



XIV SIMPOSIO
INTERNACIONAL
DE DISEÑO,
COMUNICACIÓN
Y CULTURA

**NUEVAS CIUDADANIAS
Y CONSTRUCCIÓN DE
LO COLECTIVO**

MEMORIAS



XIV SIMPOSIO INTERNACIONAL DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA

“Nuevas ciudadanía y construcción de lo colectivo”

21 Y 22 DE ABRIL DE 2023 - ISSN 2422-1708 / CALI - COLOMBIA

Sandra Patricia Valencia
Rectora
rectoria@fadp.edu.co

Victoria Eugenia Rivas Ramírez
Jefe de la Unidad de Investigación
Investigacion@fadp.edu.co

Adriana Villafañe
Zandra Benavides Orozco
Yair Vega López
Raúl Quinayás
Raquel Moy Arcila
María Fernanda Ramírez
Victoria Eugenia Rivas Ramírez
Carlos Andrés Arana Castañeda
Fabio Ernesto Charry Benitez
Jesús David Pino Montoya
Diana Marcela Rojas Marín
Comité Organizador y de logística
simposio@fadp.edu.co

Orfa Garzón Rayo
Vicerrectora Académica
vacademico@fadp.edu.co

Carlos Andrés Arana Castañeda
Apropiación social del conocimiento
produccion.investigativa1@fadp.edu.co

Agustín Díaz H.
Vicerrector Administrativo
vadministrativo@fadp.edu.co

Jesús David Pino Montoya
Diagramación
diseño.investigacion@fadp.edu.co

*Textos: Basados en los artículos y resúmenes que cada autor presentó para la participación del evento.

Grupo de investigación EIDON

Carreras Técnicas Profesionales en Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Diseño Arquitectónico y Decoración, Producción en Diseño de Interiores, Producción de Diseño Industrial, Producción de diseño Multimedial, Diseño de producción en Publicidad y Diseño en Producción de Audio y Video.

© Derechos reservados de autor. El material publicado puede ser reproducido o traducido sin autorización, siempre y cuando se cite el título, el autor y la fuente.

CONTENIDO

1 PRESENTACIÓN	7
2 CONFERENCIAS Y CONVERSATORIOS	10
Adriana Bolaños Mora / Diseño inclusivo centrado en el usuario: la inclusión de personas ciegas en museos.	10
Helia Milena Florez Londoño / Pequeños artistas evocando historias y construyendo memoria para la paz.	14
Sofía Elvira Victoria Gómez / Indumentaria mexicana simulada en 3D.	20
Fernando Saldaña Córdoba / La comunidad YAQUI: la incorporación y respeto al colectivo de una nación independiente (creando condiciones para la inclusión de toda una colectividad).	24
Annika Maya Rivero / Diseñar para el envejecimiento y la vejez.	26
Diana Paola Angarita Niño / Explorando el diseño universal: compartiendo experiencias para crear nuevas ciudadanía inclusivas y accesibles.	27
Jaime Enrique Cortés / Diseñar en la diferencia mediante la accesibilidad como principio de la pluralidad.	28
Annika Maya Rivero / El diseño Industrial; desde el diseño universal y el diseño inclusivo.	30



CONTENIDO

3 PONENCIAS

P

- Gisela Cordoba Urrutia; Zoraya Isabel Galeano; Robinson Dorado; Diego Alejandro F.C / WAYK'UNA WASI** (Diseño de cocina industrial para la implementación del turismo gastronómico en Yanaconas, una apuesta al desarrollo de técnicas tradicionales.) 32
- Lenny Garcidueñas Huerta; Roberto González Rodríguez** / Caminos de Michoacán y Pueblos... 33
Diseño participativo y creación de ambientes digitales para las autonomías.
- Angela María Ayala Gutiérrez** / Vivir el cáncer. Apoyo emocional en cuidados paliativos a mujeres con cáncer desde el diseño digital y multimedia. 34
- Cristian Fernando Zambrano Pantoja** / El DISEÑO en el currículo de la educación artística en básica secundaria y media. 35
- Nancy Yeraldi González Hernández, Ricardo Victoria Uribe** / Diseño de ambientes virtuales para la transferencia de conocimientos sustentables. 36
- María Fernanda Urbano López; Allison Flores Calambas y Julieth Mejía** / Creando recursos para todos. 40
- Andrés Felipe Parra Vela; Sandra Uribe Pérez; Clarena Muñoz Dagua** / Fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes universitarios Uicolmayor desde la accesibilidad web hipermedial. 41
- Sebastian Valencia Zamora** / El Rol de los Centennials en las Narrativas Transmedia creadas con Teléfonos Inteligentes. 42
- Sanabria Osorio Edna Lucia; Becerra Rodríguez Fabián Isidro** / Retos para una inclusión laboral y educativa con poblaciones diversas, un ejercicio de creación en colectividad. 46
- Gloria Elena Gómez Escobar** / Diseñando productos socialmente inclusivos. ¿Cómo diseñar desde posturas que sean socialmente inclusivas y accesibles? 47
- Catalina Sarmiento y Yesica Ramírez** / "¡Exploto de Positividad!": La animación, medio para visibilizar cómo el exceso de positividad puede ocasionar enfermedades neuronales. 48



P

- Juan Manuel Henao Bermúdez y María Alejandra Henao Argel** / La parla orgánica: escenario de encuentro de saberes académicos y no académicos. 50
- Natalia Alonzo Romero Lanning** / Una experiencia de innovación social con enfoque comunitario en la Ciudad de México. 51
- Rafael Ángel-Bravo** / Las hojas de las plantas en el contexto alimentario, trascendiendo la forma y la funcionalidad. 52
- Diego Germán Gómez; Fabian Sánchez; Nelson Mera; Santiago Castiblanco** / Herramientas didácticas para musicar con los bambucos. 54
- Fausto Alonso Zuleta Montoya; Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid** / El diseño como factor de exclusión social. 55
- Mariana Guerrero del Cueto** / Diseño de protesta en la Ciudad de México. Elementos gráficos y persuasivo. 57
- Lina Valentina Vargas; Daniel Antonio León Blanco** / Brote del festival de la cosecha: Insumos de diseño para una estrategia de comunicación visual. 58
- Lizeth Paola Rodríguez Córdoba y María Paula Gualy** / Archivo Digital: Confeccionando Memoria. 60
- Lina María Vanegas Ochoa** / Propuesta de vestuario inclusivo enfocado al adulto mayor desde la mirada del Metaverso. 61
- Melany Centeno Korschunov (Melany Kors)** / Oportunidades de desarrollo de la economía creativa en Venezuela: Caso ExtreModamente. 64
- Raúl Quinayás** / La Narrativa Textil en la construcción de memoria y sensibilización contra la discriminación y estigmatización de la población LGBTIQ+ en Cali. 65
- Lina Olmos Velásquez** / (CARRERA CREATIVA, estrategia de enseñanza por proyecto para la formación del diseñador de vestuario teatral. 67
- Libia María Perafán Campo; Genith Patricia Salazar González** / La aldaba, pieza patrimonial en vía de extinción. 68
- Dafna Dussan; Valeria González** / Propuesta paisajística y estructural del parque Pampalinda dirigida al adulto mayor. 68
- Ana Cristina Valencia; Ariel Humberto Acevedo Acosta; Daniel Tobón Castro; Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid** / "LUPA (lúdica para el patrimonio). Estrategia lúdica digital de m-learning como apoyo a la educación patrimonial." 70



1 PRESENTACIÓN

ELXIV Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura estuvo organizado por la Unidad de Investigación de la Fundación Academia de Dibujo Profesional (FADP), realizado durante los días 21 y 22 de abril de 2023 en la ciudad de Cali bajo la temática “Nuevas ciudadanías y construcción de lo colectivo.”, fue un espacio para la socialización, reconocimiento, discusión y fortalecimiento de experiencias de enseñanza-aprendizaje, investigación y producción por medio de las cuales docentes, estudiantes, integrantes de semilleros de investigación, profesionales y demás actores, se acercaron a procesos sociales, productivos y culturales donde las diferentes formas de expresión y producción del diseño y la comunicación se erigen como protagonistas.

En esta ocasión, se prestó especial atención al papel que el diseño y la comunicación toman en la construcción de lo colectivo en perspectiva de las nuevas ciudadanías, entendidas como expresión subjetiva o colectiva de ciudadanos que participan y se relacionan en escenarios sociales, políticos, económicos, educativos, creativos, productivos, entre otros, sin límites por condiciones de género, sexo, edad, productividad, motricidad o demás características socio-demográficas y biográficas. Por lo tanto, el “XIV Simposio, Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura”, fue un escenario que dio lugar a la forma como el diseño y la comunicación fortalecen los vínculos y diálogos entre las nuevas ciudadanías, las instituciones y las ciudades en su configuración simbólica y física, en aras de fortalecer colectividades a partir de procesos de innovación, creación y movilización.

Para este año, El “XIV Simposio Internacional de Diseño, Comunicación y Cultura. Nuevas ciudadanías y construcción de lo colectivo”, ofreció a la comunidad en **modalidad presencial**, actividades tales como: conferencias, salas alternas de ponencias, talleres, muestras visuales e interactivas.

CONTENIDO

	P		P
Ivón Alejandra Escárcega Santos / Diseño de espacios educativos con tecnología adaptada.	71	Victoria Eugenia Peters Rada; Marcela Fernanda Téllez Pedraza. / Palabras, imágenes y sonidos que convergen entorno a las narraciones de jóvenes autores e ilustradores del Proyecto Cuento ilustrado.	86
Pablo Cesar Muñoz Hoyos; Deisy María Pérez Jiménez / Levantamiento y modelado de portones, portales y aldabas.	72	Gary Fernando Polanco Angel; Ivana Andrea Gross / 6 Días, 6 Noches.	88
María del Rosario Álvarez De Moya / La fotografía como artefacto archivístico de la identidad colectiva, validadora de la memoria visual.	73	Ingry Carolina Rodríguez Rubiano; Oscar Andrés Rincón Villamil / Deconstrucción culinaria: Memorias del Mute.	89
Johanna Andrea Cuestas / Símbolos de la Orinoquía, construcción de representación visual con la participación de estudiantes de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño – sede Villavicencio en el año 2022.	74	Daniel Tobón Castro; Laura Sofía Montoya Gomez; Ana Cristina Herrera Valencia; Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid; Ariel Humberto Acevedo. / LUPA – expediciones de la memoria.	90
Heyder Sebastián Porras Angarita / “Propuesta diseño unidad de almacenamiento para la colección etnográfica de arcos, flechas y macanas del área de museología del icanh, en busca del mejoramiento en los procesos de almacenamiento y exposición de las piezas en museos.”	76	Luisa Fernanda Villada Mascarín / Las mujeres y la salsa – Deconstrucción de LA Cali.	92
Paula Yisel Valencia Mona; Liced Fernanda Hoyos Chaparral; Liced Tatiana Mamian Salazar / Plantillas CAD con estándares gráficos para las disciplinas asociadas a la construcción	78	4 TALLERES	
3 MUESTRA VISUAL		Adriana Bolaños Mora / La audiodescripción una herramienta que nos une.	94
Catalina Alzate / Los chirrincheros.	80	Ana Cristina Herrera Valencia; Daniel Tobón Castro; Ariel Humberto Acevedo; Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid / Rutas Ocultas. Configuración de Itinerarios culturales.	96
Vivian García Sánchez; Manuel Menujin Tapias Rubiano; Carlos Rada Solano; Astrid Isidora Barrios Barraza / Escrito Háptico.	82	Fernando Saldaña Córdoba / “La colectividad, diseños y diversidad”	98
Juan Camilo Montes Muñoz / Ojos que Pintan.	84	Semillero de Investigación en Artes plásticas Malas Yervas IPC / Habitar el alfabeto.	100
		Ana Josefa Martínez / Taller de Meditación creativa	103

El simposio contó con tres (3) mesas temáticas en las cuales se pudieron compartir las distintas experiencias y proyectos con invitados tanto del territorio nacional como internacional:

1 Colectividad, pluralidad y diversidad:

Cada grupo social, pueblo y/o región presenta sus características propias, tradiciones y costumbres; todo esto constituye los rasgos de una amplia diversidad cultural y social, manifestada en la música, baile, gastronomía, forma de habitar, vestir, entre otros. Así, se pretendió identificar los proyectos que valoraran por medio de la creatividad e innovación las diferencias de ideas y posturas que identifican grupos sociales y su identidad cultural, al igual que la forma como el diseño y la comunicación favorecen su incorporación a lo colectivo.

Dentro de esta mesa temática reconocemos la intervención del arquitecto y docente de la Universidad de Sonora en Hermosillo, **Fernando Saldaña**, quien compartió el valor de la comunidad Yaqui para la cultura mexicana. A su vez, también de México, la profesora **Sofía Elvira Victoria Gomez**, presentó su investigación sobre las técnicas ancestrales que representan el patrimonio cultural de diversos pueblos mexicanos desde la indumentaria.

2 Diseño universal y centrado en el usuario:

Se compartieron las experiencias que se centraron en los usuarios y sus necesidades a lo largo del proceso de diseño para la generación de productos y/o servicios innovadores. Se reconocieron aquellos proyectos, procesos y/o productos que han sido pensados para que todos y todas (sin acepciones de condición, edad, capacidad, etc.) lo puedan usar atendiendo a principios de accesibilidad.

Para esta mesa temática se desarrolló el Foro: **EXPLORANDO EL DISEÑO UNIVERSAL: COMPARTIENDO EXPERIENCIAS PARA CREAR NUEVAS CIUDADANIAS INCLUSIVAS Y ACCESIBLES**, con un panel de invitados muy especial proveniente de Cali, Bogotá, Santa Marta y México. **Diana Paola Angarita Niño**, Magister en Diseño de Experiencia de Usuario de la Universidad de la Rioja UNIR, maestra en artes plásticas de la Universidad Nacional de Colombia, Docente Investigadora de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior-CUN, Santa Marta, Colombia. **Jaime Enrique Cortes Fandiño**, docente investigador del programa del

programa de Comunicación Visual de la Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO. **Patricia Paz**, arquitecta egresada de la Universidad del Valle. Especialista en Accesibilidad y Diseño para todos de la Universidad de Catalunya-Barcelona; le acompañó el ingeniero **Santiago Ponce**, representantes de MAPPAZ DISEÑO PARA TODOS SAS, una empresa comprometida con promover la inclusión social de las Personas con Discapacidad a través diagnósticos, talleres y conferencias que busquen eliminar total y gradualmente las diferentes barreras de accesibilidad. La diseñadora **Annika Maya Rivero**, posdoctorante UNAM adscrita al Posgrado en Diseño Industrial de Facultad de Arquitectura en la Universidad Nacional Autónoma de México participó tanto del conversatorio y nos brindó su visión del gerontodiseño-diseño para el envejecimiento y la vejez. La diseñadora gráfica, **Adriana Bolaños-Mora**, compartió los resultados y reflexiones de su investigación relacionada con la audiodescripción como una herramienta de inclusión para personas ciegas en museos.

3 Comunicación inclusiva:

La inclusión propende a que todos los individuos cuenten con las mismas oportunidades y posibilidades para habitar las ciudades y desarrollarse desde el ámbito formativo, cultural, laboral y/o político. En este sentido, se realizó un dialogo entre aquellos proyectos que, desde la comunicación confrontaran, visibilizaran y/o redujeran la brecha de la desigualdad y la exclusión social.

Dentro del marco de esta mesa se contó con el conversatorio **ARTE, DISEÑO E INCLUSIÓN**, liderado por la docente Adriana Villafaña y dos invitadas muy especiales: **Catalina Devia**, médica especialista en Sexología Clínica y Docencia en Salud; y **Laura Valencia Bonilla**, gestora cultural, productora creativa, pedagoga y profesional en Estudios políticos y resolución de conflictos de la Universidad del Valle. La maestra en artes visuales, **Helia Milena Florez Londoño**, presentó a la comunidad académica su proyecto de investigación, el cual vinculo a niños víctimas del conflicto armado para desarrollar una experiencia de co creación a través del arte para evocar memoria.

La agenda académica de este año fue excepcional con un cuerpo de invitados nacionales e internacionales que brindaron a la comunidad académica una nueva visión de inclusión y accesibilidad desde el diseño y la comunicación. Esperamos disfruten los resultados que presentamos a continuación con los resultados de las diferentes intervenciones.



XIV SIMPOSIO INTERNACIONAL DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA

CONFERENCIAS

Y CONVERSATORIOS

NUEVAS CIUDADANIAS

Y CONSTRUCCIÓN DE LO COLECTIVO

21 Y 22 DE ABRIL

País
Colombia



Adriana Bolaños Mora

CONFERENCIA

DISEÑO INCLUSIVO CENTRADO EN EL USUARIO:
LA INCLUSIÓN DE PERSONAS CIEGAS EN MUSEOS

Diseñadora Gráfica de la Universidad del Cauca, Magíster y Doctora en Diseño de la Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil. Docente e investigadora en inclusión, museos y patrimonio con más de 15 años de experiencia.

Diseño inclusivo centrado en el usuario: la inclusión de personas ciegas en museos

Adriana Bolaños-Mora

Resumen

Esta investigación de Diseño Inclusivo busca contribuir a través del desarrollo de productos o servicios que puedan ser utilizados adecuadamente por individuos de todas las capacidades, a la no discriminación e inclusión social de todas las personas. La motivación principal es la de investigar cómo desde el Diseño se pueden satisfacer las necesidades de personas con diversidad funcional para poder proyectar el museo como espacio inclusivo.

Experiencias inclusivas estudiadas (realizadas en cuatro museos y exhibiciones latinoamericanas), fueron el marco de referencia de las posibilidades de generar inclusión a través de estímulos sensoriales de las personas ciegas en el ambiente del museo. Permite analizar a partir de una metodología fenomenológica, cómo estímulos sensoriales pueden complementar la experiencia del ciego en su visita a un museo, de los cuales se hace énfasis en los táctiles y los auditivos. Se crea un prototipo para la aplicación de la investigación: Mediante un escáner tridimensional fue elaborada una réplica a partir de una pieza precolombina, con el doble del tamaño de la original, usando materiales que generaran una sensación táctil similar a la que se experimentaría con la pieza original, además de poder ser tocada y que cuenta con su respectiva audiodescripción. El análisis de los datos permite concluir que las acciones como estas ofrecen a los ciegos no sólo la posibilidad de disfrutar juntamente con otros visitantes, sino que pueden brindar cierta autonomía al visitar un museo. Finalmente contribuyendo para el diseño inclusivo y, por extensión, a áreas como la museología, entre otras.

Palabras claves: Diseño Inclusivo; Inclusión en museos; Personas ciegas; Deficiencia Visual; Experiencia inclusiva.

Introducción

Los museos son depósitos importantes de aspectos de la cultura universal. Con varias especialidades, estos lugares almacenan, catalogan, estudian y exhiben artefactos de las más variadas procedencias, permitiendo su acceso al público de forma organizada y orientada. Sin embargo, más que un simple lugar de almacenamiento, los museos han ampliado sus actividades para abarcar diversos aspectos relacionados con los objetos que guardan y muestran. Los programas educativos dirigidos al público en general o específico (por ejemplo: estudiantes, ancianos, discapacitados), contribuyen a ampliar el conocimiento sobre los objetos presentados. En este sentido, el diseño, en sus diversas formas, tiene mucho que aportar en los aspectos museológicos. El diseño expositivo, por ejemplo, se preocupa por la experiencia del público en los entornos museísticos, buscando hacer de la visita a un museo algo más que la simple contemplación de las obras. Para ello, trabaja de forma integrada con aspectos arquitectónicos, de seguridad, estructurales, curatoriales, gráficos, etc. Pero hay una característica común a todos estos actores: su aspecto visual, ya que todas estas manifestaciones deben ser vistas para ser plenamente aprehendidas por el público visitante. En este momento surge una pregunta: ¿cuál es la experiencia de una persona ciega al visitar un museo? En la actualidad existe una sana preocupación por los temas de accesibilidad física de sectores de la población que hasta entonces no eran considerados usuarios de los espacios culturales, como los usuarios de sillas de ruedas y otras personas con discapacidad (CARDOSO; CUTY, 2012). ¿Y los ciegos? ¿Cómo pueden aprovechar un entorno expositivo cuya principal característica suele residir en que son eminentemente visuales? ¿Qué aspectos se deben tener en cuenta a la hora de diseñar una exposición donde se considere la presencia de personas ciegas entre el público?

Esta investigación trata específicamente de la inclusión de personas ciegas en los museos. A partir de una investigación fenomenológica a partir de la observación de exposiciones donde se tuvo en cuenta la presencia de personas ciegas, y la experiencia personal de la persona ciega a través de un experimento, se construyó un referente de las posibilidades de generar inclusión, a través de la generación de experiencias sensoriales. Se presentan pautas que pueden contribuir a que la experiencia de los ciegos al visitar una exposición en un museo sea un hecho significativo para la vida de estas personas y para su forma no visual de experimentar el mundo.

Sin embargo, ¿cómo lograr esto cuando el público objetivo son las personas ciegas? El hecho de que el lenguaje visual siga siendo la forma de comunicación predominante en las estrategias de comunicación museológica, principalmente para salvaguardar los objetos de la degradación, hace que exista una distancia real y física entre el objeto expuesto y el visitante. En la gran mayoría de las exposiciones está prohibido tocar los objetos expuestos y, en consecuencia, la persona invidente encuentra dificultades para disfrutar plenamente de estos espacios, ya que el tacto es uno de los sentidos a través del cual la persona invidente "ve" el mundo. Los sentidos juegan un papel importante en la comprensión y experiencia que las personas tienen

en relación con los objetos que las rodean. Vemos, oímos, olemos, degustamos y tocamos los artefactos que nos rodean para conocerlos más, pero también para experimentar las sensaciones en sí. Con énfasis en concepción de productos que cumplen no solo el carácter utilitario, sino también afectivo, epistémico y hedónico, hay un interés creciente en el desarrollo del llamado diseño sensorial, es decir, aquel que tiene en cuenta específicamente los sentidos humanos (DAGMAN; KARLSSON; WIKSTRÖM, 2010).

Diseñar una exposición o incluso un museo para disfrutarlos con los diversos sentidos humanos requiere no solo sentido común y conocimientos técnicos, sino también el conocimiento de otras experiencias similares que hayan tenido éxito o, mejor aún, la propia experiencia del usuario y su vivencia cotidiana. Dado que este usuario es una persona ciega, su experiencia será fundamental para apoyar al equipo en el proceso de diseño. Según Dias de Sá (2002), la falta de visión produce una reorganización de los sentidos y funciones mentales, lo que hace que las personas ciegas tengan destreza táctil, discriminación auditiva y olfativa, razonamiento, memoria y capacidad verbal desarrollados de manera diferente a las personas videntes. Sin embargo, los enfoques y representaciones en torno a la pérdida de visión y las personas ciegas generalmente se centran en sus limitaciones, dificultades, obstáculos, restricciones, impedimentos o discapacidades. Aún según la autora, el potencial positivo, representado por otras habilidades, estrategias y diferentes esquemas de la experiencia no visual, son difícilmente entendidos o debidamente valorados e incorporados como pautas de diseño. Así, diseñar acciones para la inclusión de personas ciegas en los museos requiere un trabajo interdisciplinar por parte de todos los implicados en el proyecto. Press y Cooper (2009) argumentan que "diseñar la experiencia significa considerar a las personas en primer plano, contemplar el mundo a través de sus ojos y sentir con sus sentimientos". Pero cabe señalar que el elemento principal debe ser el usuario final, y todo el equipo debe acercarse a él, para conocer sus experiencias previas y tratar de entender cómo sueña con ese museo o exposición ideal.

Actualmente, la mayoría de los profesionales del diseño de exposiciones reclaman que las personas con discapacidad visual, entre otras, tienen derecho a acceder a la información y al patrimonio, pero las iniciativas para la inclusión en estos espacios son aún escasas. Este tema también merece una reflexión sobre el cambio de actitud de la sociedad hacia las personas con discapacidad (CARDOSO; CUTY, 2012).

Metodología

Así, con el fin de contribuir a acercar a las personas ciegas al entorno museístico, se desarrolló un estudio en el que se buscó sistematizar pautas de actuación encaminadas a incluir a las personas ciegas como visitantes de un museo o exposición. Para ello, se optó por un estudio fenomenológico que permitiera evidenciar las necesidades de adaptación que debe tener una exposición que pretenda ser inclusiva para las personas invidentes, a partir de la experiencia de estos usuarios en particular. Con énfasis en la experiencia de vida de

la persona ciega durante su visita al museo, el método de investigación fenomenológico es apropiado por sus características cualitativas, ya que se centra en el ser humano como agente, en el que su visión del mundo es lo que realmente importa, y cómo influye el contexto en la formación de experiencias (GIL, 2010; MERLEAU-PONTY, 2006; PINE, GILMORE, 1998), teniendo en cuenta que estas pueden ser positivas o negativas. Si bien la investigación fenomenológica no debe verse como algo rígido, es posible tomar como referencia el siguiente guión (GIL, 2010): primer momento (pre-reflexivo), formulación del problema, selección de participantes, elección de la recolección de datos técnica, recopilación de datos, análisis de datos y redacción de informes.

Resultados e impacto

El resultado del análisis de los casos investigados y las afirmaciones significativas encontradas entre los sujetos describen patrones comunes de experiencia, al mismo tiempo que pueden constituirse en referentes que permitan identificar y categorizar los hechos para que una exposición se torne inclusiva, como así como sistematizar lineamientos de acciones para la inclusión de personas ciegas en los museos. A continuación se presentan las condiciones bajo las cuales se desarrolló el experimento, a través de las cuales fue posible esbozar lineamientos para la inclusión de personas ciegas en los ambientes museísticos.

Consideraciones

La inclusión de sectores de la población que presentan algún tipo de discapacidad en las actividades habituales de otros segmentos aún tiene un largo camino por recorrer. Con respecto a los ciegos y los museos, no es diferente. Incluso los grandes museos del mundo avanzan tímidamente en este sentido, limitando muchas veces las acciones de accesibilidad a rampas físicas de acceso y una maqueta táctil del edificio, necesaria pero no suficiente. Ya es posible observar en la realidad brasileña un avance creciente hacia la inclusión en ambientes culturales de públicos con necesidades especiales que hasta entonces eran subvaloradas. También es posible observar estudios que pretenden contribuir a ofrecer condiciones favorables para la inclusión de personas ciegas. El presente trabajo va en esa dirección, presentando a la comunidad académica y otros segmentos vinculados a los ambientes expositivos, lineamientos que, más que ser únicos, definitivos o dogmáticos, invitan a ampliar la discusión sobre la cuestión de la inclusión de los ciegos en los ambientes culturales. Así, se intenta que el proceso de diseño de los espacios culturales tenga características inherentes de inclusión y que no sea una etapa posterior, donde las adaptaciones sean necesariamente una constante. Esta actitud se

verá reflejada en valores, creencias y significados compartidos que se expresen en objetos materiales, servicios y actividades, lo que para García-Canclini (2004) y Csikszentmihalyi (1991), generaría una cultura específica, que nos ayude a enfrentar desafíos de existencia, capaz de transformar fuerzas y conductas y, en consecuencia, el sentido de la vida social. Quienes trabajan por la inclusión no deben pensar solo desde su perspectiva a la hora de crear espacios adaptados

para personas con discapacidad visual, sino que deben convivir con los invidentes, conocerlos y tener en cuenta su forma no visual de "ver" el mundo. Como enfatiza Souza (1997), cualquier acción que no tenga en cuenta la intencionalidad y voluntad de cada uno de aceptar al otro puede llevar a que se distorsionen las buenas intenciones, confundiendo lo que realmente significa la inclusión para un proceso meramente integracionista.



Referencias

- CAMARERO, Carmen; GARRIDO, María José. Fomento de la innovación en contextos culturales: orientación al mercado, orientación al servicio e innovaciones en los museos. *Journal of Service Research*, 15(1), 2012, p. 39-58.
- CARDOSO, Eduardo; CUTY, Jennifer (org.). *Accesibilidad en entornos culturales*. Porto Alegre: Marca Visual, 2012.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihály. *flujo _ La psicología de la experiencia óptima*. Nueva York: Harper Collins, 1991.
- DAGMAN, Jessica; KARLSSON, Marianne; WIKSTRÖM, Li. Investigar los aspectos hápticos de las experiencias de productos verbalizados. *internacional Diario de Diseño*, v. 4, núm. 3, 2010, pág. 15-27.
- DIAS DE SÁ, Elisabet. El bastón y la mujer invisible. En: MASINI, Elcie F. Salzano (Org.). *Del sentido... a través de los sentidos... al sentido... Sentidos de las personas con deficiencias sensoriales*. Niterói: Intertexto; São Paulo: Vector, 2002. p. 27-32.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Distintos, desiguales y desconectados . mapas de eso interculturalidad*. Barcelona: Gedisa, 2004.
- GIL, Antonio Carlos. *Cómo preparar proyectos de investigación*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. 3 Edición. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- MORSE, Janice M. Determinación del tamaño de la muestra. *Investigación Cualitativa en Salud*, v. 10 N° 1, pág. 3-5, 2000.
- PINO II, B. José; GILMORE, James H. Bienvenidos a la Economía de la Experiencia. *Harvard Business Review*, julio de 1998.
- PRENSA, Mike; COOPER, Raquel. *diseño _ como experiencia _ El papel del diseño y la diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: GGDiseño, 2009.
- SCHMILCHUK, Graciela. Merezco disfrutar del arte. *Revista digital CENIDIAP*. México, enero/abril de 2007.
- SOUZA, Olga Solange Herval. *La integración como desafío: La (con) experiencia del alumno con discapacidad visual en el aula*. Disertación (Maestría en Educación). Porto Alegre: Universidad Federal de Rio Grande do Sul - UFRGS, 1997.
- THOMPSON, CJ; LOCANDER, WB; POLLIO, HR. Volver a poner la experiencia del consumidor en la investigación del consumidor: la filosofía y el método de la fenomenología existencial. *Diario de Consumer Research*, septiembre de 1989, pág. 133-147.



Pequeños artistas evocando historias y construyendo memoria para la paz

Helia Milena Florez Londoño

Resumen

Esta investigación muestra desde una perspectiva infantil las consecuencias que ha traído el conflicto armado en la vida de los niños habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto, por esta razón se fomentan espacios de co-creación artística para evocar las historias vividas en la guerra y de esta manera se contribuya a la construcción de paz, vista desde la perspectiva de reconocimiento de algunas causas del conflicto armado, reparación simbólica y memoria histórica.

Desde su contenido contribuye a la construcción de paz, mejorando las relaciones sociales en la comunidad de Anganoy Rosales Alto; en cuanto a la expresión se promueve una interpretación visual de las historias de los niños quienes a manera personal escriben, comparten y plasman los relatos que les ha marcado la experiencia de la guerra que aún se desconocen; desde la técnica se elabora una narración animada audiovisual con los dibujos de los niños protagonistas, también se realiza una exposición artística en donde se observa el proceso de co-creación, para reflexionar sobre la importancia del arte como un medio que repara y reconstruye la memoria histórica de los más pequeños.

Palabras Clave. arte, causas del conflicto armado, construcción de paz, memoria histórica, reparación simbólica.

Esta investigación co-creación, muestra desde una perspectiva artística, las historias del conflicto armado en Colombia, contada por los niños que las protagonizaron. Esta narración contribuye a la construcción de paz enfocada hacia el reconocimiento de algunas causas del conflicto armado, la reparación simbólica y la memoria histórica de los niños habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto del Municipio de Pasto, este sector se ha formado de un asentamiento poblacional no planificado, como consecuencia del conflicto armado que se ha presentado en el departamento de Nariño.

El departamento de Nariño al estar ubicado en la periferia del país, ha sido heredero de algunos factores como: el escaso desarrollo económico y social; la débil presencia del estado; y su posición geográfica como frontera internacional, terrestre y marítima, lo convierte en un lugar estratégico para el asentamiento de los diferentes grupos armados, quienes usan la violencia o realizan actividades económicas ilegales protegiendo sus propios intereses políticos.

Esta problemática influye hacia la agudización del conflicto armado interno y al atropello de los derechos humanos, particularmente de la población infantil, como: el desplazamiento forzado y refugio; la vinculación y reclutamiento de niños y adolescentes; el uso de menores para campañas cívico militares; las violaciones contra el derecho a la vida, la integridad personal y la integridad sexual; el bloqueo de suministros y servicios básicos; los ataques y ocupación de escuelas, hospitales y otros bienes civiles. La Fundación Plan, asegura que "en Colombia, la guerra ha dejado a más de 2.300.000 niños y adolescentes como víctimas del conflicto armado" (Castañeda, 2018).

Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación plantea como Objetivo General Fomentar espacios de co-creación artística para la evocación de historias y la construcción de la memoria, con los niños víctimas del conflicto armado habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto, en el Municipio de Pasto. Asimismo como objetivos específicos se escalecen tres, el primero de ellos Identificar colectivamente las necesidades sociales y afectivas de los niños víctimas del conflicto armado habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto; el segundo Desarrollar las habilidades artísticas de los niños, para la interpretación de sus necesidades sociales y afectivas y la subsanación de los recuerdos negativos, a través de talleres de pintura, dibujo y escultura; el tercero Generar procesos de reflexión sobre las historias de vida y las perspectivas de los niños víctimas del conflicto armado habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto, a través de la exposición de los resultados audiovisuales y plásticos, obtenidos con la experiencia de co-creación artística.

Este proyecto de investigación creación, se basa en un **Paradigma cualitativo**, dado que analiza e interpreta hechos, o procesos de los niños en su totalidad, por consiguiente, posee un **enfoque crítico social** pues pretende propiciar la emancipación y liberación del ser específicamente de los infantes víctimas del conflicto armado, de esta manera la investigación se encamina a potenciar la conciencia auto reflexiva y crítica de los niños para transformar su realidad social. Por otro lado, el **método** a trabajar es la **Investigación acción participativa (I.A.P.)** debido a que es una práctica social que permite la

producción de conocimientos para uso colectivo y busca la transformación social tanto en las prácticas pedagógicas como políticas. Y se emplearán técnicas de recolección de información como la observación participativa, el conversatorio, la autobiografía y los talleres, con el fin de reconstruir experiencias, comportamientos y actitudes vividas; a través de los instrumentos como son la bitácora artística, informes narrativos y los dispositivos mecánicos.

El análisis de resultados se presenta a manera de impacto teniendo en cuenta las cuatro etapas que se plantearon para la interpretación y reflexión de la información.

Primera Etapa Experiencia Indirecta (Revisión Literaria)

Para la revisión literaria se hace una exploración de aquellos autores significativos de las subcategorías de la investigación: reconocimiento de las causas del conflicto armado, reparación simbólica y memoria histórica; posterior a esto se realiza una rigurosa búsqueda de los referentes artísticos y videográficos que fundamentan el proceso de co-creación.

Dentro de los retrocesos que surgen en la investigación, está presente la emergencia sanitaria Covid19; por ello, para que se obtenga una mayor difusión de la información se realiza en una página web del proyecto investigativo junto a la bitácora artística y la cronología de la violencia en el arte colombiano desde 1984 hasta el 2022 con un compilado de 92 obras de diferentes artistas.

Segunda Etapa Experiencia Directa (Trabajo Con La Comunidad)

En esta etapa se da cumplimiento al segundo objetivo específico: Desarrollar las habilidades artísticas de los niños, para la interpretación de sus necesidades socio-afectivas y la subsanación de los recuerdos negativos, a través de talleres de pintura, dibujo, y escultura. Por esta razón, se estructura y ejecuta un plan de actividades de 3 fases: Fase de generación de confianza denominada "un viaje a mi ser", Fase de co-creación llamada "Perdón y memorias" y Fase de comunicación nombrada "Evocando Historias, Recobrando Memorias".

Para la primera fase de generación de confianza "Un viaje a mi ser" los 6 encuentros se realizan de forma individual con el fin de: Identificar las cosas en común, Reconocer el mundo emocional; Generar relaciones de confianza; Compartir experiencias familiares; Tejer vínculos de reciprocidad; Reflexionar sobre la identidad individual y familiar. Esta fase reconstruyó parte del pasado de los niños para favorecer a la subcategoría del reconocimiento de algunas causas del conflicto armado.

En la segunda fase de co-creación "Perdón y memorias" los 4 encuentros que se realizan de forma grupal con el propósito de: Aproximar a la situación de hostigamiento; Reconocer lo que produjeron los actores armados; Identificar los territorios como espacios de interacciones sociales. Esta fase contribuyó a la subcategoría de la reparación simbólica, sin embargo, posibilitar el perdón con los actores que han generado el conflicto armado, fue un proceso difícil, porque los niños no sentían la necesidad de hacerlo o se negaban, es ahí donde la

imaginación permite establecer un diálogo con el perpetuador del conflicto armado y simbólicamente aprender a soltar y sanarse a sí mismo, comprendiendo que la vida sigue y que, a pesar de todo, se debe buscar el bienestar de quienes aún están en la vida del niño.

Cabe destacar que esta fase fue de las más compleja de abordar porque implicó hablar de la no repetición, la preservación de la memoria histórica, el restablecimiento de la dignidad de las víctimas y el perdón público. *La no repetición*, es un proceso de reflexión en torno al presente, sobre el lugar que ahora se habita y la importancia de no volver al lugar de los hechos, para evitar las situaciones que reviven la tragedia y que nublan el sano juicio. *La preservación de la memoria histórica*, es el esfuerzo consciente de los grupos humanos por encontrar su pasado; en tal sentido, es importante resignificar los hechos pasados para intentar comprender algunas causas y consecuencias del conflicto armado; de ese modo, se evita dejar la tragedia en el olvido y causar cualquier tipo de revictimización de los niños. *El restablecimiento de la dignidad de las víctimas*, consiste en usar la imaginación y establecer un diálogo con el perpetuador del conflicto armado y realizar un proceso de superación de la tragedia, aprendiendo a soltar y sanar a sí mismo, comprendiendo que la vida sigue y que, a pesar de todo, se debe buscar el bienestar de quienes aún están en la vida del niño. *El perdón público*, no se toma en este trabajo porque el proceso de co-creación no se realiza con los perpetuadores del conflicto. Finalmente, para la tercera fase de comunicación "Evocando historias, recobrando memorias", a través de los 5 encuentros los niños tienen como desafío evocar aquellas historias no contadas, en torno a lo que sintieron y cómo lo vivieron para realizar una aproximación a una narración animada que evocó sus testimonios personales, en esta fase se comunica el proceso artístico de los niños, primero con los habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto y posteriormente con la comunidad de la ciudad de Pasto, para reflexionar en torno a las vivencias de los pequeños y como se debe salvaguardar la vida del niño para que no exista ni repetición ni olvido de los actos violentos. Por ello esta fase contribuye a la subcategoría de la memoria histórica.

Tercera Etapa Reflexión, Interpretación Y Formalización

En esta etapa se reflexiona sobre los impactos de la guerra, se interpreta artísticamente toda la información y se formaliza los resultados a través de los 4 productos que se obtienen: Bitácora artística, Página web, Libro artístico y Foto-libro.



Bitácora Artística
ESCANEA PARA VER

Es un proceso que se lleva a cabo durante toda la investigación y se sustenta de cuatro principios: la Inmanencia (proceso subjetivo del investigador y creación artística); la trascendencia (proceso metodológico, e investigación referencial); el remanente (la huella en el proceso de creación y toda la producción realizada a lo largo de la investigación) y la intrascendencia (proyectos fallidos), todo esto para fundamentar el proceso investigativo y realizar las interpretaciones desde el quehacer artístico.



Página Web
ESCANEA PARA VER

Se crea a causa del confinamiento por covid19, dado que era importante mostrar y difundir el proceso investigativo, por ello se opta por la plataforma Wix.com que permite a los usuarios crear sitios web [HTML5](#) y sitios [móviles](#). Esta página web tiene en cuenta los principios de Inmanencia, Trascendencia, Remanencia e Intrascendencia, adicional a esto se anexan la cronología de la violencia en el arte colombiano desde 1984 hasta el 2022, con su respectiva ficha técnica y fotografía, cabe destacar que para conocer a fondo la obra esta tiene el link de la página oficial o de un comentario crítico y los demás resultados como el foto-libro, libro artístico- exposición audiovisual y Plástica.



Libro Artístico
ESCANEA PARA VER

Es una ilustración de 98 páginas que expone el plan de actividades que se ejecutó en los 15 encuentros, también se anexa las fotografías y expresiones de los niños como resultado de la observación, la interacción y sistematización **de cada actividad**.

Adicional a esto se incorpora la cronología de la violencia en el arte colombiano con el compilado de las 92 obras desde 1948 hasta el 2022, en donde se observan las manifestaciones artísticas creadas a lo largo de la historia por diferentes artistas, enfocadas al dibujo, la pintura, la escultura, el performance, la instalación, la fotografía y el video. Inicialmente se tenía pensado en realizar la publicación de este libro, pero debido a los altos costos se optó por imprimir un ejemplar y subirlo a la página web para que las personas que trabajen estas temáticas y estén interesadas en aplicar el plan de actividades puedan adquirirlo.



Foto-Libro
ESCANEA PARA VER

Se formaliza una vez terminado el plan de actividades con sus 15 encuentros, este producto es una ilustración en 50 páginas, aquí se observa el compilado de las diferentes fotografías de cada encuentro, este resultado surge de la necesidad de mostrar obras que fueron muy personales o propensas a daños, por esa razón los niños las llevaron consigo, además porque tiene aquellas frases significativas para los niños y que contribuyen a la construcción de paz, cabe destacar que este foto-libro se imprime y entrega a cada participante del proyecto como recuerdo de cada actividad ejecutada.

Cuarta Etapa Proceso Artístico (Exposición Audiovisual y Plástica)

En esta etapa se da cumplimiento al tercer objetivo específico: Generar procesos de reflexión sobre las historias de vida y las perspectivas de los niños víctimas del conflicto armado habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto, a través de la exposición de los resultados plásticos y audiovisuales, obtenidos con la experiencia de co-creación artística.

Por ello, para la exposición se hace la muestra audiovisual animada de los dibujos de los niños, que se realiza en 5 procesos como: Desarrollo (investigación, escritura, grabación teaser), preproducción (guion, storyboard, ficha técnica,); producción (dossier, rodaje y grabación de sonidos); postproducción (edición, montaje y musicalización) y Promoción (exposición audiovisual)

Exposición Audiovisual



También se tiene cuenta el trabajo curatorial de las obras de los niños y se expone las creaciones artísticas como: la bitácora de cada niño, el fanzine "Así soy yo", el dibujo

y fotografía "Quién soy", las acuarelas "Quiénes somos", la mixtura de origami y pintura "Mi árbol familiar", la escritura "Carta a mi yo del futuro", la pintura en 3d "Mi emocionograma" y el dibujo en tiza "Para mí la guerra y la paz es..." cabe destacar que todas estas obras muestran la originalidad, creatividad y espontaneidad que tienen los niños para manifestar sus más profundos deseos, miedos o anhelos.

Obra Central



Finalmente, esta exposición va acompañada de intenciones artísticas de la investigadora entre ellas: 10 obras pictóricas de la serie infancia, guerra y paz, 5 obras bidimensionales y 5 tridimensionales, 1 cartografía de la realidad nariñense, 1 instalación en origami 3D llamada ¿Qué camino escoges? y 1 obra interactiva denominada laberinto de guerra.

Infancia guerra y paz



Nota. La serie *Infancia guerra y paz* muestra una colección de 10 obras bidimensionales realizadas con la mixtura de boligrafía y otros materiales como agua seca, agua tinta, agua fuerte, barniz blando, serigrafía y revelado esta obra muestra los impactos de la guerra, la paz y la educación en la infancia.

Niños constructores de paz



Nota. La obra *Niños constructores de paz* es la combinación de 5 obras bidimensionales en un portarretratos y 5 obras en origami 3d aquí se pueden observar elementos como tanqueta, granada, paloma, pistola y lápices.

Cartografía Realidad Nariñense



Nota. La cartografía *Realidad Nariñense* representa el asentamiento de los grupos armados como Autodefensas Unidas de Colombia AUC, Ejército de liberación Nacional ELN, Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia FARC EP en el departamento de Nariño.

Instalación ¿Qué camino escoges?



Nota. La instalación *¿Qué camino escoges?* fue creada con aproximadamente 4.000 piezas en origami 3d esta obra toma como centro el mapa de Colombia y a los extremos muestra el casco que hace alusión a la guerra y el birrete representando la educación.

Obra Interactiva Laberinto De Guerra



Nota. La obra interactiva *Laberinto De Guerra* que tiene una bala dibujada en un balín y se debe encontrar la salida del laberinto, quien logra encontrar la salida puede ganarse un fanzine.

En conclusión, cada intención artística pretende mostrar todo lo aprendido en cada espacio académico durante la carrera, teniendo en cuenta el trabajo curatorial, museográfico e investigativo de gestión cultural y financiera que se realizó, hasta el trabajo plástico desde el dibujo, la pintura, la escultura, fotografía, video, instalación y performance que se experimentó, con el fin de construir la paz en el sector de Anganoy Rosales Alto.

Por otro lado, la investigación Pequeños artistas evocando historias y construyendo memoria para la paz ha logrado contribuir a la construcción de paz de los niños víctimas del conflicto armado habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto, porque se logró que los niños sean capaces de replicar la información en su entorno inmediato mejorando las relaciones interpersonales, adicional a esto los procesos de co-creación artística permitieron que se ocupe el tiempo libre creando obras que aportaron a la salud emocional.

Con respecto a la reparación simbólica, se dignificó la dignidad de los niños, sin embargo, fue un proceso complejo porque ellos no sentían la necesidad de perdonar, afortunadamente desde el espacio de co-creación se trabajó desde la creación colectiva y la imaginación, jugó un papel fundamental porque se propició el perdón simbólico hacia el perpetuador del conflicto armado, de esta manera el niño logró superar los hechos victimizantes mitigando el sufrimiento.

Frente a la memoria histórica, se mostró desde diferentes manifestaciones artísticas como es el dibujo, la pintura, la escultura, la fotografía y el video narran una historia que no ha sido contada, de manera que las víctimas también adquieren un nuevo sentido cuando narran y esbozan las historias, así mismo desde el

espacio de co-creación se evocaron las diferentes historias narradas desde una perspectiva infantil para que no exista ni repetición ni olvido.

Referencias

Agreda Montenegro, E. J. (2004). *Guía de investigación cualitativa interpretativa*. San Juan de Pasto: Institución Universitaria CESMAG.

Castañeda, E. (4 de Junio de 2018). La primera infancia, víctima del conflicto armado. (MaguaRED, Entrevistador) Obtenido de <https://maguared.gov.co/la-primera-infancia-victima-del-conflicto-armado/>

Centro Nacional de Memoria Histórica CNMH. (s.f.). *Marco Conceptual Observatorio de Memoria y Conflicto*. (CNMH, Ed.) Recuperado el 07 de 06 de 2021, de <http://micrositios.centrodememoriahistorica.gov.co/observatorio/wp-content/uploads/2020/11/Anexo-N-01-Marco-conceptual-OMC-09112020docx.pdf>

Colmeiro, J. (2005). *Memoria histórica e identidad cultural de la post guerra a la postmodernidad*. Barcelona: Anthropos.

Colmenares, A. M. (2012). Investigación acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación*, 3(1 102-115), 14. Obtenido de <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>

Comisión de la Verdad, JEP, UBP. (s.f.). *Sistema Integral De Verdad, Justicia, Reparación Y No Repetición*. Recuperado el 07 de 06 de 2021, de <https://www.jep.gov.co/Infografas/SIVJRNES.pdf>

Comisión Histórica del Conflicto y sus Víctimas. (2015). *Contribución al entendimiento del conflicto armado en Colombia*. Bogotá.

Comisión Nacional de Reparación y Reconciliación CNRR. (2009). *Recordar y narrar el conflicto*. Bogotá D.C: Fotoletras S.A.

Congreso de Colombia. (25 de Julio de 2005). *LEY 975 DE 2005*. Recuperado el 9 de Octubre de 2019,

Congreso de la República de Colombia. (10 de Junio de 2011). *LEY 1448 DE 2011*. Recuperado el 07 de 06 de 2021, de <https://www.mininterior.gov.co/sites/default/files/ley-1448-de-2011.pdf>

Congreso de la República de Colombia. (7 de Julio de 2016). *Acto Legislativo 01 de 2016 Congreso de la República*. Recuperado el 11 de 11 de 2020, de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=75874>

Constitución Política de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Recuperado el 11 de 11 de 2020, de <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>

De Sousa Santos, B. (8 de Junio de 2016). Sin perdón recíproco no habrá paz duradera. (S. Navarrete, Entrevistador) Bogotá D.C.: El Espectador. Obtenido de <https://www.elespectador.com/colombia2020/pais/sin-perdon-reciproco-no-habra-paz-duradera-boaventura->

de-sousa-santos-articulo-854459/

De Tezanos, A. (2002). *Una etnografía de la etnografía: aproximaciones metodológicas para la enseñanza del enfoque cualitativo-interepretativo para la investigación social*. Bogotá: Anthropos.

Fernández Nogales, Á. (2004). *Investigación técnicas de mercado* (2 ed.). Madrid: ESIC.

Fore, H. (17 de Mayo de 2018). Hay que poner fin a los ataques contra los niños. (N. Mekki, Entrevistador) Recuperado el 27 de Junio de 2018, de <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/hay-que-poner-fin-los-ataques-contra-los-ni%C3%B1os>

Fuentelsaz Gallego, C., Icart Isern, M., & Pulpón Segura, A. (2006). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. Madrid: Universidad de Barcelona.

Gentes del Común. (2015). *Conflicto social y revolución armada*. Bogotá: Torreblanca Agencia Gráfica.

Gobierno de Colombia; Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia, FARC EP. (2016). *Acuerdo final para la terminación del conflicto y la construcción de una paz estable y duradera*. La Habana.

Jelin, E. (2001). *Exclusión, memorias y luchas políticas*. Buenos Aires, Argentina: Bibliotecas Virtuales de CLACSO.

Jiménez Patiño, H. D. (14 de Marzo de 2016). *¿Post-acuerdo o Post-conflicto?*. Obtenido de <https://www.ucc.edu.co/prensa/2016/Paginas/post-acuerdo-o-post-conflicto.aspx>

Olaya Gualteros, V., & Castaño Giraldo, E. (2014). Imagen, Violencia política y formación. *Pedagogía y Saberes*(41), 85 - 97.

Prieto, C., Rocha, C., & Marín, I. (2014). *Seis tesis sobre la evolución reciente del conflicto armado en Colombia*. Bogotá: Fundación ideas para la paz.

Real Academia Española RAE. (2019). «*Los ciudadanos y las ciudadanas*», «*los niños y las niñas*». Obtenido de <https://www.rae.es/espanol-al-dia/los-ciudadanos-y-las-ciudadanas-los-ninos-y-las-ninas>

República de Colombia Gobierno Nacional. (10 de Junio de 2011). *LEY 1448 DE 2011*. Recuperado el 07 de 06 de 2021, de [LEY 1448 DE 2011](https://www.leyes.gov.co/leyes/ley-1448-de-2011).

Ricoeur, P. (2003). *La memoria, la historia, el olvido*. (A. Neira, Trad.) Madrid, España: Trotta.

Rubiano Pinilla, E. (23 de Julio de 2017). *Cronología de la violencia en el arte colombiano*. Recuperado el 15 de Marzo de 2020, de [Cronología de la violencia en el arte colombiano](https://www.cronologia.org/colombia): Salamanca, M., Rodríguez, M., Cruz, J., Ovalle, R., Pulido Albarracín, M., & Molano Rojas, A. (2016). *Guía para la implementación de la cátedra de la paz*. Bogotá: Santillana S.A.S.

Universidad de Antioquia. (26 de Febrero de 2020). La reconciliación se define en lo colectivo: Daniel Pécaut. *Hacemos memoria*.



Indumentaria mexicana simulada en 3D

Sofía Elvira Victoria Gómez

Resumen

Con la finalidad de apoyar la conservación de las técnicas ancestrales que son parte del patrimonio cultural de nuestros pueblos, se inició esta investigación en la Universidad Iberoamericana de Puebla, que tiene el propósito de simular indumentaria mexicana a través del uso de tecnología digital de vanguardia. El análisis realizado proviene de 3 museos que en el periodo de 2018 al 2019 contaban con exposiciones al público, además algunas prendas de colecciones independientes. La indumentaria desarrollada en el proyecto es de la segunda mitad del siglo XX, se representan algunos trajes de diferentes etnias como son: mazatecos, zapotecos, tacuates, popolocas, nahuas, amuzgos, etc. Para el proceso del proyecto se ocupó una metodología aplicada y descriptiva de casos de estudio en dónde se empleó el procedimiento de campo para la obtención y selección de la indumentaria, analizando la etnia de donde procede la indumentaria, así como cada una de las partes de la prenda, el patrón técnico, iconografía, tejido, etc. Para la difusión del trabajo se generó un espacio alternativo que propiciara la transmisión del conocimiento de la indumentaria que se han resguardado por diversos pueblos indígenas y debido a la necesidad de transformación para poder incursionar en mercados nacionales y extranjeros se ve como área de oportunidad la creación de simulaciones 3D que permite dar a conocer como son las prendas desde su origen.

Contexto

México ha conservado su cultura al paso del tiempo, en el país sobreviven 68 grupos étnicos que siguen cultivando por nombrar algunos rasgos: gastronomía, música, baile, rituales y su vestir, etc. La indumentaria es sin duda una de las variedades tan ricas que sorprende a nacionales y extranjeros la majestuosidad de muchos grupos que se han mantenido solidos en sus conocimientos ancestrales. Algunas de las vestimentas preservadas son: gabanes de lana hechos en telar de cintura, rebozos tradicionales de algodón, bordado a mano en lienzo de manta, textiles tejidos en telar de cintura con hilos de algodón teñido con tintes naturales, huipiles de gasa, brocados, textiles y bordados en seda y algodón, enredos y refajos tejidos en telar de cintura, blusas de satín y organza con aplicación de bordado con artisela, etc. (Trueblood,1989). La indumentaria analizada es de la segunda mitad del siglo XX y pertenece a 12 estados de la república mexicana que representan a una pequeña parte de las siguientes etnias: Mayas, Amuzgos, Otomiés, Purépechas, Huicholes, Zapotecas, Popolocas, Mazatecos, Tacuates, Nahuas, etc.

Por otra parte, se ve la necesidad de salvaguardar los conocimientos que por siglos han sido heredados de generación en generación, es importante darle un valor a la actividad artesanal que se ha arraigado en las distintas comunidades, existe un compromiso ético en el que se reconoce el patrimonio tangible e intangible que les da identidad a los pueblos que dan oportunidad a futuras generaciones de conocer el legado histórico. Martínez (2020)

Problemática

En la sociedad actual la indumentaria se enfrenta al olvido, las técnicas ancestrales no se han enseñado ni heredado, siendo que los jóvenes ya no quieren

aprender los diversos métodos y prefieren migrar a otras actividades, también el mundo globalizado ha obligado a transformar la indumentaria hacia un mercado nacional e internacional que exige innovaciones y reducción de costos, las tradiciones se han visto menguadas en este proceso para poder competir con las grandes industrias; dada esta complicación, se considera pertinente la creación de simulaciones 3D proporcionando el análisis y la documentación de un acervo digital, de modo que, permitan a futuras generaciones conocer las principales características de algunas prendas del siglo XX.

Propósito

El presente trabajo analiza las principales características de la indumentaria mexicana expuesta en museos para promover la recuperación de las técnicas ancestrales y el simular en 3D la indumentaria seleccionada permite preservar la técnica original a detalle, así mismo el difundir la indumentaria logra generar autoaprendizaje en las personas que consulten el acervo digital y se persigue crear un directorio de artesanas(os) para crear puentes directos entre artesana(o) y consumidor. El abrir un espacio alternativo de difusión propicia la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos que se han resguardado por diversos pueblos indígenas.

Metodología

Se siguió una metodología aplicada, descriptiva de casos de estudio en dónde se empleó el procedimiento de campo para la obtención y selección de la indumentaria que se encontraba en exposición en los distintos museos; fue de tipo analítico porque se está analizando cada una de las partes de la prenda, así como la composición del tejido.

Para la primera etapa del proyecto los alumnos de la materia de Diseño Textil Digital III de la carrera de Diseño textil contribuyeron en la creación de la simulación básica 3D, participando en su alrededor de cuarenta estudiantes, y siendo solo veinticinco los trabajos que se seleccionaron para la siguiente etapa de construcción.

La organización del trabajo de la materia se dio a través de un sorteo previo en donde los estudiantes adquirieron el compromiso del análisis y desarrollo de indumentaria correspondiente, se visitaron las colecciones en los museos para la toma fotográfica; así también fue necesario el trabajo de observación y la toma de notas e iconografía de los detalles de cada prenda, así como el color.

En el caso de la colección de simulaciones independientes los estudiantes como en su gran mayoría son foráneos propusieron trabajar con su traje tradicional de la comunidad a la que pertenecen, de ahí surgió esta clasificación, por consiguiente, tiene gran relevancia para la investigación porque el estudiante pudo situar su interés en alternar con sus raíces.

En la creación del proyecto se incorporaron los siguientes software's: Modaris 2D y Modaris 3D, Kaledo Knit y Kaledo Weave, Adobe: Illustrator, Photoshop.

A continuación, se desglosan los pasos que se siguieron en la etapa de desarrollo de cada uno de los prototipos.

1. Análisis de la prenda en esta primera etapa se analizaron las características básicas de la vestimenta, fue de suma importancia interpretar e investigar los orígenes técnicos, saber si fue realizada en telar de cintura u otra técnica, la fibra que se utilizó para su elaboración, se investigó la ubicación y localización de la comunidad, y se requirió hacer un análisis de los detalles del patronaje aunque, si es un huipil en su mayoría se ocupan rectángulos que se unen a través de lienzos, pero el análisis del patrón si requiere abrir la mente dado que algunas técnicas son tan artesanales que no utilizan ningún patrón.

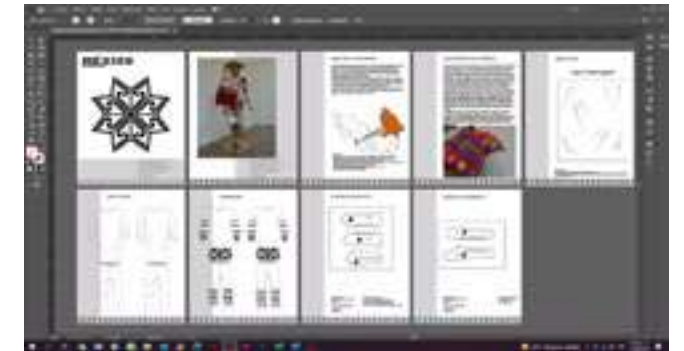


Imagen 1. se muestra el análisis realizado en cada una de las simulaciones.

2. Análisis de iconografía, el detalle de cada uno de los motivos que componen la iconografía, más el análisis de la carta de Pantone y la presentación por rapport's o repetición del motivo.

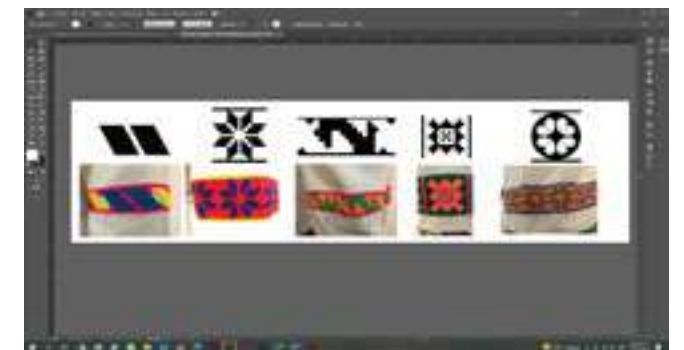


Imagen 2. Se muestra el análisis iconográfico

3. Elaboración de tejidos, la actividad va a requerir de la vectorización de los motivos. Es importante trabajar con cada uno de los símbolos analizados y generar lo más precisa la representación de cada dibujo. Una vez obtenido el vector se procederá al uso del programa que simula el tejido de acuerdo con la composición de la fibra y a la densidad de urdimbre y trama, además se va a recurrir a crear variantes de color de los motivos. Es importante destacar que los colores deberán tener su fundamento en el uso de tintes naturales, ya que en la mayoría de la indumentaria las técnicas se vinculan con la utilización de plantas, animales, minerales, etc.



Imagen 3. muestra la iconografía simulada

4. Digitalización de patrones, es pertinente mencionar la tabla de medidas la cual contiene cinco tallas que pueden ser extra-chica, chica, mediana, extra-grande, pueden variar de acuerdo con las necesidades de la región o país que se está patronado, una de las ventajas percibidas con este método es la oportunidad de abarcar mayores regiones a nivel nacional e internacional. Es importante comentar que normalmente las prendas diseñadas y desarrolladas por las artesanas no contemplan la alternativa de medidas y dadas las circunstancias de globalización es necesario tener en cuenta el manejo adecuado de las tallas.

Para la técnica de simulación se trabajó con el trazo de patronaje digital, que puede ingresar al software a través del escaneo o en su defecto se realizó el trazo directamente con ayuda de las herramientas del software.



Imagen No. 4 Patronaje digital

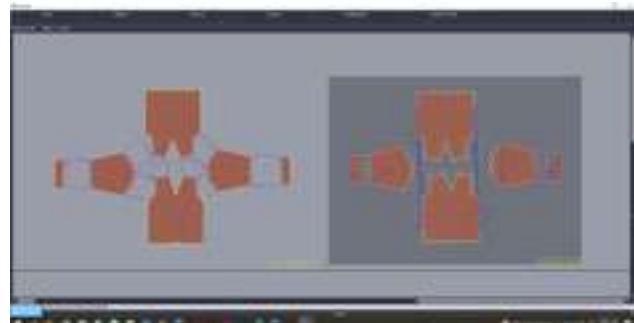
5. Técnica de patronaje digital, una de las ventajas de haber realizado un proceso de patronaje digital es que permite realizar la comprobación de cada una de las prendas. El método requiere de paciencia y de observación para ir determinando como se va procesando cada prenda en términos técnicos se realizan los siguientes pasos: afinación de piezas, edición de piezas y modelo, graduación de piezas, colocación del hilo de la tela, agregar costuras, generación de piezas dobles, creación de variante y una vez concluidos los pasos anteriores se realiza la comprobación del gestor de baremos que nos permite hacer una comprobación precisa en donde analizaremos como se va a poder ensamblar la prenda en la producción real, cabe puntualizar que no se busca

de ninguna manera hacer una producción industrial de la prenda, solo se requiere a este proceso para poder lograr tener el archivo preparado para la muestra simulación en un avatar.



Imagen 5. Proceso técnico de Patronaje digital

6. Simulación de la prenda, esta etapa final nos va a permitir genera la fase de costuras la cual está conformada por la técnica en donde cada prenda tiene que estar bien delimitada con las piezas que se ocuparan para su construcción real, es primordial girar las piezas e irlas acomodando tal como se van a coser, para entender este paso observemos la Imagen 6., la cual nos permite con las líneas azules ir simulando el proceso de ensamblaje.



Realizado el proceso de ensamblaje se hará el vínculo al siguiente programa Modaris 3D, que nos permite colocar el tejido, buscar las características de este y de acuerdo con la variante colocar los tejidos simulados para la caída de la prenda, después de realizar el proceso del fitting se procede a realizar la simulación, que va a requerir de una computadora con tarjeta de video y de algunos recursos adicionales como un procesador de alta gama para que la simulación sea lo más exacta posible.



Imagen 7. Simulación del prototipo

Resultados e impacto

Como resultado de la investigación se observó muy favorable la participación de los estudiantes en la primera etapa, dado que desde un inicio de la propuesta se involucraron con mucho entusiasmo y se lograron establecer las características de las prendas y en muchos de los casos los estudiantes fortalecieron sus conocimientos de las técnicas ancestrales que siguen siendo una herencia única en cada una de las comunidades estudiadas.

Se logro generar la metodología para simulaciones 3D que se muestra en el diagrama de abajo, la cual podrá seguirse utilizando y mejorando con el cambio de tecnologías.

De acuerdo con Amador el desarrollo de simulaciones 3D abre un nuevo camino a las exposiciones digitales de Indumentaria tanto tradicional como contemporánea. Apoya la divulgación y el aprendizaje de varios trajes y permite ir generando un acervo histórico que con el paso del tiempo podrá concientizar a la población de la importancia que tiene las raíces tan arraigadas que profesan los artesanos, así también ayudan a dignificar el trabajo que tan maravillosamente realizan los artesanos en sus comunidades de origen. Y permiten a los jóvenes apropiarse y sentirse orgullosos de portar y elaborar artesanías que tienen un valor inigualable.

Por otra parte, se realizó un directorio de artesanos que permite conocer a través de los ocho sectores económicos del país a los artesanos, este directorio va a generar puentes entre consumidor y artesanos, podrá ayudar a disminuir el número de intermediarios y así hacer un vínculo cercano con la sociedad.

Conclusiones

Se logró en la materia de Diseño Textil Digital III la apropiación cultural y ética del estudiante, así mismo, se adquirieron las habilidades básicas de análisis, diseño, experimentación, investigación para simular prendas. A partir de la primera etapa de trabajo colaborativo con los estudiantes se obtuvo un vínculo directo con el aprendizaje situado, y esto nos llevó a descubrir como resultado que el proyecto puede seguir creciendo y se vaya enriqueciendo, además contribuya a ir formando a la sociedad para crear un cambio en su manera de comprar y de ver a la indumentaria, ya que se logra difundir por medio de las simulaciones 3D, y se beneficia el autoaprendizaje.

Una de las formas de divulgación actuales es el manejo del internet, y el construir un sitio web que permite difundir las prendas ayuda a consolidar el autoaprendizaje sin importar rango de edad y situación geográfica. Se abre un puente de comunicación que va a impactar a diversos grupos sociales que ayudara a generar lazos solidarios entre diversos entes.

También es de relevancia que la apropiación cultural en los jóvenes dado que se está perdiendo y el proyecto apunta a que se generen nuevos compromisos en las distintas comunidades al sentirse orgullosos de sus raíces y que en base a nuevas propuestas de

comercio justo se logre que cada día se involucren más solidariamente los integrantes de diversas comunidades. Se trata de generar nuevos puentes de difusión donde el objetivo primordial es ayudar a la preservación de las técnicas ancestrales.

En lo personal el proyecto tuvo un amplio proceso de autoaprendizaje para poder lograr una apropiación que permitió generar sensibilidad en el trabajo que día a día realizan los artesanos de manera única y minuciosa. Se reconoce que la propuesta propicia y apoya la identidad de cada comunidad, así mismo da la oportunidad de establecer puentes de colaboración entre distintas cooperativas, comunidades e instituciones.

Referencias

Amador, E. Drago, M., Valenzuela, A., De La Torre, J. (2016). *Innovación Docente para convencidos*. Edición: Universidad de La Laguna

Cano, R. (2018). *Museos y transformación Digital*. EVE Museos e Innovación

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL,2021). *Economía circular en América Latina y el Caribe Oportunidad para una recuperación transformadora*. Publicación de las Naciones Unidas.

Díaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza Situada: Vínculo entre la escuela y la Vida*. México: McGraw-Hill Interamericana

Du Solier, W. (1979). *Indumentaria Antigua Mexicana*. Instituto Nacional de Antropología e Historia

Ellacuría, I. (1999). *Escritos Universitarios. Universidad Centroamericana José Simeón Cañas*. Colección Estructuras y procesos. Serie mayor. Volumen 16 Editor Erasmo Ayala

Martínez, R. (2020). *Creación de la memoria iconográfica de una cooperativa de bordadoras indígenas, un ejercicio ético para el diseñador*. Cuaderno 120. Centro de Estudios y Comunicación

Moreno, M.; Huerta, A. (2017). *Rescatando tradiciones Indumentaria de la China Poblana*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Dirección de Fomento Editorial

Rodríguez, V. (2008). *De mujeres, de dignidades y tejidos*. Servicio social. Diseño Textil. Universidad Iberoamericana Puebla

Texson, G. (2005). *Diseño de un simulador de vuelo para la compra y venta de acciones en el mercado accionario mexicano*. Universidad de las Américas Puebla

Trueblood, B. (1989). *La Tejedora de Vida: Colección de Trajes Mexicanos de Banca Serfín*. 2 Edición

Turok, M. (2013). *Análisis social de los artesanos y artesanas en latinoamérica*. Revista Artesanías de América; N° 73. CIDAP

Páginas web. INPI (2023). Población Indígena a nivel nacional. Atlas de los Pueblos Indígenas de México. Recuperado de <http://atlas.inpi.gob.mx/nacional-2/>



La comunidad YAQUI: la incorporación y respeto al colectivo de una nación independiente (creando condiciones para la inclusión de toda una colectividad)

Fernando Saldaña Cordoba

Resumen

Y en este estudio-investigación, entendemos que cada vez el patrimonio cultural de nuestros pueblos deberá preservarse, o amén de perderse y desaparecer de nuestra identidad y nuestros valores, Sonora es uno de los estados más ricos culturalmente hablando de México y en la preservación de la colectividad nos referiremos a los yaquis (los indomables, los que se pronuncian con una voz fuerte e independiente) se autonombran nación Yaqui, y está conformada por 8 pueblos, están localizados en el estado de Sonora, en México. Todos ellos comparten la misma cultura, se denominan a sí mismos una nación independiente pues hablan la misma lengua y tienen un territorio que se divide entre el valle, la sierra, el desierto. Además, comparten en común una larga historia de lucha y resistencia, primero en contra del gobierno colonial y posteriormente en contra del Estado Mexicano, quienes encabezaron intentos de despojo y de exterminio. Y se integran de la siguiente manera:

Los pueblos de la sierra; los Pimas, los Kikapú, y los Guarijíos - Los pueblos del desierto; los Papagos, los Seris, y los Cucapá - los pueblos del valle; los Mayos y los Yaquis.

Análisis

En Sonora estos grupos étnicos aún hablan sus dialectos originales y conservan sus rituales ancestrales, lo mismo que sus costumbres, aún muchas de ellas siguen siendo inaccesibles a gente externas. En la historia sucede han sido un pueblo que ha sufrido de muchos despojos.

Al mando de Porfirio Díaz presidente de México en ese momento a finales del siglo XIX fueron diezmadas las filas de los yaquis pues se enfrentaron a uno de los intentos del gobierno por colonizarlos dentro de los valles del yaqui y del mayo o desintegrarlos, algunos se les envió esclavizados al sureste de México a trabajar en las haciendas y los campos de henequén y otros lugares, pero todos hacia el sureste del país, intentaron despojarlos de sus tierras que por ley les pertenecían y basados en la ley Lerdo pretendieron desconocer los títulos de propiedad de su territorio.

Comandados por el indio José María Leyva (Cajeme) en 1882 tomaron las armas y se defendieron de la incursión de su territorio, a la muerte de este, Juan Maldonado Waswechia (el indio Tetabiate) asumió el mando supremo de sus tropas, que quedaron sobre las armas en contra del gobierno mexicano pues desde tiempos ancestrales han sufrido las invasiones de sus tierras. Y siempre ha sido necesario defender su territorio, se han protegido de las tropas federales, ya que en todos esos intentos en los que pretendían exterminarlos, se les ha perseguido para debilitarlos, cientos de niños, hombres y mujeres yaquis apresados para trabajar como esclavos. De esto dio cuenta el periodista estadounidense John Kenneth Turner en México bárbaro.

Esta comunidad tiene una gran diversidad reconocida en sus tradiciones, que van desde la música, su baile tradicional de la danza del venado, su vestir, su gastronomía y valores que les son propios.

Hoy la Tribu Yaqui sigue luchando para asegurar la continuidad de la vida de sus generaciones presentes y futuras. El saqueo de sus recursos y el acoso a sus integrantes no se detienen, por el contrario, los pueblos Yaquis viven una nueva ola de violencia que les ha dejado desaparecidos, encarcelados y algunos de sus líderes han sido asesinados.

Mario Luna Romero, vocero y secretario segundo del pueblo de Vícam, además es coordinador de la radio comunitaria Namakasia. Mario Luna, líder Yaqui, nos dejó claro que para la Tribu "el mandato es cuidar el territorio, conservarlo junto a todo lo que en él convive y coexiste, es decir, la fauna y la flora, lo que se ve y lo que no se ve"

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada (mesa 1)

El colectivo cultural, su presencia y preservación son de gran importancia y esta propuesta está enfocada en mostrar, desde la valoración de la creatividad y respeto a las posturas de idiosincrasia de un grupo social y su identidad cultural en el estado de Sonora, México.



Referencias

https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_Maldonado_Waswechia - http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1080013243/1080013243_35.pdf

PASTRANA, Guadalupe: La Tribu Yaqui, una nación Indígena en resistencia (2 de dic. de 2021)

TRONCOSO, Francisco del Paso (1903). Las guerras con las tribus yaqui y mayo del Estado de Sonora, tomo I (Secretaría de Estado - Despacho de Guerra y Marina edición). México.

TRONCOSO, Francisco del Paso (1903). Las guerras con las tribus yaqui y mayo del Estado de Sonora, tomo II (Secretaría de Estado - Despacho de Guerra y Marina edición). México.



La accesibilidad universal, derecho de todos y todas, está implícita en el quehacer del diseñador, es algo que ya no debe de cuestionarse, sino de manejarse con soltura, todos debiéramos de conocer lo básico en cuanto al tema, pero diseñar para el envejecimiento y la vejez humana no es sólo aplicar normas de accesibilidad, es la entera comprensión del usuario, el gerontodiseño va de la mano con la nueva longevidad, la erradicación del edadismo y el diseño para la vida.

Reconocer que la población mayor es una de las más diversas del planeta, es el siguiente paso para generar proyectos pensados en las personas mayores. Darnos cuenta de las necesidades reales que este sector poblacional presenta y eliminar los múltiples paradigmas que rodean al envejecimiento nos acercará más a mejorar la calidad de vida de la gente.

Para proponer productos, servicios y experiencias para personas mayores debemos de tener en claro que no podremos hacerlo sin ellos, como co-diseñadores, como participantes activos en el proceso. El diseño para el envejecimiento debe de trazar un camino que resalte los aspectos positivos de este proceso natural que todas las personas vivimos desde que nacemos, así que de hecho el diseño para el envejecimiento no necesariamente es la creación de productos y servicios para personas mayores de sesenta años y más. El diseño para el envejecimiento debe de promover un envejecimiento saludable y activo que permita que la vejez sea de la misma manera.

El diseño para la vejez es sobre empoderar a los seres humanos que han llegado a esta etapa de la vida, brindándoles agencia, autonomía, confianza, satisfacción eliminando estigmas que rodean a lo que muchos creemos que es envejecer. Pudiéramos hablar del diseño para la felicidad o para la autorrealización.

Quienes aún no estamos viviendo la vejez, necesitamos con urgencia imaginarla como una buena parte de nuestra vida, un momento en el que podamos vivir con independencia y si lo decidimos, continuar realizando las actividades que más nos gustan hacer, pero esto sólo será posible, si lo planeamos desde ahora. Sí bocetamos y proyectamos nuestro futuro desde hoy.

El envejecimiento poblacional ya es una realidad, vivimos en un planeta en dónde la mayoría de sus pobladores, próximamente, tendrá más de sesenta años, pero esto no ocurre de manera aislada, esto es que envejecemos al tiempo que vivimos una serie de acontecimientos que marcarán el rumbo del mundo, como el cambio climático. Los actuales diseñadores y estudiantes de diseño necesitan mirar con urgencia el presente de muchas personas mayores, aprender de ellas y comprender que el futuro llegará y con ello necesidades que deben de ser solucionadas por ellos tanto ahora mismo, como en años venideros.

Diseñar para el envejecimiento y la vejez

Annika Maya Rivero

La tarea que los diseñadores tenemos, designar lo que las personas pueden o no utilizar, brindar acceso a los servicios, a los productos y experiencias. Es algo que, si lo pensamos, tiene una gran responsabilidad, ya nos lo decía Victor Papanek hace ya más de cincuenta años. Y es que hablar de diseño para la vejez, es hablar del diseño de todas las posibilidades e imposibilidades que los propios creadores de objetos y espacios ponemos a disposición de las personas mayores. Los diseñadores posibilitamos o imposibilitamos y darnos cuenta de esto es el inicio de una buena ejecución del gerontodiseño.

El gerontodiseño tiene una historia relativamente nueva, pues las primeras reflexiones específicas sobre este, datan de inicios del siglo XXI, pretende, además de brindar accesibilidad cognitiva y funcional para las personas mayores, tomar muy en cuenta los aspectos sociales y culturales de la gente grande.

Explorando el diseño universal: compartiendo experiencias para crear nuevas ciudadanías inclusivas y accesibles

Diana Paola Angarita Niño

Diseño Gráfico Inclusivo o Universal; ¡Diseño Gráfico para todos!

El diseño universal y el diseño inclusivo son fundamentales en la práctica del diseño gráfico, ya que ambos enfoques permiten crear productos visuales accesibles, inclusivos y efectivos para todas las personas, independientemente de sus habilidades o características individuales utilizables por la mayor cantidad de usuarios posible, sin necesidad de adaptaciones especiales. El diseño inclusivo es un enfoque que va más allá de la accesibilidad física y considera una amplia gama de necesidades y habilidades humanas.

Sobre esto, la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad ha cambiado el paradigma y modelo histórico del concepto de la discapacidad hacia un modelo donde impera la inclusión y la accesibilidad y hoy en día va mucho más allá introduciendo el concepto de diversidad. En este sentido el diseñador tiene una responsabilidad social y moral de entender y empatizar con todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades entonces el diseño así entendido tiene como objetivo mejorar la calidad de vida de las personas, diseñar conscientemente pensando en la diversidad, centrarse en la participación de las personas en todas las etapas del proceso del investigación del diseño.

Si pensamos en el diseño universal, aplicado al ámbito del diseño gráfico, este adquiere una relevancia fundamental al buscar la creación de productos visuales que sean accesibles, inclusivos y efectivos para todas las personas, sin importar sus habilidades o características individuales. Este enfoque se erige como un medio poderoso para influir en la forma en que nos comunicamos, interactuamos con la información y experimentamos el mundo visualmente. Al aplicar los principios del diseño universal en el diseño gráfico, se logra un mayor nivel de accesibilidad y usabilidad, mejorando también así la experiencia de todos los usuarios y es que uno de los aspectos primordiales en el diseño universal aplicado al diseño gráfico radica en la capacidad de llegar a una audiencia más amplia. Al considerar las necesidades de diferentes usuarios, incluyendo a aquellos con discapacidades visuales, auditivas, cognitivas o motoras, se garantiza que la información y el contenido sean accesibles para todos por tanto se garantiza la accesibilidad de la información y el contenido, ampliando así las posibilidades del mercado. En el diseño gráfico algunos ejemplos de aplicación podrían ser mediante el uso de colores de alto contraste

que mejoren la legibilidad, la elección de tipografías legibles, la inclusión de descripciones de imágenes, la implementación de subtítulos en videos y otras técnicas que mejoren la comprensión y la experiencia del usuario.

En este sentido, el diseño universal en el diseño gráfico fomenta la inclusión y la diversidad, por ejemplo, al crear diseños que representen y reflejen a diferentes grupos de personas, donde se evita la exclusión y la discriminación. Esto implica la utilización de imágenes diversas y representativas, la evitación de estereotipos y prejuicios, y la consideración de las necesidades de todos los usuarios al seleccionar elementos visuales.

Por otra parte, a usabilidad y la eficiencia son principios esenciales promovidos por el diseño universal aplicado en el diseño gráfico puesto que, al diseñar interfaces y comunicaciones visuales de manera clara, intuitiva y fácil de entender, se mejora la interacción del usuario y se facilita el acceso a la información. Para ello, por ejemplo, se pueden emplear diseños limpios y simples, jerarquías visuales claras, iconografía comprensible y una navegación intuitiva.

Como recomendación, es importante probar y obtener retroalimentación del diseño. Realizar pruebas de usabilidad con usuarios representativos y ajustar el diseño según las necesidades y opiniones de los usuarios. También se debe considerar la voz de aquellos usuarios que están fuera de los estándares, ampliando así las posibilidades y el alcance del diseño. Para concluir el diseño universal aplicado al diseño gráfico es esencial para crear productos visuales accesibles, inclusivos y efectivos, considerando las necesidades de todos los usuarios. La inclusión, la diversidad, la usabilidad y la simplicidad en el uso son aspectos clave para lograr un diseño exitoso.



Diseñar en la diferencia mediante la accesibilidad como principio de la pluralidad

Jaime Enrique Cortes

El objetivo de esta intervención es presentar un estado del arte sobre los diversos enfoques que buscan cumplir con las necesidades humanas. Este trabajo está enmarcado en la investigación doctoral sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño web incluyente. Algunos textos se han extraído de la tesis laureada del autor.

La implementación de la accesibilidad como metodología en el proceso de diseño y la inclusión como parte de su epistemología, nos permite reconocer las diversas formas de diseñar, pero también de usar los productos de diseño. Esta implementación también es una oportunidad para conocer especialidades del diseño como el *diseño universal (DU)* y el *diseño inclusivo (DI)*. Estas especialidades tienen como propósito esencial conformar un entorno físico y virtual cuyos componentes y estructuras consideren las necesidades de todos los seres humanos, contemplan variables que amplían el espectro de diseño, el uso y funcionamiento de los objetos y espacios. A eso se le llama inclusión, lo que de facto también no permite preguntarnos si ¿esto mismo no es parte de la esencia del diseño?

Como vemos, la discusión permite intuir/reconocer errores de diseño que atentan contra la inclusión, la diversidad, la pluralidad y desde luego, la singularidad en el uso de cualquier producto de diseño. Sin embargo, no todo está perdido, porque ha sido gracias a estas especialidades que poco a poco hemos logrado entender que, frente a los estándares de la industria, también aparecen las adaptaciones y las personalizaciones del diseño. En suma, no es el usuario quien deba adaptarse al diseño; es el diseño el que debe adaptarse a las diferencias de las personas.

En este recorrido sobre conceptos, aciertos y deudas de diseño, se presenta una bibliografía que evidencia un interés desde la esquina del diseño social como garante de capacidades, pero también de incapacidades para diseñar el mundo.

Diseño Universal es un concepto creado por el arquitecto estadounidense Ronald Mace (1941 – 1998), quien a la edad de 9 años contrajo polio, enfermedad que lo obligó a estar en una silla de ruedas por el resto de su vida. Mace fue el más importante promotor del concepto de diseño universal, el cual consiste en la creación de productos y entornos diseñados de

modo que sean utilizables por todas las personas en la mayor medida posible, sin necesidad de que se adapten o especialicen. El objetivo del diseño universal es simplificar la vida de todas las personas, haciendo que los productos, las comunicaciones y el entorno construido por el hombre sean más utilizables por la mayor cantidad posible de personas con un costo nulo o mínimo. Según el Centro de Excelencia en Diseño Universal (<https://universaldesign.ie/>), el diseño universal debe incorporar un enfoque de dos niveles: *Diseño adaptado al usuario*: ampliando los límites de los productos, servicios y entornos ‘convencionales’ para incluir a la mayor cantidad de personas posible; y *Diseño personalizable*: diseño para minimizar las dificultades de adaptación a usuarios particulares.

Por su parte, el Diseño Inclusivo es una metodología, nacida en entornos digitales, que permite y aprovecha toda la gama de la diversidad humana. Lo más importante, es incluir y aprender de personas con una variedad de perspectivas. El DU propone siete principios: uso equitativo, uso flexible, uso simple e intuitivo, información perceptible y comprensible, tolerancia al error, esfuerzo físico bajo y dimensiones apropiadas.

Por su parte, el Centro de Diseño Inclusivo de Microsoft (<https://www.microsoft.com/design/inclusive/>) propone trabajar el diseño desde principios de que no atenten contra la inclusión, porque “La exclusión ocurre cuando resolvemos problemas usando nuestros propios prejuicios” (Microsoft, 2019).

De acuerdo con el *British Design Council*, el Diseño Inclusivo es: “un enfoque general de diseño en el que los diseñadores se aseguran de que sus productos y servicios satisfagan las necesidades de la forma más amplia posible a la audiencia, independientemente de su edad o capacidad” (Heylighen et al., 2017, p. 3). *El Instituto Europeo para el Diseño y la Discapacidad (EIDD)*, menciona que el diseño es un “diseño para la diversidad humana, la inclusión social y la igualdad” (de Antonio et al., 2018).

Adicionalmente, el Centro de Investigación en Diseño Inclusivo (IDRC, por sus siglas en inglés) en Toronto, Canadá, presenta los principios ha desarrollado para lograr proyectos de diseño inclusivo (Treviranus, 2018b, 2018c, 2018d): 1) Reconocer, respetar y diseñar la singularidad y variabilidad humana; 2) Utilizar procesos inclusivos, abiertos y transparentes, y codiseñar con personas que tienen una diversidad de perspectivas, incluidas personas que no pueden usar o tienen dificultades para usar los diseños actuales; y 3) Darse cuenta de que está diseñando un sistema adaptativo complejo.

A manera de conclusión arriesgada, se podría mencionar que la característica de los enfoques de Diseño Inclusivo es su carácter utópico (Steinfeld et al., 2005) pone de manifiesto que diseñar “para todos” parece imposible. Las diferencias humanas son demasiado amplias como para tenerlas en cuenta en todas sus variedades. Diseñar para abordar las necesidades relacionadas con una capacidad específica probablemente conlleve algún costo para satisfacer otras necesidades. Dice Bianchin & Heylighen, (2017) que lo que es bueno para alguien ciego,

puede diferir de lo que es bueno para alguien en silla de ruedas. Además, la posible escasez de recursos a la hora de diseñar es común en las sociedades humanas, lo que obliga a que se realicen elecciones entre las demandas de solución de necesidades más concurrentes. No es un asunto menor, pues al momento de implementar procesos de diseño inclusivo, resulta obvio que el factor económico es una variable que no se puede minimizar y es ahí donde la capacidad de integración entre diseñadores y personas que viven las necesidades precisan un grado de creatividad y creación mucho más eficiente. Esta capacidad de soluciones es propia de cada proceso y no está obligada a ser repetida en otras experiencias de diseño.

Referencias

Bianchin, M., & Heylighen, A. (2017). Fair by design. Addressing the paradox of inclusive design approaches. *The Design Journal*, 20(sup1), S3162–S3170.

de Antonio, A., Martínez, L., Moral, C., & Villalba, E. (2018). Implementing an Accessibility Specialization in a European Master’s Degree in Human-Computer Interaction. *Proceedings of the 8th International Conference on Software Development and Technologies for Enhancing Accessibility and Fighting Info-exclusion*, 256–261.

Heylighen, A., Van der Linden, V., & Van Steenwinkel, I. (2017). Ten questions concerning inclusive design of the built environment. *Building and Environment*, 114, 507–517.

Microsoft. (2019). Microsoft Design. <https://www.microsoft.com/design/inclusive/>

NDA. (2020). What is Universal Design | Centre for Excellence in Universal Design [Informativa]. Centre for Excellence in Universal Design. <http://universaldesign.ie/What-is-Universal-Design/>

SIDAR. (2007). Principios del Diseño Universal o Diseño para Todos. <http://www.sidar.org/recur/desdi/usable/dudt.php>

Steinfeld, E., Maisel, J., & Feathers, D. (2005). Standards and anthropometry for wheeled mobility. *The University*

Treviranus, J. (2018a). The Three Dimensions of Inclusive Design: Part One [Blog especializado]. Medium. <https://medium.com/fwd50/the-three-dimensions-of-inclusive-design-part-one-103cad1ffdc2>

Treviranus, J. (2018b). The Three Dimensions of Inclusive Design, Part Two [Blog especializado]. Medium. <https://medium.com/@jutta.trevira/the-three-dimensions-of-inclusive-design-part-two-7cacd12b79f1>

Treviranus, J. (2018c). The Three Dimensions of Inclusive Design, Part Three [Blog especializado]. Medium. <https://medium.com/@jutta.trevira/the-three-dimensions-of-inclusive-design-part-three-b6585c737f40>



El diseño Industrial; desde el diseño universal y el diseño inclusivo

Annika Maya Rivero

La persona o usuario siempre tiene alguna o varias necesidades a ser cubiertas desde el diseño, pero solemos mirarla como alguien que tiene ciertas características aisladas, por ejemplo: pensar que solo es una mamá que requiere que le cuiden a su hijo mientras trabaja, pero si hacemos uso del concepto de interseccionalidad, desarrollado por Kimberlé Crenshaw en 1989, podremos diseñar realmente centrados en la persona, este concepto nos permite mirar las características que de acuerdo con Crenshaw nos hacen más o menos privilegiados, en el caso del ejemplo de la mamá que requiere que le cuiden a su hijo mientras trabaja, el situarla dentro del contexto indígena o al ser una mamá con discapacidad motora, cambiará toda la aproximación que se pueda hacer en el proyecto. Esto mismo lo observaron Edward Steinfeld y Jordana Maisel, quienes en 2012 propusieron los ocho objetivos del diseño universal, mismos que le dan una perspectiva mucho más cultural y social a los principios del diseño universal.

Los principios del diseño universal aplicados al diseño de productos han mostrado ser inclusivos y eliminar estigmas, como el caso de los productos "OXO Good Grips" en los que, el inicio de uno de sus mayores éxitos en el mercado del instrumental para cocina, fue dado por el diseñar pensando en una persona con artritis. Al aplicar los principios de diseño universal, este pelador de papas, es hoy en día un objeto comercializado con éxito en todo el mundo. De igual forma otros ejemplos de la aplicación del diseño universal han sido productos para personas con demencia o dentro del diseño de mobiliario soportado por mecanismos de fácil acción, como los herrajes de la marca BLUM®.

El diseño universal se encuentra presente y vigente dentro de muchos contextos, el reto ahora es implementarlo de manera consciente en cada uno de los proyectos de diseño que se nos presenten.



**XIV SIMPOSIO
INTERNACIONAL
DE DISEÑO,
COMUNICACIÓN
Y CULTURA**

PONENCIAS

**NUEVAS CIUDADANIAS
Y CONSTRUCCIÓN DE
LO COLECTIVO**
21 Y 22 DE ABRIL

- **WAYK'UNA WASI (Diseño de cocina industrial para la implementación del turismo gastronómico en Yanaconas, una apuesta al desarrollo de técnicas tradicionales.)** / Gisela Cordoba Urrutia ; Zoraya Isabel Galeano ; Robinson Dorado ; Diego Alejandro F.C

- **Caminos de Michoacán y Pueblos... Diseño participativo y creación de ambientes digitales para las autonomías.** / Lenny Garcidueñas Huerta ; Roberto González Rodríguez

Resumen

El barrio Yanaconas está ubicado en el sector nororiental de la ciudad de Popayán-Cauca, el cual tiene un contexto histórico marcado por un inicio con un resguardo indígena fundado como pueblo en 1561 del cual obtiene su nombre; luego con la llegada de los conquistadores y la reformas que eso tuvo con lo cual aparece la iglesia Amo Jesús de Yanaconas la cual cumplió una función de templo para adoctrinar a las comunidades indígenas, fue declarada el 31 de julio de 1998 como monumento de interés nacional, alrededor de ella se desarrolla el barrio y religiosamente tiene la procesión Amo Jesús de Yanaconas. Junto a la iglesia se encuentra la casona de Yanaconas la cual es un hito de desarrollo económico cultural de los artesanos, talladores y de la gastronomía tanto de Yanaconas como de la ciudad de Popayán.

En la actualidad la Casona de Yanaconas es una casa de artesanías que funciona los fines de semana para la comunicación del patrimonio cultural inmueble del sector donde resalta la tradición gastronómica, la falta de espacios adecuados para la preparación de alimentos para las personas que impulsan la gastronomía se hace presente debido a que inicialmente esta estructura no fue pensada para el uso que tiene ahora.

El objetivo principal de este proyecto es realizar una propuesta arquitectónica de cocina centrada en las necesidades de las personas que la utilizan teniendo en cuenta la arquitectura patrimonial existente y así ayudarlos a impulsar el turismo gastronómico en Yanaconas, generando un propuesta desde el punto del actor final beneficiado que son las personas

líderes del sector que en su gran mayoría son mujeres que están a la cabeza de la protección de los valores patrimoniales no arquitectónicos como son la gastronomía, las artesanías y la talla de madera, todo esto con la ayuda de una metodología de participación continúa y de retroalimentación, la implementación de tecnologías como el escáner láser faro y el Drone para el levantamiento arquitectónico como son la herramientas proporcionadas por la Institución Colegio Mayor del Cauca y la investigación de documentación existente tanto del PEMP, y documentación histórica.

Hasta el momento se ha notado una buena acogida por la comunidad del proyecto, las líderes han participado activamente en los talleres participativos brindado información técnica de uso sobre la cocina, objetivos a largo plazo en función de la gastronomía generando valores agregados para el desarrollo comunal del sector; se ha realizado el levantamiento con el escáner láser generando un producto con el cual podemos realizar un estudio tanto funcional como estructural de la casona que nos permita el desarrollo y planteamiento del diseño de la cocina.

Mesa 2: Diseño universal y centrado en el usuario temática de la ponencia a la cual va dirigido este trabajo

Referencias

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2017) COCINAS, ALIMENTOS SÍMBOLOS, Estado del arte del patrimonio culinario en Chile

Resumen

Con la irrupción del movimiento por el autogobierno y las autonomías en las comunidades P'urépechas de Michoacán, se han establecido una serie de discursos tanto internos como externos sobre la identidad de la población indígena, de esta forma se construyen imaginarios que pretenden dar una mirada "auténtica" a las formas de vida en las comunidades y pueblos originarios que habitan el territorio michoacano. Sin embargo, en la generalidad de los casos, esta mirada se teje desde afuera, de forma tal que se convierte en un discurso oficial que promueve desde el folklor y la instrumentalización, una versión tanto turística como comercial sobre las poblaciones indígenas de Michoacán.

Considerando que, los diseñadores gráficos participamos en la conformación de la cultura, la imaginación y la memoria visual de nuestro tiempo, el proyecto "Caminos de Michoacán y Pueblos..." surge como una propuesta de carácter colaborativo, participativo y horizontal que tiene como objetivo integrar a miembros de las comunidades, principalmente mujeres, jóvenes y niñas en la construcción de imágenes, objetos y expresiones del sostenimiento de la vida y la autonomía de forma genuina y cotidiana. Sirva dicho ambiente de carácter digital, como un dispositivo que permita traspasar el ejercicio de la libre determinación de los pueblos en los planos digitales. Así pues, desde la antropología, el diseño y la antropología del diseño, se tejen estrategias de colaboración que buscan generar procesos de correspondencia (Ingold 2017, Noronha 2021) como aquellos espacios de construcción de conocimiento e intercambio de saberes que permitan el desarrollo y sostenimiento de la vida sin dejar a un lado el ejercicio de la autonomía y autodeterminación de los pueblos.

En este sentido, el proyecto nos invita a traspasar los medios digitales para integrarnos a la comunidad mediante el ejercicio etnográfico que al mismo tiempo provoca una serie de reflexiones y cuestionamientos sobre nuestro papel como interlocutores, agentes externos e investigadores. ¿Cuáles son los límites de nuestra agencia, acción e incidencia en el campo?

¿Cómo integrar y deconstruir procesos de creación y diseño a partir de otras formas, saberes y conocimientos?

Concebimos que el diseño en la sociedad moderna ha desempeñado un papel importante para definir lo que significa ser humano y por ende puede brindar alternativas sobre cómo se podría transformar a la humanidad; ya que al diseñar herramientas, lenguajes, experiencias, servicios y/o sistemas, estamos diseñando

también formas de ser, hacer y conocer. Así, al centrar el diseño como actividad política que interviene en la vida de las comunidades, y conscientes de que esa intervención puede ser a favor del bien común o en menoscabo de la dignidad de las personas, asumimos una gran responsabilidad como generadores de referentes simbólicos que afectan nuestras percepciones y conductas. De ahí la pertinencia que la presente ponencia guarda con relación a su inserción dentro de la mesa

1. COLECTIVIDAD, PLURALIDAD Y DIVERSIDAD.

Ya que, consideramos que el diseño debe servir para aumentar el conocimiento del otro, el respeto por el otro y propicia espacios de encuentro y comunión. Es por esto que invitamos a emprender pasos entre *caminos de Michoacán y pueblos*.

Referencias

Escobar, A. (2017). Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal. Colombia: Tinta Limón. Universidad del Cauca.

Hale, C. R. (2008). Reflexiones sobre la práctica de una investigación descolonizada, En: Anuario 2007 del Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas: Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica, pp. 299-316.

Hernández, F. (2005). ¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual? Educação & Realidade, 30(2),9-34. [fecha de Consulta 15 de Noviembre de 2021]. ISSN: 0100-3143. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317227042017>

Ingold, T. (2017) ¡Suficiente con la etnografía!, Revista Colombiana de Antropología, vol. 53, núm. 2, julio-diciembre, 2017, pp. 143-159 Bogotá, Colombia: Instituto Colombiano de Antropología e Historia

Gomes, L; Gomes Noronha, R & Lagare, L. (2022) Codesign por meio de correspondências com a comunidade quilombola de Monge Belo. III Jornada de pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Design, Maranhão, Brasil: UFMA.

Kjaersgaard, M & Otto, T. (2022) El trabajo de campo antropológico y el diseño de potenciales. González, R. (trad.); En: Entre hacer y conocer. Seis textos sobre antropología del diseño y antropología visual. Martínez, M. (Coord.); Michoacán, México: UNAM, ENES. Disponible en: <http://www.librosoa.unam.mx/handle/123456789/3384>

► **Vivir el cáncer. Apoyo emocional en cuidados paliativos a mujeres con cáncer desde el diseño digital y multimedia.** / Angela Maria Ayala Gutiérrez

Resumen

El déficit informativo presente en instituciones oncológicas respecto a la importancia del apoyo emocional del cáncer dentro de los cuidados paliativos, incrementa la presencia de trastornos psicológicos en los pacientes, tales como la ansiedad, depresión, entre otros, afectando el nivel de respuesta que se tenga frente al tratamiento.

Actualmente, en los centros de salud especializados en oncología del país, se dispone de un tipo de atención denominada cuidados paliativos y en donde se realiza control, prevención y evaluación del estado físico y psicosocial de cada paciente, pero aunque es un servicio bastante útil y que en su mayoría repercute de manera positiva disminuyendo el dolor o afectaciones presentes posteriores a medicamentos o tratamientos recibidos, no es suficiente a la hora de enseñarle al paciente a enfrentar emocionalmente el diagnóstico, tampoco le brinda herramientas suficientes para poder comunicar aquello que siente a sus cuidadores o le informa de qué manera la inestabilidad relacionada a su salud mental puede interferir en el tratamiento.

Dado que este evento suele presentarse en instituciones para el manejo del cáncer, cabe preguntarse, ¿Cómo fortalecer la información presente en el apoyo emocional de los cuidados paliativos dirigidos a pacientes con cáncer, que permita darle importancia al manejo de las emociones durante cada fase del diagnóstico? De esta manera, el proyecto se plantea a partir del paradigma *For-About - Through* de Christopher Frayling (1993), haciendo uso de la metodología del doble diamante, mediante una investigación integradora centrada en contribuir al apoyo emocional orientado a mujeres con cáncer de la asociación AMESE¹, por medio de una herramienta digital que aborde la importancia de afrontar las emociones ligadas al diagnóstico y avance de la enfermedad.

Objetivo general

Contribuir al apoyo emocional dirigido a mujeres con cáncer que hacen parte de la asociación AMESE, por medio de un producto digital que aborde la importancia de afrontar las emociones ligadas al diagnóstico de la enfermedad.

Objetivos específicos

Precisar la importancia de la comunicación del manejo emocional, dentro de los cuidados paliativos dirigidos a pacientes con cáncer.

Identificar el producto digital pertinente que complemente la información que se brinda dentro de los cuidados paliativos respecto al manejo emocional de la enfermedad. Desarrollar la estrategia comunicativa óptima para complementar el apoyo emocional, que se brinda a pacientes oncológicas de la asociación. Evaluar la pertinencia de la información propuesta en la herramienta digital respecto a las necesidades del público objetivo.

Como resultado a la investigación teórica previa y a los primeros acercamientos con profesionales de la salud de dicha asociación, se encuentra un déficit relacionado al manejo de las emociones dentro de la atención paliativa, independiente al estado o avance de la enfermedad. Cabe mencionar que esta investigación se encuentra en curso y que, dentro de la metodología del doble diamante, se encuentra en fase de definición del problema a tratar, esto mediante el diseño digital y multimedia, contemplando como criterios de diseño los 7 principios del diseño universal.

A partir de la investigación y segmentación, se concluye que, a través de las necesidades del grupo poblacional, se puede evidenciar que la información dispuesta para brindar apoyo de carácter emocional no es completa y no llega de manera efectiva, en este caso a mujeres con cáncer que acuden a la asociación y que reciben información mediante canales de acceso presenciales, redes sociales o televisión, lo que permite, finalmente, relacionar la pertinencia del presente trabajo de investigación a la mesa temática número dos, diseño universal y centrado en el usuario.

Referencias

coolhuntermx. (2020, August 19). Coolhuntermx - La investigación a través del diseño. Coolhuntermx; coolhuntermx. <https://coolhuntermx.com/investigacion-a-traves-del-diseño-luis-vega-design-research/>

Principios del Diseño Universal | Buenos Aires Ciudad - Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2023). Buenosaires.gob.ar. <https://buenosaires.gob.ar/copidis/accesibilidad/principios-del-diseño-universal>

World. (2020, August 5). Cuidados paliativos. Who.int; World Health Organization: WHO. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/palliative-care>

World. (2014, January 28). Primer atlas mundial de las necesidades de cuidados paliativos no atendidas. Who.int; World Health Organization: WHO. <https://www.who.int/es/news/item/28-01-2014-first-ever-global-atlas-identifies-unmet-need-for-palliative-care>

► **EL DISEÑO en el currículo de la educación artística en básica secundaria y media** / Cristian Fernando Zambrano Pantoja

Resumen

La presente investigación se centra en la necesidad de explorar las posibilidades de inserción de un nuevo campo de conocimiento como lo es el Diseño, en el área de la formación expresiva de la educación artística en básica y media secundaria, ya que en los documentos gubernamentales no se hace una referencia específica a lo que el Diseño como sistema puede ofrecer en la didáctica escolar y se vuelve ineludible en el entorno profesional y académico formular una propuesta educativa novedosa que articule el campo de conocimiento del diseño con las competencias básicas exigidas en la educación artística, encaminando la investigación y los saberes de estas disciplinas al desarrollo de proyectos pedagógicos, que, parafraseando a Gloria Rincón (2012) "permitan vincular la enseñanza con el contexto específico de la escuela, de los estudiantes, de los acontecimientos, y desarrollos teóricos actuales." (p. 18).

El objetivo es direccionar desde la educación artística de secundaria y media, la integración del concepto de "DISEÑO CRÍTICO" desde una perspectiva de aprendizaje artesanal y su modo productivo, teniendo en cuenta, que "El diseño crítico analiza las situaciones que requieren ser intervenidas y contempla lo posible, plausible, probable o preferible dando al diseño la posibilidad de definir el problema y no solo de resolver problemas definidos por la producción y el consumo." Uribe (2021, p.36). Es conveniente en la orientación vocacional de los jóvenes, aplicar toda esta base conceptual como una competencia básica del currículo del área de artística ya que carece de estos postulados y así mismo integrar las proposiciones estéticas y teóricas del DISEÑO para insertar nuevas perspectivas de conocimiento en la formación académica y social de estudiantes de secundaria.

Este trabajo evoca el quehacer productivo artesanal en la didáctica formativa de las áreas de expresión, como un modelo de aprendizaje más colectivo, una investigación aplicada en el aula que contribuya al desarrollo, provecho y materialización de los contenidos académicos de los estudiantes de secundaria, fomentar maneras disímiles de apropiarse de la formación artística y diseñística para procurar a futuro la transición de una apreciación estética a una apreciación crítica.

Los organismos multilaterales intentan insertar en los currículos escolares áreas que permitan trascender un poco más la rigidez de la educación artística y se propenda por la innovación. "Cada vez más los sistemas educativos y de capacitación se consideran medios para proveer a la población de habilidades para innovar. En la medida en que la innovación y el conocimiento se están

convirtiendo en factores clave de crecimiento y bienestar." Winner, Goldstein, Vincent-Lancrin. (2014, p. 28). Por tal motivo la reflexión es que desde las facultades de diseño se oriente un trabajo por proyectos pedagógicos desde la secundaria para cultivar el espíritu innovador y creativo que requiere el mundo contemporáneo.

La educación artística abre la posibilidad de insertar proyectos pedagógicos transversales mediados por la base conceptual del DISEÑO que propendan por la indagación de los estudiantes en nuevas áreas del conocimiento.

La ponencia es pertinente en la mesa de Comunicación Inclusiva porque permite crear un semillero de jóvenes con la oportunidad de innovar desde el Diseño Crítico.

Referencias

Dunne A. Raby F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts. EE.UU. Editorial MIT Press.

Escobar A. (2016). *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Popayán, Colombia. Editorial Universidad del Cauca.

Grisales V. A. (2015) *Artesanía, arte y diseño*. Manizales, Colombia. Editorial Universidad de Caldas.

Rincón B. G. (2012). *Los proyectos de aula y la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje escrito*. Bogotá, Colombia. Editorial Kimpres Ltda.

Shiner L. (2015). *La invención del arte, una historia cultural*. Barcelona, España. Editorial Paidós, Espasa Libros.

Uribe B. M. (2021) *Formulación del proyecto de diseño en sistemas sociales complejos*. Cali, Colombia. Editorial Universidad del Valle, Programa Editorial. Winner E. Goldstein T. R. Vincent-Lancrin S. (2014). *¿El arte por el arte? La influencia de la educación artística*. México D.F. México. Editorial Drokerz impresiones de México.

► **Diseño de ambientes virtuales para la transferencia de conocimientos sustentable / Nancy Yeraldi González Hernández ; Ricardo Victoria Uribe.**

Resumen

Para diseñar la transferencia de conocimientos sustentables mediante interfaces de realidad virtual, es necesario identificar los aspectos ergonómicos de diseño de interacción que logren que una interfaz sea un traductor intersemiótico que cubra las necesidades básicas de cualquier usuario potencial.

La Realidad Virtual permite al usuario acceder experiencias en entornos seguros, y libres de riesgos; al mismo tiempo facilita la adquisición del conocimiento al poder vivir experiencias que nos ayuden a educar y sensibilizar a las personas sobre sus responsabilidades ético-ambientales, para que sean capaces de reconocer la influencia de las practicas humanas en el medio ambiente a través de actividades lúdicas variadas.

Problema o reto productivo

Partimos de la pregunta: ¿La recopilación de los elementos esenciales del diseño, y arquitectura de información a través de los diferentes niveles de inmersión para una propuesta de experiencia de usuario propio de ambientes de Realidad Virtual, proporciona aptitudes de interacción sostenibles en los usuarios promoviendo la transferencia de conocimientos sustentables?

En tanto, podemos inferir que, analizar la interacción en interfaces inmersivas de Realidad Virtual considerando elementos racionales y emocionales durante la interacción, permitirá la construcción de una propuesta que mejore la experiencia de los usuarios y que estimule la transferencia de conocimientos sustentables, generando aptitudes que puedan ser replicadas en el manejo habitual de estas tecnologías por la mayor cantidad de usuarios posibles.

Objetivos

El objetivo general es diseñar una propuesta que mejore el proceso de experiencia de usuario en ambientes de realidad virtual con base en la combinación de técnicas de arquitectura de información para estimular la transferencia de conocimientos sustentables, especificando competencias de diseño, estableciendo los conocimientos sustentables aptos para la transmisión en dichos ambientes e identificando aspectos ergonómicos del diseño inmersivo que ayuden a determinar las actividades lúdicas aptas para ser transferidas.

Metodología

El método que se desarrolló en este estudio parte de un enfoque cualitativo debido a la naturaleza subjetiva de la percepción humana. Se realiza la aplicación de estudios de caso a personas nacidas entre 1985 y 2010 cuyas características son con relación en su afinidad con la tecnología y consumo multimedia. A partir de la aplicación de pruebas de usuarios, y el diseño de herramientas para evaluar su experiencia (perfiles e historias de usuarios, user journey, test de usabilidad bipolar laddering y técnica card sorting), en las siguientes fases:

- Fase 1.** Desarrollo Teórico.
- Fase 2.** Selección y análisis de las herramientas de realidad virtual.
- Fase 3.** Diseño de herramientas para evaluar la experiencia de usuario.
- Fase 4.** Aplicación de pruebas a los usuarios.
- Fase 5.** Recopilación y análisis de información
- Fase 6.** Desarrollo de propuesta y aplicación.
- Fase 7.** Análisis de Resultados

Resultados o reflexión

Como resultado se concluye que el diseño de la experiencia será abordado desde una estructura compuesta de 4 niveles intrínsecos de la arquitectura de información propuesta de la siguiente manera:



Figura 3. Propuesta de diseño de experiencia de usuario en ambientes de realidad virtual para la transferencia de conocimientos sustentables. Elaboración propia (2022)

Conclusiones

Cualquier modelo educativo que establezca el uso de tecnología contribuye de una manera clave para generar altos estándares de conocimiento, impulsando la educación de calidad sobre la conciencia ambiental relacionando los hábitos humanos y la naturaleza al integrar los conocimientos de una manera ordenada para facilitar su comprensión.

El uso de tecnologías de información y comunicación con marco en la educación ambiental promueve que las habilidades, aptitudes y motivaciones individuales puedan enfocarse hacia la resolución y prevención de problemas futuros. Dado que el objetivo práctico del diseño de un ambiente de realidad virtual es transferir un conocimiento sustentable, resulta sumamente importante ajustar los escenarios y la interacción diseñada en el entorno artificial con ayuda de un guion destinado que se construya bajo una narrativa embebida a partir de escenarios que sean fáciles de reconocer, estimulando la transferencia de conocimientos gracias a la contextualización de la información y su relación con las acciones cotidianas que realiza, teniendo como resultado el apropiamiento individual de los ambientes y la información.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada / Mesa seleccionada: Diseño Universal y Centrado en el Usuario.

Un buen diseño facilitará el proceso de interacción generando que la accesibilidad se manifieste naturalmente detonando experiencias positivas sobre los usuarios permitiendo apertura en el proceso de su transición tecnológica, deshaciendo las brechas digitales e impulsando la inclusión y el crecimiento de una sociedad del conocimiento de una manera veloz, convirtiéndose en una poderosa herramienta para promover una conciencia ambiental de una manera práctica y segura que permita un nivel de reflexión más profundo.

Referencias

Brundtland, H. (1987). Desarrollo y Cooperación Económica Internacional: Medio Ambiente.

Churches, A. (2013). Taxonomía de Bloom para la Era Digital. REDuteka.

EGarret, J. J. (2002). Elements of User Experience. California: New Riders.

Gentner, D., & Stevens, A. L. (2014). Mental Models (Primera ed.). New York: Psychology Press.

Jose Luis Rubio Tamayo, M. G. (2016). Realidad Virtual (HMD) e Interacción desde la perspectiva de la construcción narrativa y la comunicación: propuesta Taxonómica. Icono 14, 1-24.

Nielsen, J. (1990). Heuristic Evaluation of User Interfaces. CHI Proceedings, 249-255.

Nielsen, J. (08 de 08 de 2019). Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/powers-of-10-time-scales-in-ux/>

Nielsen, J., & Mack, R. L. (1994). Usability Inspection Methods. New York: John Wiley & Sons.

Norman, D. (2014). jnd.org. Retrieved 18 de 12 de 2019, from https://jnd.org/error_messages_are_evil/

Zúñiga, R. P. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. Revista Iberoamericana para la investigación y el Desarrollo Educativo, Vol 8.



Lute como

Lore Vilanova B.
PONENTE

XIV SIMPOS INTERNACIONAL DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA
FUNDACIÓN ACADEMIA DE DIBUJO PROFESIONAL Virginia Miralanda
antex

► **Creando recursos para todos /** Maria Fernanda Urbano López ; Allison Flores Calambas ; Julieth Mejía.

Resumen

Hablar de oportunidades para todos implica el reconocimiento del otro como un ser único, singular y diverso, donde se es necesario empatizar con su contexto enmarcado en el derecho a la educación.

El diseño y creación de recursos educativos digitales y análogos implican una mirada profunda frente a los modos en que aprende un individuo inmerso en el mundo que lo rodea y cómo hace uso de sus sentidos para comprender. Además se articula a los estilos de aprendizaje visual, auditivo y kinestésico, triada que nos permite visualizar las capacidades enormes del individuo frente al proceso de aprendizaje que vive con los estímulos que se le ofrece. De esta manera hay una clara necesidad de crear recursos educativos digitales coherentes, pertinentes y diversos que ayuden a mejorar los aprendizajes de los estudiantes, específicamente en el contexto de la institución Universitaria Antonio José Camacho.

El objetivo del proyecto en curso es crear estándares y criterios para el desarrollo continuo de recursos educativos digitales que tengan calidad (entendidas desde diversos estándares nacionales e internacionales) y que sean pertinentes al promover la equidad y la diversidad (Mineducación, 2022).

El proyecto se ha desarrollado en dos frentes. Por un lado, en una revisión constante de la literatura puesto que al ser un tema actual suele cambiar constantemente. Por el otro, la institución se ha enfocado en crear y analizar recursos para así ir identificando la usabilidad que le dan los estudiantes y profesores. Al mismo tiempo, se realiza curaduría de recursos que han logrado impactar las prácticas en otras instituciones de educación.

Durante el proceso se ha podido dar cuenta de las categorías que se reconocen como aspectos de calidad para los recursos educativos: accesibilidad, adaptabilidad, vigencia, portabilidad, usabilidad y reusabilidad (Mineducación y CERLALC, 2022) junto a otros como navegación, estructura, motivación y aprendizaje (Ministerio de educación y formación profesional de España, s.f). Todos los anteriores no solo deben considerarse sino que contribuyen a mejorar la experiencia del estudiante, su aprendizaje y su interacción con el conocimiento.

De la misma manera, los DUA (Diseño universal para el aprendizaje) propone listas de criterios a considerar como medios de representación de información, multiplicidad de formas de acción y expresión; y multiplicidad de

formas de motivación e implicación (Proyecto CREA, 2019).

En el proceso también se tiene en cuenta el diseño instruccional ADDIE (Análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) que es "una metodología sistemática para el desarrollo de material educativo adecuado a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, ya que puede utilizarse en contextos de clase presencial y virtual cuyo enfoque es el lograr crear una guía de referencia para desarrollar recursos de aprendizaje y productos educativos, con el propósito de facilitar la construcción de conocimiento y habilidades durante episodios de aprendizaje guiado" (Castellanos y Rocha, 2020).

A partir de todo lo anterior, un recurso educativo digital transita por muchas variables y procesos reflexivos de diseño, didáctica y tecnología para lograr llegar a las personas y lograr su propósito de aprendizaje. De esta manera se logra dar cuenta de la necesidad en materia teórica e investigativa para lograr que las instituciones creen recursos educativos digitales que respondan a sus comunidades. Sin embargo, se debe tener muy claro su naturaleza flexible pues cambia junto a los estudiantes.

Este proyecto se relaciona al diseño universal para el aprendizaje y centrado en el estudiante puesto que se articula en la necesidad de los usuarios de una institución universitaria y cómo se planean o reflexionan para intentar aproximarse a toda la comunidad entendiendo su diversidad de condiciones, edades, capacidades, etc, para así acercar el conocimiento a todos.

Referencias

Castellanos, H. Rocha, E. (2022) Aplicación de ADDIE en el proceso de construcción de una herramienta educativa distribuida b-learning. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, no. 26, pp. 10-19, 2020. doi:10.24215/18509959.26.e1

Ministerio de educación y formación profesional de España (s.f) Norma 71362:2020.

Mineducación y CERLALC (2022) Más y mejores aprendizajes. Política pública de recursos educativos. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411089_recurso_2.pdf

Proyecto CREA (2019) CREA con DUA: Checklist. Recuperado de: https://docs.google.com/document/d/1uoK3gRv_XdKClleHueF9_dOQDQyz91kOY4FcXn3oJyo/edit

► **Fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes universitarios Unicolmayor desde la accesibilidad web hipermedial /** Andrés Felipe Parra Vela ; Sandra Uribe Pérez ; Clarena Muñoz Dagua.

Resumen

El proceso de lectoescritura en estudiantes universitarios se proyecta como el primer paso para propiciar la circulación del conocimiento especializado. En el caso del diseño interactivo, urge la divulgación de la investigación-creación para posicionar la disciplina en diversos escenarios. Sin embargo, este proceso formativo es complejo en tanto los estudiantes presentan brechas como las que enuncia Paula Carlino, en lo que se refiere a la propensión a revisar los textos sólo en forma lineal, así como la dilación al momento de empezar a escribir, entre otros aspectos.

En dicho contexto, esta ponencia se presenta en el marco del proyecto de investigación "Fortalecimiento de las competencias comunicativas a través del Diseño Digital y Multimedia: procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura en la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de Unicolmayor", como un punto de reflexión frente a los recursos hipermediales y la posibilidad de propiciar otras formas de entender estas habilidades comunicativas, potenciando la producción disciplinar de los estudiantes. Para tal efecto, se traza como objetivo general efectuar un ejercicio de co-diseño que, a través de un proceso iterativo, permita desarrollar un prototipo que facilite el aprendizaje significativo de los procesos de lectura y escritura en los estudiantes de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca (Unicolmayor), con miras al fortalecimiento de las competencias comunicativas.

A nivel metodológico, se proyecta llevar a cabo procesos de co-diseño por medio de cuatro etapas (gestionar, explorar, crear y evaluar) estructuradas desde el mapa de actividades clave (Map of Key Activities). En combinación con las herramientas propias del *Design Thinking*, orientado a través de paradigmas de investigación pertinentes como son el diseño centrado en el usuario (DCU); así como la investigación a través del diseño (*Research Through Design*) de Christopher Frayling, para el establecimiento de criterios de diseño, prototipado y testeos. Para la primera fase, se logra la caracterización de usuarios generando los perfiles de estudiante y docente; asimismo, se estructura un marco de referencia y el mapeo de productos digitales pertinentes para la etapa de *benchmarking*. Actualmente, el proyecto se encuentra en su segunda fase, la cual implica procesos de ideación de un prototipo digital que responda a los requerimientos de accesibilidad web, enmarcados en la WAI y en la NTC 5854; esto con la intención de alcanzar un nivel de conformidad viable y atender a las necesidades de las distintas capacidades humanas presentes en la comunidad universitaria de

Unicolmayor. Para finalizar, este producto es pertinente para la mesa 2 (Diseño universal y centrado en el usuario), en tanto busca orientar a través del diseño inclusivo un producto hipermedial que se adapte a las necesidades de los estudiantes Unicolmayoristas, atendiendo a las capacidades diversas y a los principios de accesibilidad web vigentes.

Referencias

Carlino, P. (2005, septiembre 18). Los estudios sobre la escritura en la Universidad: Reseña para una línea de investigación incipiente. En XII Jornadas de Investigación en Psicología y Primer Encuentro de investigadores del Mercosur "Avances, nuevos desarrollos e integración regional". Tomo I. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología, Buenos Aires, Argentina. <https://www.aacademica.org/paula.carlino/49>

Frayling, C. (1994). Research in art and design (Royal College of Art Research Papers, vol 1, no 1, 1993/4).

Gasca, J., & Zaragozá, R. (2014). Designpedia, 80 herramientas para construir tus ideas.[Libro].

Instituto Colombiano de Normas Técnicas y Certificación (Icontec). (2012). Norma Técnica Colombiana NTC 5854. Accesibilidad a páginas web. Bogotá, D. C.: Icontec.

Molina, M. E. (2017). Escritura académica, argumentación y prácticas de enseñanza en el primer año universitario. Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Argentina.

NCOSS. (2017) Principles of Co-design. <https://www.ncoss.org.au/sites/default/files/public/resources/Codesign%20principles.pdf>

Nosolousabilidad (2003). Diseño centrado en el usuario. Recuperado a partir de <https://www.nosolousabilidad.com/manual/3.htm#:~:text=El%20DCU%20es%20un%20proceso,forma%20iterativa%20y%20mejorada%20incrementalmente>.

University of Cambridge (2017). Map of activities key. Recuperado a partir de https://www.inclusivedesigntoolkit.com/GS_map/map.html

Universidad de los Andes (2016). ¿Qué es blended learning?. Recuperado a partir de <https://blended.uniandes.edu.co/que-es-blended-learning/>

WAI - Web Accessibility Initiative (2023). Introduction to web accessibility. Recuperado a partir de <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>

► El Rol de los Centennials en las Narrativas Transmedia creadas con Teléfonos Inteligentes / Sebastian Valencia Zamora.

Resumen

En esta ponencia se presentan los avances del proyecto de investigación: "El Rol de los Centennials en las Narrativas Transmedia Creadas con Teléfonos Inteligentes". Las dinámicas de acceso y uso de las nuevas tecnologías, las ha convertido en extensiones del cuerpo, especialmente para los *centennials* o Generación Z, jóvenes nacidos entre 1997 y 2006, caracterizados por estar inmersos en el mundo digital, por ser nativos cien por ciento digitales, y que reciben, producen e intercambian información de forma pública, rápida y esmera. Esto ha ocasionado cambios en las maneras de expresión, de generación de sentido y en el consumo de contenidos digitales de esta población. Si bien tienen una función activa como prosumidores al compartir constantemente fotos y videos en sus redes sociales, no es claro el tipo de narrativas en las que se encuentran inmersos al participar de los diversos espacios disponibles en la red, lo que hace que para el sector audiovisual no sea claro qué lenguajes, elementos formales y narrativos usan *los influencers* o *los mismos centennials* en el contenido digital que comparten en internet.

En este proyecto de investigación se pretende comprender las narrativas audiovisuales de los *centennials* usadas en las redes sociales y su relación con los dispositivos móviles para la creación de contenidos digitales, interpretando los modos de producción e identificando los valores de la cultura global usados por esta comunidad. También se pretende develar los discursos y estrategias comunicacionales y formales que están inmersas en la creación audiovisual de los *influenciadores* que sigue la Generación Z. La investigación tiene un enfoque mixto, usando como instrumento de recolección de información la encuesta y la entrevista semiestructurada, el diseño de la investigación que se aplicó fue el Diseño Explicativo Secuencial (DEXPLIS), este diseño se caracteriza por una primera etapa en la cual se recaban y analizan datos cuantitativos, seguida de otra donde se recogen y evalúan datos cualitativos. Una de las primeras conclusiones, de este proyecto de investigación que aún no se ha terminado, es la importancia y el protagonismo que están teniendo los *centennials* para el mundo en diversas esferas como son la social, la política y la económica, por lo que esta comunidad se ha convertido en el centro de innumerables campañas publicitarias. Es importante lograr a través del Alfabetismo Digital, que estos Nativos Digitales sean conscientes del poder que tienen para hacer cambios sociales y políticos, que los beneficien o que les hagan daño. Otra reflexión que se ha dado hasta el momento es el análisis que se da en la relación existente entre el nivel de madurez, y el tipo

de contenido que prefieren consumir los *centennials* en las redes sociales, por tanto, los *centennials* de mayor edad prefieren menos contenido cómico o de ocio, y más contenido que les ayude a entender temas académicos, útiles para poder aprobar sus estudios.

Esta ponencia, tiene una clara pertinencia en la Mesa 1 (COLECTIVIDAD, PLURALIDAD Y DIVERSIDAD), ya que pretende cuestionar la participación de los *centennials* en los espacios virtuales propiciados por la internet, analizando cómo los niveles de apropiación de las TIC generan cambios en la expresión artística y cultural de las actuales generaciones. Esto permitirá crear un espacio de educación y capacitación en herramientas digitales y técnicas propias de las narraciones audiovisuales y digitales, donde el diseñador podrá compartir sus conocimientos y experiencias en el devenir de su quehacer profesional con adolescentes que hacen uso a diario de las TIC, pero que no conocen a profundidad su funcionamiento ni los alcances que pueden obtener con ellas.

Referencias

- Almansa, A., Fonseca, O. y Castillo A. (2013). Redes sociales y jóvenes. Uso de Facebook en la juventud colombiana y española. *Comunicar*, 20(40), 127-135. <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-03-03>
- Arango, L. C. A., Camelo, R. C., Huertas, T. M., Rodríguez, S. C., Sánchez, P. C., Sánchez, R. V. y Sojo, G. J. (2019). *1218 Centennials: Una generación sin etiquetas*. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Bal, M. (1990). *Narratología: introducción a la teoría de la narrativa*. Ediciones Cátedra.
- Bestard Luciano, M. (2011). *Realización audiovisual* Editorial UOC. <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/ereader/ucaldas/33465?page=4>
- Boczkowski, P. J., Matassi, M. y Mitchelstein, E. (2018). How Young Users Deal With Multiple Platforms: The Role of Meaning-Making in Social Media Repertoires. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 23(5), 245-259. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmy012>
- Cabrera, O. (2018). La evolución del prosumidor y las marcas comerciales en la era de las TIC. *Revista Kepes*, 17, 119-150.
- Cabero-Almenara, J., Pérez-Diez de los Ríos, J. L. y Valencia-Ortiz, R. (2020) Escala para medir la adicción de estudiantes a las redes sociales. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, 27, 1-29.

canalrcn.com (2020). ¿En qué consiste la categoría "Aficionados" de Smartfilms? <https://www.canalrcn.com/todogamers/tecnologia/articulo-nota/en-que-consiste-la-categoria-aficionados-de-smartfilms-2006>

Chica Rico, E. A. y Guevara Velasquez, M. A. (2020). *Perfilación y caracterización de consumo de los Centennials en Pereira* [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica de Pereira]. Repositorio Institucional - Universidad Tecnológica de Pereira.

Chuquiana Chogllo, L. A. (2020). *Relación entre las redes sociales y el desarrollo de las habilidades sociales en adolescentes de 8vo de básica en una unidad educativa* [Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21446>

Coronación Mendoza, L.F. y Quispe Huamani, J. (2020). *Satisfacción con la Vida y Adicción a las Redes Sociales en Adolescentes Preuniversitarios de Lima Metropolitana* [Tesis de grado, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/9d1dfd23-639d-4a8f-acbb-73b43c906f9c>

Costa-Sánchez, C. y López-García, X. (Coords.). (2019). *Comunicación móvil*. Editorial UOC. <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/126402>.

Doucet, A., Evers, J., Guerrero, E., Lopez, N., Soskil, M. y Timmers, K. (2019). *La Enseñanza en la Cuarta Revolución industrial: Al borde del Precipicio*. Pearson.

Fernández, F. y Barco, C. (2015). *Producción cinematográfica: del proyecto al producto*. Ediciones Díaz de Santos. <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/63001>.

Ferreras Rodríguez, J. G. y Torrado Morales, S. (2017). *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales*. Editorial UOC. <https://elibro-net/es/ereader/unilibre/57733?page=1>

festivaldelaimagen.com (2020). *Convocatoria Imagenfest 2020*. <http://festivaldelaimagen.com/en/convocatorias-3/>

Flores Ledesma, K., González-Díaz, R. R. y Lobo Contreras, E. E. (2020). Estrategia alternativa para la resolución de conflictos en las redes sociales digitales. *CIID Journal*, (1), 103-113.

Gordo, Á. (2018). *Jóvenes en la encrucijada digital: itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales*. Ediciones Morata, S. L. <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/119532>.

Hagener, M. y Elsaesser, T. (2015). *Introducción a la teoría del cine*. Editorial Universidad Autónoma de Madrid. <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/54024>.

Iapichino, R. (2011). *La composición audiovisual*. Editorial Nobuko. <http://www.ebooks7-24.com.ezproxy.ucaldas.edu.co/?il=3766>

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

Karbaum Padilla, G. (2021). *La evolución de la narrativa audiovisual: analógica, transmedia y social media*.

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <https://elibro.net/es/ereader/unilibre/187521?page=1>

La Ferla, J. (2007). *Videovacío o el diseño de una obra video*. En J. La Ferla (Comp.) *El medio es el diseño audiovisual* (pp. 309-320). Editorial Universidad de Caldas.

La Ferla, J. (2007). *Cine: hibridez de tecnologías y discursos*. En J. La Ferla (Comp.) *El medio es el diseño audiovisual* (pp. 507-515). Editorial Universidad de Caldas.

Lejarreta P. y Alfaro L. (directores). (2020). *La Casa de Papel: El Fenómeno*. [Cinta cinematográfica]. Vancouver.

Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. The MIT Press.

Monzón Larios, E. (2021). *El uso de narrativas de responsabilidad social empresarial y su influencia en la decisión de compra en consumidores centennials. Casos de estudio: Adidas, H&M y Patagonia* [Tesis de maestría, Universidad de Palermo]. https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/tesis_monzon.html

Márquez, I. (2018). *Móviles 24/7: el teléfono móvil en la era de la hiperconectividad*. Editorial UOC. <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/106383>.

Murray, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierta*. Paidós.

Patiño Alvarez, L. D. (2020). *Revisión Sistemática de Literatura: La influencia de las redes sociales sobre las relaciones interpersonales en los adolescentes* [Tesis de grado, Universidad Cooperativa de Colombia]. https://repositorio.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/16550/1/2020_redes_sociales_adolescentes.pdf

Pereira, S., Moura, P., Masanet, M. J., Taddeo, G. y Tirocchi, S. (2018). Usos mediáticos y prácticas de producción: estudio de caso con adolescentes de Portugal, España e Italia. *Comunicación y Sociedad*, (33), 89-116. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7091>

Pinos Paredes, N. Y., Hurtado Pantoja, S. N. y Rebolledo Malpica, D. M. (2018). Uso del teléfono celular como distractor del proceso enseñanza - aprendizaje. *Enfermería Investiga, Investigación, Vinculación, Docencia y Gestión*, 3(4), 166-171. <http://dx.doi.org/10.29033/ei.v3n4.2018.02>

Pérez Millan, J. A. (2014). *Cine, enseñanza y enseñanza del cine*. Ediciones Morata, S. L. <https://elibro-net.ezproxy.ucaldas.edu.co/es/lc/ucaldas/titulos/116183>.

Petit, C. (2015). *La Generación Tecnocultural. Adolescentes*. Editorial Brujas. <http://www.ebooks7-24.com.ezproxy.ucaldas.edu.co/?il=2719>

Revista Shock. (2019, 11 de septiembre). SmartFilms 2019: Aquí los cortos ganadores, ¡Bravo!. *Revista Shock*. <https://www.shock.co/cine-y-tv/smartfilms-2019-aqui-los-cortos-ganadores-bravo-ie2561>

Romo del Olmo, M. (2020). *Influencia de las redes sociales en la satisfacción de la imagen corporal de las adolescentes. Un proyecto de prevención* [Tesis programa Psicología, Universidad de Cádiz]. <https://rodin.uca.es/handle/10498/23419>



► **Retos para una inclusión laboral y educativa con poblaciones diversas, un ejercicio de creación en colectividad / Sanabria Osorio Edna Lucia; Becerra Rodríguez.**

Resumen

A raíz de las múltiples apuestas institucionales a nivel de educación inclusiva en Colombia, se han determinado aportes valiosos con relación a las necesidades educativas actuales, las cuales se desean visibilizar y estudiar, desde un proceso transformador y de participación en los procesos educativos de enseñanza, aprendizaje y en entornos culturales, sociales y laborales para las personas con discapacidad. En este orden de ideas, se genera una pertinencia en la mesa temática de Comunicación inclusiva, por la motivación y compromiso de trabajar con las comunidades con discapacidad, en busca de generar igualdad de oportunidades en los territorios, desde una apuesta de participación sostenible, comunicativa, educativa e integral, haciendo énfasis a la importancia del uso de herramientas digitales para fortalecer los procesos de aprendizaje e inclusión laboral en el territorio.

Puntualmente, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, socializa en el año 2022, los Lineamientos de Política para la Inclusión y la Equidad en Educación, generando una apuesta importante a la inclusión con calidad, pertinencia y equidad, desde un asunto de derechos y de valores, así como al reconocimiento de acciones desde la cultura, las políticas y las prácticas inclusivas. Ahora bien, al hablar de educación inclusiva, es importante trabajar en estrategias que permitan fortalecer los principios de igualdad de oportunidades, con relación a la diversidad y la accesibilidad de las personas con discapacidad. Es por ello, que el Proyecto "Todos somos inclusión, educando desde la diversidad", liderado por el colectivo Inclusión Femenina con Pasión, el cual trabaja en beneficio de la comunidad de la localidad de Barrios Unidos en Bogotá – Colombia, busca visibilizar a través de escenarios formativos y de creación, un reconocimiento de las habilidades de las poblaciones con discapacidad auditiva en el territorio.

En este proyecto, se trabajó a partir de una de las mayores dificultades que tiene la población con discapacidad auditiva, tratándose de las barreras comunicativas que enfrentan las poblaciones diversas, específicamente al salir de su formación de educación básica secundaria, a un mundo laboral con múltiples barreras de inclusión y equidad, especialmente en la carencia de herramientas digitales que permitan fortalecer la inclusión laboral para la población.

El proyecto implementó a partir de herramientas metodológicas, un ejercicio de practicidad y de desarrollo de talleres formativos, generando fortalecimiento en los procesos comunicativos, inclusivos y, a su vez, el diseño

de estrategias de acción y participación, el cual condujo a una interacción de la población con discapacidad en entornos laborales en la localidad. Como resultado del proyecto y de los talleres formativos, los estudiantes con discapacidad auditiva del colegio I.E.D. República de Panamá sede A en Bogotá, participaron en la creación y fortalecimiento del perfil profesional, desde el apoyo de herramientas digitales para la inclusión laboral, como beneficio para entablar las relaciones laborales, la interacción social, la preparación de entrevistas laborales, el uso de las redes sociales con fines de fortalecer el vínculo laboral, y el apoyo de las herramientas digitales, que permiten la comunicación asertiva entre las personas oyentes y las persona sordas.

Es imprescindible generar un rol activo en la comunidad, el cual propicie crear escenarios transformadores a nivel social, educativo y laboral, desde el abordaje de las necesidades educativas de las poblaciones con discapacidad, a su vez, generando estrategias que permitan un proceso transformador y continuo, el cual beneficie a la comunidad, en escenarios que promuevan la accesibilidad e igualdad de oportunidades laborales y educativas para todas las poblaciones, desde una apuesta por la calidad y las oportunidades que se van tejiendo en comunidad.

Referencias

Ministerio de Educación Nacional, Ministerio de Salud y Protección Social, Fundación Saldarriaga Concha (2021). Educación para todas las personas sin excepción. Lineamientos de política para la inclusión y la equidad en educación. Convenio de Asociación MEN 0009-2021 - MSPS 300-2021 ISBN 978-958-785-340-7 Bogotá D.C., Colombia.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco] (2021). Hacia la inclusión en la educación: Situación, tendencias y desafíos. 25 años después de la Declaración de Salamanca de la Unesco. Unesco

► **Diseñando productos socialmente inclusivos. ¿Cómo diseñar desde posturas que sean socialmente inclusivas y accesibles? / Gloria Elena Gómez Escobar.**

Resumen

En el 2005, me tropecé con el concepto de "diseño inclusivo" cuando estaba explorando principios del diseño centrado en el ser humano para desarrollar un producto tangible que ayudara a ganar entrada a un aula de educación preescolar para hacer observaciones participativas. Las funciones o características de este tangible posibilitaron que niños y niñas con diferentes capacidades motrices y cognitivas (incluyendo un niño con trastorno del espectro autista) trabajaran a su propio ritmo en una actividad de aprendizaje colaborativo (Gomez, 2007, 2010). Desde esta experiencia, en cada proyecto que llevo a cabo me pregunto cómo diseñar desde posturas que sean socialmente inclusivas. Ya que lo que se diseña puede impactar la vida de las personas a nivel cognitivo, motriz y sociocultural.

Los productos, servicios y sistemas de información pueden ser más inclusivos, si durante la fase de análisis y selección de funciones o características se consideraran las capacidades funcionales comunes de todas las personas que deben interactuar con estos. Por este motivo, cuatro conceptos clave que forman parte del Enfoque de Diseño Inclusivo (Keates & Clarkson, 2003) se han convertido en herramientas metodológicas que apoyan procesos de diseño en desarrollo de productos. Tres casos de estudio (publicados) ilustran su aplicación.

El primer caso es el método *Bridging Design Prototype* con 6 principios que se usan para desarrollar prototipos rápidos funcionales. El principio "ampliar la participación para que todas las personas que deben usar o interactuar con el producto puedan hacerlo" se lleva a la acción aplicando los cuatro conceptos clave en el análisis de datos que informan pautas, requisitos y funciones. 16 casos ilustran como el principio de inclusión informa el diseño de funciones de prototipos rápidos funcionales en áreas de la salud, educación, tecnología para la producción o entretenimiento (Gomez Escobar, 2022; Gomez, 2022a, 2022b; Gomez et al., 2020). El segundo caso es un marco teórico y sus cinco criterios que se usan para identificar, conceptualizar y evaluar aspectos de diseño inclusivo en el desarrollo de productos, servicios y sistemas. Estos se han usado en un pregrado en diseño y tecnología (Gomez & Wakes, 2020), un pregrado en diseño industrial (Rojas & Gómez, 2020) y un posgrado en bioingeniería en diseño (Gómez & Wakes, 2022). Con pequeñas adaptaciones, los y las docentes han podido agregar estos criterios a sus programas de clase. Los y las estudiantes han tenido la libertad de cambiar, evolucionar o reemplazar estos criterios durante sus procesos de diseño, pues son solo un punto inicial para ayudar a analizar datos que se van recolectando.

Y el último es un caso de estudio donde se conversó con 6 profesionales con discapacidad severa para aprender sobre las tecnologías que ellos usan para estudiar y trabajar (Contreras et al., 2019) con el fin de informar el avance de una aplicación para estudiar a distancia, en-línea y de manera asincrónica. El análisis de datos junto con una revisión de literatura lleva a proponer darle prevalencia a procesos de diseño que produzcan tecnologías educativas socialmente inclusivas que puedan ser operadas por personas con capacidades y discapacidades por igual. El objetivo es desarrollar dichas tecnologías con paradigmas de ingeniería que se complementen con el paradigma integrador de la discapacidad. Su diseño debe ajustarse al modelo social de discapacidad por medio de la aplicación de principios de interacción humano-computador que sean inclusivos con consciencia social y ética. Pertinentes a la mesa "diseño universal y centrado en el usuario", estos casos demuestran que se deben estudiar y explorar conceptos, métodos o instrumentos que informen el desarrollo de productos que sean inclusivos para todos los miembros de una comunidad de usuarios. También se ha aprendido que hay múltiples definiciones de diseño inclusivo, pero en la práctica significa diseñar productos con características a las que puedan acceder personas con capacidades diversas en un mismo contexto.

Referencias

Contreras, V. E., Gomez, G., & Navarro-Newball, A. A. (2019, 18-19 Nov). Towards the gamification of assistive technology for professionals with severe impairments 2019 International Conference on Virtual Reality and Visualization (ICVRV), Hong Kong, China. <https://ieeexplore.ieee.org/document/9212977>

Gomez Escobar, G. E. (2022). Ponencia "bridging design prototype": Fortalecimiento del rol del diseño como recurso estratégico en organizaciones pequeñas". Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2022 Argentina. https://www.youtube.com/watch?v=vC_8aUKcODU&t=2194s

Gomez, G. (2007, April 28-May 3). A bridging design prototype for investigating concept mapping in the preschool community. CHI 2007, San Jose, California, USA.

Gomez, G. (2010). Enhancing autonomy, meaning negotiation, and active inquiry in preschool concept mapping. In P. Lupion-Torres & R. C. Veiga-Marriott (Eds.), *Handbook of Research on Collaborative Learning using Concept Mapping* (pp. 383-401). Information Science Reference, IGI Global.

Gomez, G. (2022a, 4 - 7 October). *The bridging design prototype approach: Strengthening the role of design as a strategic resource in small organisations* CITRENZ 2023: Proceedings of the 13th Annual Conference of Computing and Information Technology Education and Research in New Zealand, Christchurch, New Zealand. <https://www.researchgate.net/publication/369379054>

Gomez, G. (2022b, 15 - 17 February). *Human-centred design studies and explorations with bridging design prototypes (ePoster) Digital Health Week 2022 - Reality Check: How do we make technology for real life?*, University of Sydney. <https://extravaganza.gallery/dhw22/exhibits/c4bb1c48-6d4b-414b-b77e-ee10fd660b84>

Gomez, G., & Wakes, S. (2020). A framework to support inclusive design teaching and product evaluation: Application in overcoming barriers in food preparation for elderly visual impaired people. In F. Tosi, A. Serra, A. Brischetto, & E. Iacono (Eds.), *Designing for Inclusion, Gamification and Learning Experience* (pp. 366-374). Franco Angeli s.r.l.

Gómez, G., & Wakes, S. (2022). Un marco de diseño inclusivo para estudiantes novatos en diseño de bioingeniería y rehabilitación. *Base Diseño e Innovación*, 7, 71 - 92. <https://doi.org/10.52611/bdi.num6.2022.782>

Gomez, G., Wilki Thygesen, M., Melson, A., Halkjær Petersen, M., Harlev, C., Rozsnyói, E., & Rubæk, T. A. (2020). Bridging design prototypes. In D. Gardiner & H. Reefke (Eds.), *Operations management for business excellence: Building sustainable supply chains* (4th ed.). Routledge.

Keates, S., & Clarkson, J. (2003). *Countering design exclusion: an introduction to inclusive design*. Springer.

Rojas, V., & Gómez, G. (2020, Junio 15-19). *Adaptando metodologías de diseño industrial para el desarrollo de ayudas técnicas inclusivas para la diversidad funcional [Poster presentation]*. Festival Internacional de la Imagen 2020 & 16 Participatory Design Conference PDC 2020 (19. Jun. 15-19 de 2020, Manizales, Colombia); Participation(s) Otherwise (Vol 3) Participatory Design Conference PDC 2020: Memorias / Festival., Manizales: Universidad de Caldas.

► “¡Explota de Positividad!”: La animación, medio para visibilizar cómo el exceso de positividad puede ocasionar enfermedades neuronales / Catalina Sarmiento y Yesica Ramírez.

Resumen

Problema o reto productivo: Con ¡Explota de positividad!, se pretende comprobar, desde la animación, si es posible visibilizar que el exceso de positividad puede ser un detonante de enfermedades neuronales como lo afirma Byung-Chul Han (2010) junto con lo que plantea Víctor Amat (2017), sobre el uso de la positividad que afecta a las personas de diferente manera. Pero este no invalida ni pretende discutir la efectividad del positivismo de Seligman (2000) ni el *hardiness* de Kobasa (1979, citado por Peñacoba y Moreno (1998)), u otra corriente que se fundamente en positividad, pues no es el objetivo del proyecto, además se sale del eje disciplinar en la cual se fundamenta este, el cual es el Diseño Digital y Multimedia desde la línea de productos audiovisuales.

Palabras clave: Animación, estudiantes, exceso de positividad, promoción.

Objetivos:

General: Desarrollar una animación que permita visibilizar el exceso de positividad como un detonante de enfermedades neuronales, en personas que estudien, trabajen y/o pertenezcan a un grupo extracurricular, con el fin de generar una reflexión sobre el uso de positividad en el ámbito académico.

Sintetizar información de las enfermedades neuronales que según Han son ocasionadas por el exceso de positividad mediante una indagación base sobre estas.

Caracterizar a la población objeto de estudio para identificar la postura que tienen frente a la positividad en el ámbito académico.

Elaborar una animación con el fin de visibilizar el exceso de positividad como un detonante de enfermedades neuronales.

Evaluar el producto final con el público objetivo por medio de un testeo, con el fin de verificar si se cumple el objetivo general del proyecto.

Metodología: Se plantea una metodología de investigación mixta, que toma herramientas metodológicas del diseño centrado en las personas (DCP) de IDEO (2015), junto con metodologías de animación como lo son la preproducción, producción y posproducción, junto con herramientas que permiten testear prototipos y obtener resultados cualitativos y cuantitativos.

Reflexión

El proyecto ¡Explota de Positividad! Actualmente está en curso, sin embargo de las entrevistas semiestructuradas realizadas que permiten la triangulación de información para caracterizar al usuario y verificar la pertinencia de la investigación en el ámbito académico, salen conceptos como *autopresión* que hacen referencia a la presión que se genera una persona a sí misma para cumplir objetivos, que la persona, como lo indica Han (2010), sí se motiva con frases provenientes del “*Yes, we can*”, para lograr sus metas, aunque algunas veces las considere molestas, esto depende de las experiencias vividas, como se puede escuchar en el Anexo A² minuto 2:48, ya que suele sentir afinidad a frases en las que ha podido evidenciar su veracidad.

Conclusiones

Esta es una investigación en curso, pero en la etapa de desarrollo en la que se encuentra ha permitido determinar que la animación necesita una estrategia para que el usuario llegue a verla, para que se pueda cumplir el objetivo general, también se considera necesario un espacio que recopila toda la información pertinente al tema tratado en caso de que un usuario quiera conocer más de esta. Además, por la finalidad del proyecto se estima que con una historia de corta duración se puede visibilizar la temática y dirigir al usuario que por su voluntad estime necesario, a un experto de salud mental.

Pertinencia del trabajo en la mesa diseño universal y centrado en el usuario: Este proyecto se está desarrollando con la ayuda de herramientas del DCP, esto implica algunos requerimientos a futuro desde la accesibilidad.

Referencias

Amat, V. (2017). *La positividad negativa* [Video]. Conferencias TEDx Talks. https://www.youtube.com/watch?v=k9Rn2QWLe-s&ab_channel=TEDxTalks

Han, B.C. (2010) *La sociedad del cansancio*. Saratxaga, Tad., Herder Editorial (2012). https://underpost.net/ir/pdf/cy3/la-sociedad-del-cansancio_.pdf

IDEO. (2015). DCP Diseño Centrado en las Personas. (Kit de herramientas 2ª edición) <https://innovadorespublicos.cl/documentation/publication/54/>.

Lara et al., (2022) *Periodismo y salud mental: Una guía multimedia para cubrir reportajes de salud mental [Tesis de pregrado]* Universidad de la Sabana. Intellectum. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/52455>

Martí López, E. (2020). Makun (No llores): Recreando realidades vetadas Por medio de la animación documental y la animación periodística. *Con A de animación*, (11), 16-41. <https://riunet.upv.es/handle/10251/149983>

Peñacoba, C. y Moreno, B. (1998). El concepto de personalidad resistente. Consideraciones teóricas y repercusiones prácticas. *Boletín de Psicología*, 58, 61-69.



► **La parla orgánica: escenario de encuentro de saberes académicos y no académicos / Juan Manuel Henao Bermúdez y María Alejandra Henao Argel.**

Resumen

La alimentación saludable es tendencia a nivel mundial, una de sus estrategias es la agricultura ecológica, que se define como una producción que usa insumos naturales y prácticas especiales que generan un bajo impacto en el ambiente (Scialabba & Hattam, 2003). Una idea que se dinamiza en el territorio del Valle del Cauca, este tipo de agricultura son los mercados orgánicos, agrupaciones de base comunitaria, en las que toman parte productores y transformadores de alimentos para ofertar productos sanos de manera directa con el cliente.

Dos de estas organizaciones ubicadas en Cali son Asoproorgánicos³ y el Mercado Orgánico de San Antonio⁴, que funcionan los días sábados como punto de encuentro de campesinos, indígenas, lideresas, adultos mayores, afrodescendientes, entre otros, con ciudadanos que demandan alimentos sanos para su consumo. Estos mercados ponen en práctica un ejercicio de comercio justo, pero, experimentan deficiencias en sus mecanismos de comunicación. En palabras de una líder del mercado Asoproorgánicos "Logramos un punto de equilibrio, lo que nos cuesta es transmitir a los nuevos consumidores en qué consiste nuestra propuesta y cuál es el beneficio de lo que hacemos para todos" (Franco, A., Comunicación Personal, marzo de 2023).

El anterior problema se reconoció como una oportunidad por parte de un grupo de académicos que emprendieron un proceso de Investigación para "Promover el reconocimiento de los mercados orgánicos de la ciudad de Cali: Asoproorgánicos y el Mercado Orgánico de San Antonio, como espacios multiculturales que promueven estilos de vida saludables" (Henao Bermúdez et al., 2022), lo que generó el proyecto La Parla Orgánica, una narrativa cultural transmedia que exhibe las historias de los productores y transformadores de estos mercados.

Para lograrlo el proyecto utiliza un proceso de investigación creación facilitado por el área de la publicidad y la de las narrativas transmedia. De esta manera se proponen dos momentos para este proceso a partir del cual se propicia el encuentro de saberes académicos y no académicos. El primero es la reconstrucción de las historias de la producción y transformación orgánica y el segundo la producción de la narrativa y los contenidos necesarios para transmitir las historias.

Como avance del proceso, se puede hacer mención de la articulación la comunidad académica de la Universidad Santiago de Cali y el Instituto Departamental de Bellas Artes con las comunidades de los mercados orgánicos

Asoproorgánicos y el Mercado Orgánico de San Antonio. La reconstrucción de 24 historias de productores y de 4 transformadores y la producción de 16 historias, y los contenidos que las conforman, articulados en una narrativa transmedia, cuyo medio principal es el sitio web www.parlaorganica.co.

En conclusión, el proyecto La Parla Orgánica generó un escenario pedagógico, propicio para el encuentro de saberes académicos y no académicos. Gracias a que, los mercados orgánicos son espacios que fomentan la educación sobre la agricultura sostenible porque se enfocan en la venta de productos cultivados sin el uso de pesticidas y fertilizantes sintéticos, y al comprar productos en estos mercados los consumidores aprenden sobre los beneficios de la agricultura sostenible y cómo contribuir al cuidado del medio ambiente.

Reportar el proyecto La Parla Orgánica y sus avances resulta pertinente para este evento debido a que, se busca promover una alimentación consciente desde las historias de los productores y transformadores de alimentos orgánicos. Y para la mesa de colectividad, pluralidad y diversidad puesto que, es un método que permite que la comunidad tenga acceso a diferentes perspectivas, experiencias y tradiciones, lo que enriquece la cultura y al mismo tiempo contribuye a la construcción de una sociedad más justa e inclusiva, que valore la diversidad y promueva la igualdad de oportunidades para todos.

Referencias

Henao Bermudez, J. M., Villegas Hidalgo, A. F., & Araujo Mejía, C. H. (2022). La parla Orgánica. <https://parlaorganica.co/>

Scialabba, N.; Hattam, C. (2003). Agricultura orgánica, ambiente y seguridad alimentaria. Depósito de documentos de la FAO. Capítulo 1. Conceptos y temas generales de la agricultura orgánica. Producido por Departamento de desarrollo sostenible [consultado 25 Nov 2016]. Disponible en: <http://www.fao.org/docrep/005/y4137s/y4137s00.htm#Contents>

► **Una experiencia de innovación social con enfoque comunitario en la Ciudad de México / Natalia Alonzo Romero Lanning.**

Resumen

Desde el año 2019 al 2022, participé en la concepción y coordinación del programa Comunidades Valparaíso, el cual estuvo conformado por una serie de actividades de vinculación comunitaria (talleres, asesorías, encuentros, creación de redes) que sucedieron en cinco pequeños centros culturales autogestivos en la Ciudad de México que se encuentran en situación de vulnerabilidad, dos de ellos ubicados en la periferia y tres en el centro de la ciudad.

Con el objetivo de empoderar proyectos comunitarios en la Ciudad de México que implicaran a niños, niñas y jóvenes pertenecientes a contextos de precariedad económica y exclusión social, con impacto local de variada índole: artístico, cultural, tecnológico, productivo, medio ambiental, educativo, etc. Se buscaron proyectos que fueran iniciados y desarrollados de manera autónoma por y para las comunidades y con una necesidad de visibilización y difusión.

El marco metodológico para la conceptualización de este programa fue la Innovación Social con Enfoque Comunitario, el cual reconoce aquellas iniciativas locales autogestivas que se proponen resolver problemáticas sociales que les afectan a partir de un uso innovativo de los bienes relacionales o comunales. La innovación social con enfoque comunitario promueve que las comunidades sean conscientes de su capacidad para dirigir su propio desarrollo y dar soluciones novedosas a sus propias necesidades y problemas.

La principal singularidad del programa Comunidades Valparaíso fue facilitar y fortalecer el desarrollo de los proyectos de carácter autónomo que ya trabajan con niños, niñas y jóvenes en zonas de alta vulnerabilidad, incidiendo a la par en la capacitación de sus responsables –en habilidades de gestión y facilitación particularmente– y, también, con sus jóvenes para que puedan devenir futuros agentes de cambio de sus comunidades.

Esto se planteó a partir de tres líneas de acción:

1. Talleres para niños, niñas y jóvenes. Mediante los cuales se buscó desarrollar las habilidades de comunicación, la creatividad, el trabajo colaborativo, el uso activo de la tecnología y la conciencia ambiental, con talleres como producción radiofónica, producción audiovisual, teatro o creación de instrumentos musicales electrónicos. Estos talleres fueron impartidos por talleristas que trabajan en las distintas disciplinas como músicos, artistas o productores de radio.

2. Programa de formación para gestores comunitarios. Con una serie de módulos que fueron diseñados para empoderar a los propios gestores que crearon los centros culturales y reforzar algunas habilidades que permitieran ampliar las posibilidades de supervivencia de los espacios a mediano y largo plazo; tales como: idear y diseñar portafolios, procuración de fondos, gestión y administración de proyectos con impacto social.

3. Foro Internacional de Innovación Social Comunitaria. Se llevó a cabo en junio del 2022. Se dieron cita a través de plataformas virtuales, alrededor de 40 organizaciones, gestores culturales de base comunitaria, creadores, comunidades indígenas, colectivos barriales y especialistas de España, Brasil, Colombia, Guatemala, El Salvador, Costa Rica, Nicaragua, Argentina, Bolivia y México. La propuesta metodológica contempló tres formatos de trabajo: conferencias, paneles de diálogo y en tercer lugar mesas de trabajo entre proyectos culturales de México y Latinoamérica.

Este programa propició que cada una de las comunidades donde se implementó pudiera reflexionar acerca de su identidad cultural y su papel dentro de la construcción de lo colectivo.

La filosofía de este programa no fue asistencialista, sino colaborativa, en ánimo de fortalecer los procesos de proyectos comunitarios de carácter autónomo y autogestivo. Se dio prioridad al trabajo en comunidades donde el acceso a la educación, la cultura y la tecnología es limitado y, sin embargo, han implementado proyectos que dan solución a problemáticas complejas para constituir casos de éxito de Innovación Social Comunitaria.

Referencias

Fantova, F. Enfoque comunitario e innovación social (2014). Consultado el 10 de marzo de 2023. Disponible en: http://fantova.net/?page_id=71

Naciones Unidas. (2021). Objetivos y metas de desarrollo sostenible. Consultado el 10 de marzo de 2023. Disponible en: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Nivón Bolán, E., Mesa Iturbide, R., Pérez Camacho, C., & López Ojeda, A. (2012). *Libro verde. Para la institucionalización del Sistema de Fomento y Desarrollo Cultural de la Ciudad de México*. Secretaría de Cultura CdMx. Disponible en: <https://www.cultura.cdmx.gob.mx/storage/app/uploads/public/576/ad6/d95/576ad6d95f943089988020.pdf>

UNESCO. (2013). *Textos Fundamentales de la Convención de 2005 sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales* [Ebook] (pp. 5-9). París.

► Las hojas de las plantas en el contexto alimentario, trascendiendo la forma y la funcionalidad / Rafael Ángel-Bravo

Resumen

Buscando dar solución a los problemas y necesidades de su vida diaria, el ser humano ha adaptado los diversos recursos naturales a su alcance, dando lugar a diversos implementos de carácter utilitario y de producción artesanal, los cuales asumen un valor que trasciende la apreciación estética y la eficiencia, para plantearse como expresiones de carácter ancestral, patrimonial, tradicional y folklórico (Ángel-Bravo, 2021, 2022b). Cabe destacar, dentro de estas prácticas, la utilización de hojas naturales como envoltorio para la preparación, conservación y consumo de diversos alimentos, como parte de la tradición alimentaria en diversas culturas. Esta costumbre es abordada por Eames (como se citan en Koenig, 2015) en su "parábola de la hoja de plátano" y su cortometraje inédito *Banana Leaf* (Eames e Eames, 1972), en los cuales se describe la utilización de las hojas de plátano como soporte para el consumo de alimentos en las cocinas tradicionales de la India, como una práctica que trasciende las distintas castas y niveles socioeconómicos, por su simpleza, practicidad y accesibilidad. Este proceso investigativo se desarrolla con el fin de comprender el valor de estas prácticas, más allá de la estética y la funcionalidad, como parte de un proceso de adaptación de recursos naturales, incluyendo hojas, fibras, maderas, semillas, frutos y otros materiales, en la generación de soluciones frente a las necesidades propias de la cotidianidad y las actividades diarias. Inicialmente, este proyecto surge de una reflexión frente al valor, el uso y el significado que el usuario da a los objetos utilitarios, cuando se asumen como parte del *folklore* y la cultura popular dentro de un contexto determinado (Ángel-Bravo, 2018b), lo cual se complementa con una serie de ejercicios prácticos, en los que se desarrolla la conceptualización y bocetación de soluciones utilitarias en cuanto a diseño de producto y empaquetado, inspirados en alimentos típicos o locales (Ángel-Bravo, 2018a). Díaz-Piedrahíta (1981, 2012) se convierte en pionero y referente protagónico respecto al estudio de las hojas naturales como envoltorio dentro de la tradición alimentaria en Colombia, a través de un ejercicio de exploración y registro fotográfico dentro de algunos mercados populares, en un ejercicio similar al que se desarrolla como parte de este proyecto, registrando diversos productos de carácter utilitario y artesanal, dentro de este tipo de escenarios. El trabajo de Díaz-Piedrahíta (1981, 2012) inspira a autores como Gaviria-Arbeláez (2020) a desarrollar procesos similares, emprendiendo un extenso trabajo de exploración de los envueltos o envoltorios en las cocinas tradicionales

colombianas, donde la fotografía asume una función documental y estética, para la presentación final y difusión de sus propias preparaciones. Un trabajo similar es emprendido por las cocineras Agamez y Pinto (2020), referentes fundamentales en la cocina colombiana, especialmente en la diversidad de aplicaciones dadas a las hojas naturales de plátano y bijao, dentro de lo que ellas denominan como envueltos o bollos. Este proyecto de investigación, el cual nace inicialmente del registro fotográfico y creación visual en los mercados populares, ha conducido a un trabajo de investigación-creación en el cual se ha desarrollado un ejercicio de revisión bibliográfica (Ángel-Bravo, 2022b) y producción fotográfica (Ángel-Bravo, 2022a, 2022c). La revisión teórica y bibliográfica ha permitido identificar los principales referentes respecto al estudio de las hojas naturales como envoltorio dentro de las cocinas tradicionales colombianas, comprendiendo los beneficios de esta práctica desde la sostenibilidad, como el valor cultural de estas expresiones, las cuales son testimonio vigente de la herencia prehispánica y los procesos de mestizaje propios de la conquista y colonización del continente, a través de unos saberes y prácticas ancestrales que permanecen vivos y se transmiten a lo largo de la historia gracias a la tradición oral.

Referencias

Agamez, C. & Pinto, H. (2020). *Envueltos de plátano, yuca y maíz en las cocinas tradicionales de Colombia*. Hambre de Cultura.

Ángel-Bravo, R. (2018a). Conceptualización para el diseño de empaques, envases y productos tridimensionales. En *Memorias del Primer Congreso Internacional de Diseño Gráfico* (p. 28). Marcela Ximena Parra Pérez (ed.). Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador. <https://cidecuador.org/congreso/primer-congreso-internacional-de-diseno-grafico/>

Ángel-Bravo, R. (2018b). *La investigación, la estética y la función, en el desarrollo de proyectos de diseño*. En *Memorias del Primer Congreso Internacional de Diseño Gráfico* (pp. 3-4). Marcela Ximena Parra Pérez (ed.). Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador. <https://cidecuador.org/congreso/primer-congreso-internacional-de-diseno-grafico/>

Ángel-Bravo, R. (2021). The Banana Leaf Approach: An Appreciation of Utilitarian Handcrafted Artifacts in the American Context. *Sociedad y Economía*, (42). <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/20124>

Ángel-Bravo, R. (2022a). Entre hojas: Retratos y exploraciones frente a la palma de plátano. *XXI Festival Internacional de la Imagen, Universidad de Caldas*. <https://festivaldelaimagen.com/en/portfolio-item/entre-hojas-retratos-y-exploraciones-frente-a-la-palma-de-platano/>

Ángel-Bravo, R. (2022b). La trilogía del envuelto: Las hojas de las plantas como recurso utilitario en el contexto alimentario, más allá de la estética y la funcionalidad - Una revisión bibliográfica. En F. C. Londoño-López, A. Gómez-Alzate, C. Jurado-Grisales (Eds.), *Interespecies - Interacciones emergentes en diseño, arte y ciencia* (pp. 340-348). Universidad de Caldas. <https://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2022/03/Memorias-FII-2021.pdf>

Ángel-Bravo, R. (2022c). Texturas honestas: Representación fotográfica del artefacto artesanal utilitario en los mercados populares. *XXI Festival Internacional de la Imagen, Universidad de Caldas*. <https://festivaldelaimagen.com/en/portfolio-item/texturas->

[honestas-representacion-fotografica-del-artefacto-artesanal-utilitario-en-los-mercados-populares/](https://festivaldelaimagen.com/en/portfolio-item/texturas-honestas-representacion-fotografica-del-artefacto-artesanal-utilitario-en-los-mercados-populares/)

Díaz-Piedrahíta, S. (1981). *Las hojas de las plantas como envoltura de alimentos*. Ediciones CIEC.

Díaz-Piedrahíta, S. (2012). *Las hojas de las plantas como envoltura de alimentos*. Ministerio de Cultura.

Eames, C. & Eames, R. (1972). *Banana Leaf (Cortometraje inédito)*. <https://www.imdb.com/title/tt0286481/>

Gaviria-Arbeláez, C. (2020). *Envoltorios colombianos - Cocina en hojas: Técnicas profesionales de cocina*. Universidad de La Sabana.

Koenig, G. (2015). *Charles & Ray Eames. Taschen*.

Herramientas didácticas para musicar con los bambucos



► **Herramientas didácticas para musicar con los bambucos / Diego Germán Gómez; Fabian Sánchez; Nelson Mera; Santiago Castiblanco.**

Resumen

Como parte de las reflexiones del Semillero de Investigación en Músicas Populares y Tradicionales del IPC, se ha observado que las músicas populares y tradicionales se corresponden con una multiplicidad de criterios dinámicos y poco homogéneos (Duarte, 2021), que dificultan establecer una única definición de lo que son o no son estas músicas. Sin embargo, las músicas populares y tradicionales no dejan de ser afines con los mecanismos de transmisión cultural que ofrecen algunos ejes de análisis para aproximarse a la comprensión de estas expresiones y su interpretación en contextos situados como la Escuela de Música del IPC (Jordán, 2022). Dicho lo anterior, en el contexto educativo y artístico del IPC y especialmente, en la Escuela de Música, donde también se forman académicamente músicos intérpretes, resulta pertinente reflexionar cómo se han concebido las músicas populares y tradicionales y cómo éstas se interpretan. En ese sentido, también se considera oportuno la construcción de criterios que permitan un análisis interpretativo de estas músicas, reconociendo las posibilidades y dificultades particulares que estas expresiones enfrentan. Lo anterior, con el ánimo de continuar con la reflexión acerca de lo popular y lo tradicional a través de las músicas, construir conocimiento situado y tender puentes entre la teoría y la práctica, sin establecer polémicas, prejuicios o arbitrariedades innecesarias entre las músicas o al interior de éstas (Duarte, 2019).

Es así como este semillero propone una herramienta de análisis para la interpretación musical, flexible y ajustada a las características de estas manifestaciones artísticas desde contextos académicos, en las cuales también se pueden observar estilos libres, objetivos o restaurativos en la interpretación. Consecuentemente, se acude a elementos sintácticos o convencionales del lenguaje musical, hermenéuticos o del "musicontexto", estéticos o de "valor artístico" y fenomenológicos o de "apreciación personal", reconociendo a la interpretación musical como una práctica procesual, reflexiva, sensitiva, expresiva, personal, social, histórica y cultural. Los Semilleros de Investigación del Instituto Popular de Cultura - IPC (Cali, Colombia), se han concebido como un espacio de intercambio de experiencias académicas, en favor de fortalecer la capacidad crítica, creativa y reflexiva de sus participantes, en su mayoría estudiantes a cargo de un grupo de tutores investigadores. Es así como se ha pretendido incentivar el desarrollo de habilidades investigativas a través de actividades formativas, donde el quehacer artístico y pedagógico tengan un lugar en la construcción de conocimiento desde el instituto, bajo la coordinación del Centro de Investigaciones del IPC.

Por su parte, el Semillero de Investigación en Músicas Populares y Tradicionales del IPC se ha inscrito en la

línea de "Identidades y prácticas de músicas populares y tradicionales", encaminando en un primer momento sus preguntas hacia los sistemas de pensamiento que han sustentado las nociones de lo popular y lo tradicional en las músicas, principalmente sobre aquellas trabajadas en la escuela de música de esta institución. Posterior a ello, los procesos de investigación se centraron en reconocer los procesos de transmisión, de enseñanza y ejecución y finalmente nos encontramos en un proceso de consolidación de la herramienta pedagógica que permita a los participantes musicar con los Bambucos.

Referencias

- Aguilar, G., Duarte, L., Jordán, V. (2021). Investigar a través de las artes populares. Guía Introductoria. IPC. Cali: Imprenta departamental. Álvarez, J. (2010). Cómo Hacer Investigación Cualitativa. Fundamentos y metodología. México: Paidós.
- Chiantore, L. (2016). Historiografía de la interpretación musical. Material del Seminario. Programa de Maestría y Doctorado en Música. Facultad de Música. Universidad Nacional Autónoma de México. Del 26 de septiembre al 1 de octubre de 2016. México: FaM – UNAM.
- Duarte, L. E. (2020). Semilleros de Investigación 2021 – 2023. Revolución del conocimiento en el IPC. Revista Páginas de Cultura. Vol. 15., pp. 120 – 124. Instituto Popular de Cultura. Cali: Imprenta departamental.
- Duarte, L.E. (2019). Qué es el arte y cómo se investiga. Revista Páginas de Cultura. Vol. 14., pp. 8-16. Instituto Popular de Cultura. Cali: Editorial Departamental.
- Duarte, L.E. (2021). La desdefinición de las artes populares y su carácter contemporáneo. Hacia una posibilidad de comprensión. Vol. 16, pp. 70-81. Instituto Popular de Cultura. Cali: Editorial Departamental.
- Jara, O. (2018). La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles. Bogotá: Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano – CINDE.
- Jordán, V. (2022). Construcción del sujeto a través de las músicas populares: el caso de la Estudiantina del IPC. Tesis Doctoral. Facultad de Música. Universidad Nacional Autónoma de México. CDMX: FaM - UNAM.
- Jordán, V., Largo, P. y Vargas, M. (2015). La Interpretación Musical Desde El Círculo
- Hermenéutico y Análisis Del Bambuco "Fantasía En 6/8". Revista del Conservatorio Antonio María Valencia. Vol. 3. Cali: Instituto Departamental de Bellas Artes.
- <https://dx.doi.org/10.4067/S0716-27902012000200006>.

► **El diseño como factor de exclusión social / Fausto Alonso Zuleta Montoya ; Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid.**

Resumen

El entorno construido puede facilitar o dificultar la capacidad de las personas para participar en la sociedad. Los diseñadores en ejercicio tienen la responsabilidad de generar productos, sistemas o experiencias que mejoren la equidad social, al considerar la igualdad de experiencia y uso al reconocer todos los factores humanos (fisiología, anatomía, biomecánica, antropometría, psicología, cognición) además de los factores relacionados al género, la etnia, la religión, la cultura, el estrato socioeconómico, para la creación de entornos que propicien la igualdad de acceso a todos.

Este documento aborda el concepto de exclusión por el diseño como proceso de desintegración, en el sentido de una progresiva ruptura de las relaciones entre las personas en situación de discapacidad, la sociedad y el entorno construido en el que se encuentra inmerso. Reflexiona sobre los posibles factores asociados a la aparición del fenómeno desde posturas relacionadas con la disciplina del diseño y finaliza con una reflexión sobre la responsabilidad que tiene la academia para responder al problema a partir de la formación de nuevos diseñadores. Esta investigación cualitativa utilizó entrevistas semiestructuradas realizadas a un grupo de profesionales en diseño y arquitectura sobre su visión alrededor del usuario en situación de discapacidad y la perspectiva de mercado. También se realizó un análisis de algunos currículos de diseño para encontrar en ellos cursos relacionados con la inclusión desde el diseño. Se revisó literatura alrededor de los enfoques pedagógicos y de investigación en facultades de diseño y por último se realizó un estudio de casos para determinar factores del diseño que pudieran generar procesos de exclusión social.

Se determinó que la exclusión por el diseño es "La situación de desventaja en la realización de alguna actividad al no poder acceder, entender y usar a cabalidad las funciones de los espacios, objetos y servicios que componen el entorno de actividad". Estas situaciones limitantes (procesos de exclusión por el diseño) se exteriorizan como consecuencia de factores discapacitantes presentes en tres niveles contextuales: el personal, el entorno de actividad y el entorno global. Se encontraron cinco factores generadores de exclusión por el diseño, estos son: 1) Postura histórica del diseño para el "usuario tipo"; 2) Predominio del enfoque de diseño para el mercado; 3) Los vacíos de la academia frente a la investigación en diseño y discapacidad; 4) Pocas facultades de diseño incorporan el tema de la discapacidad en sus currículos; y 5) Complejidad en el análisis del usuario en situación de discapacidad.

El desconocimiento de la discapacidad desempeña un papel fundamental en el origen de los conflictos, estimulando la aparición de incomprensiones, estereotipos, prejuicios y exclusión. Este problema ha sido un medio de justificación para la actitud excluyente por parte del diseño, debido a que al diseñador no se le ha formado para comprender este fenómeno que resulta complejo dado la multiplicidad de los elementos que interactúan en la relación persona en situación de discapacidad - entorno. Estas relaciones se han vuelto tan intrincadas que los caminos y medios tradicionales no son suficientes, y se requieren actitudes de naturaleza holística para su comprensión. Se puede afirmar, que es necesaria la búsqueda de estrategias educativas que permitan una comprensión sistémica del fenómeno de la discapacidad y su relación con el diseño.

Esta propuesta se enmarca dentro de la mesa temática **2. DISEÑO UNIVERSAL Y CENTRADO EN EL USUARIO** desde el concepto de inclusión como concepto de diseño que considera las diferentes necesidades de todos los usuarios finales que probablemente hagan uso de un producto, sistema o experiencia, para garantizar que su naturaleza funcional-operativa, estético-comunicativa, y morfo-productiva no excluya a nadie. Al mismo tiempo, es una propuesta de estudiar las diferencias entre los usuarios finales y garantizar que se satisfagan las necesidades de los diferentes grupos.

Referencias

- Abegglen, S. Neuhaus, F. (2021). Diversity and inclusion in the design studio.
- Aguirre, E. (2005). Representaciones sociales y discapacidad. Universidad Nacional de Colombia. https://www.researchgate.net/publication/232329345_REPRESENTACIONES_SOCIALES_Y_DISCAPACIDAD_1/link/0912f5083cdc2885a4000000/download
- Barnes, C. (2011). Understanding disability and the importance of design for all. Journal of accessibility and design for all, 1(1), pp. 55 - 80
- Barton, L. (2008). Superar las barreras de la discapacidad. Morata
- Basham, J. Blackorby, J. Marino, M. (2020). Opportunity in crisis: the role of universal design for learning in education redesign. Learning disabilities: a contemporary journal, 18(1), pp. 71 -91
- Correa, L. Castro, M. (2016). Discapacidad e inclusión social en Colombia. Informe Alternativo de la Fundación Saldarriaga Concha al Comité de Naciones Unidas

sobre los derechos de las personas con discapacidad. Fundación Saldarriaga Concha

Correa, J. Restrepo, N. (2018). Atención a la diversidad: retos y desafíos en la Educación Superior. In J.C. Tovar-Gálvez (Ed.), Trends and challenges in Higher Education in Latin America, (pp. 179-190). Adaya Press

Dali, K. Caidi, N. (2017). Diversity by design. The library quarterly, 87(2), pp. 88 - 98

Darcy, S. McKercher, B. Schweinsberg, S. (2020). From tourism and disability to accessible tourism: a perspective article. Tourism review, 75(1), pp. 140 - 144

Dahiya, A. (2020). Effect of persona stereotyping on design solutions: observations from an empirical study with novices designers. Indian institute of technology Delhi. https://www.researchgate.net/publication/347485079_Effect_of_Persona_Stereotyping_on_Design_Solutions_Observations_from_an_empirical_study_with_novice_designers/link/5fdd91fa92851c13fe9c5d3d/download

Imrie, R. (2010). Responding to the design needs of disabled people. Journal of urban design, 5(2), pp. 199 - 219

Janssens, M. Maddux, W. Nguyen, T. (2019). Globalization: current issues and future research directions. Negotiation and conflict management research, 12(2), pp. 174 - 185

Khan, S. (2012). Topic guide on social exclusion. GSDRC

Kitching, J. (2014). Entrepreneurship and self-employment by people with disabilities. OECD

Lander, E. (2008). La ciencia neoliberal. Tabula Rasa, (9), PP. 247 - 283

Lastres, E. (2020). La formación humanista en la educación superior. Revista Atlante. Cuadernos de educación y desarrollo. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/06/formacion-humanista.pdf>

Morales, E. (2021). Exclusión social. Referentes teóricos y ejes analíticos desde el enfoque psicosocial. Estudios del Desarrollo Social, 9(3), pp. 38 - 53

Nielsen. (2016). Reaching prevalent, diverse consumers with disabilities. The Nielsen company

Nigro, V. Rodriguez, C. Ducasse, G. Sergent, V. (2008). Accesibilidad e integración. Una mirada crítica a la arquitectura social. Nobuko

Nussbaum, M. (2006). Las fronteras de la justicia. Paidós

O'Connor, J. McDermott. I. (1997). Introducción al pensamiento sistémico. Recursos esenciales para la creatividad y la resolución de problemas. Urano

OECD. (2020). Strength through education for inclusive societies. OECD



► Diseño de protesta en la Ciudad de México. Elementos gráficos y persuasivos / Mariana Guerrero del Cueto

Resumen

En los últimos años, el activismo y las movilizaciones sociales han tomado mayor fuerza y diversificación. Así como los avances tecnológicos han acercado comunidades, también han evidenciado las profundas desigualdades que de ellas emanan. Es por ello que, en todo el mundo, la sociedad civil ha jugado un papel fundamental en la visibilización de estas disparidades en distintos frentes: ecológicos, políticos o culturales, que ayudan a concientizar a otras personas e, idealmente, solidarizarlas con situaciones que afectan a grupos menos privilegiados.

Pese a que estas manifestaciones sociales suelen ser documentadas por distintos medios de comunicación masivos, existe un limitado número de casos en donde se analiza el papel que juega el diseño gráfico en el desarrollo de las protestas sociales, ya sea desde el estudio de la imagen, o bien, desde las herramientas discursivas de retórica y persuasión.

Es así que la investigación en curso pretende observar los elementos de diseño gráfico que están presentes en protestas, a fin de identificar la manera en que estos pueden favorecer los procesos de comunicación y significación del público que los observa. Se retomarán ejemplos en la Ciudad de México que han optado por proponer maneras distintas de mostrar su descontento, en las que se diseña tanto la forma como el contenido de lo que se desea comunicar. Cabe destacar que esta investigación no pretende invalidar aquellas prácticas de libre expresión y de protesta que los diversos colectivos llevan a cabo por causas que consideran dignas de ser comunicadas, sino que busca analizar ejemplos reales que han considerado recursos de diseño y comunicación gráfica dentro de ellos.

A partir de la revisión general de antecedentes de diseño de protesta, se aplicará el análisis iconológico de Panofsky (1939) así como el estudio retórico de Van Leewen y Van Baaren (2016) en carteles de protesta en la Ciudad de México. Se parte de la premisa de que la comunicación gráfica y el diseño no solamente sean vistos como disciplinas que ejecutan mensajes desde la publicidad para favorecer algunos grupos, sino que sean entendidos desde su incidencia en la configuración social actual. Esta primera parte de la investigación está sustentada en el entramado teórico y en los casos análogos que identifican elementos de diseño y persuasión.

A pesar de que existen trabajos previos que han examinado los elementos retóricos de la imagen y del

diseño gráfico (Barthes, 1986; Berger, 2000; Eco, 2000 y Dondis, 1976), muchos de ellos se enfocan únicamente en las imágenes publicitarias o artísticas. Esta limitación abre la posibilidad de ampliar la perspectiva de esas investigaciones, así como los métodos que emplearon, a fin de buscar su aplicabilidad en relación con la protesta dentro de la política, la ecología u otras configuraciones sociales. De esta manera, será posible voltear a ver al diseño como un catalizador de procesos colectivos, además de retomar los elementos discursivos, persuasivos y retóricos que son intrínsecos en el diseño de protesta, y de este modo plantear la posibilidad de generar un mayor impacto para quien lo observa.

La pertinencia de este trabajo concuerda con Tapia (2004), quien enfatiza la urgencia de desarrollar una cultura crítica que muestre el papel del diseño en el orden social, e invita a que las y los diseñadores se involucren en temas complejos que también les competen. Me parece fundamental seguir con esta línea de pensamiento y llevarla a la acción, por lo cual la oportunidad de mostrar los avances de investigación del Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño de la UAM Xochimilco en este simposio será de enorme utilidad para revalorizar y ampliar la mirada que hasta ahora predomina en el diseño gráfico.

Referencias

- ANDREWS, Van Leeuwen y Van Baaren (2016). *Persuasión. 22 técnicas publicitarias de influencia psicológica*. Gustavo Gili, Barcelona.
- BARTHES (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Paidós, Barcelona.
- BERGER, J. (2000). *Modos de ver*. Gustavo Gili, Barcelona.
- DONDIS, D.A. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili, Barcelona.
- ECO, H. (2000). *Los límites de la interpretación*. Lumen, Barcelona.
- PANOFSKY, E. (1998). *Estudios sobre iconología*. Alianza Editorial, Madrid.
- TAPIA, A. (2004). *El diseño gráfico en el espacio social*. Editorial Designio, Ciudad de México.

► **Brote del festival de la cosecha: Insumos de diseño para una estrategia de comunicación visual / Lina Valentina Vargas ; Daniel Antonio León Blanco.**

Resumen

El Festival de la Cosecha es una organización apoyada por la Corporación Autónoma Regional del Cauca y la alcaldía de Popayán en la cual productores del Cauca ofertan productos orgánicos y agroecológicos.

La organización no cuenta con un equipo de comunicaciones o con un diseñador que guíe un plan comunicativo interno para transmitir mensajes a través de diversos canales de forma efectiva, por esta razón presenta carencias comunicativas ya que no cuenta con una estrategia comunicativa acorde a sus capacidades, dificultando su visibilización pese a sus cuatro años y medio de existencia.

Surge la necesidad de plantear una estrategia de comunicación visual, construida a partir del codiseño.

Este proyecto se encuentra su primera fase donde se diagnosticó la comunicación del Festival a través del taller participativo "Brote del Festival de la Cosecha" del cual surgieron conceptos representativos para el direccionamiento de la estrategia.

Problema o reto productivo

Se plantea la implementación de una estrategia de comunicación visual autogestionada, que pueda ser sostenida en el tiempo por los productores y le permita a la organización definir y lanzar mensajes de manera efectiva, a través de cualquier canal visibilizando al Festival.

Metodología

Este proyecto se desarrollará en 2 fases con enfoque participativo, con la medidas de que se busca fortalecer los procesos comunitarios (Abarca, 2016).

Fase 1 (En desarrollo): Diagnóstico del estado comunicativo del Festival.

Fase 2: Desarrollo de una estrategia comunicativa auto gestionada.

La fase 1 tuvo como estrategia principal el taller participativo "brote del festival de la cosecha". Este taller partió de la metáfora del brote, relacionando la dinámica con el contexto del festival (Figura 1) segmentado para plantear preguntas relacionadas al estado comunicativo del festival, propiciando el intercambio de experiencias entorno al área comunicativa de la organización incitando a la reflexión y planteando posibles soluciones.

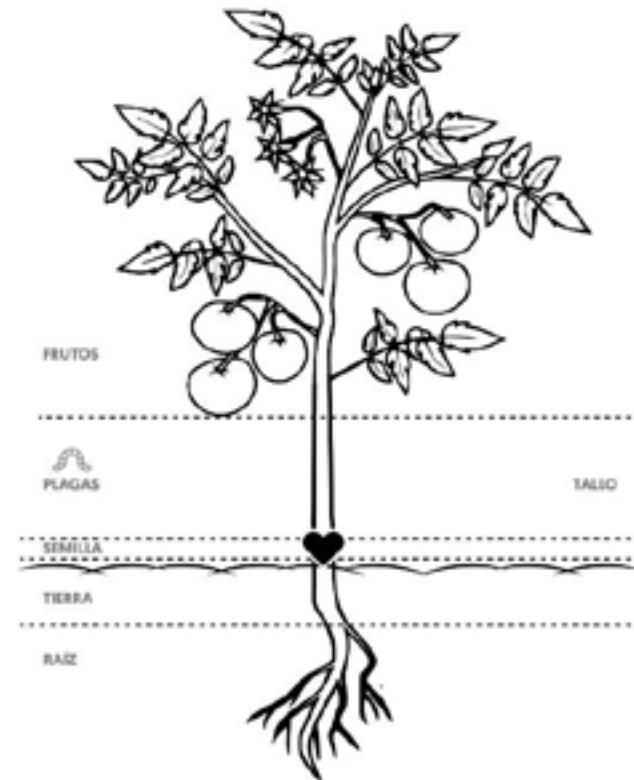


Figura 1. Esquema del taller participativo "El brote del festival de la cosecha. Fuente: elaboración propia

Resultados o reflexión

El taller derivó en el enfoque de los productores en temáticas claves para la representación del Festival como:

Interacción: García (2005) afirma que "la creación de vínculos entre personas deriva en elecciones de consumo." Se expuso al Festival como propiciador de la interacción entre clientes y productores que comparten una visión en torno a la producción limpia.

Comercio Justo: El Festival es un espacio de comercio justo donde el productor recibe la mayor parte de las ganancias que en otros sistemas de venta.

Salud y bienestar: El Festival es un espacio donde el consumidor confía en que adquirirá un producto libre de agentes perjudiciales para la salud.

Los participantes se basaron en dichas temáticas, agrupables en torno al concepto de **confianza** que es según la RAE f. 1 "esperanza firme que se tiene de alguien o algo" y la f.2 "familiaridad en el trato". Definiciones que agrupan los temas claves expuestos durante el taller.

Resultados esperados / Conclusiones

El taller "El brote del festival de la cosecha" busca generar conceptos para guiar una estrategia de comunicación visual autogestionada. La **confianza** emerge como concepto clave para representar al festival.

Dándole continuidad a la primera fase, se segmentará el público objetivo, guiando la estrategia comunicacional y creando una comunidad de marca.

Se capacitará a productores interesados mediante talleres participativos garantizando la autogestión y sostenibilidad de la estrategia.

Pertinencia del trabajo a la mesa 3

Socializar la primera fase de un proyecto de diseño que derivará en una estrategia de comunicación visual autogestionada construida desde un enfoque participativo que visibilizará al Festival de la cosecha, espacio que reúne diversas comunidades en torno a la visión de comercializar a través de una producción limpia.

Referencias

García, P. (2005) Comunidades de marca. El consumo como relación social. Política y sociedad
 Abarca, F. (2016) La metodología participativa para la intervención social: Reflexiones desde la práctica.



► Archivo Digital / Lizeth Paola Rodríguez Córdoba y Maria Paula Gualy.

Resumen

Este proyecto realizado por el programa de Diseño de Modas de la Universidad ECCI, pretende recolectar, clasificar y analizar la historia de la moda en Colombia, específicamente en Bogotá, a partir de la recopilación de notas de prensa sobre moda encontradas en diferentes fuentes primarias locales.

El proyecto surge como respuesta a dos problemáticas, la primera identificada durante el proceso de recopilación de la información, y es que, aunque diferentes fuentes primarias sobre moda se encuentran preservadas en microfilm y son material público, el archivo que las conserva tiene un acceso limitado debido a su magnitud y método de organización de la información. Por ejemplo, el único criterio de búsqueda disponible para su consulta es cronológico y también acceder a estos archivos no es tan sencillo como podría parecer.

Y el segundo problema identificado es que, en la actualidad no existe un repositorio digital activo de la moda colombiana que sea de acceso fácil, libre y abierto. Todo esto da paso a hacer una propuesta innovadora en este campo, que podrá ser un buen referente no solo para el programa de Diseño de Modas de la Universidad ECCI, sino también para todas las instituciones de educación en moda e historia en nuestro país teniendo en cuenta la importancia de la moda como fenómeno histórico, social y cultural.

Conceptos Importantes

El concepto de archivo digital aquí es tomado a partir de la metáfora que propone Juan Álvarez Umbarila de la ventana virtual. La cual dice que el archivo digital debe ser un portal que traiga al presente objetos del pasado facilitando su acceso e interacción y que proponga nuevas miradas o lecturas sobre los objetos.

Por otro lado, la lectura transmedia basada en el concepto de lectura/navegación de Francisco Albarello (2019), la cual incorpora al modo tradicional de lectura una dimensión interactiva. Es decir, que en este tipo de lectura tenga importancia la navegación que pueda hacer el usuario en la interfaz donde se encuentra la información. Este concepto es tomado en este proyecto como una estrategia para interpretar los contenidos del archivo digital creado.

Levantamiento de la información

El proyecto se divide en dos partes; la primera, sobre el levantamiento y clasificación de la información y la

segunda la circulación de la información de manera creativa y transmedial. La revisión de fuentes permitió definir tres categorías para recopilar y organizar la información encontrada en las fuentes y realizar la curaduría de la información. Estas categorías se dividen en:

1. **La moda como fenómeno cultural de la vida urbana**, que permite ver la indumentaria de la época, las crónicas o columnas sobre moda y el papel de las tiendas que llegaban al país.

2. **La industria de la moda**, que da pistas sobre el modelo de producción, distribución y consumo nacional y extranjero.

3. **El estudio de arquetipos**, notas de prensa sobre la construcción de la mujer moderna e iconos de moda de la época.

Es importante resaltar que el desarrollo de este proyecto piloto se decide utilizar una única fuente de información debido a la magnitud del objetivo, para este primer prototipo del Archivo Digital, comenzar por la Revista Cromos que durante el siglo XX fue una de las principales revistas culturales del país. También se decide empezar con esta fuente porque a comparación de otras era más rica en cuanto a imágenes, eventos sociales y publicidad.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada
COLECTIVIDAD, PLURALIDAD Y DIVERSIDAD

Referencias

Revista Cromos, Volúmenes de los años (1920-1960)

Albarello, F. (2019). El lector en la encrucijada: La lectura/navegación en las pantallas digitales. Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, (72), p. 33.

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_articulo=15053&id_libro=712

Álvarez Umbarila, J. (2017). From chest to window: The literary digital archive and its Mediations (tesis de maestría). University of Groningen, Groningen, Países Bajos.

► Propuesta de vestuario inclusivo enfocado al adulto mayor desde la mirada del Metaverso / Lina Maria Vanegas Ochoa.

Resumen

En Colombia, según datos del DANE, (2018) la entidad responsable de la planeación, levantamiento, procesamiento, análisis y difusión de las estadísticas oficiales de Colombia, la estructura de la población en Colombia a 2018, estima un total de 48.258.494 habitantes de los cuales el 51.2% son mujeres y el 48,8 hombre, así mismo determina que los grandes grupos de edades en el país están en los siguientes rangos: 0-14 años 22.6%; 15-65 años 68.2%; 65 años y más 9.1%. Un primer dato a resaltar es que aproximadamente 4.391.522.954 adultos mayores de más de 65 años, requieren actualmente soluciones a sus múltiples necesidades.

Cuando la prenda se integra con el cuerpo, su diseño y aspectos constructivos y funcionales se convierten en primordiales para producir experiencias positivas con el uso de las mismas. Todo lo anterior confluye en tener en cuenta en el diseño sus características anatómicas, biomecánicas y psicológicas para garantizar la integridad de los movimientos, así como la comodidad, la seguridad y la inclusión de estos individuos. Las anteriores condiciones, al ser manejadas adecuadamente, agregan un valor agregado representado en mayor usabilidad, amabilidad, comodidad, disfrute y satisfacción de las necesidades individuales y subjetivas de cada individuo.

A partir de lo anterior es necesario entonces desde el diseño, dar respuesta a las diferentes necesidades que el grupo poblacional de adultos mayores en las diferentes etapas, para garantizarles como mínimo una digna calidad de vida apoyándose en una investigación con enfoque cualitativo, no experimental de carácter descriptivo. Para el caso del vestuario surge entonces la "ropa adaptable", sus complementos, es claro cómo se incrementa en el mercado global la necesidad de vestuario que cubra las necesidades de esta población.

Para el estudio se aplica la estrategia del "Design thinking" que abordar dentro de sus fases el desarrollo del prototipo y validación del mismo, para el cual el uso de herramientas tecnológicas permite simular, probar y verificar las condiciones del mismo en un tiempo más corto para así minimizar las falencias antes de la producción física y simultáneamente genera una experiencia para el consumidor que le permite relacionarse con el producto de una forma dinámica y disruptiva por medio de una modelación 3D que lleva a generar experiencias en el mundo del metaverso.

Introducción

Para la Organización Mundial de la Salud (2019), para 2050, los habitantes del planeta mayores de 60 años, estarán en un porcentaje del 22%, aproximadamente 2000 millones, habrá un mundo con más personas, especialmente en los países de ingresos bajos y medios, tendremos más personas octogenarias y nonagenarias. Estas cifras motivarán seguramente proyectos de investigación orientados a mejorar la calidad de vida de esta población.

A nivel comercial, también se identifica que es un consumidor desatendido e ignorado. Debido al auge del fast fashion, que solo está dirigido a un consumidor de moda pronta, casual y con alto valor estético. Es necesario y urgente, atender esta población en crecimiento como lo reflejan el estudio, Riaños, Y. P. T., Sepúlveda, A. K. H., Yépez, D.

L. G., Torres, R. L. F., & Morales, M. C. V. (2016), estos índices de crecimiento, son la oportunidad de potenciar un nuevo mercado, que está altamente descuidado y que merecer tenerlo en cuenta, para mejorar su calidad de vida, con el diseño de productos de vestuario, acordes con sus necesidades actuales. (p. 3).

Para alcanzar el objetivo de planteado de un vestuario inclusivo para el adulto mayor se desarrolló una investigación aplicada que permite utilizar simultáneamente metodologías de recolección de datos y desarrollo de producto, que se enfocan en una investigación cualitativa descriptiva con la herramienta "design thinking" que permite que el producto cumpla con las necesidades de objeto de la investigación que permito responder la pregunta de investigación ¿Qué productos de vestuario inclusivo requieren los adultos mayores de la ciudad de Medellín, para que desde el diseño les aporten una mejor calidad de vida?

De acuerdo a lo anterior se realizó un trabajo de campo para la aplicación de la entrevista para indagar las condiciones del hábitat del adulto mayor en Medellín, los datos obtenidos son insumos para el proceso de diseño del producto de vestuario inclusivo.

El impacto del proyecto, buscaba generar una estrategia enfocada en desarrollar una solución de vestuario inclusivo con materia prima local, que sean asequibles en el mercado y el valor agregado será nuevas propuestas creativas funcionales y estéticas, para garantizar el acceso de estos productos, y así abarcar la diversa población de adultos mayores en Medellín.

Adicionalmente se articuló el proceso con el desarrollo de la modelación 3D, que permitió hacer una valoración del prototipo desde otra mirada, en la cual el diseñador pudo evidenciar elementos de construcción, confort y biomecánico para cotejarlos con las necesidades del consumidor, para así plantear mejoras que no se lograron identificar en los diseños geométricos planos 2D antes de hacer un proceso de producción y en consecuencia se generó un insumo que pueden ser utilizado como una estrategia de experiencias para el consumidor acercándonos al metaverso.

El metaverso es una herramienta tecnología que permite crear experiencias para al consumidor en las cuales pueda interactuar con el producto, en este caso en uno enfocado en moda, se necesita llegar al consumidor de una forma en la que se le pueda mostrar los beneficios que le va aportar la nueva propuesta de diseño para que se motive relacionarse con el mismo.

Metodología

Esta investigación es cualitativa partiendo de la definición que propone Krause, M. (1995) "a procedimientos que posibilitan una construcción de conocimiento que ocurre sobre la base de conceptos. Son los conceptos los que permiten la reducción de complejidad y es mediante el establecimiento de relaciones entre estos conceptos que se genera la coherencia interna del producto científico" (p. 21).

Para el cumplimiento de los objetivos se implementará la metodología del "Design Thinking" como herramienta para diseñar productos que tiendan a satisfacer en mejor manera las necesidades de los usuarios, en este caso del adulto mayor, la cual será desarrollada en un trabajo interdisciplinar con los integrantes del semillero ECOS y CONCEPTO que pertenecen a la facultad de producción y diseño aplicando una metodología cualitativa de carácter descriptivo en el proceso de recolección de datos utilizando la técnica de la entrevista por medio de un instrumento de guía de preguntas abiertas.

En el desarrollo del prototipo se trabajó con el software de Optitex modelación 3D para el diseño de la propuesta dentro de un avatar con los ajustes correspondientes a las características del consumidor y a la estructura del prototipo para posteriormente materialización de la misma.

Resultados e impacto

En la fase de desarrollo del producto de vestuario inclusivo para el adulto mayor se trabajó la estrategia metodológica del "design thinking", en la cual se propone la fase de empatía que se desarrolló a través de las entrevistas y el mapa de empatía social, siendo este último trabajado en la población de adulto mayor de 60 años en adelante para establecer características específicas de dificultades motrices y sensoriales para proponer el diseño de producto de una pantufla.

En el mapa de empatía social se abordó aspectos orientados a describir que piensa, siente, escucha, ve, habla, dolores o quejas y necesidades. Estableciendo así una breve descripción de la problemática social para confrontarla con los requerimientos necesarios para el

diseño de producto elegido en este caso la pantufla. A continuación se observa el resultado de este proceso:

A partir del resultado anterior se propuso el diseño de una pantufla a la cual se elaboró la ficha técnica con las especificaciones estéticas y materiales e insumos teniendo en cuenta las características identificadas resaltando la implementación de luz led para mejorar la visibilidad, la forma para manejar el confort y la suela para la flexibilidad y funcionalidad. A continuación se presenta la ficha técnica del producto.

Continuando con el proceso de diseño de propuesta de vestuario como complemento al producto de la pantufla se elaboró la propuesta de outfit para adultos mayores segmentado en las edades de 50-70 años y 70 años en adelante y teniendo en cuenta el género y retomando la caracterización obtenida en las entrevistas se analizó los materiales e insumos más adecuados y necesidad identificadas en la fase de empatía. A continuación se presenta la propuesta de diseño del outfit para superior para adultos mayores de 50-70 años género femenino

Como conclusiones las propuestas de diseño de vestuario inclusivo para el adulto mayor se segmentaron según la edad de acuerdo a las necesidades identificadas lo que llevó a la exploración de materiales con característica de transpiración, antimicrobianas y elasticidad en el vestuario y en el complemento se aportó en el confort y visibilidad en los adultos mayores de 60 años en adelante con posibilidad de ser utilizada para ambos géneros. También se exploró los software para hacer la modelación 3D de las propuestas de vestuario encontrando Optitex una herramienta que permite lograr hacer el proceso a partir del patronaje propuesto en cada uno de los outfits que está disponible en la institución que permitirá la visibilidad la parte de estética y espacial del producto.

El resultado de la modelación 3D en Optitex de los cuatro outfits permitió revisar el patronaje de cada uno de los diseños realizando correcciones para mejorar la adaptación y verificar la estructura y funcionalidad de cada una de las prendas según la caracterización de la población adulta mayor en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá. A continuación se presenta los prototipos desarrollados en la investigación:



Figura No 1 Ficha Modelación 3D de outfit femenino y masculino parte para adultos mayor entre 50 – 70 años
Autor: Elaboración semillero concepto-eco.



Figura No 2 Ficha Modelación 3D de outfit femenino y masculino parte para adultos mayor de más de 70 años.
Autor: Elaboración semillero concepto-eco.

Conclusiones

El mercado de la moda en Colombia no ofrece al adulto mayor diversas opciones en productos de vestuario debido a que se concentra en necesidades básicas del vestir. Resaltando además que el mercado no tiene identificado la población del adulto mayor según su clasificación lo cual incide en las necesidades que pueden tener cada uno de ellos limitado solo a propuestas generales para cubrir a la población del adulto mayor.

La caracterización del adulto mayor es necesaria para que el sector de la moda pueda satisfacer la necesidad de esta población, la cual carece de estudios que profundice en la ergonomía de esta población que según registro demográfico está en crecimiento para así desarrollar productos adecuados para el adulto mayor.

El proceso de validación del diseño de vestuario inclusivo enfocado al adulto mayor evidenció que al momento de realizar la trazabilidad entre el patronaje 2D y la modelación 3D en el software Optitex, se observó que el sistema tiene una parametrización en la estructura de su avatar limitada frente a la morfología del cuerpo humano; ya que predomina la parte estética sobre las dimensiones reales del cuerpo en estudio.

La modelación 3D acerca el proceso al escenario del metaverso evidenciando el potencial que este puede tener dentro del desarrollo del producto y generar experiencias para el consumidor debido a que se evidenció como esta permitía interactuar de forma visual atrayendo el interés de la población de estudio.

Referencias

Araní, P. (2001a). *Acercamiento conceptual a la situación del adulto mayor en América Latina*. Santiago de Chile: Naciones Unidas, CEPAL, Proyecto Regional de Población CELADE-FNUAP (Fondo de Población de las Naciones Unidas), Centro Latinoamericano y Caribeño de Demografía (CELADE), Div. de Población de la CEPAL, Área de Población y Desarrollo del CELADE.

Contreras Pesántez, M. Verónica, & Torres Alves, K. M. (2015). *Diseño de Indumentaria para Adultos Mayores en Cuenca*. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4772>

[edu.ec/handle/datos/4772](http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4772)

Departamento Nacional de Planeación. (2019), Censo Nacional de Población y Vivienda 2018. <https://www.dane.gov.co/files/censo2018/infografias/info-CNPC-2018total-nal-colombia.pdf>

Masache, S., & Rocío, A. del. (2014). *Vestuario desechable para mujeres adultas mayores de la provincia de Tungurahua*. <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/988>

Neves, É. P. das, Brigatto, A. C., Medola, F. O., & Paschoarelli, L. C. (2015). *Biomechanics and Fashion: Contributions for the Design of Clothing for the Elderly*. *Procedia Manufacturing*, 3, 6337-6344. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.955>

Organización Mundial de la Salud OMS (2019). *Envejecimiento y Ciclo de vida*. <https://www.who.int/ageing/about/facts/es/>

Riaños, Y. P. T., Sepúlveda, A. K. H., Yépez, D. L. G., Torres, R. L. F., & Morales,

M. C. V. (2016). *Determinantes sociales y estilos de vida de los adultos mayores en Colombia: revisión documental 2005-2015*. *Línea de Vida*, 5

Rosenblad-Wallin, E. (1985). *User-oriented product development applied to functional clothing design*. *Applied Ergonomics*, 16(4), 279-287. [https://doi.org/10.1016/0003-6870\(85\)90092-4](https://doi.org/10.1016/0003-6870(85)90092-4)

Salata, F., Golasi, I., Ciancio, V., & Rosso, F. (2018). *Dressed for the season: Clothing and outdoor thermal comfort in the Mediterranean population*. *Building and Environment*, 146, 50-63. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2018.09.041>

Salazar, R., & Gisela, G. (2018). *Diseño de línea de ropa funcional para niñas con síndrome de down de 4 a 10 años de la fundación fasinarm en la ciudad de guayaquil para mejorar su calidad*. <http://repositorio.tecsu.edu.ec:8080/xmlui/handle/123456789/154>

Soengas—Alteraciones en el control de la temperatura corpo.pdf. (s. f.). http://adm.meducatum.com.ar/contenido/articulos/16000340036_1125/pdf/16000340036.pdf

Vianna, C., & Quaresma, M. (2015). *Ergonomic Issues Related to Clothing and Body Changes of the New Elderly Women*. *Procedia Manufacturing*, 3, 5755-5760. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.819>

► Oportunidades de desarrollo de la economía creativa en Venezuela: Caso ExtreModamente / Melany Centeno Korschunov (Melany Kors).

Resumen

En un mundo cada vez más digital, donde muchos de los antiguos trabajos han sido suplantados por la tecnología, hay una cualidad irremplazable por cualquier máquina: la creatividad. De esta noción surge la economía creativa, que cada vez gana más protagonismo e invita a romper las nociones tradicionales de conceptos como el de industria para dar cabida a nuevas formas de modelos de negocios basados en el valor de las ideas. Además, rompe también concepciones erróneas sobre el arte y la cultura bajo la mirada simplista de “por amor al arte” donde se resta por completo la visión de negocio e impacto económico que estos sectores pueden tener.

Esto lo destaca muy bien José Luis Cordeiro al mencionar que “estamos cambiando la manufactura a la mentefactura”, idea que sugiere, entre otras cosas, el desarrollo de nuevas oportunidades y creación de riquezas a partir de procesos creativos, según esta mirada, cualquier persona que tenga la capacidad de ser creativa está en la capacidad también de generar cambios positivos a partir de sus ideas, claro está, mientras dichas ideas estén enfocadas desde una perspectiva de producción y emprendimiento.

Sin embargo, ¿Cómo hacer comprender la importancia de las industrias creativas en el desarrollo social y económico de un país? O también ¿Cómo motivar en los artistas y diseñadores habilidades gerenciales y estratégicas que les permitan mejorar sus condiciones de vida a partir de sus talentos?

Es por esta razón que ExtreModamente surge desde el objetivo de Estudiar la economía creativa en Venezuela para la creación de una propuesta que favorezca el desarrollo de este sector.

Para ello se indagó la situación de los emprendedores culturales y del diseño; se analizaron las potencialidades con base en un análisis de sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas. Posteriormente se procedió a diseñar estrategias de desarrollo que han sido aplicadas en los últimos años.

Esta propuesta partió de tres ejes principales:

1.- La formación y asesoría a emprendedores culturales y del diseño en temas relacionados a modelos de negocio y gestión cultural.

2.- La promoción de talentos creativos llevados a cabo dentro del país.

3.- La formación de una comunidad creativa para el desarrollo de proyectos conjuntos llevados a cabo a partir del trabajo colaborativo.

En cuanto a la formación, se establecieron alianzas con instituciones educativas y fundaciones para realizar más de 63 actividades de formación de forma presencial, llegando a beneficiar a más de 3.407 personas dentro de Caracas. A partir de la pandemia, la virtualidad ayudó a masificar los encuentros de forma digital y llevar las formaciones en alianza con universidades y organizaciones en Perú, Bolivia, Argentina, Colombia y México.

En cuanto a la promoción de talentos, se ha llevado a cabo una serie de eventos denominada Mentees Naranja donde se exponen casos de éxitos de emprendimientos creativos, a fin de compartir sus experiencias y claves de éxito, también se realizó una alianza con Radio Online HB en Bolivia, para llevar a cabo un programa virtual donde todos los miércoles se invitaron a gestores culturales y emprendedores creativos.

Todo esto ha consolidado una comunidad de talentos que a partir de ExtreModamente se interconectan para trabajar de forma colaborativa y promocionar sus productos/servicios. Además se ha podido construir alianzas con diversas organizaciones dentro y fuera del país.

Esta labor resulta relevante ya que genera mejores oportunidades de vida para los artistas y creativos, rompiendo con las viejas ideas de “por amor al arte” asimismo, demuestra la importancia de la creación de una comunidad creativa para el fomento del trabajo colaborativo como clave del éxito en talentos noveles.

► La Narrativa Textil en la construcción de memoria y sensibilización contra la discriminación y estigmatización de la población LGBTIQ+ en Cali / Raúl Quinayás.

Resumen

La Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH) lanzó el 22 de mayo de 2019 el informe: Reconocimiento de los Derechos de las Personas Lesbianas, Gays, Bisexuales, Trans e Intersex (LGBTI) en las Américas. En él se presentan las problemáticas que las personas con orientaciones sexuales, identidades y expresiones de género diversas o no normativas, o cuyos cuerpos varían del estándar corporal femenino y masculino, enfrentan en los 14 estados miembros de la OEA.

Hablamos entonces de la discriminación, la estigmatización, la intimidación, el acoso; el abuso, el maltrato y la violencia física, psicológica, así como sexual, y en casos más extremos la muerte. Situaciones que como lo afirma la CIDH “los relega a círculos de exclusión y pobreza que los hace aún más vulnerables a la violencia y la explotación” (CIDH, 2018, p.49).

Esto motiva la estructura de un Proyecto que impulse el reconocimiento de los derechos de las personas cobijadas bajo el acrónimo LGBTIQ+, así como a la construcción de un espacio institucional libre de todas las formas de prejuicio, discriminación y violencia.

Para el logro de esto, se hace relevante el conocer, preservar y difundir la memoria autobiográfica (los recuerdos directos de las personas); la memoria personal (recuerdos de recuerdos), y la memoria semántica, derivada sobre todo de procesos personales de búsqueda de información guiados por un “deseo de saber” o “de conocer más” (Ruiz, 2008).

Más el hablar por los otros, tomando la voz de alguien que ya posee una voz, es a su vez una acción que violenta los derechos de esta comunidad. Como lo afirma la investigadora Beatriz Elena Arias en muchas de las conversaciones que hemos tenido, “no puedo nombrar lo que yo no soy”, es por ello que lo importante es que el otro cuente lo que es. Y es la metodología de la Narrativa Textil la que garantiza que sean los protagonistas quienes hablen de ellos, de ellas, de ellos.

La aguja, el hilo, la tela y el tambor son herramientas para compartir con las personas; para que ellas digan lo que son, socialicen sus formas de vivir y produzcan sus propias historias. En ese orden de ideas la Narrativa Textil se convierte en una metodología que permite el diálogo social que, para fines de este proyecto, salvaguarda las memorias de las personas con orientaciones sexuales, identidades y expresiones de género diversas o no normativas, o que cuyos cuerpos varían del estándar corporal femenino, así como del masculino.

Es así como se origina la pregunta ¿cómo a través de la Narrativa Textil se puede salvaguardar la memoria de las personas cobijadas bajo el acrónimo LGBTIQ+, al tiempo en el que se sensibiliza a la sociedad caleña contra la discriminación y se promueve la eliminación de la estigmatización y los estereotipos contra la población LGBTIQ+? Pregunta que se responderá en un Proyecto de investigación-creación con los estudiantes del 2do semestre del Programa T.P en Diseño de Modas. Y que cuyo producto (conjunto de artículos vestimentarios) tanto en su construcción, como en su estética, evidencie el diálogo social en el que los miembros de la población LGBTIQ+ enuncien lo que son.

OBJETIVO GENERAL.

Desarrollar en el 2do semestre del programa T.P en diseño de modas de la Fundación Academia de Dibujo Profesional, un Proyecto de investigación-creación, que aplicando como metodología la Narrativa Textil, se obtengan un conjunto de artículos vestimentarios que en su elaboración, así como en su estética, evidencie la construcción de memoria y aporte a la sensibilización de la sociedad caleña frente a la discriminación, la estigmatización y los estereotipos contra la población LGBTIQ+.

Referencias

COMISIÓN INTERAMERICANA DE DERECHOS HUMANOS. (2018). *Avances y Desafíos hacia el reconocimiento de los derechos de las personas LGBTI en las Américas*. Recuperado de <http://www.oas.org/es/cidh/informes/pdfs/LGBTI-ReconocimientoDerechos2019.pdf>

Arias López, B.E., Bliesemann de Guevara, B., y Coral, L.A. (2018). *(Des)tejiendo miradas*. Medellín, Colombia: Sello Editorial Periferia.

Pérez Bustos, T. (2021). *Gestos Textiles*. Bogotá D.C, Colombia: Editorial Universidad Nacional de Colombia.

Ambrose, H. (2010). *Metodología del Diseño*. Barcelona, España: Parramón.

► **CARRERA CREATIVA**, estrategia de enseñanza por proyecto para la formación del diseñador de vestuario teatral / Lina Olmos Velásquez.



Resumen

Problema: Desde el año 2012 se identificó una constante en aula: la dificultad y lentitud de los estudiantes para abordar sus procesos creativos, generar producto, comunicar sus ideas y poca concentración.

Objetivos:

La estrategia creada a partir del *aprender haciendo* buscó en los estudiantes: 1. Toma de conciencia. 2. Lograr 3. competencias motrices en la expresión gráfica. 4. La aplicación de contenidos vinculados al proceso de diseño de vestuario teatral

Metodología: Utilizando la observación se efectuó una investigación experimental en aula a un total de veinte (20) estudiantes y se propuso una dinámica por proyecto donde cada estudiante, a partir de un poema seleccionado por el docente, debían aplicar los contenidos aprendidos con pautas y herramientas específicas, que les permitiera reconocer su capacidad de dar respuesta creativa en un tiempo concreto (4hrs académicas de la jornada de clases) para proponer y exponer un Diseño de Vestuario Teatral. Se aplicaron cinco criterios de evaluación cualitativa y se generó retroalimentación. Posteriormente se les hizo seguimiento.

Resultados o reflexión: La mayoría concientizó la debilidad y con la práctica mejoraron notablemente su expresión gráfica y redujeron su inversión de tiempo. Unos pocos no tuvieron progreso.

Conclusiones: La perspectiva teórico-filosófica de la investigación efectuada buscó respaldar el método por proyecto de enseñanza-aprendizaje utilizado en la materia "Diseño de Vestuario Teatral" perteneciente al pensum de estudios de la mención Diseño Teatral del Programa Nacional de Formación (PNF) en Teatro de la Universidad Nacional Experimental de las Artes en Caracas, Venezuela. Luego de efectuada la dinámica se confirmó que la estrategia de enseñanza utilizada fue acertada; y avala lo comentado por Jeannet Pérez⁵ (2017) en su artículo *Bases teóricas del método por proyectos en la Educación*, sobre el método por proyecto:

Es una estrategia de aprendizaje que se enfoca a los conceptos centrales y principios de una disciplina, involucra a los alumnos/as en la solución de problemas y otras tareas significativas, les permite trabajar de manera autónoma para construir su propio aprendizaje y culmina en resultados reales generados por ellos mismos.

Los estudiantes individualmente aprendieron realizando un proyecto, incorporando sus intereses, experiencias y conocimientos previos; guiados por su docente. Al mismo tiempo, la dinámica grupal permitió que cada experiencia sirviera de referente, especialmente en el ámbito emocional para entender que estaban en un proceso de aprendizaje.

Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada:

Para acercarnos a la comprensión del Diseño de Vestuario Teatral debemos necesariamente establecer un vínculo entre éste y la comunicación no-verbal, es decir, la construcción de signo visual integrado al discurso de la puesta en escena planteada por el director en el entendiendo su preconcepción, desde el espacio de representación y su diversidad de disposiciones, hasta los elementos que manipula el actor, incluyendo todo cuanto porta: sombrero, calzado, vestido, maquillaje, entre otros, son todos, elementos que identifican la caracterización externa de un personaje. Y es así como, el diseño, antes de ser visible ante los ojos del espectador, pasa por etapas en su proceso de concepción que van desde el conocimiento que conjuga la teoría y la práctica, hasta los referentes de vida que en sí porta el individuo creador-diseñador.

El Diseño de Vestuario Teatral se inserta dentro del equipo de creadores del arte teatral, un oficio *Sui Generis*, que le demanda al joven aprendiz voluntad, pasión por los conocimientos y su puesta en práctica, para construir su propio camino, orientar su vocación deslastrándose de repeticiones teóricas que le permitan tener su propia "idea" de las cosas.

► **La aldaba, pieza patrimonial en vía de extinción /** Libia María Perafán Campo; Genith Patricia Salazar González.

► **Propuesta paisajística y estructural del parque Pampalinda dirigida al adulto mayor /** Dafna Dussan ; Valeria González.

Resumen

Las Aldabas en su tiempo de esplendor eran consideradas como piezas que representaban estatus y prestigio a quienes las poseían, siendo símbolos según su forma y tamaño de las familias en cuya puerta o portón las ostentaban. Con el paso de los años estos elementos fueron paulatinamente reemplazados por objetos modernos como el timbre eléctrico condenando a estas piezas (algunas de ellas verdaderas joyas artísticas) a su desaparición.

El objetivo de este proyecto de investigación es recolectar la información tanto documental como fotográfica de las aldabas aún existentes en el sector histórico de la ciudad de Popayán y de esta manera preservar la memoria histórica de estos objetos que alguna vez hicieron parte importante de la cultura de nuestra región.

Se inicia con un recorrido a través del tiempo de la importancia de estos elementos en la vida cotidiana, su inclusión en los países latinoamericanos a través de los españoles en época de la conquista y su simbología, además de los diferentes métodos en que fueron elaboradas y su materialidad. Posteriormente se realizará un inventario de las Aldabas que aún se encuentran en los portones del sector histórico de la ciudad de Popayán, para luego hacer su representación gráfica tanto en 2d como en 3d.

El resultado de esta investigación que está en proceso es dejar un testimonio escrito y gráfico de las Aldabas que resisten el paso del tiempo y que aún permanecen en las puertas de las iglesias y casonas de sector histórico de Popayán.

La mesa seleccionada es **COLECTIVIDAD, PLURALIDAD Y DIVERSIDAD**

Resultados (parciales) que se espera obtener fruto de la investigación es:

- Historia de las aldabas relacionada especialmente con la sociedad de la época de la colonia (su uso, porte y tamaño marcó la diferencia entre las clases sociales).
- Simbología de las aldabas (el porqué de sus formas y diseños).
- Registro fotográfico de las aldabas existentes en el sector histórico de Popayán.

Resumen

El envejecimiento es irremediable; cada vez es más alto el índice de personas mayores que comprenden de los 60 años en adelante debido a la baja natalidad que se presenta ya sea por dificultad económica o riesgos de problemas de salud provocados por enfermedades que mutan y son un peligro para la vida, o por razón de una generación joven sin interés alguno de tener hijos. Es por ello que el proyecto nace con la intención de desarrollar soluciones técnicas desde la producción en diseño de interiores y el paisajismo, para mejorar la práctica recreativa y deportiva de la población adulta mayor en los espacios públicos y de esparcimiento.

Por medio de la aplicación de los principios del diseño universal, se promueve una equidad para personas en condición de discapacidad o problemas de movilidad. En este caso la propuesta atiende a la población de la tercera edad, que no ha sido tomada en cuenta y por ello, hay parques o lugares públicos no aptos para su desarrollo. Es decisivo que estos espacios sean reestructurados para que dicha población pueda ejercer sus derechos de esparcimiento, diversión y movilidad; por otro lado, los nuevos proyectos deben contar con un diseño inclusivo que tenga en cuenta sus necesidades.

En el sur de Cali se encuentra el parque del barrio Pampalinda, una zona en donde se encuentran varios hogares geriátricos, pero no cuentan con un espacio amplio y adecuado para la realización de diferentes actividades que son necesarias para un buen desarrollo humano y una adecuada salud mental y física del adulto mayor. Tras realizar un proceso de investigación bajo el modelo de doble diamante, partiendo de una etapa de conceptualización y un riguroso ejercicio de observación y análisis del lugar y de las necesidades de los usuarios potenciales, se propone una intervención paisajística del parque que contempla espacios diversos para el descanso, esparcimiento y actividad física entre otros. Con este proyecto se buscaba desarrollar un proyecto inclusivo, pensado para el adulto mayor, pero pensado para congregarse a toda la familia en un solo lugar y así traer de vuelta los lugares donde la comunidad pueda nuevamente compartir en espacios al aire libre.

Referencias

Ministerio de Salud (2021). Informe nacional sobre la aplicación del plan de acción internacional de Madrid sobre el envejecimiento. Recuperado de informe-nal-plan-accion-internacional-madrid-envejecimiento-2022.pdf (minsud.gov.co)

Cano Gutiérrez, Dora Elena; Sánchez-González, Diego (2020). Espacio público y sus implicaciones en el envejecimiento activo en el lugar. Cuadernos de Arquitectura y Asuntos Urbanos, Revista de la Facultad de Arquitectura, Universidad Autónoma de Nuevo León Año 09, número 09, abril 2019 - abril 2020, pp. 33-44 | ISSN 2448-8399. Recuperado de [ARTICULO 3 CANO GUTIERREZ.pdf](https://articulo3cano.gutierrez.pdf) (uanl.mx)

Angarita-Niño, D.P.; Jiménez-Sierra, D.; Monsalve-Perdomo, M.L. (2021) Análisis del espacio público desde el diseño universal; el caso Santa Marta, Colombia. Arte, Individuo y Sociedad 33(4), 1195-1209.

Rivero, Annika & Rubio Toledo, Miguel. (2017). Gerontodiseño. Nueve estrategias de diseño sostenible para adultos mayores. Revista interiorgrafico. De la división de arquitectura arte y diseño de la Universidad de Guanajuato. XVI.



► **“LUPA (lúdica para el patrimonio). Estrategia lúdica digital de m-learning como apoyo a la educación patrimonial.” / Ana Cristina Herrera Valencia ; Ariel Humberto Acevedo Acosta ; Daniel Tobón Castro ; Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid.**

Resumen

La falta de conciencia sobre el valor del patrimonio cultural y la falta de oportunidades para preservar y salvaguardarlo no sólo pone el patrimonio en riesgo de ser irremediamente perdido. También empobrece el sentido de identidad y pertenencia de la generación más joven dentro de su respectivo continuo sociocultural, y por lo tanto limita su capacidad de participar y contribuir significativamente a la sociedad en general.

Por esta razón, un grupo de investigadores de la Universidad Pontificia Bolivariana planteó como objetivo de investigación desarrollar un recurso educativo lúdico digital, en el marco del M-learning, como estrategia de enseñanza – aprendizaje en los procesos de valoración y significación del patrimonio cultural. Este proyecto de investigación se llevó a cabo en el marco de la convocatoria Investigarte 2.0 de Minciencias.

Se desarrolló bajo una metodología cualitativa con un enfoque de investigación acción – participación (IAP), definida principalmente por seis etapas : (1) elaboración del marco conceptual de la investigación; (2) co-creación de los contenidos temáticos en conjunto con los grupos poblacionales establecidos a través de talleres de participación; (3) construcción de los contenidos de enseñanza-aprendizaje entorno a la valoración del patrimonio; (4) diseño y desarrollo del Recurso Educativo Lúdico Digital (RELD); (5) interacción – validación del recurso con los grupos poblacionales; (6) producción y comunicación de los resultados de la investigación.

Como resultado se diseñó “LUPA” un juego pedagógico de mediación que permite, facilita y potencia una interrelación con un grupo social, reconocer el patrimonio como un sistema (objetivo de aprendizaje), y un conjunto de conocimientos o una experiencia específica alrededor del patrimonio cultural. Por lo anterior, se convierten en un canal de acceso a los usuarios, a través de los cuáles se presenta un estímulo generando un proceso de “transformación” a partir de la interacción. Este proyecto saca partido a las posibilidades que ofrecen los smartphones y demás dispositivos móviles. En concreto, se aprovechan prestaciones móviles como la geolocalización y la interacción en tiempo real para suministrar contenidos actualizados y relativos al patrimonio cultural de forma instantánea, interactiva y personalizada.

Esta herramienta digital tiene el propósito de facilitar la construcción del conocimiento y desarrollar en los estudiantes la habilidad para resolver problemas en una plataforma flexible que promueve desde la lúdica,

el auto-aprendizaje en contextos formales y expandidos entorno a la educación patrimonial que promueve la sensibilización y fortalecimiento en la comprensión de los estudiantes en etapa adolescente o “edad intermedia de formación” (10 - 16 años) para la comprensión de conceptos asociados a la historia, cultura, memoria y patrimonio.

Esta propuesta se enmarca dentro de la mesa temática **1. COLECTIVIDAD, PLURALIDAD Y DIVERSIDAD** desde la educación patrimonial, que se ha consolidado como elemento clave en la sensibilización de la ciudadanía hacia sus patrimonios. Este proyecto de educación patrimonial ofrece una estrategias de enseñanza - aprendizaje desde la pedagogía lúdica que permite alcanzar objetivos educativos establecidos y que garanticen el éxito en su implementación.

Referencias

Almarza., y González, V (2019). El patrimonio cultural en el contexto del aprendizaje móvil (M-Learning). *Ágora de heterodoxias*, 5 (2), pp. 40-51

Andrade, C. (2019). Benefits of play for the social and emotional development of children in kindergarten [Tesis de Maestría, California State University, Monterey Bay] <file:///C:/Users/000085379/Downloads/fitsofPlayfortheSocialandEmotionalDevelopmentofChil.pdf>

Andreopoulou, P. Moustakas, L. (2019). Playful learning and skills improvement. *Open journal for education research*, 3(1), pp. 25 – 38.

Ariño, A. (2009). La patrimonialización de la cultura y sus paradojas postmodernas. En: G. Gatt, I. Martínez y B. Tejerina, coords. *Tecnología, cultura experta e identidad en la sociedad del conocimiento*, España: Universidad del País Vasco, pp: 131-156.

Bajec, F (2019) The Interpretation and Utilization of Cultural Heritage and Its Values by Young People in Slovenia. Is Heritage Really Boring and Uninteresting?. *Etnoloska Tribina*, 49 (42), pp. 173-193

De la Peña Esteban, F. D., Hidalgo Giralto, C., & Palacios García, A. J. (2015). Las nuevas tecnologías y la educación en el ámbito del patrimonio cultural. «Madrid Industrial, Itinerarios». Un ejemplo de m-learning aplicado al patrimonio industrial. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, pp. 51-82.

Díaz-Osorio, M. (2019). Arquitecturas colectivas y participación como estrategias para la construcción de la ciudad latinoamericana. *Revista de Arquitectura*, 21(2): 3-11.

Duval, M. Smith, B. Hoerlé, S. Bovet, L. Khumalo, N. Bhengu, L. (2019). Towards a holistic approach to heritage values: a multidisciplinary and cosmopolitan approach. *International Journal of Heritage Studies*, 25(12), pp. 1279-1301.

Fontal-Merillas, O, García, S. (2019). Evaluación de programas de Educación Patrimonial: estándares de calidad. *ENSAYOS. Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 34(1), pp. 1-15.

Fontal-Merillas, O. Marín-Cepeda, S.(2018). Nudos Patrimoniales. Análisis de los vínculos de las personas con el patrimonio personal. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(3), pp. 483-500.

Fredheim, H. Manal, K. (2016). The significance of values: heritage value typologies re-examined. *International Journal of Heritage Studies*, 22(6), pp. 466-481.

García, Z. (2018). Espacios que Construyen Ciudadanía: La educación patrimonial en la gestión del patrimonio cultural desde América latina. *Revista América Patrimonio, Educación Patrimonial*, 13, pp. 171 – 179.

► Diseño de espacios educativos con tecnología adaptada / Ivón Alejandra Escárcega Santos.

Resumen

Actualmente vivimos en una sociedad con una gran presencia de elementos tecnológicos destinados al ocio, el trabajo, la educación, el entretenimiento, las comunicaciones, etc., que han revolucionado la forma en la que enseñamos y aprendemos, cómo nos relacionamos, accedemos a la información, adquirimos productos y servicios. En consecuencia, las instituciones educativas han integrado, en la medida de sus posibilidades, estas tecnologías que van apareciendo en la sociedad y que configuran el espacio educativo, las formas y los medios de producción del conocimiento.

Así, se plantea la necesidad de diseñar o reconfigurar espacios educativos potencializando el uso de la tecnología adaptada para transformar el proceso educativo con un enfoque inclusivo a través de aulas colaborativas incluyentes y accesibles para todos, y que sea un apoyo a los diferentes grupos que pueden confluír en una institución de educación superior. Con base en esto, se comparte una experiencia en curso del diseño y puesta en marcha de un espacio educativo innovador dentro de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma en donde se experimenta y trabaja en la formación de las y los estudiantes de la Licenciatura en Educación y Tecnologías Digitales. Con el objetivo de

proponer nuevos espacios educativos accesibles que impulsen otro tipo de diseños, organización y prácticas de enseñanza atravesadas por procesos de enseñanza-aprendizaje activos, tecnologías, la comunicación e interacción. Para ello, la metodología propuesta es de corte cualitativo mediante el análisis del caso de estudio y la observación participante.

De acuerdo con el avance de esta investigación en curso, el verdadero reto no consiste en adaptar o modificar los espacios educativos existentes en la Unidad Lerma, sino en aprovechar que esta Unidad de la Universidad Autónoma Metropolitana, apenas está creciendo y se puede diseñar de manera efectiva estos espacios educativos desde un inicio, tomando en cuenta principios de diseño universal y la gestión de espacios educativos en sus dimensiones contextuales, socioafectivas y de comunicación didáctica.

La pertinencia de la presentación de los avances de la investigación sobre el diseño de espacios educativos con tecnología adaptada dentro de la mesa diseño universal y centrado en el usuario pretende abrir, reflexionar y compartir experiencias realizadas y situadas en el contexto latinoamericano, lo que permite dar visibilidad a este tipo de investigaciones que pueden aportar a los estudios sobre espacios educativos innovadores y accesibles desde las disciplinas del diseño y la comunicación.

Referencias

Gamboa, F. (2017). Reflexiones sobre el futuro del aula universitaria: rediseño del espacio educativo, impacto de las tecnologías emergentes y las estrategia educativas previsibles. In C. Rama & M. E. Chan (Eds.), *Futuros de los sistemas y ambientes educativos mediados por las TIC* (pp. 165–180). Universidad de Guadalajara.

García, L. (2014). *Diseño para la discapacidad*. Universidad Autónoma Metropolitana.

Hernández Gutiérrez, D. (2021). La aula revisitada: la innovación de los espacios educativos desde un enfoque comunicativo. *EDUR Educação Em Revista*, 37. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1590/0102-469823204>

Luna k., M. del R. (2013). Tecnología y discapacidad: una mirada pedagógica. *Revista Digital Universitaria*, 14.

Martínez de la Peña, G., & López, I. (2019). Discapacidad, vida cotidiana y diseño: oportunidades para la acción. In J. Ortiz & D. Alatorre (Eds.), *Innovación social y diseño*. UNAM.

► **Levantamiento y modelado de portones, portales y aldabas / Pablo Cesar Muñoz Hoyos; Deisy María Pérez Jiménez.**

Resumen

El desarrollo de las ciudades implica que aquellos elementos y edificaciones que hacen parte del patrimonio tangible, se vayan transformando o desapareciendo, es el caso de las Aldabas, piezas arquitectónicas que ocuparon en el pasado un papel importante en la ciudad de Popayán, si bien algunas aún se conservan sobre sus puertas, ya muchas han sido retiradas, es por ello que se hace necesario registrar las que aún persisten y de esta manera conservar su legado histórico a través de los archivos digitales.

El objetivo de este proyecto es realizar el levantamiento y modelado de las aldabas, portones y portales aun existentes en el sector histórico de La ciudad de Popayán, con diferentes alternativas.

Para ello se realiza un recorrido por las calles del sector histórico, haciendo un inventario y registro fotográfico, para seleccionar las que se van a digitalizar, explorando diferentes tecnologías para el levantamiento que permitan escoger el software más adecuado para lograr una representación gráfica muy cercana a la realidad.

Con este proyecto se pretende, registrar, graficar, modelar, imprimir, los portones, portales y aldabas, más representativas del centro Histórico de la Ciudad de Popayán, para proporcionar elementos digitales que puedan ser utilizados en software de modelado y de esta manera conservar la memoria histórica de estos paramentos.

1. Pertinencia del trabajo a la mesa seleccionada

MESA 1 Colectividad, pluralidad y diversidad

Se exploran diversas técnicas para la obtención de el volumen del objeto (fotogrametría y Scanner) para lograr capturar la información (nube de puntos) y posteriormente representarla en modelos 3D que pueden ser impresos en papel o a través de la impresora 3D y lograr obtener una maqueta física del portón con su respectiva aldaba.

Referencias

Franco Salamanca, G. (2012) *EL LEVANTAMIENTO ARQUITECTÓNICO Una aproximación metodológica*. Edited by G. Téllez García. Available at: http://artes.bogota.unal.edu.co/assets/cdm/docs/publicaciones/full/levantamiento_arquitectonico.pdf (Accessed: February 5, 2023).

► **La fotografía como artefacto archivístico de la identidad colectiva, validadora de la memoria visual / María del Rosario Álvarez De Moya.**

Resumen

La fotografía es hoy trabajada desde la etnografía como un artefacto archivístico en el que se establecen mecanismos de construcción, reconstrucción y reconocimiento de la vida social y su identidad colectiva desde el patrimonio visual de las comunidades. Son a su vez, las fotografías contenedoras visuales de la memoria social, sus prácticas y los procesos hereditarios que éstas validan para la transmisión generacional de las mismas; ubicando la línea temporal y geográfica de los sucesos de una comunidad.

La fotografía ha apoyado el desarrollo de investigaciones cualitativas con enfoque etnográfico alrededor del mundo, siendo una importante herramienta de registro y verificación de elementos históricos. Así mismo, este objeto de estudio ha mostrado valiosos ejemplos de resignificación del conflicto, la memoria y el patrimonio de comunidades golpeadas por conflictos sociales y políticos en el último siglo, en el continente Latinoamericano.

Se puede entender la fotografía como “un archivo -cualquier archivo- hace es resguardar la memoria evitando que se pierda, pero al hacerlo la convierte en información desvinculada del campo de fuerzas que le sirvió de soporte.” (Kingman, E. 2012). Para el caso de la fotografía, se tiene la desventaja en conceptualización de ésta como documento, ya que desde sus inicios se vinculó al valor de imagen por encima de lo demás; tal como lo explica André Porto en su artículo El contexto archivístico como directriz para la gestión documental de material fotográfico de archivo (2008), en el documento fotográfico, la cuestión del origen se vuelve aparentemente más complicada, debido a una incidencia mayor de reciclaje de información.

Reiterando la importancia de tratar la fotografía como un archivo capaz de develar información importante para la reconstrucción y/o identificación de la narrativa social, se encuentra la siguiente definición “La fotografía promueve la verdad ya que, debido a sus características, selectivas o no, los momentos son capturados, el producto (la fotografía en sí) es tangible y se mantiene vigente a través de los años.”⁶ (Criscentia, J. 2017)

La fotografía se destaca como un elemento multigeneracional de alto alcance, apoyado por la cultura visual que, como seres sociales, pertenecientes a una comunidad, perpetúan en su usabilidad mediante

el establecimiento de validaciones conductuales y de procedimiento reflejadas en este artefacto visual.

La relación existente entre la fotografía –entendida como una técnica o sistema de representación de la realidad y los imaginarios subyacentes a esta- y los procesos de construcción de memoria colectiva y el reconocimiento de las características identitarias determinadas por la memoria visual de un colectivo; consignadas en las fotografías como documento archivístico.

La memoria histórica de una red social se compone de estos relatos oficiales y de documentos que adquieren carácter histórico en el momento que “pierden vigencia” temporal, bajo la denominación de actualidad; esta clasificación documental es desarrollada por Eduardo Kingman en su artículo Los usos ambiguos del archivo, la historia y la memoria (2012).

Esta propuesta de ponencia se presenta en la mesa temática, colectividad, pluralidad y diversidad, debido al enfoque de conservación, conocimiento y reconocimiento de las culturas que el análisis semiótico de las imágenes fotográficas ha permitido desarrollar en un proceso investigativo que se da con y para la gente,

► **Símbolos de la Orinoquía, construcción de representación visual con la participación de estudiantes de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño – sede Villavicencio en el año 2022 / Johanna Andrea Cuestas Camacho.**

en la necesidad histórica y social de comprender nuestro proceder.

Resumen

Este proyecto se realizará en Colombia, en particular en el departamento del Meta, y su principal objetivo es investigar los símbolos e iconos que representan la región del Orinoco desde la perspectiva de la construcción de elementos visuales que personifican dicho lugar. El propósito final es dar a conocer estos elementos a los estudiantes de la Facultad de Diseño Visual de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño - sede Villavicencio, con el fin de que puedan comprender y reconocer la identidad visual de la región.

Esta investigación fue seleccionada debido a varios factores. En primer lugar, se generó un diálogo con los estudiantes acerca de qué elementos relacionados con el diseño identificaban a la región del Llano y qué símbolos culturales representan propiamente el lugar. Fue en este contexto donde se evidenció la escasa información acerca de los símbolos que representan la región, lo que pone de manifiesto la necesidad de dar a conocer los elementos que la identifican. En segundo lugar, es porque la facultad se ubica en la región de la Orinoquía, y esto facilita el estudio de esta investigación. Por último, es porque existen categorías en el marco cultural propio del lugar que permite un amplio campo de estudio de los símbolos e iconos que representan el lugar.

Es importante destacar que este proyecto se enmarca dentro de la línea de investigación institucional que está asociada con lo social, lo que permite que se involucre la participación de la comunidad, en este sentido, se cuenta con la participación de los estudiantes de la carrera de diseño visual. Asimismo, se enfoca en la línea de investigación del programa, teniendo como línea principal la semiología y los estudios de forma, y como línea secundaria los lenguajes visuales en contextos urbanos.

Por consiguiente, lo que se planea con este proyecto es estudiar y analizar los iconos y símbolos culturales de la región Orinoco, pero específicamente los del departamento del Meta, desde una construcción de representación visual, esquematizada con los aportes y trabajos prácticos y de los estudiantes de la carrera de Diseño Visual de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño – sede Villavicencio, durante el año 2022.

El proyecto se basa en la selección de los trabajos prácticos que desarrollan los estudiantes para rescatar y resaltar dichos elementos que identifican a la región.

Para ello, se recurre a analizar desde los símbolos culturales, ambientales, gráficos, científicos, religiosos, patrios o nacionales y de marcas, los cuales pueden representar a la zona para así establecer los íconos y símbolos característicos del lugar.

Para dicho estudio se utilizará una metodología cualitativa y descriptiva porque este tipo de investigación permite la comprensión y descripción de fenómenos complejos y contextuales en su entorno natural, donde se utilizará técnicas de recolección de datos que llevará a un análisis en lograr identificar patrones en relación al estudio. Es así que los instrumentos que se abordarán van desde el análisis de documentos y la información dada por estudiantes, que permitirá construir la materia prima del estudio de los íconos y símbolos, hasta la observación participativa.

En resumen, este proyecto tiene como objetivo principal investigar los íconos y símbolos que representan a la región del Orinoco desde una construcción de representación visual, esquematizada con los aportes y trabajos prácticos, visuales por parte de los estudiantes de la carrera de Diseño Visual de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño – sede Villavicencio. Se trabajará desde una metodología cualitativa y descriptiva, con instrumentos que permitirán recopilar información para identificar los símbolos e iconos característicos de la región.

Palabras Clave: Semiótica, representación visual, Región de la Orinoquía, lenguaje visual.

Referencias

Ramírez Gil, H., & Ajiaco Martínez, R. E. (2001). La Orinoquía colombiana y su área de frontera (No. Doc. 20687) CO-BAC, Bogotá).

Rangel-Ch, J. O., Sánchez-C, H., Lowy-C, P., Aguilar-P, M., & Castillo, A. M. P. A. R. O. (1995). Región de la Orinoquía. Colombia, Diversidad Biótica I. Instituto de Ciencias Naturales. Convenio Inderena-Universidad Nacional de Colombia, 239-254.

Rangel, J. O. (2005). La biodiversidad de Colombia. Palimpsestvs, (5). Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/palimpsestvs/article/view/8083/8727>

Rangel-Ch, J. O. (2012). Colombia diversidad biótica XII la región Caribe de Colombia (No. Lc-0738). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá

Rangel-Ch, J. O. (2014). Ecosistemas de la Orinoquía de

Colombia. Colombia Diversidad Biótica XIV. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 807-847.

Rangel-Ch, J. O. (2015). La biodiversidad de Colombia: significado y distribución regional. Revista de la Academia Colombiana de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales, 39(151), 176-200.

Enlaces Web

Recuperado: <https://www.eafit.edu.co/vivirenmedellin/sobre-colombia/Paginas/sobre-colombia.aspx>

Recuperado: <https://www.colombia.co/pais-colombia/los-colombianos-somos-asi/colombia-un-pais-plurietnico-y-multicultural/>

Recuperado: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:3TR1EjNdK8J:https://www.colombia.co/pais-colombia/los-colombianos-somos-asi/colombia-un-pais-plurietnico-y-multicultural/+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=co>

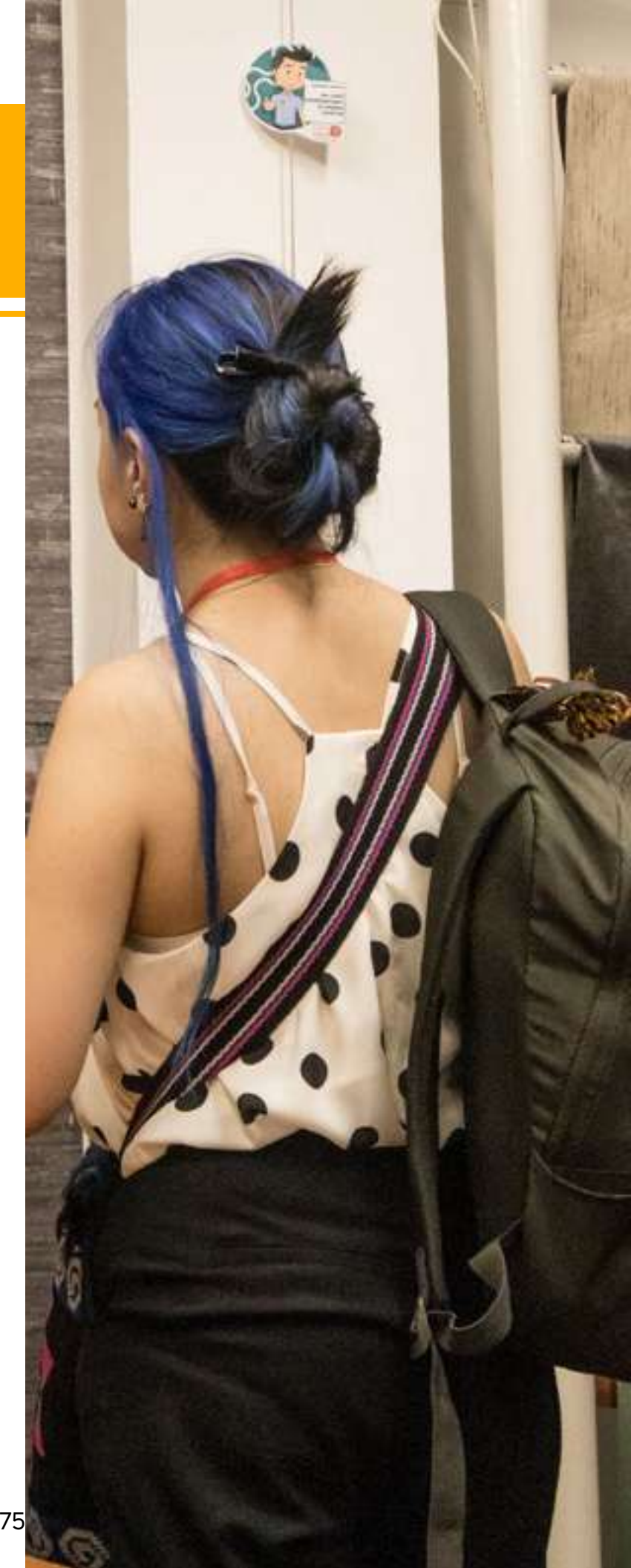
Recuperado: <https://diccionario.cear-euskadi.org/multiculturalidad/#:~:text=Hace%20referencia%20a%20la%20presencia,relaci%C3%B3n%20o%20no%20de%20convivencia.>

Recuperado: <https://www.doccity.com/es/preguntas/por-que-colombia-es-un-pais-biodiverso/236526/>

Recuperado: https://minciencias.gov.co/sala_de_prensa/colombia-el-segundo-pais-mas-biodiverso-del-mundo. Recuperado: <https://www.cancilleria.gov.co/internacional/politica/ambiental/biodiversidad/#:~:text=Colombia%20es%20el%20pa%C3%ADs%20m%C3%A1s,por%20diferentes%20tipos%20de%20bosques.>

Recuperado: https://www.google.com/u%C3%A9+significa+colombia+un+pa%C3%ADs+biodiverso&rlz=1C10KWM_esC0963C0963&sxsrf=APq-WBtSgYIMnHONyZcV2kps9bWMVHuzg%3A1650323555189&ei=Y_82JwbkPzNWz8AU&ved=0ahUKEwi81pWq3p73AhXNRDABHczqDF4Q4dUDCA4&uact=5&oq=-+significa+colombia+un+pa%C3%ADs+biodiverso&gs_lcp=Cgnd3Mtd2l6EAMyBggAEbYQHjIGCAAQFhAeOgcIABBHELADSGQIRgASgQIRhgAUMYFWPQTYIMWaAFwAXgAgAHBAYgB7QqSAQQwLjEwmAEAoAEBYAEIwAE&sc=client=gws-wiz.

Recuperado: <https://www.colombia.co/pais-colombia/geografia-y-medio-ambiente/region-de-la-orinoquia/#:~:text=La%20Regi%C3%B3n%20de%20la%20Orinoqu%C3%ADa,Orinoco%20y%20la%20>



► **“Propuesta diseño unidad de almacenamiento para la colección etnográfica de arcos, flechas y macanas del área de museología del icanh, en busca del mejoramiento en los procesos de almacenamiento y exposición de las piezas en museos.” / Heyder Sebastián Porras Angarita.**

v%C3%ADbora%20cuatrorarices.

Resumen

En el Museo Nacional, ubicado en la ciudad de Bogotá, se encuentra la “Reserva laboratorio visible de la colección etnográfica- ICANH”, actualmente el Instituto Colombiano de Antropología e Historia (ICANH) posee una colección alrededor de 3000 piezas etnográficas, gran parte de los artefactos que forman parte de la colección fueron recolectados a nivel nacional en expediciones realizadas desde inicios del siglo XX, entre los objetos se encuentra la colección de “arcos, flechas y macanas” de la cual se parte como muestra para el desarrollo del proyecto, estas piezas pertenecientes a grupos del nororiente del país, entre los que se encuentran los siguientes: Barí (Motilones), Ette Ennaka (Chimila), Guahibo, Witoto/ Uitoto, Yuko-Yukpa y Cuna.

Para el caso de estas piezas, Margarita Reyes Suárez, Jefe del área Museología por parte del ICANH, describe los inconvenientes que han sido identificados durante el proceso de manipulación y almacenamiento de este grupo de elementos, en primera instancia se percibe un desconocimiento por parte del público acerca del contexto en el que los objetos fueron concebidos, aspectos tales como la comunidad que los realizó, el territorio en donde fueron manufacturados y utilizados, así como el componente cultural, que permite comprender la forma de ver el mundo de aquellos grupos a través de los objetos elaborados, esto con el fin de brindar una perspectiva desde la transversalidad, lo que posibilita a las personas tener un acercamiento significativo con la cultura material de estos grupos étnicos durante su exhibición en el museo; otra situación problemática a abordar es la dificultad para visualizar las piezas de la colección durante su búsqueda en el inventario y su posterior manipulación, debido a la actual configuración definida para las unidades de almacenamiento; también los atributos de estos empaques, se encuentran desligados de los objetos que almacenan, por lo que se busca facilitar la lectura respecto a la información relacionada con las características de cada uno de los artefactos por medio de los dispositivos de almacenamiento, con el propósito de desarrollar un vínculo entre los objetos y las unidades que los contienen

Se ejecuta una metodología con enfoque cualitativo, esta se divide en cinco etapas principales: contextualización, categorización y toma de medidas del objeto, análisis

morfológico, conceptualización y la etapa de divulgación, en la cual se hace uso de distintas estrategias de difusión del conocimiento, compartiendo el proceso llevado a cabo y los resultados a los que se llegaron.

Entre los resultados del proyecto se encuentran el empaque o unidad de almacenamiento, que permitiera facilitar la manipulación con las flechas y arcos de la colección etnográfica del ICANH, a su vez se busca que este empaque permita el acceso a información de contexto acerca de las piezas que contiene, por lo que se desarrolla una pieza gráfica, que ilustre el proceso de elaboración de estos objetos, así como las técnicas y materiales utilizados.

Esta propuesta se enmarca dentro de la mesa temática 2. diseño universal y centrado en el usuario, debido a que se busca con el proyecto permitir que la interacción con las piezas museográficas (arcos y flechas) se logre reconociendo a los diferentes colectivos que tienen relación con esta, como lo son las comunidades indígenas, los etnógrafos y expedicionarios, así como los conservadores que las manipulan en la actualidad.

Referencias

Alcaldía Mayor de Bogotá (2001), Observatorio de dinámica urbana (volúmenes 1 y 2). Colección Dinámica Urbana, Departamento Administrativo de Planificación, Bogotá. ISBN 978-958-96917-7-9

Senado de la República de Colombia (1989), Municipios colombianos. Bogotá: Pama Editores Ltda. ISBN 978-958-9077-02-3

Departamento Administrativo de Medio Ambiente (2004). «SDA, Proyecto de Descontaminación y Recuperación de la Cuenca del Río Bogotá. Visión, antecedentes, propuestas, planes de desarrollo, esquema regional e inversiones. Presentación». Archivado desde el original el 13 de noviembre de 2011.

Museo Nacional. (24 de 05 de 2022). Museo Nacional de Colombia. Obtenido de Museo Nacional: <https://museonacional.gov.co/el-museo/Paginas/default.aspx>

ICANH. (07 de octubre de 2019). Colección etnográfica del ICANH. Obtenido de <https://www.icanh.gov.co/?idcategoria=7315>

AGUADO (Fr. Pedro de). Recopilación Historial. Biblioteca de historia nacional. Bogotá, 1906

Alvaro Norberto, S. S. (2006). Informe N° 2 Logística de

almacenamiento. Caracas.

Artesanías de Colombia S.A. (2014). Concepto, definición, factores y matriz del empaque. Cundinamarca.

Consejo Internacional de Museos. (24 de agosto de 2022). <https://icom.museum/>. Obtenido de <https://icom.museum/>: <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>

ICANH - Instituto Colombiano de Antropología e Historia. (06 de abril de 2020). <https://www.icanh.gov.co/>. Obtenido de <https://www.icanh.gov.co/>: https://www.icanh.gov.co/transparencia_acceso_informacion_publica/informacion_entidad/mision_vision_1168

ICANH - Instituto Colombiano de Antropología e Historia.

(04 de septiembre de 2015). <https://www.icanh.gov.co/>. Obtenido de <https://www.icanh.gov.co/>: https://www.icanh.gov.co/sala_prensa/actualidad_icanh/i_semana_arqueologia/visita_guiada_reserva_visible_icanh_9653

Museo Nacional de Colombia. (03 de abril de 2012). <http://sinic.gov.co/>. Obtenido de <http://sinic.gov.co/>: <http://sinic.gov.co/ninoscoleccion#:~:text=Colecci%C3%B3n%20etnogr%C3%A1fica%3A%20son%20piezas%20elaboradas,collares%2C%20cer%C3%A1micas%20entre%20otros.>

OCDE. (2015). Manual de Frascati. Guía para la recopilación



- **Plantillas CAD con estándares gráficos para las disciplinas asociadas a la construcción / Paula Yisel Valencia Mona; Liced Fernanda Hoyos Chaparral; Liced Tatiana Mamian Salazar.**

y presentación de información sobre la investigación y el desarrollo experimental. Editorial MIC.

Rodríguez, G. (2010). Manual de diseño industrial. México: Gili, S.A. de C.V.

Resumen

Este trabajo de investigación aplicada de carácter cualitativo que se considera pertinente exponer en la mesa temática DISEÑO UNIVERSAL Y CENTRADO EN EL USUARIO busca mitigar una problemática de interpretación, comunicación y desorden de los archivos CAD que se desarrollan actualmente en varias disciplinas de la construcción. La falta de estandarización y normalización del dibujo, sumado a la utilización de flujos de trabajo obsoletos son las principales causas de esta problemática.

Actualmente con el auge de la metodología BIM, se ha comprobado que la implementación de estándares mejora la calidad de los diseños y productos optimizando el tiempo y los recursos disponibles ya que permite una correcta clasificación y organización de los datos con el propósito de mejorar la comunicación, simplificar procesos, mejorar la productividad y reducir los costos de capacitación.

El objetivo de esta investigación apuesta por la aplicación de estándares de dibujo por medio de plantillas CAD para la representación gráfica de las disciplinas de estructuras, instalaciones eléctricas e instalaciones hidrosanitarias. Se pretende aportar tanto a profesionales como a estudiantes de las áreas de la arquitectura, la ingeniería y la construcción una herramienta, que les permita diseñar, representar y presentar sus proyectos, con un lenguaje gráfico legible y con datos de especificaciones constructivas adheridos a elementos virtuales (bloques dinámicos con atributos), brindando calidad y eficiencia al momento de diseñar y dibujar, así como también a la hora de elaborar cuadros de cantidades (costos y presupuestos), teniendo en cuenta que en la actualidad, el tiempo apremia para todas las labores y las obras de construcción no son la excepción, por esta razón, éstas plantillas serán de gran ayuda para facilitar dichas labores, automatizando procesos repetitivos.

En la actualidad, la tecnología CAD/BIM ha evolucionado a un ritmo acelerado. Por tal motivo el trabajo de representación gráfica de planos técnicos en arquitectura e Ingeniería se realiza por medio de software especializado, entre los cuales se destaca el AutoCAD, un programa de la empresa Autodesk, diseñado como herramienta para la elaboración de diseños y planos

para varias ingenierías y arquitectura; el cual requiere además del conocimiento básico de los sistemas informáticos, fundamentos de geometría y dibujo técnico en general (Guillermo J. 2010), además de los estándares de cada una de las especialidades. AutoCAD es una aplicación de propósito general y fue concebida como plataforma abierta a cualquier especialidad dentro del Diseño, con un enorme potencial de personalización que permitiera obtener el máximo rendimiento y desarrollo vertical para cada necesidad (Morciago C. 2004), para la personalización de estos programas es necesario la normalización de diferentes aspectos.

Para el desarrollo de esta investigación se parte de la recopilación de información para construir una base conceptual sólida, conocer el flujo de trabajo en el dibujo de las instalaciones hidrosanitarias, analizar proyectos referentes de profesionales locales y nacionales con el fin de definir el contenido idóneo de una plantilla CAD de dibujo de construcción para luego elaborar unas plantillas CAD acordes a cada necesidad.

Los resultados esperados de esta investigación implican la reducción de tiempo en la ejecución de tareas de dibujo hidrosanitario en una plantilla de dibujo CAD que a la vez facilitará la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes de la institución universitaria Colegio mayor del Cauca en los programas de TDAI (Delineantes de arquitectura e ingeniería) y arquitectura.

Referencias

TRUJILLO JARAMILLO, Arq. Sergio (2017). Documentación sobre Práctica Profesional, Guía y estándares para el desarrollo gráfico del proyecto. CPNAA, Bogotá, Colombia.

UNITED STATES NATIONAL CAD STANDARD, (2014). AIA CAD Layer Guidelines, (Ed. V6) Estados Unidos

Loyola Vergara, M. (2008). La normalización del dibujo CAD en la producción de documentación técnica de arquitectura y construcción en Chile.

UNITED STATES NATIONAL CAD STANDARD, (2014). Uniform Drawing System, (Ed. V6) Estados Unidos

Valiente López, M., & Alonso Bahamonte, C. (2001). La normalización en la Expresión Gráfica aplicada a la edificación. EGE: Revista de Expresión Gráfica en la Edificación, 2, 64-74.



**XIV SIMPOSIO
INTERNACIONAL
DE DISEÑO,
COMUNICACIÓN
Y CULTURA**

**MUESTRAS
VISUALES**

**NUEVAS CIUDADANIAS
Y CONSTRUCCIÓN DE
LO COLECTIVO
21 Y 22 DE ABRIL**



Los chirrincheros

Catalina Alzate.

Descripción de la obra

Trabajo fotográfico que busca mostrar los personajes que viven a través del chirinchi. La obra consta de tres retratos fotográficos de 50 cms de ancho por 70 cms de alto, cada fotografía acompañada por una botella de chirrinchi que llevan una etiqueta con fotografías del contexto de los personajes. Las botellas deben ir al lado de cada fotografía en un soporte de madera sujeto a la pared como exhibición.

Justificación conceptual de la obra

Los chirrincheros pertenecen a un entorno físico, por ende, tienen derechos y deberes inherentes a la nueva ciudadanía. Ahora, se les ha violentado desde los principios de educación hasta la salud y el techo básico, totalmente disruptivo con la propuesta de construcción de lo colectivo hacia la equidad, la lucha contra la pobreza, el hambre y otros problemas actuales comunes.

Los Chirrincheros dentro de las nuevas ciudadanía hacen parte de los grupos de personas que son invisibilizados y estigmatizados, siendo cada uno de ellos parte de un contexto cultural y político que también construyen una realidad social.

El problema de las personas que consumen alcoholético en Manizales es una problemática social, económica, ambiental y sin duda cultural, que durante mucho tiempo ha existido pero que nunca ha sido reconocida ni tratada. Mi interés radica en hacerla visible como una problemática de ciudad y que pueda ser intervenida por medio de un trabajo colectivo.

Es interesante develar la exploración visual a través

Escruto Háptico

Vivian García Sánchez ; Manuel Menujin Tapias Rubiano ; Carlos Rada Solano ; Astrid Isidora Barrios Barraza.

de un rostro y otros elementos que hacen alusión a un estilo de vida complejo, exponiendo cada detalle de tiempo y vivencias representados por personajes que sustentan su trajín diario a través de la ingesta de chirrinchi, que no es más que alcohol antiséptico para uso externo del cuerpo.

Descripción de la obra

Diseño de estrategia experiencial de pinturas de Van Gogh para personas invidentes

La inclusión de los grupos que presentan alguna discapacidad en Colombia es un tema que permanece sin muchas alternativas que permitan establecer estrategias que vinculen a esta población en procesos sociales, culturales y educativos que mejoren su calidad de vida. Según el Censo, más del 4.1% de la población colombiana padece discapacidad visual demostrando que, al momento de entrar a la etapa laboral, no cuentan con oportunidades. De este grupo de aproximadamente 2 millones de personas el 80% se encuentra sin empleo y con dificultad para encontrar oportunidades de trabajo.

Entidades gubernamentales como el INCI (Instituto Nacional para Ciegos) han venido trabajando para la integración y desarrollo de las personas ciegas, esto con el objetivo de generar oportunidades tanto en el ámbito laboral como en el ámbito social generando alternativas que puedan ser ideales para mejorar la calidad de vida de esta población.

Para la incorporación de las personas invidentes al entorno social, cultural y educativo se cuenta con el sistema braille, el cual les permite no estar privados de aspectos básicos en el desarrollo cognitivo ligado a áreas del aprendizaje como la literatura, el reconocimiento espacial del ambiente, el aprendizaje de las ciencias básicas, el lenguaje, entre otras que permiten el desenvolvimiento del individuo a lo largo de su vida, siendo así, indispensable a la hora de tratar temas enfocados en la capacidad visual.

El instituto nacional de personas ciegas dispone de materiales que aportan en el progreso de la población, sin embargo, se mantiene una escasez en cuanto a los elementos adaptativos sobre todo aquellos concernientes a la dimensión gráfica, debido a que su diseño no representa algún significado o es insuficiente frente a la manera como la persona invidente representa el mundo.

La dificultad de representar alternativamente

contenidos visuales en los materiales dirigidos a la población ciega, hace necesario plantear alternativas que posibiliten reconocer información generada a partir de componentes visuales. El diseño gráfico podría ayudar a plasmar iniciativas de esta índole generando un nuevo enfoque que permita que a dicho grupo le sea posible comprender la pieza que es presentada por medio de estrategias sensoriales.

El arte se encuentra involucrado en la vida de cada persona desde hace muchos años, hasta hace poco se ha pensado en cómo llevarlo a población con habilidades diversas, en este caso las personas invidentes. Por lo tanto, por medio de este proyecto se pretende fusionar las necesidades de personas con discapacidad generando una solución gráfica que les permitirá, de manera sensorial, crear una obra de arte en su cabeza, siendo lo más cercano a la original, lo cual les posibilite adentrarse en un mundo desconocido para ellos.

Teniendo presente las intenciones que son planteadas en el proyecto, se genera como resultado la prueba de un modelo piloto en la cual se organizó el diseño tanto digital como su manera manual con el toque artesanal, teniendo en cuenta la importancia de las manos en este proyecto, pensado en toda la recolección de información dada por la experiencia de las personas invidentes, es así que se exhibe las nuevas oportunidades en el diseño para tener un alcance a más audiencias en las cuales su contenido no sea netamente visual y permita mantener una conexión personal con el grupo objetivo al que va dirigido en el territorio colombiano, con el objetivo de una mayor integración a las personas que carecen de discapacidad visual.

Justificación conceptual de la obra

En el siguiente proyecto se desea evidenciar la identificación de necesidades en públicos objetivos que en la actualidad no son atendidos, ya que para las personas ciegas en el territorio no se ha generado un entorno ameno que les permita un desenvolvimiento natural y tampoco se encuentra en el ámbito gráfico un acercamiento real en el cual se encuentren vinculados el aprendizaje, la concientización y la atracción frente a su necesidad. Por lo tanto, se encuentra una oportunidad con relación al aporte del diseño gráfico como un medio de aprendizaje frente a las diferentes discapacidades consideradas en el espacio geográfico que es Colombia, completamente focalizado en el grupo perteneciente a las personas invidentes.

Seguidamente, la razón principal se desarrolla en el diseño gráfico adaptativo, teniendo en consideración que las diferentes entidades del país no presentan materiales que acojan completamente a los grupos minoritarios en el territorio colombiano. De esta manera, por se pretende por medio del diseño mostrar las diferentes opciones que propone la publicidad colombiana para la inclusión, dejar a un lado una campaña específica en impresión plana y utilizar características que resalten y den a entender la intención creada en el proyecto (texturas, relieves, olores, ruidos) a personas invidentes y que a su vez desarrollen una concientización en el resto de la sociedad.

De este modo, el proyecto presenta un diseño de experiencia teniendo como base las diferentes estrategias en el diseño, generando un entorno específico en el cual se presentan diferentes espacios donde se pueda aprender el alfabeto braille, entender el desarrollo que presentan las personas ciegas además la concientización de la sociedad en cuanto al aprendizaje de las dos partes de la investigación que en este caso serían las personas pertenecientes al grupo de individuos no videntes y otro grupo que mantiene conocimiento sobre la discapacidad y su desarrollo pero no hace parte de grupo objetivo, no obstante, también será mostrado el acercamiento e innovación que toma el diseño gráfico frente a la necesidad de suplir un grupo en el cual no se podrá utilizar diseños totalmente visuales. Teniendo en cuenta un diseño accesible y llamativo al público considerando que, según el Censo, en Colombia el 4,1 por ciento de toda la población padece de discapacidad visual, constando con un grupo objetivo de casi 2 millones de personas. Además de incentivar la inclusión tanto de la persona que padece la discapacidad como de la que no, puesto que a nivel nacional la asistencia para el aprendizaje es muy poco evidente.

Se mantiene una intención de crear conciencia en una sociedad que carece de aportes en la inclusión, ya que los diferentes objetos adaptativos para las personas ciegas son excesivamente costosos y no se encuentran a disponibilidad de todo público, por lo tanto, se genera una falta de aprendizaje y desestimación en su desarrollo en el territorio que se encuentran. Asimismo, en cuanto al diseño estos carecen de aspectos llamativos para su compra, teniendo más una apropiación en comprar por necesidad. Del mismo modo, es demostrado que según el Censo en el grupo objetivo de las personas que padecen discapacidad de visión, el 80% se encuentra con desempleo y tienen dificultades para encontrar un trabajo fácilmente, exhibiendo las dificultades que presentan en situaciones ordinarias de la vida de cada ser humano como la obtención de un trabajo. Teniendo como principal ejemplo el INCI (Instituto Nacional para Ciegos) en el cual, los diferentes objetos que son adaptados se encuentran limitados o inaccesibles. Dicho esto, se pone a disposición el generar un aporte para las personas ciegas en el desarrollo del proyecto, aprovechando su experiencia frente al tema de una manera más orgánica, además de involucrarnos con un diseño de experiencia inclusivo que les permita aportar por medio de la logística.

Asimismo, como diseñadora, se desea exhibir la intención de que por medio del diseño se pueda mostrar la creación de una experiencia innovadora y llamativa que a la vez contribuya con la integración de la sociedad para un ambiente social más sano y equitativo, asistiendo las dos partes (persona invidente y vidente) para la inclusión





Miradas que pintan

Juan Camilo Montes Muñoz.

desde temprana edad, pensando desde un punto gráfico, crear diseños tridimensionales llamativos que no carezca de ser visiblemente agradable por el simple hecho de ser adaptativo para un grupo de personas invidentes, sino que, por el contrario aporte en todos los aspectos con los que cuenta el diseño.

Descripción de la obra

El proyecto fotográfico consta de 2 retratos de 50 cms de ancho por 70 cms de alto, sin marco y sobre retablo de madera, acompañados de 2 fotografías de 20 cms por 20 cms en formato cuadrado.

Justificación conceptual de la obra

La ceguera implica una limitación parcial o total en la percepción visual, es un gran desafío para las personas con discapacidad visual afrontar la cotidianidad de una manera diferente, pero que también les permiten entender y aprender cuál es su papel en el mundo.

Explorar las diferentes perspectivas visuales de una persona ciega es la base conceptual de este proyecto que busca a través de la fotografía la representación de sus imaginarios y de la forma en que pueden capturar el mundo que les rodea.

Estas imágenes serán una representación visual de cada uno de los participantes que, desde su percepción y experiencia, serán retratados por medio de las fotografías.

La fotografía como expresión visual nos permite capturar momentos únicos y congelarlos en el tiempo. Sin embargo, ¿cómo podemos transmitir la esencia de la vida a través de imágenes a personas que no pueden ver? Este proyecto busca explorar esa pregunta, adentrándonos en la perspectiva de las personas ciegas y cómo perciben el mundo a su alrededor. A través de fotografías tomadas por personas con discapacidad visual, buscamos mostrar cómo las capturan y comparten su visión única del mundo, su perspectiva y cómo interpretan la realidad en imágenes. Este proyecto es una oportunidad para fomentar la inclusión y la diversidad, permitiéndonos ver el mundo a través de los ojos de otros y apreciar la belleza de la vida desde una perspectiva diferente.

Como sociedad, requerimos una alfabetización visual que permita leer y escribir con imágenes, en plena conciencia de lo que se expresa. Al repensar el proceso

Palabras, imágenes y sonidos que convergen entorno a las narraciones de jóvenes autores e ilustradores del Proyecto Cuento ilustrado

Victoria Eugenia Peters Rada ; Marcela Fernanda Téllez Pedraza.

de visualidad en el aprendizaje de la fotografía, emerge una propuesta alternativa y una exploración que propende por la inclusión y la empatía, agudizar la mirada desde la experiencia vivida en una práctica de la visualidad con múltiples formas de captura de imagen.

Descripción de la obra

Cuento ilustrado es un proyecto del Politécnico Grancolombiano que surgió en 2017, y se lidera desde las asignaturas Taller de redacción e Ilustración II. En este se lleva a cabo un proceso de escritura creativa e ilustración en el que participan aproximadamente 150 estudiantes por semestre, y que cuenta a la fecha con 25 libros publicados en el género de cuento corto. Gracias a su enfoque novedoso, al integrar las temáticas de ambas asignaturas alrededor de un mismo propósito (crear un libro), y por permitir a los estudiantes tener un acercamiento muy real al campo editorial, este proyecto se ha constituido en un referente institucional alrededor del cual se articulan otros procesos académicos.

La muestra que se propone tiene como objetivo evidenciar la manera en que estudiantes del Poli de asignaturas diferentes a Redacción e Ilustración, han desarrollado un proceso de creación entorno al algunos de los libros publicados del Proyecto Cuento ilustrado, logrando con ello ampliar y diversificar los *lugares* de interpretación sobre las obras publicadas, así como contribuir con la socialización y visibilidad de las narrativas de los jóvenes.

En ese sentido, la muestra estará conformada por algunas de las interpretaciones y adaptaciones que los jóvenes han construido sobre dichos cuentos, haciendo uso del lenguaje visual, audiovisual y/o sonoro, así como de algunos productos que se han desarrollado con el apoyo de Sala Contacto, Unidad de producción audiovisual de la universidad:

Los siguientes, son los componentes que se proponen:

- Dos imágenes de doble página tamaño poster correspondientes a algunas ilustraciones del libro Chernobil, con imágenes reales del proceso que se surte en el aula de clase.
- Una secuencia de audios con la lectura de algunos segmentos del libro.
- Fragmentos de paisajes sonoros que complementarán la lectura propuesta en la viñeta anterior.

- Un video en loop, en el que se presentan las carátulas y algunas de las doble páginas de los libros que hacen parte de Cuento ilustrado.
- Una video-cápsula del libro Cuarto Oscuro, en el que autora e ilustradora relatan la experiencia de su participación en el proyecto.

Justificación conceptual de la obra

Cuento ilustrado, tiene como premisa aproximar a los estudiantes a los contenidos de Redacción e Ilustración II, desde una experiencia que les permita comprender las especificidades del campo editorial, y prepararse profesionalmente para este escenario. En este proceso, tiene lugar un diálogo permanente entre docentes-estudiantes, y estudiantes-estudiantes, quienes desde sus áreas profesionales de diseño gráfico, comunicación social, mercadeo y publicidad, medios audiovisuales, artes de la escena, diseño de modas, o diseño industrial, surten las fases necesarias para lograr la creación y publicación de un libro.

En dichos diálogos, no solo se obtienen aprendizajes sobre la presentación, negociación y defensa de las ideas propias, sino que se activa el sentido de escuchar al otro, de entender su perspectiva y considerar sus propuestas en función de lo que más aporte a la obra, logrando con ello comprender las implicaciones del trabajo colaborativo y su necesaria presencia para este tipo de proyectos.

Ahora bien, debido a que la publicación y lanzamiento de la obra no es el punto final, sino que se ha venido propiciando la inserción de los libros en otras aulas de clase donde también se gestiona el aprendizaje basado en la experiencia, lo que se ha logrado al respecto es permitir que otros jóvenes se acerquen a las narrativas de sus pares y exploren diversos *lugares* de interpretación de los relatos, para dejarnos ver, en una etapa posterior y desde otros *lenguajes* las emociones, pensamientos, encuentros o desencuentros que estos textos les generan.

En este sentido, el libro se apropia, se amplifica, se transforma, se convierte en artefacto y pretexto para crear otros productos que lo complementan, y que nos permiten a los lectores o espectadores, acercarnos a las narrativas juveniles. La experiencia de ser nombrado como autor, ilustrador, guionista, sonidista, director, entre otros roles asociados a estos productos, desencadena en los estudiantes un sentido de apropiación sobre el oficio que se desempeña, y la claridad de que se está trabajando en un producto que





6 Días, 6 Noches

Gary Fernando Polanco Angel;
Ivana Andrea Gross.

sale completamente del aula de clase, que será recibido por muchos otros y tendrá la capacidad de generar conversaciones adicionales. El docente deja de ser el único receptor-validador de las obras; el estudiante se enfrenta y aprende a desenvolverse en escenarios en donde se exponen sus productos.

Descripción de la obra

Tipo de producto: 6 mosaicos conformados cada uno por 30 baldosas de cemento. Dimensiones: 1,80m x1,50 m. 6 pinturas al óleo que representan un producto perteneciente a la corriente del arte abstracto postminimalista.

Formato de presentación:

Exhibición de productos en una espacio cubierto o sala. Cada producto presenta características de materialidad, dimensión y percepción distinta. La muestra visual se da en distintos formatos dispuestos en las superficies de pared, pisos y en el ambiente auditivo y lumínico.

Cantidad de la obra:

12 obras físicas y 1 una composición sonora.

Justificación conceptual de la obra

La obra es generada a partir de una triada conceptual, en este se articula e integran 3 ramas de la cultura, el arte, el diseño y la ciencia. Esta triada de conocimientos y aprendizajes se conforma de los siguientes aspectos:

1. Ciencia, en este aspecto se vincula la investigación del Paisaje Sonoro de la ciudad de Venecia

desarrollada por el Investigador Julián Grijalba. En dicha investigación se recolectaron datos sobre los aspectos sonoros, permitiendo establecer y relacionas las características, intensidades temporales de los sonidos en el ambiente.

2. Arte, en este aspecto se vincula la artista Ivana Blanco Gross, creando 6 pinturas al óleo las cuales se desarrollan dentro de los parámetros del arte conceptual postminimalista. Dichas 6 pinturas son creadas a partir de lo interpretado en investigación del paisaje sonoro de Venecia. Cada pintura se visualiza como una abstracción del paisaje sonoro en integración con la morfología urbana, cromática y los elementos tipográficos de la imagen de la ciudad mencionada.
3. Los oficios de arte son actividades de producción de objetos que pueden vincularse al arte y la artesanía (Aznar, 2009), como lo es el oficio del baldosero y del herrero, entre otros. En este sentido se realiza una vinculación con 2 grupos, Baldosas Dicolombia (Popayán, Cauca) y Baldosas La 73 (Cali, Valle del Cauca), quienes mediante la técnica y la tecnología de sus talleres crean un conjunto de baldosas que generan 6 mosaicos que representan las 6 pinturas al óleo. Es primordial para la elaboración de dichos mosaicos la articulación de un tercer representante de los oficios. El herrero Felipe Burbano, quien con gran perspicacia logra generar las trepas o moldes



Deconstrucción culinaria: Memorias del Mute

Ingrý Carolina Rodríguez Rubiano ;
Oscar Andrés Rincón Villamil.

metálicos que se implementan para generar la forma y contener el color de los mosaicos durante su fabricación.

A partir de esta triada, los productos elaborados se organizan y exhiben en un espacio, y generando así una experiencia sonora y visual como estrategia de desarrollo de los procesos de investigación-creación en el territorio.

Descripción de la obra

Tipo de producto: Muestra visual Técnica mixta. Escultura en alambre, Fotografía, Ilustración Digital, Linograbado y Grabado.

- Formato:
- Dimensiones
- Pieza 1: 22.5 cm * 27.5 cm
- Pieza 2: 17 cm *22.5 cm
- Cantidad: 2 piezas

Justificación conceptual de la obra

La obra es resultado del proyecto de investigación creación *Territorios habitados. Visualidades culturales en transformación*, que se aproxima al espacio y a las prácticas de sabedores culturales del país, abordando sus creaciones como productos culturales - relatos culturales - manifestaciones culturales que circulan en las memorias colectivas y que permiten la construcción de sentido entre el territorio, los sujetos, las colectividades, la historia, la identidad y la apropiación simbólica de la

sabiduría popular.

A partir de la reconstrucción de memorias y relatos que pueden desaparecer o que no han sido narrados desde sus complejidades es posible redescubrir las formas en que se han transformado y resignificado, permitiendo que la Comunicación, la Cultura y el Arte se vinculen en el proyecto para diseñar relatos visuales que los visibilicen y los registren.

En la muestra *Deconstrucción culinaria: Memorias del Mute* nos hemos concentrado en la comida como relato cultural, particularmente en el Mute Santandereano hecho por el cocinero José Pinzón como sabedor, involucrando diferentes expresiones plásticas que visibilizan los saberes culinarios del cocinero como custodio de sus recetas, pero también como conocedor de las tradiciones originarias que le preceden desde su historia familiar. Así, es posible reconocer el valor simbólico que su trabajo representa para sus orígenes culturales y para la relación que ha entablado con el contexto bogotano.

El concepto de la obra habla de la experiencia viva de cocinar y alimentarnos que va más allá de cubrir una necesidad biológica; la comida encierra en sus formas, colores y sabores, los valores propios de los lugares de los que procede, cada plato reúne en su presentación el conocimiento de varias generaciones y a la vez es muestra de las tradiciones culturales de regiones y comunidades particulares. Cada plato, además, narra con sus ingredientes los recursos de la zona en la que se elabora, este rasgo particular hace que la comida se identifique no solo con el territorio y su clima, sino con celebraciones populares, tradiciones culturales, narrativas identitarias y problemáticas sociales. Reconocemos y representamos al plato como territorio desde donde circulan saberes, prácticas, ingredientes y memorias. Estos territorios son habitados por cocineros y cocineras y visitados por comensales que recorren sus sabores y experiencias.

La obra está compuesta por dos piezas: En la primera pieza se observan cuatro representaciones del Mute

LUPA – expediciones de la memoria

Daniel Tobón Castro ; Laura Sofia Montoya Gomez ; Ana Cristina Herrera Valencia ; Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid ; Ariel Humberto Acevedo.

santandereano, evocando la deconstrucción de sus posibles transformaciones, percepciones e interpretaciones. En la segunda pieza se observa al cocinero en el acto de creación culinaria del Mute Santandereano y el grabado como símbolo que expresa la pertinencia cultural de involucrarse con la construcción de vínculos y diálogos entre las ciudades, las personas y sus relatos.

Descripción de la obra

La muestra audiovisual documenta el proceso de investigación-acción participativa para el diseño de un recurso lúdico digital (aplicación LUPA), orientado a estimular la apropiación del patrimonio cultural por parte de jóvenes.

La muestra consiste en cuatro paneles gráficos que sintetizan los distintos momentos del proceso investigativo desde la conceptualización patrimonial, talleres de co-creación y recorridos patrimoniales participativos, hasta la presentación de la aplicación LUPA como resultado, agrupando distintos tipos de documentos como infográficos, ilustraciones, afiches y otros recursos gráficos para la educación patrimonial, fotografías y mapas de los recorridos, entre otros. Adicionalmente a los cuatro paneles, la muestra incluye un vídeo síntesis del proceso investigativo, así como una tableta con una versión de prueba de la aplicación LUPA para experiencia de los asistentes.

Elementos de la muestra:

- Panel 1 (80x140cm): Conceptualización
 - Infográfico Conceptual
 - 3 Collages gráficos conceptuales / Cápsulas patrimoniales
- Panel 2 (80x140cm): Estrategia pedagógica / Metodología
 - Muestra de la cartilla pedagógica: Expediciones de la memoria
 - Afiches sobre memoria y otros recursos gráficos para la educación patrimonial
- Panel 3 (80x140cm): Recorridos patrimoniales participativos
 - Selección fotográfica de recorridos patrimoniales en tres territorios distintos

- Cartografías y registros de los recorridos
- Panel 4 (80x140cm): Recurso lúdico digital
- Infográfico resultados del proceso
- Tutorial y muestra gráfica de la aplicación digital
- Video síntesis del proceso reproducido en loop en pantalla o video beam.
- Tableta con versión de prueba de la aplicación

Justificación conceptual de la obra

Los contenidos de la muestra se estructuran temáticamente a partir de cuatro etapas o momentos clave del proceso investigativo, buscando no sólo evidenciar los resultados finales de la investigación (aplicación LUPA) sino especialmente poner el énfasis en el proceso participativo de investigación, en concordancia con el enfoque de la investigación-acción participativa (IAP), poniendo en valor cada una de las etapas, resaltando la diversidad de formatos o el carácter transmedia del trabajo con grupos de jóvenes, y sobre todo explicitando la replicabilidad de las estrategias pedagógicas en el campo de la educación patrimonial.

En un primer momento (Panel 1), se sintetiza de manera gráfica un abordaje conceptual del patrimonio cultural alejado de las nociones tradicionales y más próximo a nociones emergentes como la idea de patrimonio sistémico. Dicho abordaje queda sintetizado gráficamente y en un lenguaje accesible a jóvenes de distintos contextos educativos a través de las fórmulas o cápsulas conceptuales de: El patrimonio es afectivo, el patrimonio es compartido, y el patrimonio es un sistema conectado.

En un segundo momento (Panel 2), se sintetiza de manera gráfica la estrategia pedagógica patrimonial y recursos de apoyo como cartillas didácticas y actividades multimedia diseñadas para llevar a cabo talleres de participación y co-creación con jóvenes de distintos contextos. Como ruta didáctica se usa la fórmula de Expediciones de la Memoria, como un viaje o juego en el que se busca reconocer los patrimonios del territorio, buscando desde la experiencia de los participantes fomentar capacidades para reconocer y preguntarse acerca del patrimonio personal y afectivo, aprender algunas tácticas para registrarlo, apropiarlo y a producir narrativas propias, rutas y expediciones sobre él.

En un tercer momento (Panel 3), se sintetizan de manera gráfica distintos talleres y recorridos patrimoniales con tres grupos de jóvenes pertenecientes a distintos territorios (Municipio de Titiribí, Antioquia. Barrio San





Las mujeres y la salsa – Deconstrucción de LA Cali

Luisa Fernanda Villada Mascarín

Javier, Comuna 13, Medellín. UPB Laureles, Medellín). Por medio de fotografías, dibujos, narraciones, mapas y registros audiovisuales de los participantes, se ponen en valor los hallazgos y reconocimientos patrimoniales colectivos en cada uno de estos territorios.

Finalmente (Panel 4), se sintetiza de manera gráfica el proceso de conclusiones y criterios de aprendizaje derivados de los talleres participativos para la formulación de un recurso lúdico digital para la apropiación patrimonial.

Descripción de la obra

Obras realizadas en técnica punta seca, Soportes: vinilo sobre papel – Acrílico sobre papel. Las obras son independientes entre sí pero con una narrativa en común. LA Cali

Tres piezas – Enmarcadas:

1. Jovita : 25 x 38 cm
2. Amparo Arrebato: 25 x 38 cm

3. Deconstrucción de LA Cali: 50 x 30 cm

Justificación conceptual de la obra

Las mujeres caleñas, la salsa y LA Cali. Como caleña, mujer, diseñadora y artista constantemente está en mi cabeza todas aquellas razones por las cuales debo considerarme mujer caleña. Gracias a los estereotipos constantes construidos en diferentes medios y la caricaturización de nuestra ciudad, se dejan muchos baches de lo que puede o es Cali y el por qué identificarme como caleña.

Desde la práctica artística, gráfica y desde la posición de mujer llego a la comparación constante de nuestra historia y las mujeres que aparecieron como iconos caleños. Jovita la reina eterna de Cali y Amparo arrebato, rumbera que inspiro muchas canciones, mujeres que desde los años 60 a 70 dejaron un precedente de lo que posteriormente identificaría a Cali, pero han pasado más de 50 años y aún tenemos arraigados a estos personajes, esta música, este concepto de Cali, hasta qué punto seguimos alimentando ese estereotipo no autóctono en nuestra ciudad y como salimos de él o simplemente se hace parte de nuestra historia y debe seguir presente. Por otra parte la ruptura de estos iconos y estereotipos caleños se muestra en la pieza Deconstrucción de LA Cali, que fragmenta todo aquello que creemos que es Cali, Generando una



XIV SIMPOSIO
INTERNACIONAL
DE DISEÑO,
COMUNICACIÓN
Y CULTURA

TALLERES

**NUEVAS CIUDADANIAS
Y CONSTRUCCIÓN DE
LO COLECTIVO**
21 Y 22 DE ABRIL

La Audiodescripción una herramienta que nos une

Adriana Bolaños Mora

pregunta ¿Cómo construimos una pluralidad en donde todos somos Cali?, Cali no solamente es salsa, Cali no solamente es Rumba, Cali no solamente son mujeres bellas o ¿Realmente si somos eso?

Deconstrucción de LA Cali es una obra pensada para realizarse en una pieza de disco de vinilo de la orquesta Puertorriqueña Ricardo Ray & Bobby Cruz por tan razón aún está en desarrollo y en esta primera parte del filtro se envía el boceto en el disco de vinilo posteriormente.

Objetivo General

Presentar la importancia de la audiodescripción en el contexto de la inclusión

Objetivos específicos

- Exponer las características que tiene la audiodescripción como herramienta importante en contextos que pretenden ser inclusivos
- Identificar las posibilidades de aplicación de la audiodescripción.
- Producir audiodescripciones sencillas de objetos y/o fotos

Descripción del taller

El taller consiste en escuchar una breve introducción sobre audiodescripción. Esta herramienta es usada en Colombia sobre todo en audiovisuales, mas no se le saca todo el potencial, que es poderta usar en fotografías,

imágenes y objetos, en contextos potencialmente inclusivos para personas ciegas o con baja visión.

Se presentan ejemplos de audiodescripciones, y se resaltan sus características. Para posteriormente, en grupos y con imágenes u objetos entregados por la tallerista, cada grupo va a intentar audiodescribir en la cartulina, dicho objeto.

Si hay posibilidad de espacio se puede "exponer" las fotos y sus respectivas audiodescripciones, para que todos puedan apreciarlas.

Metodología propuesta

Es una actividad teórico-práctica, en la que tallerista y asistentes comparten e intentan poner en práctica, la audiodescripción como herramienta para incluir a personas ciegas y de baja visión.

Bibliografía

CARDOSO E. Recursos de acessibilidade em ambientes culturais: contextualização e aplicações Em: CARDOSO E. CUTY J., Organizadores. Acessibilidade em ambientes culturais / - Porto Alegre: Marca Visual, 2012. 38-59.

DIAS DE SÁ, E. A bengala e a mulher invisível, Pág. 27-32. Em: MASINI, Elcie F. Salzano (org), Do sentido... pelos sentidos... para o sentido... Sentidos das pessoas com deficiências sensoriais. Neterói: Intertexto; São Paulo: Vetor, 2002.

FALCATO, J.; BISPO, R. Design Inclusivo. Acessibilidade e Usabilidade em produtos, serviços e ambientes. Lisboa: Centro Português de Design, 2006.

FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA - UNICEF. Se trata de la capacidad. Una explicación de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. Nueva York, 2008.

MASINI, Elcie F. Salzano. A educação do Portador de Deficiência Visual: as perspectivas do vidente e do não vidente. Em Aberto. Brasília: v. 13, n. 60, out/dez, p. 61-76, 1993.

XIV SIMPOSIO INTERNACIONAL DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y CULTURA

FUNDACIÓN ACADEMIA DE DIBUJO PROFESIONAL
Vigilada Mineducación.

TALLER

**LA AUDIODESCRIPCIÓN:
UNA HERRAMIENTA QUE NOS UNE.**

Armenia, Colombia.

Adriana Bolaños Mora

VIERNES 21 DE ABRIL

HORA: 2:30-5:30 p.m

SIN COSTO

EIDÓN
Grupo de Investigación

**NUEVAS CIUDADANIAS
Y CONSTRUCCION DE
LO COLECTIVO**
21 Y 22 DE ABRIL

Rutas Ocultas. Configuración de Itinerarios culturales

Ana Cristina Herrera Valencia ;
Daniel Tobón Castro ; Ariel Humberto
Acevedo ; Gustavo Adolfo Sevilla
Cadavid

Objetivo General

Componer un itinerario cultural bajo el concepto de patrimonio oculto, para poner en valor la memoria colectiva de un territorio específico a través del dibujo y el story telling.

Objetivos específicos

Comprender a través de un ejercicio práctico, la diferencia entre rutas turísticas e itinerarios culturales, así como el concepto de patrimonio no monumental.

Realizar una actividad de reconocimiento de vínculos afectivos sobre un territorio de significación cultural colectiva, que permita dar soporte a una ruta de patrimonio oculto.

Configurar un itinerario cultural básico para la puesta en valor del patrimonio cultural material e inmaterial.

Descripción del taller

El taller estará dividido en 4 partes:

Posicionamiento teórico (Gustavo Sevilla)

Se realizará una pequeña introducción donde se plantearán los conceptos de patrimonio afectivo, vínculos territoriales, memoria colectiva, itinerarios culturales y patrimonio oculto. Esto permitirá enfocar mejor los procesos del taller y dará una fundamentación al ejercicio práctico.

Mi cuerpo y el patrimonio compartido (Daniel Tobón)

A través del dibujo de una silueta humana como base, se realizará un ejercicio de preguntas y respuestas gráficas sobre la silueta en el cuál, a través del reconocimiento de los propios sentidos, se logran identificar manifestaciones del patrimonio colectivo asociadas a la experiencia personal y social en un territorio determinado.

Localización de los afectos (Ana Cristina Herrera)

Después de identificar las manifestaciones patrimoniales colectivas, personales y compartidas, se realizará un ejercicio de localización de los hallazgos a través de mapas, que permiten configurar una cartografía de afectos y una localización de manifestaciones en el territorio.

Configuración de una historia- La ruta (Ariel Acevedo)

Con la planimetría obtenida y la información construida en los tres primeros pasos, se hará un ejercicio de comunicación de conclusiones, en el cuál a través del *story telling*, se concretará un itinerario cultural de patrimonios ocultos, a través de textos y dibujos que complementarán los resultados y obtenidos en los primeros puntos.

Metodología propuesta

El taller se desarrollará de manera dirigida a través una serie de preguntas que los participantes contestarán a través de dibujos y textos, en los cuáles se establecerán vínculos afectivos con un territorio en particular. Si bien el taller se propone de forma individual, es posible que algunos participantes compartan un mismo territorio y que se puedan hacer pequeños grupos de trabajo sobre un mismo barrio.

Además de lo anterior, el taller apela al dibujo como estrategia de comunicación, para la puesta en valor del patrimonio y las manifestaciones culturales asociadas a un territorio. Estos dibujos se complementan con la construcción de una cartografía de afectos, en la que se logran mapear los diferentes componentes de un itinerario cultural.

Bibliografía

Cuenca López, J. M. (2016). Escuela, Patrimonio y Sociedad. La Socialización del Patrimonio. UNES Universidad, Escuela y Sociedad., 23-41.

Díaz Cabeza, M. d. (2010). Criterios y conceptos sobre el patrimonio cultural en el Siglo XXI. Córdoba: Universidad Blas Pascal.

García Cuetos, M. P. (2011). El patrimonio cultural. Conceptos básicos. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Gimenez, G. (2009). Memoria, relatos e identidades urbanas. Versión 23, 197-209. Jokilehto, J. (2016). Valores patrimoniales y valoración. Conversaciones, 20-32.

Santacana Mestre, J., & Martínez Gil, T. (2018). EL PATRIMONIO CULTURAL Y EL SISTEMA EMOCIONAL: UN ESTADO DE LA CUESTIÓN DESDE LA DIDÁCTICA. ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura, 1-9.

Silva Pérez, R., & Fernández Salinas, V. (2017). El nuevo paradigma del patrimonio y su consideración con los paisajes: Conceptos, Métodos y perspectivas. Documents d'Anàlisi Geogràfica, 129-151.

Tello Fernández, M. I. (2006). Cultura, memoria y patrimonio cultural inmueble: su valoración, conservación y sostenibilidad integral. Revista de la Universidad de La Salle, 73-78.

Verdier, N. (2010). La memoria de los lugares: entre espacios de la historia y territorios de la geografía. ENGUAJES Y VISIONES DEL PAISAJE Y DEL TERRITORIO, UAM, 209-217.



“La colectividad, diseños y diversidad”

Fernando Saldaña Córdoba

Objetivo General:

- La intención y el objetivo del taller es que los alumnos aprendan a bocetar la colectividad, tanto en el nivel de lápiz, como en la elaboración de bocetos rápidos con técnicas sencillas; como son el carbón, la acuarela, los lápices de color y los marcadores de alcohol. Empleando material de reciclado. Etc

Objetivos específicos

- Poder manifestar sus ideas de lo que está observando en pequeños bocetos con cualquier técnica.
- Aprenda con diferentes técnicas y descubra cuál es la que mejor se adapta a su expresión.
- Al final podrá descubrir cuan posible es manifestar edificios con pequeños bocetos.



Descripción del taller

Combinando técnicas y principales puntos a acentuar y considerar en un boceto rápido. En ese trazo de garabatos y rayas propias la imagen que logre captar de la colectividad o sus manifestaciones.

La mancha de color para dar una idea conceptual sobre el trazo previo a lápiz para provocar sombras. Y definir el uso de la herramienta del boceto, pasando por los trazos iniciales hasta la concepción final con un boceto más elaborado y terminado.

Cuál es la diferencia entre boceto, apunte y perspectiva final, así como los diferentes acabados que pueden lograrse.

Ver la utilidad de la herramienta del boceto desde que nace y como llega a desarrollarse para concretar con manchas una expresión de vestimenta o diseño propio.

El uso de manchas de color, concretar y lograr ideas “solo” manchando. Y de ahí partir para terminar al apunte, no es lograr fotos.

La mancha de tinta como generador del concepto, manchando, salpicando, manchas, líneas, trazos, esbozos, todo es válido.

La importancia de la mancha de tinta mostrando sombras en el boceto. Ambientando en su propia nomenclatura, su propio “camino”, sintiéndose libre de expresar sus propias ideas de lo que él “ve” y puede diseñar.

Metodología propuesta

El alumno empezará usando materiales de reciclado. Para finalmente provocar la necesidad de aprovechar el material y lograr una presentación final. Ejercicios sorpresa para incentivar su creatividad

Bibliografía

FORSETH.- K.- Gráficos para arquitectos. Gustavo Gili, MÉXICO 1976.

KEMMITZER, RONALD B. Rendering with markers. 1983.

LIN, MIKE W. Drawing and design. With confidence a steps by step guide. JOHN WILEY & SHILEY 1992

MCGONY, RICHARD.-Marker magic (The rendering problem solver for designers) JOHN WILEY & SHILEY

PRENSEL, Diseño y técnica de la presentación en Arq. Ed. Gustavo Gili. México, D.F. 1976.

PORTER T. Color ambiental aplicado en arquitectura. Ed. Gustavo Gili. México, D.F. 1980.



Habitar el alfabeto

Semillero de Investigación en Artes plásticas Malas Yervas IPC

Objetivo General:

- Generar espacios de reflexión sentipensante teniendo la palabra escrita, hablada y representada como movilizador de la memoria individual y colectiva de las y los participantes, a través de la mediación artística a partir de la construcción tipográfica.

Objetivos específicos

- Identificar a través de una pregunta detonadora, las experiencias y vivencias de las y los participantes como integrantes de una comunidad específica.
- Expresar a través de la palabra escrita y graficada las ideas y emociones de cada sujeta o sujeto sobre su papel dentro de su comunidad.
- Crear nuevos sistemas de representación a través del lenguaje alfabético.

Taller habitar el alfabeto

Las letras como signo constituyen elementos fundamentales de la comunicación cotidiana, sin embargo, cada letra en el universo de las palabras puede estar cargada de un valor simbólico desde la representación individual o colectiva.

Este taller busca a través de la construcción de alfabetos, la generación de vínculos entre sujetas y sujetos, detonando la memoria individual que aproximamos a las personas desde sus singularidades a través de la palabra, escrita, hablada y representada, como una manera de establecer redes comunes de emociones, acciones y situaciones que visibilizan identidades heterogéneas en espacios compartidos. La tipografía se convierte entonces en un mediador social, tal y como puede observarse en la obra de la artista estado unidense Jenny Holzer, tipografa y activista feminista que ha construido a través del cuerpo de la letra y su inserción en el espacio público, un escenario para la denuncia y la toma de conciencia colectiva.

Aunque los alfabetos y los idiomas nos permiten encontrarnos en espacios comunicativos comunes, cada persona expresa su propia presencia en el mundo a través de los rasgos gráficos de su escritura.

Esta actividad se presenta como un espacio para la mediación artística desde las artes gráficas, puesto que convierte a la palabra en una excusa para indagar sobre circunstancias propias y compartidas de quienes participan, se entiende entonces la mediación como la experiencia a través de la práctica artística que permite el reconocimiento de las y los sujetos para la gestión de sus emociones, pensamientos y vivencias que les permitan una comprensión sobre sí y sus circunstancias en contexto. La autora Ascensión Moreno en su escrito

mediación artística para la transformación social, precisa que la mediación artística entonces no se preocupa por la adecuada apropiación técnica en la práctica de las artes, sino por la vivencia del proceso como motor para el conocimiento del yo.

En este sentido las artes gráficas permiten la producción y reproducción de elementos visuales, colectivizando los saberes y emociones, permitiendo el desarrollo desde lo individual hacia lo colectivo, en este taller se concibe la práctica de las artes gráficas, iniciando por el reconocimiento del grafismo personal, la construcción creativa tipográfica y finalmente los procesos de impresión de las letras a través de sellos construidos en el espacio de trabajo.

Metodología propuesta

La estrategia del taller se divide en 4 momentos.

Momento reconocimiento: Espacio de la integración de las y los participantes a través de la palabra como significado. Cada integrante elige una palabra detonadora de una experiencia que represente maneras de su habitar en una comunidad específica.

En un primer momento se visualiza la letra como impronta personal, como una manera de representarse en el mundo a través de la anatomía de su escritura.

Momento de creación: Espacio de construcción alfabética individual, a partir de la palabra elegida se genera un ejercicio exploratorio de la anatomía de la letra para representar su sentido y significación. Este ejercicio busca la representación del sentido propio a través del diseño de las letras. Se trabaja con la inicial en mayúscula y minúscula de la palabra anteriormente elegida.

Posteriormente y con elementos de biomaterial (papas) y bisturíes se construyen sellos efímeros.

Momento de construcción colectiva: Espacio de armado del alfabeto colectivo, cada integrante presenta sus letras a través de la conversación alrededor del significado personal de cada palabra armando de esta manera el alfabeto.

Momento de cierre: Se escribe una frase a manera de cadáver exquisito con los sellos desarrollados

Bibliografía

Moreno-González, A. (2016). Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario. Editorial Octaedro

Pérez-Wilke, I. (2019). La experiencia estética popular: elementos para la acción descolonial. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, 2, 98-

López, I, Pérez y Cejudo, V. (2020) La mediación cultural a través de la práctica artística. Cuando no existía la palabra.... Ediciones complutense. Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación para la inclusión social. doi.org/10.5209/arte.65572





Taller de Meditación creativa

Ana Josefa Martinez

Objetivo General

- Aportar en la creación plástica de mujeres víctimas de violencia de género, desde una réplica del taller de Meditación creativa, para la transición de información y aceptación de opiniones distintas.

Objetivos específicos

- Replicar el taller transmitiendo información desde meditación guiada, a 10 mujeres víctimas de violencia de género u otro tipo de discriminación.
- Crear desde lo colectivo 10 pinturas en acrílico sobre lienzo, hechas por las participantes a su libre imaginación. Con componente de tejido y escritura.
- Describir la experiencia de la réplica del taller de Meditación creativa por medio de ponencia en el XIV Simposio Internacional de Diseño.

Descripción

Este taller de Meditación creativa tiene como público objetivo, transmitir información a mujeres traumatizadas por violencia de género, que quieran comunicar su dolor y transformarlo en pintura creativa hecha por ellas mismas desde su imaginación. De esta manera las participantes obtienen un producto tangible hecho por ellas mismas, pintado con acrílico sobre lienzo y tejido. El cual es entregado en el mismo taller. Tienen la experiencia de entrar en su interior desde una meditación guiada.

Desde el punto de vista cultural, incorpora un valor espiritual que permite reflexionar a las participantes y escribir sobre lo que pintan. Es un producto colectivo que tiene autenticidad ya que se origina desde la propia creatividad de las participantes y originalidad. Tiene un beneficio simbólico ya que satisface necesidades de autoestima de las participantes y es atractivo para ellas por el ambiente que se vive dentro del taller.

Metodología propuesta

Sesión 1: Preparatoria de la Meditación

Presentación del taller: Se presentará el taller desde un video testimonial del taller realizado en la Semana de la No violencia, en el Instituto Departamental de Bellas Artes, 2023. Con las participantes sentadas en colchonetas.

Presentación de participantes: Esto se hará desde una charla para entrar en confianza, sentadas en colchonetas. Luego leerán un texto corto sobre símbolos de Jung para contextualizar.

Sesión 2: Desarrollo de la Meditación

Preparación del cuerpo participantes: aplicación de aceite esencial, conexión con el lienzo, respiración y música.

Participantes escuchan meditación guiada, dirigida por tallerista. Acostados en colchonetas y sobre el lienzo.

Participantes tejen y pintan a su libre imaginación el lienzo, apoyándose sobre el piso. Esto luego de meditación guiada.

Participantes escriben sobre su pintura y colocan un título a su obra.

Sesión 3 Sección expositiva del resultado de la Meditación

En esta se expondrán los resultados de la experiencia de la réplica del taller, por medio de ponencia en XIV Internacional de Diseño, formato digital.

El Taller de Meditación creativa invitará a las participantes a entrar en la "casa" que tienen en su interior. Esto con el objetivo de ayudarles a entrar en su subconsciente para capturar imágenes (positivas y negativas) que se encuentran dentro de él. Las participantes tejerán el borde de la lona (40cm x 30cm) con hilo negro y aguja. Esto con el objetivo de unir su sombra como parte integral de su cuerpo y hacer de la lona una extensión de su cuerpo físico. Luego pintarán la lona a su libre imaginación y escribirán. Con el propósito de usar la imaginación y escritura, como una forma de obtener autoconocimiento. Desde este enfoque se espera que las participantes comiencen una transformación como seres humanos desde su interior.

Bibliografía

Alonso, J., (2004). La psicología analítica de Jung y sus aportes a la psicoterapia. *Universitas Psicológica*, vol. 3, núm. 1, enero-junio, 55-70. <https://www.redalyc.org/pdf/647/64730107.pdf>

Freud, S. (2012). *Introducción al Psicoanálisis*. Gráficas Skla.

Gastón, B. (2000). *La poética del espacio*. Fondo de cultura económica. https://monoskop.org/images/1/16/Bachelard_Gaston_La_poetica_del_espacio.pdf

Moreno, J. E., Resett, S. A., & Schmidt, A. (2015). *El Sí Mismo. Una noción clave de la psicología de la persona humana*. EDUCA. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/12097/1/si-mismo-nocion-clave.pdf>

