

BIO-GRÁFICO

CUADERNOS DE INVESTIGACIÓN

5 ABRIENDO EL DEBATE

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA

BIO - GRÁFICO

CUADERNOS DE INVESTIGACIÓN

Programa de Diseño Gráfico

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Fundación Universitaria Los Libertadores

N.º 5 | 2017

ISSN

Bogotá, Colombia

Juan Manuel Linares Venegas

Presidente del Claustro

Jaime Alberto Moreno Perdomo

Presidente del Consejo Superior

Lucía del Pilar Bohórquez Avendaño

Rectora

Ricardo Pérez Sáenz

Rector Sede Cartagena

Orlando Salinas Gómez

Vicerrector Académico

Carlos Alfonso Aparicio Gómez

*Vicerrector de Proyección Social
y Relaciones Interinstitucionales*

María Angélica Cortés Montejo

Secretaria General

Olga Patricia Sánchez Rubio

Decana Facultad de Ciencias de la Comunicación

María Alejandra Almonacid Galvis

Directora de Programa de Diseño Gráfico

Diego Martínez Cárdenas

Coordinador de publicaciones académicas

Nidia Raquel Gualdrón Cantor

Edición y Diseño

Alexis Castellanos Escobar

José David Cuartas Correa

Nidia Raquel Gualdrón Cantor

Oscar Rojas Ramírez

Camilo Fabián Rojas Zapata

Ramón Medardo Rodríguez Mendoza

Profesores investigadores

« LO PROPIO DEL INVESTIGADOR
SON LAS PREGUNTAS. »

—ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

BIO-GRÁFICO

CUADERNOS DE INVESTIGACIÓN

ABRIENDO EL DEBATE

CONTIENE:

■ INTRODUCCIÓN

1) LA INVESTIGACIÓN EN LOS LIBERTADORES

2) EL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

¿QUÉ SE PREGUNTA?

3) FORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN

■ PROYECTOS DE AULA

■ SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN

■ TALLERES RAD: SECTOR PRODUCTIVO

E INNOVACIÓN SOCIAL

■ OPCIONES DE GRADO

■ JÓVENES INVESTIGADORES

4) ENCUENTROS: COMPARTIR EXPERIENCIAS Y RESULTADOS

5) HiTEC: UN LABORATORIO DE DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN

→ PRESENTACIÓN

MARÍA ALEJANDRA ALMONACID GALVIS
DIRECTORA DE PROGRAMA

En la Facultad de Ciencias de la Comunicación y el Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores hemos asumido el reto de formar profesionales de calidad, comprometidos con el ejercicio ético, crítico y creativo del Diseño y la Comunicación. Nuestro compromiso con la sociedad y con nuestros estudiantes es la consolidación de un proyecto formativo que le permita a cada uno de ellos realizar los sueños y proyectos, aportar soluciones innovadoras a las problemáticas actuales y avanzar en la construcción del conocimiento.

El proyecto BIO-GRÁFICO surge con la intención de documentar y compartir los resultados del trabajo permanente que adelantamos con profesores, estudiantes y demás actores de la comunidad académica, en torno al currículo, la investigación, la proyección social, la internacionalización y la autoevaluación.

BIO-GRÁFICO es la historia que vamos escribiendo día a día, como un documento que evidencia los procesos, proyectos, reflexiones y logros que, en la búsqueda de la excelencia, vamos consolidando; es una historia que se enriquece con la multiplicidad de voces que nos componen y que se comparte en los escenarios que construimos en nuestras prácticas cotidianas. Por ello, es un proyecto abierto y en permanente construcción, que nos invita al diálogo, a la participación y al desarrollo del trabajo en equipo.

Estamos seguros de que esta iniciativa fortalecerá a nuestra comunidad académica y será el testimonio de un proyecto formativo del mejor nivel.

→ INTRODUCCIÓN

ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

La histórica responsabilidad de las universidades frente a la investigación es quizá uno de los grandes temas de discusión en el mundo. Sin embargo hacer investigación, más allá de ser una función sustantiva de las instituciones educativas en Colombia tiene que ver con proporcionar soluciones a los problemas del país aportando al desarrollo social y económico. Por lo tanto, el investigador debe estar en la capacidad y sensibilidad de preguntarse, de manifestar sus dudas a través de interrogantes. Esta condición conduce a la investigación a ir en “pos de la huella”, de la evidencia a través de la generación de explicaciones congruentes. Desde allí puede elaborar propuestas de cambio a las situaciones que analiza y que observa.

En el campo del Diseño las preguntas son la plataforma sobre la que se configura su estatuto científico y académico. No obstante, la formación diseñística tradicionalmente ha privilegiado las preguntas por el “Cómo”, entre las que frecuentemente escuchamos: ¿Cómo utilizar el software?, ¿Cómo resolver problemas? o ¿Cómo conseguir clientes? Así las cosas, Ellen Lupton motiva a los diseñadores a cambiar el foco de las preguntas por el “Cómo” a interrogantes por el “Por qué” los cuales dan sentido a lo que hacemos y propician espacios para la reflexión y el pensamiento crítico. De esta forma, creemos que el Diseño tiene la capacidad de generar dos tipos de conocimiento: el conocimiento tácito y el conocimiento teórico. El primero es aquel que surge de la práctica y de la experiencia del sujeto diseñador, y el segundo se orienta a los resultados de reflexiones y procesos de observación con un cuerpo teórico.

Adicionalmente el diseñador Gui Bonsiepe advierte que la investigación es un factor constitutivo de la innovación y del diseño, y señala que “los profesionales que no producen nuevos conocimientos, no tienen futuro en sociedades tecnológicamente dinámicas”. Por lo tanto hoy el desafío de la investigación debe ser una prioridad, más aún con

la emergencia de programas académicos de maestría y doctorado en Diseño, pues se requiere capital intelectual cualificado para investigar. Esto no es posible sin ecosistemas, estructuras y espacios que permitan la interacción de diferentes actores como el Estado, las empresas y las universidades, lo cual genera grandes retos para Colombia y para entidades como Colciencias con su apuesta por la investigación básica e investigación aplicada donde existe un déficit de inversión para el desarrollo de proyectos. Bajo estas premisas, la Red Académica de Diseño – RAD y Colciencias han motivado la discusión frente a lo que implica la investigación en Diseño y en los últimos años el creciente interés por la investigación-creación.

El Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores siendo consecuente con estas perspectivas reivindica el papel constitutivo de la investigación formativa, a través de la implementación de proyectos de aula en nuestro quehacer con los estudiantes; pero a su vez está interesado en realizar investigación aplicada que permita transformar su contexto y aportar a la situación coyuntural en la que se encuentra nuestro país.

De esta manera este cuaderno se estructura de la siguiente manera: la investigación en Los Libertadores; lo que se pregunta el Programa de Diseño Gráfico; la formación para la investigación en el Programa: Proyectos de aula, Semilleros de Investigación, Talleres Rad: Sector Productivo e Innovación Social, Opciones de grado, Jóvenes investigadores; los encuentros para compartir experiencias y resultados y una reseña sobre HiTec: Un laboratorio de diseño para la innovación.

Finalmente este documento se convierte en un insumo importante y un punto de partida para fomentar las opiniones y cuestionamientos frente a lo que implica la relación **Diseño-Investigación** y **diseño-investigación**¹, así como las formas en que el Diseño puede realizar procesos investigativos.

1. En esta primera acepción enmarco la compleja tensión que se establece entre el “Diseño” como campo de conocimiento académico y la “Investigación” en el entorno científico. En la segunda el “diseño” como proceso y la “investigación” como actividad que facilita la búsqueda de descubrimiento y referentes en cualquier proyecto.

1) LA INVESTIGACIÓN EN LOS LIBERTADORES

La Fundación Universitaria Los Libertadores contempla la investigación como eje principal para la apropiación del conocimiento, elemento generador de las competencias necesarias para el entendimiento y aprehensión de la realidad desde las perspectivas de las disciplinas y de las profesiones, así como garante en la constitución de un pensamiento crítico en sus egresados.

El Sistema General de Investigaciones es el conjunto de instancias y procesos académicos, administrativos y de gestión mediante los cuales se estructura, fomenta y regula la actividad investigativa en la Institución. Se concibe la investigación como una actividad académica plural en cuanto a enfoques y metodologías, ajustada a una visión de pertinencia respecto del avance del conocimiento y de las características de los problemas del medio que busca abordar.

En consideración de estos principios, el Sistema General de Investigaciones tiene por objetivo impulsar el desarrollo de una cultura investigativa que sustente los procesos de generación de conocimiento y los procesos formativos, a la vez que consolide la comunidad académica y se articule con el medio externo científico-académico, productivo y social. Está conformado de la siguiente manera:

- *Consejo de Investigación*, ente decisorio y regulador del Sistema General de Investigaciones.
- *Dirección de Investigación*, instancia académico-administrativa que propone, gestiona y administra las políticas institucionales de investigación.
- *Centros de Investigación*, unidades que gestionan y desarrollan las líneas institucionales de investigación.

- *Comité Institucional de Investigación*, órgano de articulación del Sistema, de orden académico y operativo, en el que convergen sus diferentes niveles.
- *Comités de Investigación de las facultades*, de educación virtual y a distancia y de otras unidades académicas, encargados de proponer y promover la definición y la realización de líneas, planes y programas de investigación de la facultad, en concordancia con las políticas institucionales.

→ POLÍTICAS DE INVESTIGACIÓN

Estas políticas se constituyen en el marco de acción y fundamento para la consolidación de una cultura investigativa, soportada en el incremento de la capacidad para la generación, la apropiación, el uso y la divulgación del conocimiento científico. Son políticas de investigación las siguientes:

- Fomento de la investigación científica, tecnológica, artística y formativa, en concordancia con los propósitos misionales de la Institución.
- Orientación de la actividad investigativa con sentido de responsabilidad social, en la búsqueda de soluciones y de alternativas pertinentes y sostenibles a los problemas más acuciantes del país.
- Fomento a la consolidación de una comunidad investigativa reconocida por la calidad, la pertinencia y el impacto de su producción académica.
- Consolidación de la cultura investigativa como soporte del quehacer académico, formativo y de proyección social.

Referencias

- Fundación Universitaria Los Libertadores - Investigación. [online] (2016) *Fundación Universitaria Los Libertadores - Investigación* Ulibertadores.edu.co. Disponible en: <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/investigacion-libertadores>

- Difusión y respeto de los principios éticos de la investigación y los derechos de autor.
- Promoción de la publicación, transferencia, apropiación y divulgación de resultados de investigación en la propia comunidad, las comunidades científicas, el sector productivo y la sociedad en general.
- Estímulo a la labor investigativa de los grupos, los investigadores, los docentes investigadores y los jóvenes investigadores, como también a la formación en investigación.
- Estímulo a la internacionalización de la actividad investigativa.
- Generación de una estructura académico-administrativa de soporte al Sistema General de Investigaciones que privilegie procedimientos ágiles y eficientes.
- Garantía de la asignación de un fondo del presupuesto anual para el fomento de la investigación.

→ LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Son conjuntos temáticos y problemáticos que orientan el desarrollo de programas y proyectos de investigación, articulados entre sí y encaminados a la generación y aplicación de conocimiento relevante para la solución de problemas acuciantes en la sociedad, para el desarrollo económico y el bienestar social.

→ INTERDISCIPLINARIAS

- I. Globalización y Desarrollo Sostenible (GDS).
- II. Pedagogía, Medios y Mediaciones
- III. Desarrollo Humano Integrado en el Contexto Social Colombiano.
- IV. Calidad Ambiental y Producción más Limpia
- V. Innovación y Emprendimiento.
- VI. Sistemas Complejos y Aplicaciones Tecnológicas de Impacto Social.

Ampliar información en:

- Fundación Universitaria Los Libertadores - Investigación. [online] (2016) Fundación Universitaria Los Libertadores - Investigación Ulibertadores. edu.co. Disponible en: http://www.ulibertadores.edu.co/images/04-investigacion/documentos/lineas_investigacion.pdf

→ DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Comunicación, cultura y tecnología

Temas:

Medios de comunicación, política y cultura; procesos de aprendizaje, massmediación cultural y nuevas tecnologías; cultura de las organizaciones y cultura empresarial; publicidad, medios y construcción de imaginarios; diseño y teoría de la imagen; diseño y expresión; diseño y proceso; discurso publicitario y marketing de la estética.

→ GRUPOS DE INVESTIGACIÓN

La Fundación Universitaria Los Libertadores cuenta con grupos de investigación constituidos por investigadores calificados de diversas disciplinas, los cuales abordan proyectos que involucran problemáticas que preocupan a la sociedad en los campos de la educación, la ciencia y la tecnología, el desarrollo, la innovación y el cuidado del medioambiente. La Facultad lidera los siguientes grupos:

→ COMUNICACIÓN, CULTURA Y TECNOLOGÍA

Temas de interés: Las intersecciones, diálogos y apuestas interdisciplinarias posibles entre los campos de la comunicación social, el periodismo, el diseño gráfico, la publicidad y el mercado para pensar las relaciones entre comunicación, cultura y tecnología, categorías fundantes del debate teórico y metodológico en el ámbito de las ciencias de la comunicación.

→ NIPÓN ESTUDIO ANIMÉ

Temas de interés: Industrias culturales y de la comunicación, multimedia, hipermedia, educación, realidad virtual mixta, psicología, publicidad.

Ver:

- <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/grupos-investigacion/comunicacion-cultura-tecnologia>
- <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/grupos-investigacion/nipon-estudio-anime>

2) EL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

¿QUÉ SE PREGUNTA?

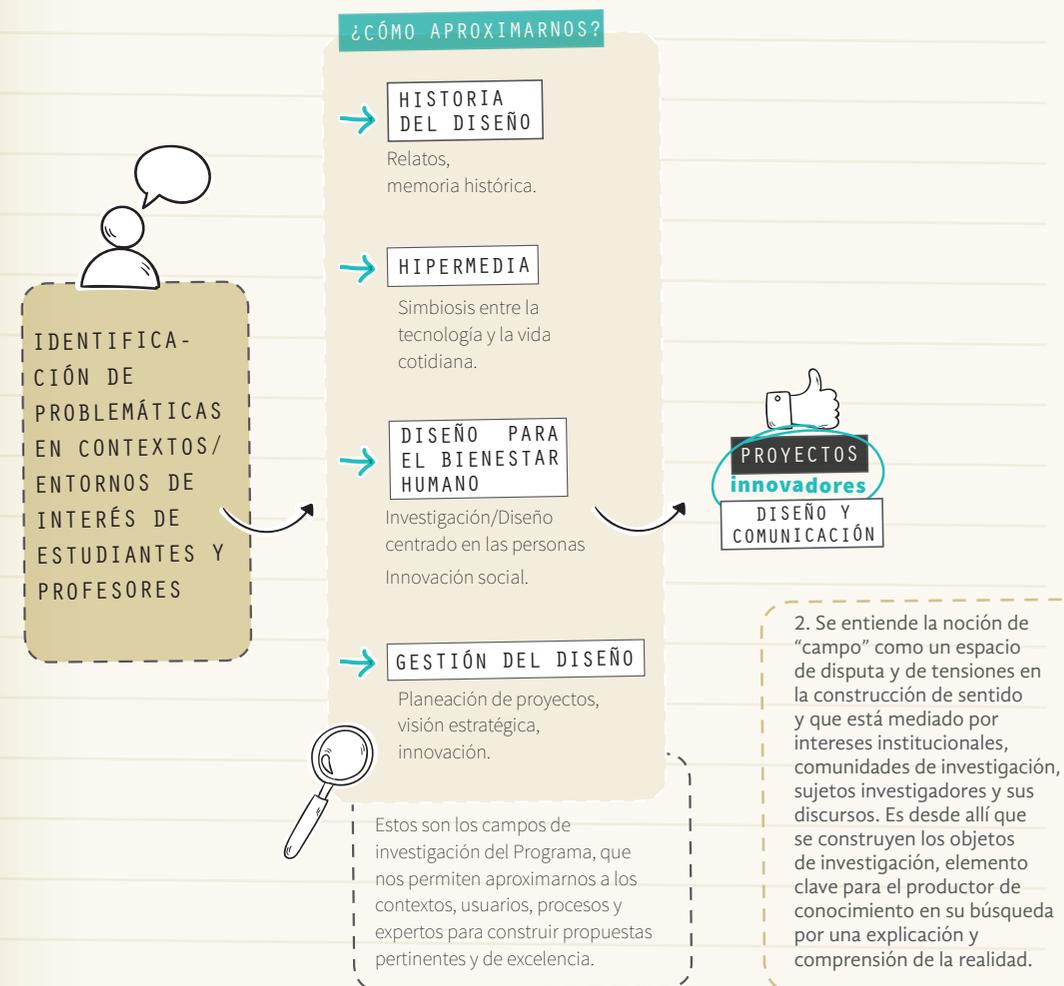
ALEXIS CASTELLANOS ESCOBAR

Asumir los retos de un campo heterónimo y cambiante como es el Diseño, requiere recabar en una comprensión más profunda de su relación con la investigación. Dicha cuestión constituye, hoy por hoy, uno de los desafíos más apremiantes, pues implica reflexionar sobre los aportes que el Diseño puede realizar a la confección y generación de conocimiento. Esto ha despertado diversas consideraciones donde por ejemplo Stephen Scrivener establece una clara distinción entre la investigación con “i” y la Investigación con “I”. Aunque parece una simple forma semántica de clasificación, es clave puesto que evidencia, un tipo de “investigación” que surge en el marco de la acción y práctica diseñística, es decir una investigación a través del diseño; mientras por otro lado la “Investigación” es aquella que tiene un marco de comprensión más amplio. Allí encontramos una Investigación para el Diseño (un enfoque muy frecuente en la cual se usan los cuerpos teóricos de otras disciplinas y campos académicos-científicos para entender el diseño como fenómeno y proceso) y la Investigación desde el Diseño (la cual asume la construcción desde lo interno e intenta aportar al saber del Diseño).

Otras aproximaciones son las de autores como Christopher Frayling quien en un clásico texto abrió la discusión bajo la taxonómica categorización: **Investigación en arte y diseño* (investigaciones históricas, estéticas o perceptuales); **Investigación a través del arte y el diseño* (investigación en materiales, investigación de acción y desarrollo); **Investigación para el arte y el diseño* (investigación personal y exploratoria donde el producto final es un “artefacto”). Por su parte para Nigel Cross existen: **Investigación para el diseño* (diseño basado en la investigación); **Investigación sobre diseño* (investigación que analiza cómo funciona el diseño); **Investigación a través del diseño* (investigación basada en el diseño, que también incluye diseño mediante la investigación).

Así las cosas, el Programa de Diseño Gráfico siendo congruente con su propuesta académica-curricular y atendiendo a las tendencias nacionales e internacionales sugiere a su comunidad académica los siguientes cuatro campos² de investigación: Historia del Diseño, Hipermedia, Diseño para el

Bienestar Humano y Gestión del diseño. Estos surgen de aceptar la complejidad de consolidar un único objeto de estudio en el Diseño y sus diferentes variaciones, pues según Bonsiepe el diseño debe centrarse en investigar sobre lo humano y las comunidades, mientras que para Manzini y Meroni, el objeto de estudio tiene que ver con la búsqueda del bienestar sostenible. Para Cross se debe investigar la habitabilidad humana para diseñar, mientras que para Krippendorff la investigación en diseño debe dedicar sus esfuerzos en la observación del lenguaje de los artefactos.



→ HISTORIA DEL DISEÑO

→ MARCO DE REFERENCIA

- Narrativa(s)
- Relato(s)
- Discurso(s)
- Memoria(s) histórica(s)

La Historia del Diseño como campo de estudio y de investigación tiene sus albores en los años 60, abriéndose paso entre la visión estético-estilística predominante desde la postura canónica de “una” historia del arte construida en Europa central. En consecuencia a ello, los estudios históricos del diseño han reflexionado en líneas generales sobre las imbricaciones con factores económico-políticos, consumos y cultura de masas.

Sin embargo, algunos autores como Victor Margolin abrieron la posibilidad de pensar la historia del diseño de manera más amplia, alentando un enfoque postespecializado sumando perspectivas diversas como: historia del arte, historia de la arquitectura y las artes decorativa, historia de la imprenta, cultura material, cultura popular, historia de la tecnología, bajo el paraguas “Design Studies”. Lo que claramente ha permitido avances en líneas de trabajo sobre la historia mundial y la historia global del diseño.

Por su parte en España las aportaciones más importantes han sido la hibridación de la historia del diseño y las teorías feministas, lo que ha dado como resultado una serie de tensiones sobre los discursos hegemónicos androcéntricos, eurocéntricos y logocéntricos de la historia del diseño. En América Latina, se destacan los aportes de México, Argentina y Brasil, donde se evidencian acalorados debates sobre la cuestión centro-periferia y la recomposición del mapa de la historia del

diseño por los diferentes factores de índole geopolítico y cultural que ha tenido la región.

Finalmente, desde el Programa de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores es nuestro interés contribuir a la investigación en historia del diseño, dudando sobre su monofonía y promoviendo una revisión de sus acepciones, definiciones y nociones, su(s) historia(s), narrativa(s) y forma(s) de contar en el contexto colombiano.

→ ¿CUÁLES SON LAS RUTAS METODOLÓGICAS?

Desde el punto de vista metodológico se apoya en la tradición de las ciencias sociales y humanas, donde predomina el enfoque cualitativo que ha sido fundamental en la confección del conocimiento histórico. No obstante, en los últimos años, dada la renovación investigativa en la historia cultural y el furor de los “estudios visuales” toman protagonismo las imágenes como documento histórico. En algunos casos los análisis discursivos contribuyen a la comprensión historiográfica y las formas de historiar el diseño.

→ ¿QUIÉNES SON LOS AUTORES CLAVES?

- | | |
|-------------------|-------------------------|
| • Philip Meggs | • Oscar Salinas |
| • Enric Satué | • Gui Bonsiepe |
| • Richard Hollis | • Marcos Da Costa Braga |
| • John Heskett | • Verónica DeValle |
| • Victor Margolin | • Aurelio Horta |
| • Raquel Pelta | • Juan Camilo Buitrago |
| • Isabel Campi | • Diego Bermúdez |
| • Anna Calvera | |

→ HIPERMEDIA

→ MARCO DE REFERENCIA

- (I+D+i)
- Tecnologías emergentes
- Entornos interactivos
- Entornos inmersivos
- Innovación abierta

Cuando se habla de lo Hipermedia, se hace referencia a una estructura sin dimensiones físicas que alberga, potencia y estructura las actividades de las personas. Que además integra: texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información emergentes. Que permite interactuar con los usuarios. Y que se configura como una herramienta de comunicación e interacción humana.

Esta línea de investigación se interesa por explorar las posibilidades comunicativas que pueden ofrecer tecnologías emergentes como la realidad aumentada, los entornos virtuales, los entornos interactivos y los entornos inmersivos. Entre las áreas de trabajo de esta línea se pueden mencionar las siguientes:

- Aplicaciones y contenidos para dispositivos móviles
- Contenidos para Televisión 3D y digital.
- Proyecciones interactivas y Mapping
- Aplicaciones y contenidos en realidad Mixta (RV-RA)
- Videojuegos y estrategias comunicativas Hipermediales
- Internet de las cosas y robótica para el entretenimiento
- Animación experimental
- Diseño de espacios inteligentes y adaptativos

En esta línea se busca transmitir el gozo por adquirir nuevos conocimientos, que profesores y estudiantes se conviertan en creadores e inventores, para que puedan experimentar el placer por el descubrimiento.

→ ¿CUÁLES SON LAS RUTAS METODOLÓGICAS?

En esta línea se exploran las posibilidades comunicativas que pueden ofrecer las tecnologías emergentes mediante modelos alternativos de acceso y apropiación de ellas como son la innovación abierta, el software libre, el hardware abierto, los contenidos libres, entre otros.

Esta línea se configura como el espacio que propicia que docentes y estudiantes se den la oportunidad de jugar, experimentar y descubrir con tecnologías (preferiblemente abiertas), promoviendo que se cometan errores, pero especialmente para aprender de ellos. Bajo el lema "aprender haciendo sin miedo a equivocarse", se busca que el conocimiento y los desarrollos que se hagan potencien e impulsen proyectos en los contextos de la comunicación, de la creación y del entretenimiento, configurándose como un espacio en donde se aplica el diseño desde una práctica transdisciplinar y antidisciplinar.

→ ¿QUIÉNES SON LOS AUTORES CLAVES?

- Stewart Brand
- Joichi Ito
- Edgar Morin
- Frank Moss
- Ted Nelson
- Bret Victor

→ DISEÑO PARA EL BIENESTAR HUMANO

→ MARCO DE REFERENCIA

- Investigación centrada en las personas
- Innovación social
- Diseño positivo
- Diseño socialmente responsable
- Diseño de información

Desde sus orígenes, la actividad del diseño gráfico ha sido un eslabón en el proceso industrial al que se le atribuiría la incorporación de la dimensión artística para agregar valor estético a los productos y servicios de consumo. Sin embargo, su creciente presencia en todas las actividades humanas puede tornarse vacía y hasta cómplice de las consecuencias de la saturación y la masividad, cuando se piensa en sí mismo como fin y no en su contexto de uso, es decir, en la interacción comunicativa de la que forma parte.

Por décadas, las reflexiones teóricas se han centrado en la forma y posteriormente en la función, pero todos sus aspectos semánticos, sintácticos, estéticos o técnicos solo adquieren sentido cuando se centran en las personas y en los efectos que en ellas producen, es decir, cuando trascienden en la dimensión personal, social y cultural.

Hablar entonces de diseño para el bienestar humano implica por lo menos dos condiciones fundamentales: lo que significa el bienestar de las personas, es decir, los principios fundamentales para sus experiencias positivas y el diseño —también hecho por personas—, como mediador o como detonador de esas experiencias y como potenciador de actos responsables con las personas y sostenibles con el entorno natural y cultural.

→ ¿CUÁLES SON LAS RUTAS METODOLÓGICAS?

Innovación social, *design thinking*, diseño centrado en el usuario son conceptos que hacen parte del boom de las metodologías centradas en las personas que han experimentado en los últimos años la atención de diversas disciplinas para la solución de problemas complejos que combinan el conocimiento profundo y situado de los intereses, expectativas y comportamientos de las personas con la generación de ideas y la racionalización posterior para que las soluciones se ajusten al contexto, con ideales que van desde la innovación técnica hasta cambios en las prácticas sociales.

Lo que se propone entonces este campo de investigación es apropiar y combinar estas metodologías en torno a retos de interés relacionados con esta perspectiva de acción del diseño, aplicados a los proyectos y productos que emergen de los distintos escenarios investigativos y académicos del Programa.

→ ¿QUIÉNES SON LOS AUTORES CLAVES?

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| • Víctor Papanek | • Fernando Martín Juez |
| • Tomás Maldonado | • John Heskett |
| • Gui Bonsiepe | • Jorge Frascara |
| • André Ricard | • Paul Hekkert |
| • Bruno Munari | • Anna Pohlmeier |
| • John Christopher Jones | • Pieter Desmet |
| • Juan Acha | • Simón Jiménez |
| • Olt Aicher | • IDEO.org |
| • Yves Zimmerman | • Raquel Pelta |
| • Donald Norman | • Ernesto Morales |
| • Richard Buchanan | • Gloria Quiñones & |
| • Víctor Margolin | Ana Cielo Jurado |

→ GESTIÓN DEL DISEÑO

→ MARCO DE REFERENCIA

- Planeación de proyectos
- Visión estratégica
- Innovación
- Administración y marketing

La Gestión del Diseño como campo profesional e investigativo ha tenido un desarrollo gradual, alcanzando su clímax en las últimas dos décadas, con un destacado impulso reflejo de la inserción del diseño en las dinámicas económicas mundiales y los diversos procesos de globalización capitalista.

Se destacan las grandes contribuciones del Design Management Institute, uno de los centros de pensamiento y de promoción de la Gestión del Diseño a nivel internacional y un referente irrefutable en el contexto europeo y americano. Como agendas investigativas sobresalen temas como: diseño en la organización, innovación, creatividad, diseño centrado en el usuario y gestión de marca. Esto no excluye el interés en indagar por las dinámicas de los equipos de trabajo, los proyectos, procesos y procedimientos que están implícitos en la realización de productos, servicios, experiencias, entre otros artefactos que pueden producir los diseñadores.

Nuestro abordaje investigativo en este campo revisa el papel del diseño en la creación de valor dentro de las empresas como elemento diferenciador, coordinador y transformador. Así mismo está interesado en articularse con el sector empresarial (sean estas multinacionales, grandes, medianas o pequeñas organizaciones) desde la asesoría y

consultoría integrando una visión estratégica, táctica y operativa del diseño a través de metodologías proyectuales, donde se destaca el *Design Thinking*.

→ RUTAS METODOLÓGICAS

Dado lo heterogéneo y flexible que puede ser el campo investigativo en la Gestión del Diseño, cabe la posibilidad de apropiar elementos del enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto. Sin embargo se privilegian técnicas investigativas como los estudios de caso, investigaciones de mercado y comportamiento de consumidor, encuestas, grupos focales, entrevistas que contribuyan a la comprensión del sistema organización-proceso-producto con el cual se esté trabajando.

→ AUTORES CLAVES

- Michael Farr
- Bruce Archer
- Peter Gorb
- Alan Topalian
- Sir Misha Black
- Kathryn Best
- Brigitte Borja de Mozota
- Rachel Cooper
- Mike Press
- Sabine Junginger
- Luis Rodríguez Morales.



HISTÓRICO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

Campo	Año	Proyecto de Investigación
Diseño para el bienestar	2017	Un retrato a la identidad campesina a partir de la caracterización de sus prácticas culturales en el desierto de la Tatacoa, Huila (Colombia).
	2017	Diseño de ambientes de realidad virtual para el tratamiento de trastorno de estrés postraumático en víctimas y testigos de violencia
	2016	Diseño gráfico para el bienestar humano. Guía metodológica para el encuentro entre investigación y proyección social
Gestión del diseño	2016	Investigar la investigación de la Facultad de Ciencias de la Comunicación
	2016	La gestión de proyectos de comunicación: aportes desde el pensamiento visual y el pensamiento de diseño
	2012	INFOGRAFÍA. Una propuesta para la gestión y apropiación de contenidos multidisciplinares.
	2017	Las historias de los diseños en Bogotá: una comparación de los discursos fundantes y cambiantes que (re)configuraron los programas académicos de Diseño Gráfico
Historia del diseño	2015	Procesos pedagógicos basados en la investigación en diseño. Estudio comparado entre los programas de diseño gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores y diseño visual de la Universidad de Caldas
	2014	Página Web de historia de la fotografía en Colombia que analice su dimensión técnica y estética como insumo pedagógico en los espacios académicos de fotografía en los programas adscritos a la Facultad de Comunicación
Hipermedia	2017	Controlador de dispositivos IOT
	2017	Experimentación publicitaria mediada por la realidad aumentada para promover la conciencia medio ambiental. Publicidad Aumentada
	2017	Contrapublicidad: Experimentación publicitaria mediada por la tecnología de realidad aumentada en aplicaciones móviles para promover el criterio sobre consumo de productos alimenticios

Grupo de Investigación	Línea de Investigación institucional	Investigadores
Comunicación, Cultura y Tecnología	Pedagogía, medios y mediaciones	Luciano Anibal López Torres y Kevin Oswaldo Molano Alarcón
Psicología Integral y Desarrollo Humano	Desarrollo Humano Integrador en el contexto social colombiano	Joan Sebastián Soto Triana (Psicología) y Camilo Fabián Rojas
Comunicación, Cultura y Tecnología	Pedagogía, medios y mediaciones	Nidia Raquel Gualdrón
		Armando Chicangana
	Sistemas complejos y aplicaciones tecnológicas de impacto social	Alexis Castellanos Escobar y Fredys Alberto Simanca Herrera
		Oscar Rojas, Paola Vargas, Boris Greiff
Nipón Estudio Anime	Sistemas complejos y aplicaciones tecnológicas de impacto social	Alexis Castellanos Escobar
		Ramón Medardo Rodríguez Mendoza
		Luciano Anibal López
Nipón Estudio Anime	Sistemas complejos y aplicaciones tecnológicas de impacto social	José David Cuartas Correa y Óscar Rojas Ramírez
		Víctor Hugo Puentes y Ricardo Andrés Bohórquez
		Ricardo Andrés Bohórquez y Víctor Hugo Puentes

3) FORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN

¿EN QUÉ ESPACIOS APRENDEMOS?

A partir de lineamientos institucionales, el programa de Diseño Gráfico promueve, como competencia académica, la capacidad de indagación y búsqueda, al igual que la formación del espíritu investigativo, creativo e innovador. De la misma manera, comprende la investigación como una “actividad académica plural en cuanto a enfoques y metodologías, ajustada a una visión de pertinencia respecto del avance del conocimiento y de las características de los problemas del medio que busca abordar (Fundación Universitaria Los Libertadores, 2009). Así mismo, es transversal en tanto permea y articula todas las actividades, proyectos y dinámicas de la Facultad y de sus programas, e interdisciplinaria por cuanto promueve el diálogo, participación e interacción entre diferentes saberes y disciplinas.

Esta dimensión formativa se evidencia en los cambios surgidos a partir de la reforma curricular que dio lugar al nuevo Plan de Estudios del año 2013. El concepto de investigación formativa, cubre todos los espacios académicos que, bajo el precepto de transversalidad, asume interdisciplinariamente preguntas investigativas y propicia las condiciones para desarrollar principios básicos de investigación y de esta manera, entender los enfoques y perspectivas con las cuales se analizan los problemas en el campo del Diseño Gráfico, la comunicación visual y las áreas relacionadas con el pensamiento de Diseño.

Los escenarios en los que se desarrollan los procesos de investigación en el Programa de Diseño Gráfico son los siguientes:

→ PROYECTOS DE AULA

El programa de Diseño Gráfico, viene impulsando desde el año 2015 los proyectos de aula, que se conciben como una estrategia metodológica orientada a integrar los propósitos de formación con los intereses de los estudiantes y el entorno, a la vez que se potencian las competencias investigativas y el aprendizaje en torno a ejes problémicos. Estos proyectos parten de retos, situaciones, dinámicas y condiciones de la realidad y del contexto, con lo que se busca la formulación, análisis y diseño de soluciones desde el campo disciplinar, potenciando además capacidades de trabajo en equipo, estableciendo sinergias y fortaleciendo el pensamiento creativo.

En este abordaje, la aproximación que desde los primeros semestres se hace a metodologías como el *Design thinking* y el pensamiento visual, permite que los estudiantes descubran el valor de la investigación como sustento a todos los procesos de diseño y a su vez como potenciadora de alternativas de solución rigurosas e innovadoras.

El Cuaderno Curricular N° 3: Proyectos de aula, describe detalladamente la manera como se asume esta estrategia metodológica en el Programa de Diseño Gráfico en Los Libertadores.

→ SEMILLEROS DE INVESTIGACIÓN

Con el propósito de generar una cultura de la investigación, entendida como el interés para que la comunidad universitaria comparta el conjunto de significados, normas, procedimientos y valores de la actividad científica, la Fundación Universitaria Los Libertadores ofrece a los estudiantes el Programa Institucional de Semilleros de Investigación como un espacio de opción libre, orientado a fortalecer el espíritu crítico, los hábitos de indagación y el pensamiento sistemático.

Referencia

- Castellanos A. (2015). Proyectos de aula: una estrategia de enseñanza aprendiza. *Bio-gráfico*. Fundación Universitaria Los Libertadores.

Ver:

- <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/investigacion-principal/semilleros-de-investigacion>

Este programa se implementa a través del acompañamiento a los semilleros de investigación por parte de docentes investigadores de la Facultad y los Programas académicos, como también a través de la realización de un Curso de Formación en Investigación para Semilleros y la participación en eventos académicos en el interior de la Institución, en semilleros interinstitucionales y en la Red Colombiana de Semilleros de Investigación (RedColSi).

En la Facultad de Ciencias de la Comunicación, en el año 2016, existen los siguientes semilleros:

DISEÑO GRÁFICO

Pequeños Demiurgos	Teoría e historia del diseño.
Gráfica para el bienestar humano	Diseño socialmente responsable, investigación centrada en las personas, <i>design thinking</i> , diseño positivo.
Animación y Productos Interactivos	Preproducción y diseño conceptual de productos animados e interactivos
Vestigium	Investigación aplicada en diseño, métodos de investigación en diseño.

COMUNICACIÓN SOCIAL - PERIODISMO

Medios alternativos y Opinión Pública	Medios alternativos y comunitarios, comunicación alternativa, comunicación para el desarrollo, comunicación participativa, periodismo y opinión pública.
Hermeneutas Libertadores	Comunicación urbana y comunicación e inclusión.
Escritura Creativa	Escritura de novelas cortas y cuentos, relatos de ficción, análisis de algunas obras de escritores universales.
Unidad Investigativa	Investigación periodística, nuevos soportes de información y comunicación.

PUBLICIDAD Y MERCADEO

Medios y publicidad	Medios de comunicación, publicidad radial y televisiva.
Comunicación Digital	publicidad, mercadeo, creatividad, audiencias, medios y mediaciones de la comunicación digital.
Los Trece Apóstoles	Publicidad, construcción de marca, nuevas mediaciones y tecnologías aplicadas que intervienen en la comunicación publicitaria

Actualmente los semilleros del programa responden a los cuatro campos de investigación definidos para la organización y orientación de sus procesos investigativos y de formación, articulados con los componentes del plan de estudios y con los proyectos de investigación que se han venido consolidando en los últimos años.

Los estudiantes pueden vincularse a los campos y semilleros de los demás Programas de la Facultad y de la Institución, tejiendo espacios de convergencia interdisciplinar que nutren su formación académica.

→ TALLERES RAD: SECTOR PRODUCTIVO E INNOVACIÓN SOCIAL

El balance de la participación en estos proyectos es positivo, en tanto que ha fortalecido la responsabilidad profesional de la comunidad académica -estudiantes y profesores-, su manera de asumir los retos del diseño trascienden el discurso estético y se han interesado en incrementar su compromiso con el entorno social, cultural, económico y político. Contar con la tutoría permanente de los profesores mientras se tejen relaciones con el sector público y el sector productivo, ha generado en los estudiantes una experiencia enriquecedora con la que han aportado soluciones y a su vez, se ha incrementado la visibilidad del Programa.

→ OPCIONES DE GRADO

La formación para la investigación también se materializa en las opciones de grado de los estudiantes como Proyecto de Grado, Pasantía de investigación y Pasantía organizacional; en las cuales se hace tutoría y acompañamiento a procesos de investigación aplicada y articulada con las dinámicas del ámbito empresarial, siendo esta una estrategia significativa que permite el tránsito de los estudiantes al mercado laboral y la comprensión de los procesos de investigación en diseño en el campo profesional.

Aunque todas las opciones de grado demandan procesos de investigación que sustenten sus formulaciones y desarrollos, se presentan a continuación aquellas que la abordan con mayor profundidad:

→ PROYECTO DE GRADO

La disposición institucional reglamentada en la Resolución 027 de 2010, describe esta opción así:

El Proyecto de Grado tiene como propósito dar cuenta del conocimiento y dominio de metodologías de investigación, de las capacidades descriptivas, argumentativas y propositivas del estudiante y del dominio de contenidos disciplinares. Es un ejercicio académico que comprende la formulación de un problema concreto y la definición de objetivos en un campo disciplinar, la revisión bibliográfica, la justificación, el marco de referencia, el marco teórico, la metodología, la indagación documental y/o de campo o experimental y la obtención y análisis de resultados que permitan la solución del problema planteado. Debe inscribirse en las temáticas y campos problemáticos de las líneas de investigación institucionales o de la Facultad.

El Programa de Diseño Gráfico ve como semillas para los Proyectos de Grado las prácticas investigativas que se adelantan tanto en los proyectos de aula como en los semilleros de investigación llevados al registro y documentación rigurosos de estos procesos, considerando que han sido gestados en el análisis de entornos en los que se ha aprendido a identificar problemáticas, configurar preguntas y transitar por recorridos metodológicos que llevan a la propuesta de alternativas de solución en las diversas posibilidades del diseño y la comunicación visual.

→ PASANTÍA INVESTIGATIVA

La Institución la define como *el conjunto de actividades que realiza un estudiante en un grupo de investigación donde adquiere habilidades de esta práctica y obtiene un resultado expresado bajo la forma de un producto de investigación, correspondiente a la disciplina en la que el estudiante se está formando.*

Las opciones de grado en la Fundación Universitaria Los Libertadores están reglamentadas en la Resolución de Rectoría N° 027 de 2010, disponible para consulta en http://www.ulibertadores.edu.co/images/01-institucion/institucionales/resolucion_rectoria_opciones_grado.pdf.

Las experiencias de los estudiantes de Diseño Gráfico que han optado por Pasantía investigativa, han enriquecido el camino hacia su formación posgradual de especialización y maestría, participando en proyectos tanto de la Facultad como de otras instancias de la Universidad.

→ PASANTÍA ORGANIZACIONAL

Para la Institución, *es el conjunto de actividades que desarrolla el estudiante, correspondientes a su disciplina durante un período de 400 horas, tendientes a resolver un problema específico o a mejorar un proceso de una organización o empresa formalmente constituida.*

Es este un escenario de alto interés para los estudiantes de Diseño Gráfico, en el que la investigación es el detonante de los proyectos que se desarrollan al interior de las organizaciones.

→ JÓVENES INVESTIGADORES

El programa institucional de Jóvenes Investigadores permite a jóvenes en proceso de grado o egresados con no mayor de tres años de graduación, apoyar los Grupos de Investigación de la Institución, mediante su participación en proyectos de Investigación desarrollados en la convocatoria interna Permanente de Proyectos de Investigación, Desarrollo e Innovación (I+D+i). La Institución establece a través de convocatoria abierta los requisitos y condiciones del programa, propiciando el fortalecimiento de la investigación de las unidades académicas y la relación Institución – Egresados.

La formación inicial se hace a partir de la participación en semilleros de investigación y en la modalidad de grado de Pasantía de investigación. Esta trayectoria investigativa contribuye a la consolidación de una comunidad científica en la Institución, y a buscar soluciones a las diferentes necesidades de los sectores (Universidad-Empresa-Estado).

Ver:

- <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/investigacion-principal/jovenes-investigadores>
- <http://www.ulibertadores.edu.co/index.php/investigacion-principal/convocatorias-investigacion?id=981>

4) ENCUNTROS DE INVESTIGACIÓN:

COMPARTIR EXPERIENCIAS Y RESULTADOS

Tan importante como alimentar permanentemente el ejercicio del diseño con la investigación e impulsarla desde y hacia los diferentes entornos, es visibilizarla para compartir experiencias y socializar sus procesos y resultados.

Los principales escenarios de socialización de los ejercicios de investigación en el Programa son los siguientes:



PONENCIAS Y PUBLICACIONES
EN ENCUNTROS DE INVESTIGACIÓN
NACIONALES E INTERNACIONALES

Los profesores investigadores del programa, en su constante interés por estar presente en diversos escenarios ha realizado ejercicios de movilidad a diversas instituciones extranjeras y en eventos en Colombia de carácter Internacional, por medio de ponencias, producto de su ejercicio académico e investigativo. En estos se comparten experiencias y se genera un enriquecimiento en los campos de investigación del programa, que se articulan directamente con los componentes del plan de estudios, permitiendo que el nuevo conocimiento genere dinámicas de calidad en la propuesta curricular del programa.

Algunos encuentros en los que ha participado el Programa son: V Congreso de enseñanza en diseño (Ar), Encuentro latinoamericano de diseño (Ar), Open Hybrid Conference en el MIT (EE:UU:), VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño Universidad de Palermo (Ar), 1er Encuentro Internacional Praxis del Diseño. Universidad Autónoma de Colombia (Co), 3er Encuentro internacional Historia del Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano (Co), Coloquio Internacional de Investigación en Desarrollo Regional CONIIDER, 2016 (Mx), Congreso Internacional de Tipografía Tipografía 2015 (Mx)

Colombia 4.0 (Co), Encuentro REC Red de Estudios en Comunicación (Co), Congreso Internacional de Diseño Forma 2017 (Cu), entre otros.

Así mismo, producción académica como libros publicados por la Editorial Fundación Universitaria Los Libertadores y catalogados por la Biblioteca Hernando Santos Castillo, así como artículos y revistas especializadas de carácter científico tales como Kepes, Iconofacto -entre otras- son material de consulta para las diferentes actividades académicas y pueden ser consultados en línea mediante las bases de datos a las que tiene acceso la universidad.



ENCUNTROS DE SEMILLEROS

Los encuentros de Semilleros de Investigación son escenarios para el intercambio de experiencias de la investigación formativa entre los diferentes Departamentos y Facultades de la Universidad, a su vez preparatorios para la participación en los encuentros regionales que promueve la Red Colombiana de Semilleros de Investigación (Redcolsi), y los que organizan otras Facultades de Diseño, Publicidad, Comunicación y afines tanto en Bogotá como en otras ciudades del país.



ENTREGAS ABIERTAS

La práctica de socializar se gesta desde los mismos proyectos de aula, en los que la dinámica de entregas abiertas y colegiadas refuerza el enfoque formativo de la investigación aplicada. En espacios académicos como Trabajo de Grado, el desarrollo y publicación de *Póster de investigación* ha reactivado el interés por el desarrollo de Proyectos como opción de grado, pues divulgan los tópicos, metodologías y tendencias que interesan a la comunidad académica y que mantienen abierto el debate sobre los mismos.

5) HI-TEC: UN LABORATORIO DE DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN

JOSÉ DAVID CUARTAS CORREA

El Laboratorio Hipermedia de Tecnologías para la Comunicación es un espacio en el que se exploran tecnologías como la realidad aumentada, los entornos virtuales, los entornos interactivos y los entornos inmersivos, el cual fue creado en la en la Facultad de Ciencias de la Comunicación, en el año 2013. Y desde su creación, ha buscado articular sus dinámicas con los estudiantes de diferentes espacios académicos y en torno a los ejes de la línea de investigación institucional: Sistemas complejos y aplicaciones tecnológicas de impacto social.

Es un lugar para aprender haciendo sin miedo a equivocarse, un lugar que busca promover “una cultura en la que el miedo a perderse una oportunidad es mucho mayor que el miedo al fracaso.” (Oppenheimer, 2014, p. 172) Un espacio creativo en donde los límites de la imaginación son los únicos límites reales. En el que se busca ofrecer un entorno propicio para generar en sus integrantes una intoxicación mental caracterizada por la búsqueda de nuevas ideas. Wiesner (1966, citado en Brand, 1988, p. 135). Un lugar para desarrollar la “capacidad de resolver problemas, trabajar en equipo, perseverar en sus proyectos, tomar riesgos, aprender de sus fracasos, y no dejarse amilanar por estos últimos.” Wagner (2014, citado en Oppenheimer, 2014, p. 175).

Se puede condensar parte del espíritu del Laboratorio Hipermedia de Tecnologías para la Comunicación, diciendo que se configura como un Hackerspace, como un lugar para jugar, experimentar y aprender con tecnologías (preferiblemente abiertas). Es un lugar para cometer errores, pero especialmente para aprender de los errores. Lo que buscamos es que el conocimiento y los desarrollos que se hagan, permitan potenciar e impulsar procesos en los contextos de la comunicación, de la creación y del entretenimiento.

En otras palabras se puede afirmar que hay tres posturas que Hitec estimula en sus integrantes:

- Promueve la idea de no tener miedo a equivocarse.
- Fomenta la desobediencia tecnológica y la desmitificación de las tecnologías.
- Invita al uso y creación de tecnologías libres.

Adicionalmente, al interior del laboratorio se promueven una serie de principios y máximas con las que se busca estimular, fomentar y potenciar en sus integrantes una actitud propositiva y proactiva. Entre algunas de estos principios y máximas se pueden mencionar los siguientes:

→ STOP THINKING, START DOING.
Imagine Creativity Center

→ IF YOU CAN DREAM IT, YOU CAN DO IT.
Walt Disney

→ JUST BUILD IT, DON'T JUST THINK IT.
Pattie Maes, MIT Medialab

→ DEMO OR DIE. EVERY DAY
IS A DEMO DAY.
Lema en el Medialab del MIT

→ CREATE IT, RATHER THAN JUST BLINDLY
CONSUME IT.
Leah Buechley

→ BRICK WALLS ARE THERE FOR A REASON:
THEY LET US PROVE HOW BADLY WE WANT
THINGS.
Randy Paush, 2007

→ YOU DON'T NEED ANYBODY'S PERMISSION
TO CREATE SOMETHING GREAT.
Massimo Banzi, 2012

→ IF NOT NOW, THEN WHEN? IF NOT ME, THEN WHO?
Mick Ebeling, 2011

→ THERE IS NO SUCH THING AS BAD IDEAS. JUST
POORLY EXECUTED AWESOME IDEAS.
Damon Salvatore

→ THE BEST WAY TO HAVE A GOOD IDEA IS TO HAVE
A LOTS OF IDEAS.
Linus Pauling, 2012

→ EVEN A BAD IDEA EXECUTED IS BETTER THAN A
GOOD IDEA UNDONE.
Paul Arden

→ START SMALL, MOVE QUICKLY, INVEST LESS, BE
VISIBLE TO OTHERS, AND BUILD MOMENTUM.
Doorley & Witthoft, d.school, 2012

→ LO QUE UNO SABE ES CADA VEZ MENOS
IMPORTANTE, Y LO QUE UNO PUEDE HACER CON LO
QUE SABE ES CADA VEZ MÁS IMPORTANTE.
Tony Wagner

El ambiente que se busca ofrecer desde el laboratorio es uno que permita entusiasmar a los estudiantes para que se conviertan en creadores e inventores, que les permita experimentar el placer por el descubrimiento. Y desde donde se pueda transmitir el gozo por adquirir nuevos conocimientos.

Referencias

- Oppenheimer, A. (2014). *¡Crear o morir!: la esperanza de Latinoamérica y las cinco claves de la innovación*. Nueva York: Vintage Español.
- Brand, S. (1988). *The Media Lab: inventing the future at MIT*. New York, N.Y., U.S.A: Penguin Books.

→ NOTAS



Nuevo Medio
 Nueva Versión (libro) 150. Edición de
 Fillo Nuevo dinámico. → Objeto de culto %
 → Habilidades de lectura
 → Externos
 Fichas y Stories

35-50 años
 15 años
 Lengua pertinente

niveles
 - niveles
 causar
 contenidos
 Platoon

No lo conocen → literariamente
 Si conocen → sine
 Iniciación

Lit. Personalidad los
 fantásticos
 legendarios → comunidad.
 cómo hacer para

mitología.



• BIO-GRÁFICO •
 COLECCIÓN
 CUADERNOS
 CURRICULARES
 PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO