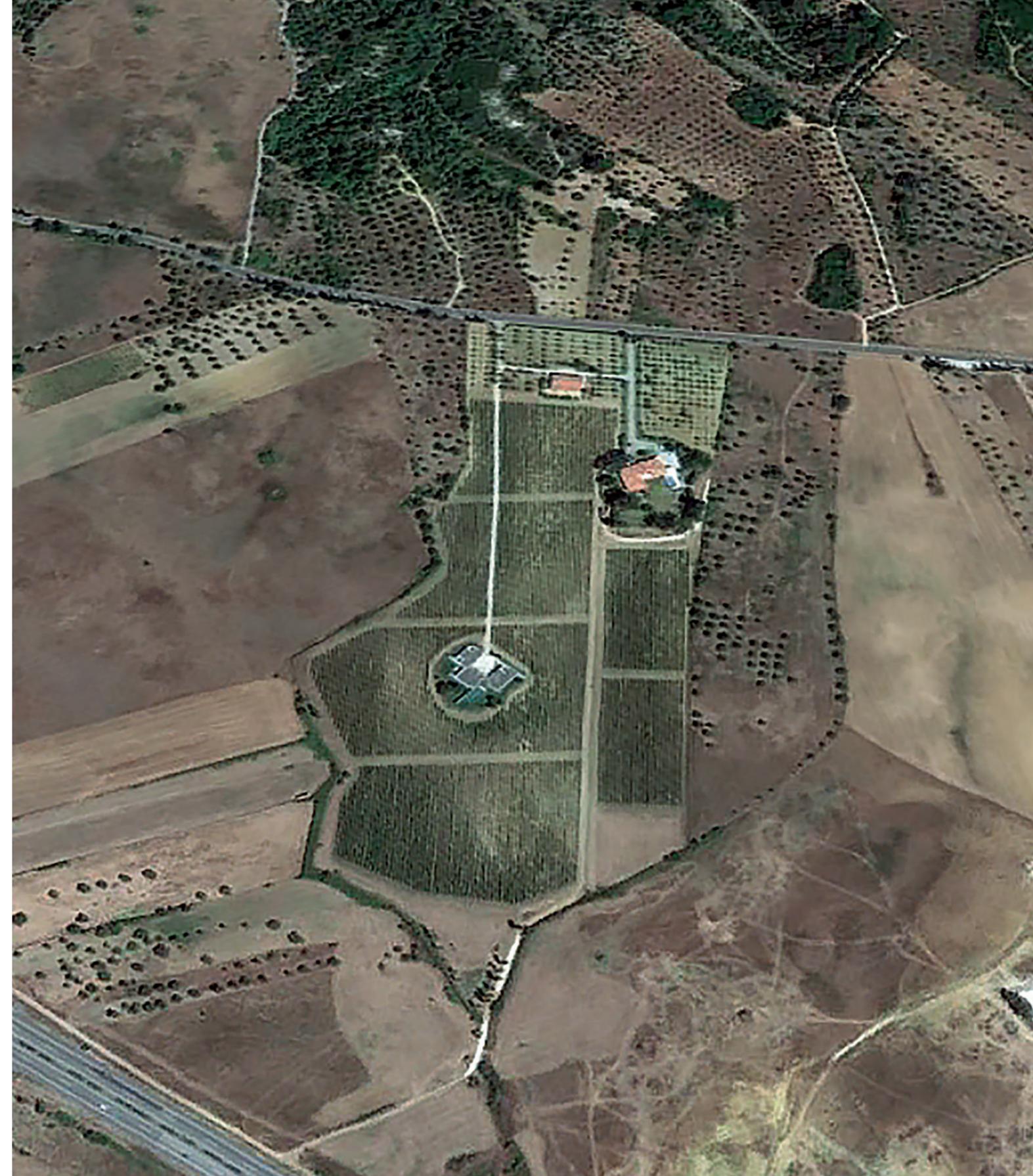
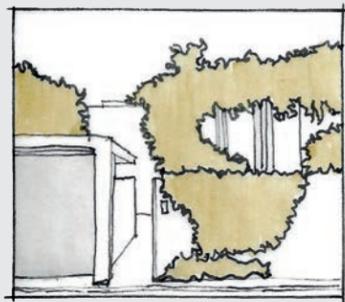
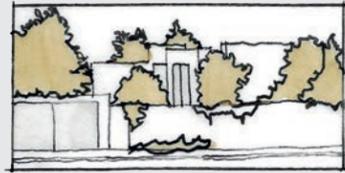
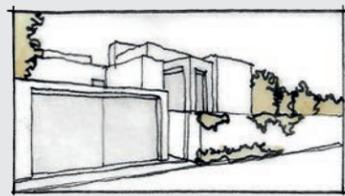
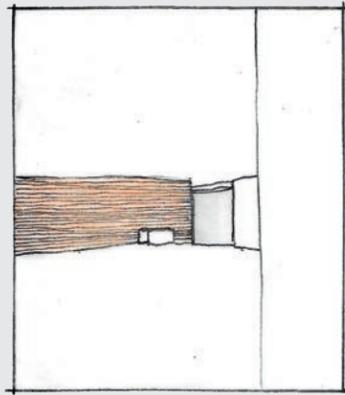
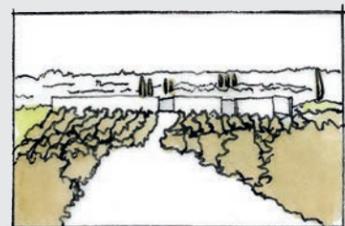


Imagen tomada de Google Earth  
La casa Alcannena, de Eduardo Souto de Moura, se encuentra cerca de la población Torres Novas, Portugal.



Autor  
Casa Antonio Carlos Siza



Autor  
Casa Alcannena

le otorga al arquitecto gran libertad para el diseño. Aun así, siendo sitios con posibilidades diferentes, comparten no solo un programa parecido sino una topografía especial, lo que permite empezar a establecer rasgos comunes en la manera de cómo abarcar los procesos de diseño.

El acercamiento a la casa Carlos Siza, parecería ser bastante sencillo, por lo que significa estar incrustada en una traza urbana, sin embargo, se hace un poco más particular debido a que la morfología de la cuadra es en "L" y la misma ubicación de la casa, que se encuentra justo en el vértice donde la calle que viene del centro de la ciudad gira 90 grados, la convierte de manera sutil, en el remate simultáneo de 2 vías. Ya la percepción de la casa a lo lejos varía porque depende de en qué calle y en qué punto de la misma, se encuentre el observador. En una vista tangencial y bastante limitada se vería un plano no muy alto que conforma el cerramiento, y que permite ver a rasgos pequeños ya la volumetría de la casa, que puede ser vista de manera más completa en la calle que si es más frontal a su eje. Un volumen muy cerrado y que al tener quiebres y retrocesos, a la luz, posee bastante fuerza.

La casa Alcannena está ubicada en una pequeña colina que domina el viñedo donde se encuentra, haciendo de su percepción algo protagonista.

Teniendo un solo camino de acceso, el acercamiento a la casa por medio de una vía entre viñedos, que asciende y desciende, para luego volver a ascender y llegar a la casa, la convierte también en un remate, al igual que la casa Siza, pero siendo por su condición aislada, un remate mucho más directo, evidente y fuerte, hecho por planos y no por la casa misma, planos que se extienden horizontalmente al terreno y que confinan espacios particulares que resguardan el núcleo mismo de la casa, escondiéndola, distinto a lo que pasa en la casa en Santo Tirso.

Todo esto se debe en parte también a las intenciones de espacialidad particular de los dos casos, que se refleja en el exterior; mientras en la de Siza la doble altura está presente, en la de Souto pareciera ser más importante mantenerse en una horizontalidad, que genera tensiones con su entorno natural, sin vecinos, ni paramentos. Limitaciones que si las tiene Siza y que aprovecha para hacer que los bordes, dilatados unos pocos metros de la casa, delimiten al mismo tiempo recorridos sorprendentes, que comienzan en el mismo acceso. Recorridos que ajustándose, como lo decía antes, a una particular topografía, generan percepciones distintas al avanzar cubierto, subir, avanzar descubierto en un estirado y especial vacío o patio

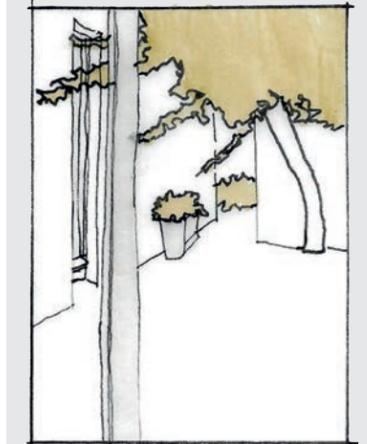
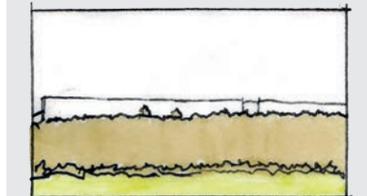
para finalmente entrar de lado.

Hacer que la idea de entrar a la casa se vuelva ambigua, es también como es de esperarse una estrategia proyectual usada por Souto, con la semejanza a Siza de vivencia extendida y percepción continua del vacío y de planos, pero agregándole su más reconocido toque particular: La diversa e increíble materialidad y, por consiguiente, textura de su arquitectura. El observador, que ve la casa a lo lejos, distingue unos planos de piedra que se fusionan de manera muy particular con su contexto; esa percepción no cambia hasta que al ingresar al patio, que se encuentra tras la apertura que anunciaba el acceso a la casa, descubre que son planos revestidos con materiales como el concreto y el ladrillo. Los muros de piedra que había visto, se transforman en un doble muro (piedra-concreto) que recalca de manera fuerte la diferencia entre espacios, el patio, el espacio de transición y se distingue del afuera, agudizando la ambigüedad de saber si se ha ingresado o no, como se pensó en los acogedores patios estirados de Siza. Finalmente, los muros que conforman el patio de la casa Alcannena son cerrados, y la puerta ventana que anuncia el acceso definitivo a la casa, se encuentra en la esquina opuesta del primer acceso, es decir Souto provoca el atravesar el patio en diagonal.

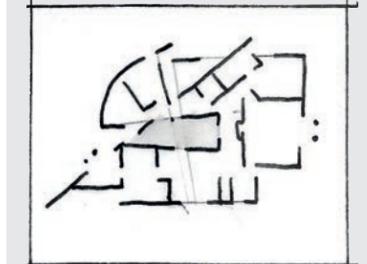
El patio central, en los dos casos, es el principal articulador compositivo de las dos casas, distinguiendo funcional y espacialmente las zonas sociales, habitacionales y de servicio. La geometría de la casa Siza es irregular, debido a que como forma de manipular el espacio en un sitio bastante pequeño, se vuelve una herramienta bastante útil para hacer que la percepción de las distintas áreas sea más grande y única, pero a la vez para darle a toda la casa una continuidad espacial de visuales internas y experiencias espaciales, que son para el caso de esta casa, un punto muy fuerte en el proyectar general de Siza: lograr comprimir y extender el espacio de acuerdo a un recorrido y a una estancia.

En la casa Alcannena, Souto maneja una geometría bastante regular y las zonas sociales, habitacionales y de servicios están aún más distinguidas, conformando casi volúmenes independientes según su función, con la particularidad que el vacío central, que si bien es parte del ritual de acceso a la casa, por estar conformado con planos ciegos, niega en su totalidad a la casa. Cosa que no ocurre en el patio central de Siza, que si bien no hace parte del acceso, si lo es de un recorrido interno y más privado, además de estar ligando visualmente las zonas de la casa, con un extremo cuidado de las vistas.

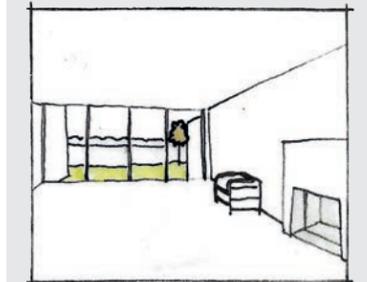
Souto tiene la posibilidad total de abrir la casa al exterior,



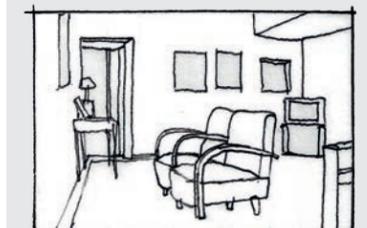
Patio principal



Geometría



Sala



Sala

Autor  
Casa Antonio Carlos Siza

y a su vez negar el espacio central, la circulación de la casa bordea el patio, pero la masa de los muros niega contacto con el vacío, proponiendo una tipología de patio contraria a lo que sería un claustro o un patio rodeado de columnas. El juego de dobles muros en toda la casa y la extensión de los mismos hacia el paisaje, enmarca y controla visuales, amarrando fuertemente el interior con el exterior, trayendo parte del afuera al adentro y viceversa.

El patio, y la conciencia del recorrido y vivencia espacial que este potencializa en los dos proyectos, se convierte entonces en una herramienta bastante poderosa para resolver problemáticas que parecieran ser muy opuestas, y es justo en ese reflexionar y escoger con qué instrumentos se cuenta, y el saber usarlos de la manera más correcta y digna, es el ejemplo que dan estos dos grandes maestros, que si bien tienen un lenguaje arquitectónico propio bastante desarrollado, tienen una misma y constante preocupación por evolucionar y transformar a la arquitectura en general para, de un cierto modo, proponer innovaciones con fuerza y sentido. En las casas es evidente ese diálogo arquitectónico personal. Hace muchos años se hizo muy clara su lucha semejante por una arquitectura portuguesa con identidad, la arquitectura del lugar, o más conocida como regional, pero es cierto que aun teniendo un objetivo compartido muy bien desarrollado y notable, los dos tienen visiones, no contrarias, sino diferentes de cómo hacer nuestro oficio, para rescatar lo que a veces pareciera escapar a nuestras facultades, hacer de la arquitectura algo natural y lógico, como dice Souto de Moura, la buena arquitectura es la que no muestra su dificultad.

Lo particular y bello que puede resultar el trabajo de Siza y Souto sobre el lugar, de la clara relación entre las cosas, los usos de los materiales, y el buen uso de las herramientas pueden quizás ayudar a contestar una pregunta que surge muchas veces ¿Dónde ha de doler menos una casa?

## 2. Referencias

2G 20, Arquitectura Portuguesa IV, 2001

CASAS 1954-2004, Alvaro Siza, Editorial Gustavo Gili, España , 2004

CATALOGOS DE ARQUITECTURA CONTEMPORANEA, Eduardo Souto de Moura, Editorial Gustavo Gili, España , 1990

EL CROQUIS 68 69 95, Alvaro Siza, España.

TEN HOUSES SERIES, Eduardo Souto de Moura, Rockport publishers, Inglaterra 1997



# Diseño U. El Bosque



---

En esta sección se publican artículos de investigación en el aula, reflexión en torno a temas del diseño, la imagen, la comunicación y las Industrias Culturales y Creativas, desarrollados por estudiantes de la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación al interior del Plan de Estudios con el acompañamiento de docentes, con el objetivo de mostrar el trabajo investigativo que desarrolla nuestra comunidad académica.

---

**MasD. Revista Digital de Diseño,**  
ISSN 2027-095X, Vol. 10, N.º 19, Jul. - Dic. de 2016



---

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](#).



# Piensa más, Diseña menos: El bienestar social como pieza clave del Diseño

*Think more, design less: Well being  
as a key part of Design*

Duarte, A. (2016). Piensa más, Diseña menos: El bienestar social como pieza clave del Diseño. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 19 Jul. - Dic. 2016. 56-59  
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i19.2209>

## Resumen

El presente texto es resultado de procesos de investigación llevados a cabo por los estudiantes de la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque. En él, la autora además de señalar elementos claves para el ejercicio de un diseño industrial relevante y sólido, motiva a la reflexión sobre enfoques más adecuados de esta profesión con base en su responsabilidad con respecto a la sociedad.

**Palabras Clave.** Diseño Industrial, Diseño Social, Investigación Cualitativa, Conocimiento.

## Abstract

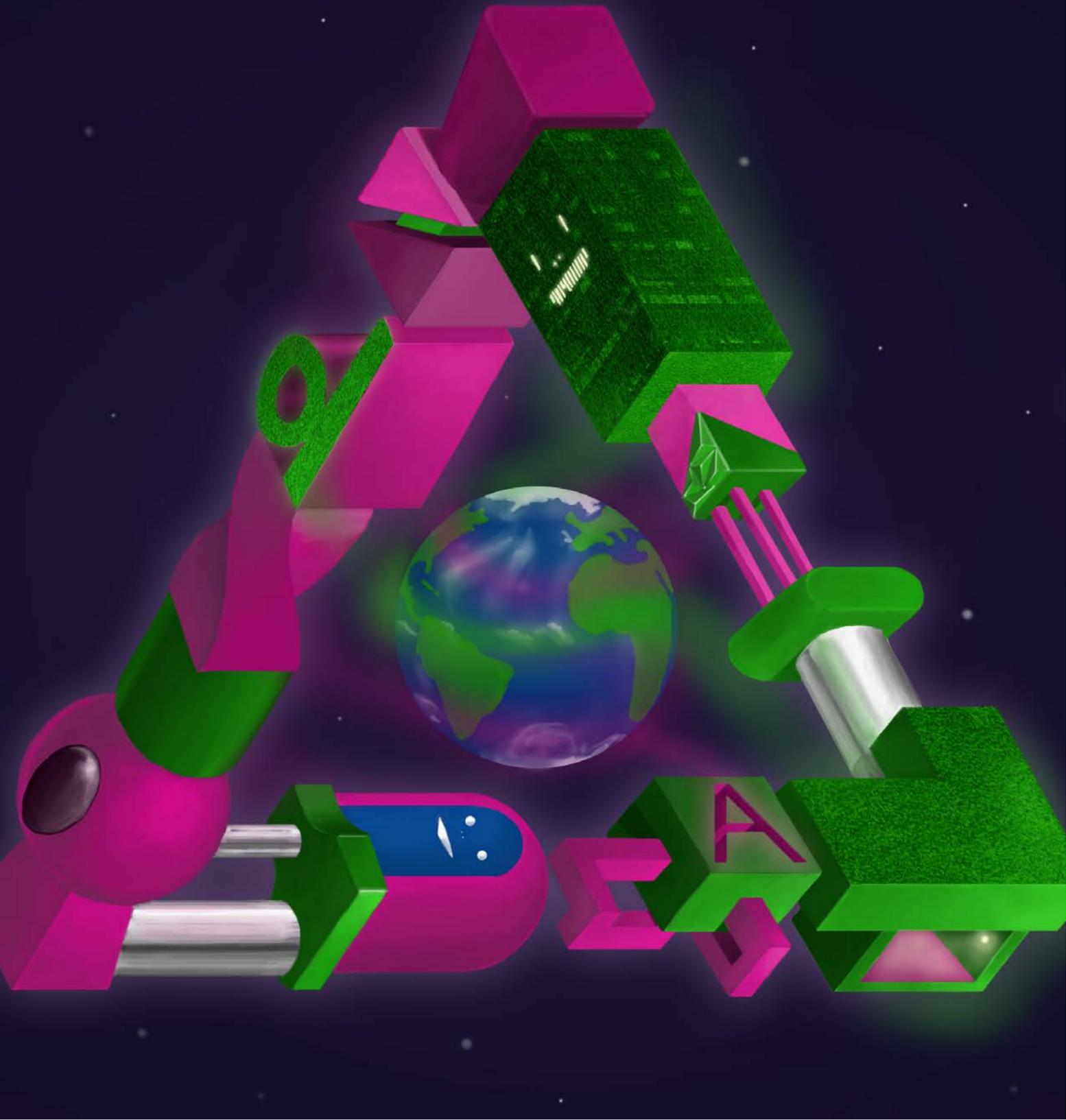
The following text is the result of research processes carried out by students of the Faculty of Design, Image and Communication at the University El Bosque. In it, the author provides key elements for a relevant and solid practice of industrial design as well as a reflection about professional focus and responsibility.

**Key words.** Industrial design, Social Design, Qualitative Research, Knowledge

Si usted quiere ser diseñador tiene que decidir qué le interesa más: hacer cosas que tengan sentido o hacer dinero

*R. Buckminster Fuller*

Tras años de buscar la transformación del entorno en el que el hombre se encuentra inmerso, con anhelos de vencer las limitaciones que lo acechan en su cotidianidad, nos encontramos cegados ante una sociedad en la que todo se manifiesta como novedoso, una sociedad en la que el Diseño se ha incorporado –lamentablemente- en aquella tiranía de la que Victor Papanek (1971, p.56) trató



una vez: La variedad absoluta; cuando todo se hace posible, cuando se desvanecen las barreras y obstáculos, “el Diseño y el Arte pueden fácilmente convertirse en una eterna búsqueda de novedad hasta que lo nuevo por lo nuevo se convierte en la única medida”; de ahí que, la pérdida del valor funcional de un producto sea una situación evidente, siendo esta una clara consecuencia de falencias en el proceso previo a la configuración del mismo; preocupados por solucionar las presuntas necesidades de la mujer y el hombre contemporáneos, apartamos la mirada de aspectos clave para desarrollar un correcto proceso creativo.

Uno de estos aspectos clave, claramente, es la adquisición de conocimiento previo acerca de las diferentes variables que intervienen en un caso de Diseño. Es en este instante en el que aparece la investigación cualitativa como una metodología que proporciona, a través de la experiencia sensorial, información capaz de ser ajustada, modificada e interpretada. Esta metodología se encuentra ligada al conocimiento descubierto en el proceso, que por naturaleza es relativo y subjetivo; de acuerdo con Denzin & Lincoln (2013) la metodología cualitativa es una actividad que permite localizar al observador en el mundo, haciéndolo visible para los demás.

La investigación cualitativa permite comprender y observar datos extraídos de situaciones reales, por tal razón constituye un campo sólido para el Diseñador Industrial, cuyo objetivo principal es brindar una mejor calidad de vida para los demás individuos, individuos que se encuentran sujetos a factores que modifican su realidad diariamente, factores que deben ser estudiados con cautela; desafortunadamente, la perversión actual del Diseño, impide alcanzar el objetivo trazado, de manera que, el propósito del presente ensayo es manifestar cómo el cambio social debe ser un ideal incorruptible en la práctica de esta profesión.

En palabras de Harold Van Doren (1940): “Diseño industrial es la práctica de analizar, crear y fomentar productos destinados a la fabricación en cadena. Su meta es el logro de formas cuya aceptabilidad quede asegurada antes de que haya tenido lugar una inversión de capital considerable”. Sin embargo, se puede afirmar que dicha aceptabilidad no se limita únicamente al valor estético de un objeto sino que contempla un escenario de satisfacción de necesidades que conlleva la resolución de problemas a través de un correcto y completo proceso investigativo para conocer a profundidad al usuario, sus dificultades y condiciones sociales; asimismo, es menester abordar problemáticas que dejen de lado la invención de necesidades caprichosas y consumistas.

Ahora bien, el Diseño Social desempeña un rol que debería ser inherente a la ejecución de cualquier rama del Diseño, pues cumple con los parámetros ideales de esta profesión, sumergiéndose en una visión del mundo desde la diferencia, entendiendo que es fundamental colocar nuestro empeño y talento en dar origen a productos para individuos con unas condiciones específicas y entendiendo que su afectación sobre el planeta es constante, pasando la concepción mercantilista del diseño a un segundo plano, reemplazando la obsolescencia por un concepto más profundo de sostenibilidad (Duarte, 2014). Consecuentemente, es vital introducir el término de bioética como agente que permite realizar un análisis más complejo de cómo los objetos afectan no sólo a la especie humana sino a las diferentes bio-categorías que habitan y comparten junto a nosotros el planeta tierra, teniendo en cuenta conceptos como valores sobre la vida y sociedad pluralista (Hottois, 2004).

Incentivar una consciencia social y moral en una sociedad industrializada genera una oportunidad de diseñar para quien no ha sido tomado en cuenta, una oportunidad para replantear el concepto de innovación teniendo presente las condiciones actuales y efectos a largo plazo que producirá nuestra conducta irracional. Las actividades diarias de los individuos se ven afectadas por la mala ejecución de objetos que no otorgan soluciones a problemáticas cotidianas. La investigación cualitativa provee herramientas y métodos que desembocan en una comprensión y conocimiento amplio acerca del usuario en cuestión y de los obstáculos que se le presentan; junto al Diseño, garantiza un óptimo proceso investigativo, creativo y práctico.

Es relevante enfatizar que la responsabilidad social y la concepción de la colectividad, deben ser factores imprescindibles en la creación de cualquier elemento tangible; actualmente enfocamos nuestro talento creativo a quienes no lo necesitan, una desviación de este camino permitirá producir beneficios para aquellas poblaciones denominadas popularmente “minorías”; no obstante, si combinamos las necesidades específicas de estas llamadas “minorías” será factible observar que se estaría diseñando para la mayoría, y no confeccionando trivialidades para los mercados de unas cuantas sociedades acaudaladas así, pues, el 75% de la humanidad necesitada recibiría un enriquecimiento y mejora en su calidad de vida, gracias a ideas viables y fructíferas (Victor Papanek, 1971).

El factor humano y medio-ambiental, evidenciarán que el ingenio y la creatividad pueden generar un cambio significativo en el mundo. Ejemplos de esta aproximación son: un bastón para personas en condición de discapacidad visual, diseñado por Robert Senn en la Universidad de Purdue, este objeto brilla en la oscuridad y proporciona una mayor sensibilidad al tacto; el *Hippo Water Roller*, un cilindro diseñado para llevar agua potable a los habitantes de comunidades marginadas; un balón de fútbol, Soccket, acumula energía cinética y la transforma en electricidad para iluminar las zonas más desfavorecidas del planeta.

Por último, la investigación propone un desafío para el Diseño Industrial, un desafío caracterizado por la capacidad de ser un conocedor del consumidor, un desafío que nos invita a plantear modos alternos con el fin de solucionar problemáticas reales de Diseño haciendo accesible a todo el mundo la habilidad creativa e innovadora del diseñador; siendo la contribución y el bienestar social la única medida.

## 1. Referencias

- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2013). *Strategies of qualitative inquiry*. Los Angeles: Sage.
- Duarte, A. C. (2014). *Renaciendo de las cenizas*. (p. 2-3) no publicado.
- Hottois, G. (2004). *¿Qué es la bioética?* (edición parcial en español). Bogotá: Universidad El Bosque.
- Papanek, V. (1971). *Diseñar para el mundo real*. New York: Pol.len.
- Van Doren, H. (1940). *Industrial Design: A practical guide*. United States of America: McGraw-Hill.



# ¿Había un código de ética?

*Was there a code of ethics?*

Ortega, J. (2016). ¿Había un código de ética?.  
MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 19 Jul. - Dic. 2016. 60-65  
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i19.2210>

## Resumen

El presente texto es resultado de procesos de investigación llevados a cabo por los estudiantes de la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque. En él, el autor plantea el reto de cómo se pueden llevar más lejos los alcances del bien intencionado código de ética del ICSID cuando las crudas realidades del diseño, la producción y el consumo atentan, en la práctica, contra vidas humanas.

**Palabras Clave.** código, ética, condiciones laborales, diseño industrial

## Abstract

The following text is the result of research processes carried out by students of the Faculty of Design, Image and Communication at the University El Bosque. In it, the author presents the challenge of how to broaden the reach of ICSID's well-intentioned code of ethics in the presence of the crude reality of a design, production and consumption cycle that actually claims human lives.

**Key words.** code, ethics, work conditions, industrial design

## 1. Introducción

Lentamente el diseño se ha ido haciendo un pequeño campo dentro de las disciplinas claves para brindar un valor agregado significativo a una empresa, modelo de negocio o sistema; por fortuna para nosotros, diseñadores en formación, saldremos a un mundo donde el diseño no solo es bien visto por las grandes empresas, sino que se ha convertido en un departamento clave.

Para la presunta optimización en cuanto a aspectos éticos teniendo en cuenta al cliente, al usuario y al medio ambiente, el *International Council Of Societies Of Industrial Design* (ICSID) ha generado una serie de códigos éticos, que sirven como parámetros y fronteras para el desarrollo de un proceso de diseño pertinente, respetuoso con el medio ambiente, e incluso con cualquier tipo de usuario. Este texto tiene como finalidad evidenciar qué tanto las marcas

Recibido: 02/05/16  
Aprobado: 13/05/16

significativas del diseño contemporáneo se aferran a él para producir sus diseños icónicos, analizando los productos insignia y comparando sus modelos de producción al código ético del ICSID.

## 2. Argumentación

Es irónico, ¿no? Que una disciplina tan creativa e imaginativa como el diseño... siga códigos. Es casi contradictorio, pues por lo general las disciplinas que siguen códigos son las ciencias, y más puntualmente, las ciencias consecuentes, que estudian o dictaminan la consecuencia de un acto, como las matemáticas que dictaminan el resultado de una función, la física que analiza las propiedades de un líquido newtoniano, o las ciencias políticas, que dictaminan las consecuencias de las acciones humanas dentro de una sociedad. Todas éstas, y muchas otras ciencias, requieren de un código al cual atenerse y seguir para la correcta ejecución de investigaciones dentro de su campo, pero una disciplina que requiere de tanta libertad como el diseño industrial puede quizás verse encarcelada si se le imponen parámetros tan restrictivos como los del ICSID. Cabe aclarar que el código de ética del ICSID, es solo una sugerencia de este concejo de diseño, a diferencia de los otros códigos mencionados -en las otras disciplinas, científicas- que no son impuestos por nadie, ni ante nadie y que, al no ser una obligación ni tener que seguirlos al pie de la letra, permiten a grandes empresas tomar el camino fácil, y pasarles por encima.

Un muy claro ejemplo de esto es el modelo de producción del gigante de Cupertino, Apple, y su competencia directa más significativa, el surcoreano Samsung. Ambos subcontratan la fabricación de sus dispositivos móviles a la sede en China de la multinacional Foxconn, una empresa que dispone de personal humano para fabricar diseños originales. Foxconn es mundialmente conocida por las deplorables condiciones a las que somete a su cuerpo laboral de ensamble y manufactura; las condiciones de trabajo y vivienda son tan sorprendentemente malas, que fuera de las ventanas y las escaleras de los dormitorios, deben ponerse mallas de contención para frustrar los intentos de suicidio del personal.

Lamentablemente el historial de tragedias ocasionado por Foxconn en el parque industrial de Shenzhen no puede contarse con los dedos de una mano: desde el 2010, fueron 18 los intentos de suicidio de los trabajadores, por desgracia 14 tuvieron éxito, hombres y mujeres desde los 17 años.

Estos impulsos no solo nacen por la presión laboral que se ejerce sobre los trabajadores, pues las condiciones y reglas que dictamina Foxconn, fueron pensadas para la optimización de la producción, dejando de lado las necesidades humanas de sus trabajadores, incluso en las horas no laborales, por ejemplo: Foxconn cuenta con instalaciones habitables dentro de su sucursal de ensamblaje, unos diminutos cubículos con los servicios estrictamente necesarios para la supervivencia de sus habitantes. Estos habitáculos están contruidos a pocos metros de la planta, para prolongar las horas de trabajo hasta sus límites, sin consideración por la humanidad de los trabajadores.

Esto no es lo que el ICSID quiso cuando esbozó el código ético del diseño, en el que se vela por la protección del cliente, el usuario y el medio ambiente, pero sobre todo por la integridad física y psicológica de aquellos responsables desde las etapas tempranas del diseño hasta la puesta en plaza.

Sin embargo, Samsung y Apple no son los únicos que operan a través de Foxconn, el Kindle de Amazon, el *Play Station 4* de Sony, el *Xbox 360* de Microsoft, las *Hero* de GoPro y el *Wii* de Nintendo, son todos fabricados en Foxconn, sin la más mínima consideración sobre todas las implicaciones que tiene el proceso de producción de estos productos, que como lo mencioné anteriormente, trascienden las barreras laborales, y afectan de manera irreversible tanto la sanidad psicológica y emocional como la integridad física y los derechos de los trabajadores.

Es muy desalentador ver que las grandes marcas y pioneros en el desarrollo del diseño deben acudir a métodos de fabricación tan inhumanos para hacer su producto realizable. En el artículo de la revista VICE: "*How Much Would Donald Trump's American-Made iPhone Would Actually Cost?*" el autor, Nicholas Daleon, habla con Kyle Wiens el CEO de la empresa norteamericana iFixit, especializada en reparaciones especiales y proveedor de componentes de productos Apple, para dar un estimado de cuánto costaría el ensamblaje del iPhone en Estados Unidos. Wiens estima que el precio subiría aproximadamente 50 dólares más costos de envío de las piezas desde Asia, pero esto no tiene mucho sentido logístico, pues las piezas se fabrican también en China, y para Apple es más rentable fabricar las piezas, ensamblarlas y enviar el celular armado desde China a cualquier parte del mundo que enviar las piezas por separado hasta Estados Unidos y armarlo allí.

El caso del *iPhone* es un duro revés para la integridad del código de ética del ICSID, pues ha demostrado ser un producto de diseño industrial con gran impacto en la sociedad contemporánea. Sin embargo, ver que para materializar una gran idea de diseño se debe pasar por encima, no sólo de los códigos éticos del desarrollo, diseño y manufacturación, sino también de la integridad de otro ser humano, es un gran desaliento para los diseñadores que ven un futuro donde el diseño pertinente e impactante puede ir de la mano de un futuro ecológica- y humanamente sostenible, pues la relación del diseño industrial y el maltrato humano y ambiental no la es que viene a la mente, por lo general.

## 3. Conclusión

El ICSID ha hecho un trabajo admirable con su código de ética para la labor profesional del diseño industrial, por desgracia, son pocas las empresas que imponen ejemplo siguiendo estos parámetros de relación con el cliente y de elaboración del producto, pues en muchos casos resulta casi impensable considerar la elaboración de sus productos fuera de China.

De todas maneras, cabe resaltar que existe una distancia enorme entre la formulación de un código sugestivo de gestión humana para el proceso de diseño y la implementación del mismo, pues en muchas etapas del proceso de diseño, seguir

las regulaciones del ICSID resultaría en un precio de venta tan elevado que sería un descaro ofrecerlo al público.

Pero ¿no es también en parte nuestra responsabilidad como compradores, manifestar nuestro desacuerdo hacia la explotación laboral bajo condiciones como las de Foxconn? Si las grandes multinacionales no van a dejar de producir bajo estas condiciones ¿no somos nosotros cómplices por comprar sus productos sabiendo lo que implica su creación?

Tal vez sí, pero más allá de solo tomar una posición, la nueva generación de diseñadores industriales, tiene como labor social, empezar a apropiarse más de los parámetros éticos del código ICSID, para lograr detener este abuso laboral humano, y lograr que el diseño sea sinónimo de soluciones pertinentes, ingenio, trabajo honrado y derechos respetados.

Nuestro reto está en encontrar un equilibrio de tres puntos cruciales: el primero, correcto ejercicio del diseño, generar producciones estéticamente agradables, funcionales e innovadoras; el segundo, lograr esta producción siguiendo un proceso sostenible y sensato, minimizando al máximo las emisiones y aprovechando cada recurso; y, tercero, atravesar ese proceso sin vulnerar los derechos humanos y la integridad física, mental y emocional de los trabajadores que prestan su servicio de ensamble masivo, para que en todo sentido, desde la cuna de un diseño, hasta su tumba, sea recordado por brindar una mejor calidad de vida, no solo al usuario final, sino también a todos los involucrados con el producto.

#### 4. Referencias

International Council Of Societies Of Industrial Design (2014). *Code Of Professional Ethics*. Quebec. Recuperado de [http://www.icsid.org/resources/professional\\_practice/articles1165.htm](http://www.icsid.org/resources/professional_practice/articles1165.htm)

DaleonN(19deenerode2016)HowMuchWouldDonaldTrump'sAmerican-MadeiPhone Actually Cost?. VICE. Recuperado de <http://motherboard.vice.com/read/how-much-would-donald-trumps-american-made-iphone-actually-cost>

[https://www.youtube.com/watch?v=vp-\\_d0aEyJ8](https://www.youtube.com/watch?v=vp-_d0aEyJ8)



mas D

Revista Digital de Diseño

Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación  
Universidad El Bosque

# Declaración ética

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

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

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

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

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

- Las investigaciones presentadas deberán encontrarse sometidas a condiciones de ética investigativa, particularmente en cuanto tiene que ver con la experimentación, el respeto a la vida y a los derechos humanos, así como a otros estándares éticos que guíen el quehacer investigativo pertinente. Toda fuente de financiación no académica, o cuyo aporte señale un sesgo u orientación específico del proceso investigativo debe ser expresamente detallada.
- La instancia de veto o de no publicación de uno o más artículos presentados para publicación siguiendo las orientaciones y convocatorias periódicas de la revista, serán potestad única del Comité Editorial, para cuyo exclusión se hará el proceso correspondiente de citación a comité regido por cuórum y registro en acta, cuya decisión deberá ser comunicada directamente al autor de forma inmediata y con total transparencia respecto al proceso. Dicha decisión no tendrá recursos o segundas instancias, pero dejará al autor en plena libertad de someter su artículo a otros procesos editoriales en otras revistas según su criterio, entendiendo como totalmente nula la cesión de derechos realizada por el autor, tras la decisión del Comité Editorial.
- En caso de que un artículo presentado a MasD, Revista digital de diseño, incumpla de manera obvia las características esenciales descritas en el numeral uno del presente texto, el Coordinador Editorial de la Revista podrá rechazar de manera directa el mismo, haciendo énfasis al autor en la necesidad de seguir una estructura de presentación formal, que facilite la transmisión de las ideas en un nivel de divulgación de procesos de investigación en el ámbito del diseño.
- La consideración de autoría, si bien se extiende a la totalidad de los participantes en la elaboración del artículo, deberá estar encabezada por el autor que somete el artículo a los procesos editoriales de MasD, y se considerará en tal sentido para el envío de la correspondencia pertinente. Ni la revista, ni su equipo editorial pueden hacerse responsables de dirimir disputas relativas a la autoría de un artículo presentado, por lo que todo cambio en las que se hayan presentado en el envío de presentación debe ser remitido de manera escrita con las firmas de todos los autores del mismo. Cualquier cambio tras la publicación final del artículo se guiará, según el caso, por las indicaciones dadas por el Comité Editorial de la revista, a través del Editor o Coordinador Editorial de la misma.
- En concordancia con las instrucciones a los autores, también se considerarán como violaciones a la presente suscripción ética el uso de ideas de otros autores sin la adecuada cita, así ésta no sea la transcripción de textos completos o la presentación de una idea concurrente con el proceso investigativo. La citación se entiende, en términos de la revista, como una condición esencial de todo proceso de comunicación y divulgación, así como un compromiso con la calidad del mismo.
- El auto plagio, o el uso de ideas o textos presentados en otros contextos con similares palabras o estructuras conceptuales debe ser específicamente declarado por el autor, entendiendo que la omisión de este proceso es motivo suficiente para poner en duda la originalidad del texto presentado y sugerir su exclusión del proceso editorial.
- Los textos que sean considerados, por cualquier instancia del proceso de publicación, como plagio, o que contengan al interior de los mismos, pasajes o citas sin la debida citación, serán inmediatamente excluidos del proceso editorial. Similar sanción es aplicable a textos ya publicados, que serán excluidos de nuestro repositorio digital. Una comunicación será enviada en este sentido a las instituciones origen de los documentos y a sus autores.
- Cuando el autor o árbitro lector encuentren errores o inconsistencias en los artículos publicados o sometidos al proceso de arbitraje de la revista, es su deber notificar al Editor o Coordinador Editorial, entendiendo que es su potestad retractarse de los mismos mediante comunicación escrita.
- Todo contenido entregado a la revista será motivo de un tratamiento confidencial hasta el momento de su publicación. Esta regla aplica tanto al Comité Editorial como a lectores, miembros del comité científico, árbitros, editores y coordinadores editoriales que participen de la publicación.



# 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.