



imaginarios 3

DISEÑO INDUSTRIAL TADEÍSTA ISSN: 1909-1168



UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ
JORGE TADEO LOZANO

Rectora
Cecilia María Vélez White

Vicerrector Académico
Diógenes Campos Romero

Vicerrectora Administrativa
Nohemy Arias Otero

Secretario General
Carlos Sánchez Gaitán

Decano Facultad de Artes y Diseño
Alberto Saldarriaga Roa

Director Programa Diseño Industrial
Santiago Forero Lloreda

Coordinadoras Diseño Industrial
Diana Castelblanco Caicedo
Lucía Camacho Campos

Bogotá, noviembre de 2013

diseño.industrial@utadeo.edu.co
www.utadeo.edu.co

Fundadores
Jaime Forero Valdés +
Joaquín Molano Campuzano +
Javier Pulgar Vidal +

Comité Editor
Diana Castelblanco Caicedo
Camilo Angulo Valenzuela

Portada, diseño y diagramación
Camilo Angulo Valenzuela

Revista Imaginarios 3
ISSN 1909-1168
Idea original:
Diana Castelblanco y Javier Jiménez

Universidad Jorge Tadeo Lozano
Facultad de Artes y Diseño
Programa de Diseño Industrial
Carrera 4 No. 22- 61 Módulo 6 Piso 5
PBX: 2427030 Ext. 1650 Fax: 2826197
Bogotá, D.C. - Colombia, S.A.

ISSN 1909-1168



Prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, por cualquier medio, sin permiso escrito del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

imaginarios 3

imaginarios 3

Hablemos de
diseño industrial
2009-2011

3 Nota editorial

Las apuestas académicas del Programa de Diseño Industrial, promovidas desde los ajustes del plan de estudios (Ruta Objeto, Ruta Contexto, Ruta Interacción), se comprometen con dinamizar las perspectivas creativas, investigativas y en general profesionales del diseño industrial, en sintonía con los cambios del conocimiento, las múltiples formas de la cultura y la realidad social.

En la actualidad estamos trabajando en las memorias visuales y escritas del proyecto Hablemos de diseño industrial, el cual se ha convertido, desde 2009, en uno de los espacios más importantes para mantener activa la discusión de la comunidad académica del Programa. Este evento académico ha sido escenario de socialización y diálogo entre profesores, estudiantes, egresados e invitados de otras áreas del conocimiento.

Contenido

Hablemos de diseño industrial 2009 08
Transcripción profesor Camilo Angulo

Hablemos de diseño industrial 2010 16
Transcripción profesora Judith Rodríguez

Hablemos de diseño industrial 2011 22
Transcripción profesor Álvaro Forero

Hablemos
de
Dis

indu

2009-2011

Compilación
Hablemos de



diseño industrial
2009-2011

Durante el mes de enero del año 2012 los profesores , Juan José Arango, Camilo Angulo, Judith Rodríguez y Álvaro Forero , fueron encomendados para compilar, tanto en memorias audiovisuales como escritas, las charlas del evento académico **Hablemos de Diseño Industrial** realizadas hasta ese momento.

A modo de invitación, presentamos las reseñas de las conferencias realizadas, en los auditorios de la Universidad Jorge Tadeo Lozano entre los años 2009 y 2011, para que los lectores se puedan dar una idea general sobre los temas tratados. Las versiones completas de las conferencias podrán ser consultadas en la página de youtube.

Este trabajo de recuperación documental tuvo una duración de tres meses y fue desarrollado en dos etapas, primero la edición de los videos por parte del profesor Juan José Arango y posteriormente la transcripción de esos audios por parte de los profesores Camilo Angulo (HDDI 2009), Judith Rodríguez (HDDI 2010) y Álvaro Forero (HDDI 2011).

Es importante resaltar que en los presentes textos se transcriben solo unos minutos por conferencia y esos párrafos conservan las características del discurso oral, por lo tanto algunas figuras idiomáticas pueden ser algo extrañas al momento de su lectura, pero se consideran de valor histórico para las discusiones que se porponen desde el Programa de Diseño Industrial Tadeísta.

HDDI

2009

[Transcripción prof. Camilo Angulo]

Diseño de experiencias

Julio 7 de 2009

Profesor Humberto Parga

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:

Diseño, experiencias, información, visualización, comunicación, interacción.

“(...) Lo primero que deben saber es que la información se puede clasificar u ordenar bajo cualquiera de estos siete criterios:

- Alfabético
- Ubicación
- Tiempo
- Continuo
- Numérico
- Categoría
- Aleatorio

¿Dónde está el truco? el truco está en que algunas audiencias reconocen la información y la entienden cuando es alfabética, numérica o espacial.

El secreto está en entender primero un cuerpo de información, seguramente el que yo he desarrollado más en mi formación son los alfanuméricos, pero seguramente son los espaciales en otro caso. Entonces cuando yo lo entienda, debo presentárselo a la gente de manera tal que combine varios criterios, ojalá el alfanumérico y espacial, y ojalá como un continuo. Si yo combino tres o cuatro de esos criterios simultáneamente, para que el mismo cuerpo de información se pueda leer bajo tres o cuatro criterios, “ya la hice”, porque le voy a llegar a más audiencia.

Lo que pasa, es que nosotros como ... diseñadores pretendemos hacer que la gente entienda las cosas como nosotros las entendemos y eso creo que no es correcto en términos de diseño. Primero yo las entiendo y después las presento de manera tal que el mayor número de usuarios las pueda captar, eso es bien distinto.

Este concepto que presento quiero que quede claro cuando uno presenta información, hay una parte que es estructura y hay otra parte que es visualización (...)”

Diseño y género

Julio 13 de 2009

Profesor Alfredo Gutiérrez

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:

Diseño, sexo/género, diseñadoras, género objetos, asimetría, feminismo, discriminación.

"(...) Entonces, esto me parece bien importante, quiero atención, quiero sensación, quiero percepción, quiero que este tema nos toque la piel, como somos un grupo pequeño, quiero que si tienen alguna pregunta la escriban y la lean desde su puesto para dialogar. Es importante oírlo con los sentidos, pero sobre todo oírlo desde la piel para aproximarnos al tema.

"No basta con revelar, es necesario rebelarse"
(Gabriel Simón Sol en La Trama del Diseño)

Hay una frase de Gabriel Simón, diseñador mexicano que me ha gustado desde hace mucho tiempo, que dice que el diseño no debe solo revelar el sentido de descubrir, sino que también debe rebelarse, debe generar cambios, debe plantear nuevas posibilidades. Cuando uno se mete a hacer proyectos, pienso yo, se le abre el panorama, descubre cosas, pero esas cosas pueden cuestionar otras cosas, entonces revelar y rebelarse, revelar como descubrir y rebelarse como emanciparse, llamémoslo así.

Esto, es un texto de otro escritor que me gusta bastante que se llama José Luis Ramírez González, hoy van a ver a las personas que han marcado mi derrotero intelectual últimamente y desde hace un muy buen tiempo, porque como persona aparentemente ajena al campo del diseño, me he tenido que validar muchas veces con gente que piensa el diseño y no es diseñadora, entonces José Luis Ramírez González tiene un texto muy interesante que se llama "El espacio del género y el género del espacio" y hay un trocito que es el que resalta: dicen que el hombre no es hombre hasta que no oye su nombre de labios de una mujer, lo cierto es que ninguno de nosotros, es ninguno de nosotros hasta que no oye su nombre de labios de otros. De alguna manera, nosotros somos todos como espejos, incidimos unos en otros mediante reflejos y eso es lo que atraviesa todo el discurso de género, ¿por qué somos como somos?, ¿qué es en nosotros natural y qué es en nosotros cultural?(...)"

Participación estudiantil

Septiembre 16 de 2009

Grupo de Participación Estudiantil

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:

Diseño, comunicación, proyectos, interdisciplinariedad, representación.

“(…) Buenas tardes, les agradezco que estén acá, me presento, yo soy la representante estudiantil de nuestro programa, mi nombre es Marcel Salgado, y pues, muchísimas gracias por tomarse el tiempo para enterarse ¿qué está pasando en nuestro programa? ¿saber sobre qué se trata esto? y la presentación es así, somos el Grupo de Participación Estudiantil, un grupo formado por estudiantes para estudiantes que nace de una iniciativa un poco como una experiencia, cuando yo decidí lanzarme como representante, inicialmente lo hice porque encontraba que estaban sucediendo cosas que en mi proceso no estaban totalmente claras, me postulé y para la historia del programa fue una votación amplia, fueron casi cien personas las que depositaron su confianza en mí, sin saber a qué me estaba metiendo y sin conocer el proceso.

En un comienzo todo comenzó con la gente que me conocía, las personas cercanas con las que yo veía clase, se me acercaban y me comentaban sus inquietudes, sus propuestas. Entonces con un grupo de amigos como que empezamos a mirar que el trabajo de una sola persona, es muy difícil que se vea en un grupo de 1.800 estudiantes, somos el programa con más estudiantes, entonces que bueno sería formar un grupo. El proceso empezó a finales de mayo del semestre pasado y empezamos con la gente que hoy está acá. Hoy les vengo a presentar, no miremos tanto los nombres, miremos más bien una estructura que lo que busca es permanecer durante el tiempo para que las personas que vienen, las que están empezando, las que van en mitad de carrera. Incluso los que están acabando se vinculen porque en realidad nosotros siempre vamos a ser parte de La Tadeo y que bueno sería que volviéramos en algunos años casi todos porque ya estamos finalizando este proceso y viéramos que el programa ha tenido mejoras, los estudiantes estamos unidos y no dispersos por diversas versiones de la información, que yo creo es lo que en ocasiones es lo que ocasiona los problemas que yo creo la mayoría hemos experimentado.

Como estructura, en este momento como representante estudiantil soy yo, que es la persona que está encargada de canalizar lo que en el grupo se habla, cada quién tiene sus ocupaciones, pero todas las decisiones se toman en grupo (…)

Derecho propiedad intelectual

Septiembre 25 de 2009

Profesor Mateo Jaramillo

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:

Diseño, derechos de autor, derechos morales, derechos patrimoniales.

“(…) El concepto propiedad es un concepto que surge aproximadamente hace más de 25 siglos, ese concepto de propiedad no es otra cosa que un derecho, cada uno de ustedes tiene varios derechos, entre esos derechos, tiene derechos de propiedad. El derecho que tiene sobre un lápiz que le pertenece es un derecho de propiedad; el derecho que tiene sobre una casa que le pertenece es derecho de propiedad; el derecho que tienen sobre una invención es un derecho de propiedad; es una propiedad que les permite a ustedes usar, gozar o disponer del bien del cual son dueños y que además de eso, les permite protegerse de las conductas de terceros.

En ese orden de ideas, estos bienes pueden ser bienes materiales y bienes inmateriales, los bienes materiales pues obviamente una casa, los bienes inmateriales serían esos derechos de autor y en general toda la propiedad intelectual. Así como el ser dueño de una casa, a mi me permite prohibirle a ciertas personas entrar a la casa o decidir quien entra o no entra a la casa; o así como si soy dueño de un lapicero me permite decidir a quién le presto y a quién no le presto el lapicero. Pues de esa misma manera en cuanto a la propiedad intelectual, cuando yo soy dueño de esa creación, de esa invención, a mi me permite disponer, negociar esa invención y decidir quién puede o quién no puede utilizarla. En ese orden de ideas podríamos decir que la propiedad intelectual es un tipo de propiedad que permite el uso, el goce y la disposición de unos bienes que son intangibles o inmateriales y que son producto del esfuerzo o el talento del hombre, eso es la propiedad intelectual, ese derecho sobre esos bienes intangibles o inmateriales pero que son producto del esfuerzo del talento del hombre, eso es fundamental.

Pero les decía al comenzar que la propiedad intelectual es un concepto de carácter genérico y es un concepto de carácter genérico que tiene dos componentes esenciales, por un lado, los denominados derechos de autor y por otro lado la denominada propiedad industrial, voy a empezar con los derechos de autor para luego terminar con lo que es la propiedad industrial (…)

Registros diseño industrial

Septiembre 25 de 2009

Profesor Enrique Rodero

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:

Diseño, tendencias, pensamiento estratégico, prospectiva, innovación.

“(…) Mi nombre es Enrique Rodero, soy diseñador industrial especializado en análisis de tendencias, pensamiento estratégico y prospectiva, mi parte acá fundamentalmente ¿cuál es? es complementar la parte que ya ha sido muy bien expuesta en todas las teorías de la parte jurídica que nos da un código común de cómo entender los temas que nosotros hacemos voy a llevarlo a una dimensión de cómo intervienen el tema de los registros y las patentes en el ámbito del diseño, como se leen desde las tendencias los temas de patentes y registros y voy a iniciar con el elemento más fundamental y es el Padre de todos los paradigmas jurídicos en este campo que es el Convenio de la Haya sobre el cual se configuran todos los patrones de propiedad intelectual este video les va a esquematizar muy rápidamente de una manera breve lo que hay para el diseño industrial en ese tema y este es el video institucional a nivel mundial, ya ustedes juzgarán si es rico o pobre (corre video en inglés), esa es la página de internet que ustedes pueden consultar: www.wipo.int, que es la Organización Mundial de Propiedad Intelectual para consultas a nivel mundial, en Colombia es sobre la Superintendencia de Industria y Comercio.

Entonces, mi punto se va a basar en cuatro preguntas que espero reúnan el interés del grupo que aquí se encuentra, el tema será “Las tendencias mundiales de las patentes y registros de diseño industrial”, las preguntas:

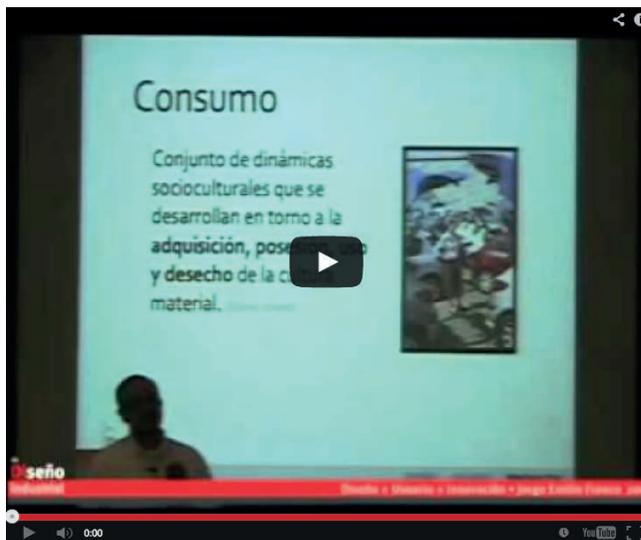
1. ¿Qué se considera como diseño industrial desde lo legal?
2. ¿Cuáles son las tendencias mundiales a nivel de registro y patentes?
3. ¿Cuáles son las tendencias locales a nivel de registros y patentes?
4. ¿Vale la pena registrar diseño o patentar invenciones?

Vamos a iniciar el trayecto, voy a dejar unos parámetros claros, primero ¿qué tiene que ver la propiedad intelectual con un diseñador industrial?, a nivel mundial se habla de innovación a través de un indicador, el único indicador que se establece es el número de patentes (…)

Construcciones simbólicas objeto de uso

Noviembre 10 de 2009

Profesores Jorge Franco y Camilo Angulo
Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:
Diseño, innovación, creatividad, usuario, identidad.

“(…) A continuación tenemos una serie de palabras, una serie de valores, que están asociados a la idea del diseño:

- Creatividad
- Innovación
- Estética
- Planeación
- Factibilidad productiva
- Confort
- Viabilidad económica

Por un lado, cuando hablamos de diseño, es muy difícil separar la idea de diseño de la creatividad, de la innovación, se dice hay que ser creativo en el diseño, hay que ser innovador en el diseño, y a veces uno se pregunta ¿y cómo se es creativo? ¿cómo se logra ser innovador? y de hecho se complica uno a veces la vida con la palabra innovación. Por otro lado el diseño es estético y ahí se plantea un problema supremamente interesante: ¿qué es lo estético? ¿lo bello y lo estético son exactamente lo mismo? ¿la belleza por convención y la belleza por significación funcionan de la misma manera? creo que no, pero igual nos toca saber ¿qué es lo bello? porque hay una cosa muy chistosa, a nosotros nos contratan para hacer cosas bonitas. Y puede que un empresario no entienda el problema de lo bonito, no entienda lo difícil, lo que se necesita saber para lograr comprender ¿cómo una comunidad particular define que algo es bello o define que algo no lo es? o define que algo está de acuerdo a su estilo de vida o define que no, entonces ese problema estético es un problema sumamente interesante, sobretodo con el dejo cognitivista que tiene ahora la estética, pero eso se habla más adelante.

Ahora, el diseñador debe tener la capacidad de planear y debe ser capaz de cumplir con lo que planea, porque nosotros tenemos que cumplir con tiempos, vivimos en un entorno empresarial, eso quiere decir que no nos podemos mover tan libremente y que tenemos que responder y de nuestro trabajo depende el trabajo de toda la organización industrial (...)”

HDDI

2010

[Transcripción prof. Judith Rodríguez]

Estudio estilos cognitivos D.I.

Marzo 8 de 2010

Profesores Fernando Álvarez y Edgar Martínez
Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:
Estilos cognitivos, sensibilidad, independencia.

“(…) Lo que vamos a tratar acá tiene que ver primero con los aspectos del contexto en este proyecto, luego entraremos a mirar aspectos concretos de los estilos, específicamente vamos a hablar de la “sensibilidad e independencia” que fue lo que trabajamos y lo justificaremos. En concreto de esa estructura ya tendríamos una pregunta y unos objetivos de investigación, así mismo unos aspectos metodológicos. Vamos a exponer algunos de los resultados, que son extensos, más adelante lo veremos en un diagrama, entonces solo presentaremos los más destacados y luego empezaremos a proyectar las implicaciones que alcanzamos a visualizar en diseño; sobre la parte concreta de la pedagogía didáctica y evaluación para diseño ¿Qué aporte podría darse por allí? Y algunos pequeños ejemplos.

Bueno, el contexto del proyecto es básicamente que el señor Rector hizo un estudio y tuvo la oportunidad de presentarse en una conferencia que se llamó “Notas discordantes y disonantes sobre un examen a nivel mundial”, específicamente creo que es el proyecto Tunning, revisando lo que era la medición de competencias, es decir ¿qué era eso de las competencias? ¿hasta dónde llegaba? De hecho, hay literatura que habla sobre los límites de las competencias, entonces a partir de allí, nosotros empezamos a visualizar que teníamos cierta infraestructura de competencias a nivel normativo, por ejemplo el decreto 3463 precisamente tenemos alguna literatura sobre el decreto 2343, tenemos también algunos referentes teóricos pues en este caso utilizamos a Tobón (2006) que es un personaje que ha trabajado bastante el concepto de competencias y con base en esa primera indagación empezamos a mirar hacia dónde estaban apuntando cada una de esas definiciones contrastadas con lo que mostraba el señor Rector.

Veíamos que desde luego ese enfoque de competencias tenía límites, tenía algunas contradicciones, que se presentan específicamente en un artículo que elaboramos con el profesor Edgar sobre competencias, titulado Competencias para la innovación (…)

Pensamiento como diseño

Abril 19 de 2010

Profesor Santiago Forero

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:

Desarrollo, pensamiento, conciencia, aula de clase.

"(...) He propuesto que hablemos de pensamiento y les he puesto en las hojitas que tienen ahí, para que me puedan acompañar a hacer el ejercicio de dar sus opiniones en cada una de las diapositivas, sé que los espacios son pequeños pero de alguna manera pueden irse comprometiendo con la charla para que después podamos tener una interacción a partir de las opiniones, las críticas y las motivaciones que este tema representa para todos nosotros. Por supuesto el pensamiento, como yo lo veo y como han propuesto hacer esta charla, tiene una distancia con el concepto de diseño y es lo que quisiera que ustedes contribuyeran en este momento, observar un poco la preposición o las conjunciones aunque no están todas y de alguna manera visualicen dentro de esa diapositiva y escojan una que le puedan generar interés y lo puedan relacionar con la hoja que he compartido con ustedes.

Sin importar cual, la que ustedes escojan, yo por supuesto he escogido las mías y desde ese lugar fundamento mi motivación y mi crítica frente al apareamiento de estos dos conceptos entonces escojan cualquiera, igual cualquiera servirá.

Por supuesto ustedes saben que dentro del contexto de la academia, que es el contexto en donde he decidido poner mi vida, existen una serie de aspectos previos que tienen que ver con cómo uno se pone en el lugar que quiere, para mí esta es la descripción del lugar, lo que quiero comentar hoy, un poco tiene que ver con algo que he denominado arqueología de una motivación autobiográfica. En repetidas ocasiones mis compañeros más cercanos me han escuchado decir con cariño, pero a la vez con crítica, que tengo en mi epidermis 17 años de historia de este programa, desde la época en que como la mayoría de ustedes, era un estudiante con profundas contradicciones frente a lo que eran mis motivaciones personales y lo que yo esperaba que la academia. Haciendo un poco de esa arqueología encontré que desde como lo veo hoy en día en esta relación de pensamiento y diseño contemplaba yo la posibilidad de dialogar como desde aquellos años de juventud (...)"

Ergonomía cognitiva

Mayo 3 de 2010

Profesor Abel Rodríguez

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:

Desarrollo de proyectos, cognitivo, ser humano.

“(…) Vamos a hablar de ergonomía cognitiva y más o menos tratar de dar unas generalidades y desentrañar cómo es que la ergonomía en este campo específico aporta para el desarrollo de proyectos de diseño o por lo general al diseño industrial.

Comenzando con lo básico, tenemos aquí una definición básica de lo que es ergonomía traída principalmente de sus orígenes de la era industrial en donde se puede ver que está la visión etimológica donde “ergo” hace referencia a trabajo y “nomos” a leyes, lo cual concuerda perfectamente con la visión que tenía en el desarrollo de la revolución industrial, en donde se estudiaba principalmente ¿cómo se podía mejorar la productividad y la eficiencia en ellos sin tener muy en cuenta al ser humano? Sin tener muy en cuenta el desarrollo, la visión actual de la ergonomía es mucho más amplia, y desde luego mucho más humanista.

Tenemos aquí la definición de la Asociación Internacional de Ergonomía en la cual me gustaría destacar varios elementos: primero es un conjunto de conocimientos científicos aplicados o sea hay muchas discusiones sobre si la ergonomía es una ciencia o una disciplina. Básicamente se nutre de otras disciplinas y otras ciencias y se aplica en las relaciones que tiene el hombre con su entorno inmediato, aplicados para el trabajo principalmente por su herencia en sistemas de productos y ambientes. Y aquí entra una parte importante de lo que vamos a ver que se adapte a las capacidades y limitaciones físicas y mentales de la persona, aquí ya no es un análisis sobre el trabajo o una adaptación del hombre al trabajo como era antiguamente, sino básicamente es una adaptación del trabajo hacia el hombre y no como era antes una adaptación del hombre hacia el trabajo.

Se comienzan a estudiar una serie de relaciones que existen entre el ser humano y su ambiente construidos o su ambiente artificial, ese ambiente construido o ese ambiente artificial involucra una gran cantidad de cosas, principalmente ¿cómo es su origen histórico? pues lo que tiene que ver con el trabajo todas sus relaciones laborales y principalmente de fábrica más adelante desde luego comienza a tener muchas más interacción a nivel de productos (…)

Representaciones en diseño

Mayo 10 de 2010

Profesores Leonardo Vásquez, Víctor Ramírez y Andrés Morrelli.

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:

Habilidades, destrezas, herramientas, ideas creativas.

“(…) Hoy les voy a dar una charla, titulada “De la idea al objeto” ... para que los primeros semestres entiendan las partes bidimensionales, tridimensionales (me voy a concretar más en la parte tridimensional que es mi fuerte); por su puesto mencionaré la parte bidimensional que es igualmente importante pero vamos a enfocarlo desde el punto de vista de los procesos de diseño. Entendiendo el proceso de diseño como una serie de pasos mínimos que generalmente tienen en cuenta todos los profesores de los talleres de diseño para proyectar un objeto o un producto, esto respecto a teóricos del diseño que han publicado metodologías del diseño. Igualmente me apoye en la metodología de Bernhard Bürdeck, también hay otros como Bernbach, Bruno Munari, Christopher Jones, pero me apoye en la de Bürdeck porque es una metodología muy académica, mi enfoque más que todo va por supuesto a los estudiantes, para que entiendan el oficio y el contexto de los modelos tridimensionales, qué labor desarrolla dentro del proceso de diseño.

La metodología de Bernhard Bürdeck es bastante extensa y para considerarla hoy en todo su tratamiento, tomé los pasos básicos más importantes, para igualmente en su momento, tratar de ver cómo interfiere el proceso bidimensional, el proceso tridimensional y en qué momento. Hago una aclaración y es que esto no es el único camino, por experiencia profesores y maestros lo hemos visto también en otras latitudes, en otros países, ellos toman diferentes caminos, pero éste es uno de los caminos más entendibles, de los más elementales, donde uno puede ver cómo interactúan los modelos. Porque con anterioridad a veces se pensaba que cuando se terminaba un proyecto había que presentarlo de alguna manera un poco bonita, tanto en unos planos como en unos modelos tridimensionales y el estudiante comprendía que había hecho su tarea haciendo una presentación de ese tipo.

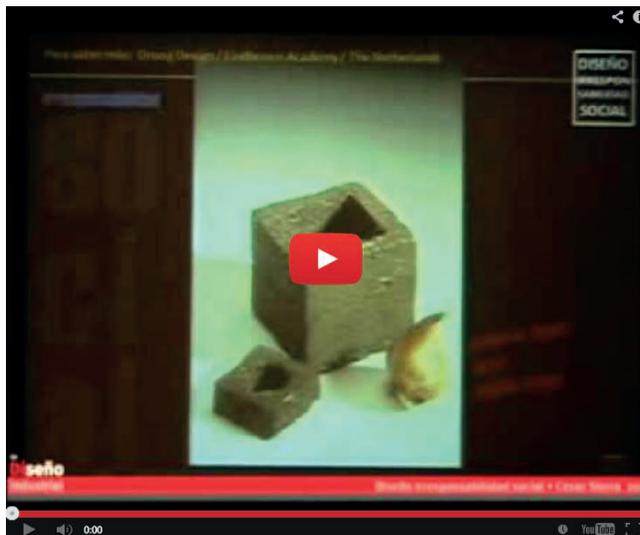
Bueno en el proceso de diseño, tenemos una presentación del problema que generalmente la propone el profesor o más adelante el cliente (en el contexto de la industria) y el profesor propone una presentación del problema para poder diseñar (…)

Diseño: irresponsabilidad social

Julio 12 de 2010

Profesor César Sierra

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL



Palabras clave:

Modelo de comunidad, individuos.

“(...) me parece que el título adecuado podría ser responsabilidad social para hablar un poquito del concepto de dicotomías excluyentes y para entender como “una cosa es una cosa” solamente cuando hay otra cosa, que no es esa misma cosa, por lo tanto uno logra entender un concepto cuando tiene claro que no es. Pero me parece que un título mas adecuado hubiera podido ser tal vez “diseño en tiempos de crisis”, para lograr inquietarlos un poquito al respecto de ¿cuáles pueden ser los caminos contemporáneos?, sobre todo teniendo en cuenta en este caso que no estoy mencionando para nada el apellido Industrial.

Entonces, vamos a lo de dicotomías excluyentes, digamos como haciendo referencia a fuentes bibliográficas, a autores, o a conceptos particulares, sobre los cuales podrían indagar más si les interesa la temática. Y además me ha sorprendido que siendo esta indagación sobre irresponsabilidad social, parece que hay una gran cantidad de temas comunes que confluyen y que terminan siendo sospechosamente parecidos a modelos de pensamiento o teosofías orientales, por ejemplo, me gusta mucho recurrir a esta imagen del Tao, que digamos es como de la teosofía básica del Tao, que muestra esos conceptos que en teoría podrían ser absolutos, pero que no lo son, y que se contraponen y que solamente pueden lograr una capacidad de coexistencia a través de la existencia misma del otro, como por ejemplo el concepto de día vs. el concepto de noche, o el de caliente vs. el de frío. Entonces quisiera preguntarles, (olvidense un poquito del concepto de irresponsabilidad social desde el punto de vista de que sería lo contrario), es decir responsabilidad, ¿qué es lo que no es irresponsabilidad, es responsabilidad? Entonces quisiera preguntarme al respecto ¿qué es responsabilidad social? me da la impresión de que hay una cantidad muy grande interpretaciones posibles, y de orientaciones respecto a lo que se puede hacer por el término, pero en términos generales, o dentro de una definición (...)”

HDDI

2011

[Transcripción prof. Álvaro Forero]

Sostenibilidad y ecoeficiencia

Marzo 23 de 2011

Profesor Juan M. España

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL

Palabras clave:

Responsabilidad, diseño, sociedad, planeta.

“(…) Lo primero que quiero tocar son unos casos particulares que me parece demuestran o clarifican bastante el impacto que estamos generando sobre el planeta contundente, muy gráfica, muy demostrativa de lo que está sucediendo con el planeta, y no solo con el planeta sino también lo que está sucediendo con las sociedades que lo habitamos. Esto es el río Citarum, esto es en Indonesia, esto es un río que ha sufrido un proceso de degradación terrible como ustedes ven en las imágenes, creo que las imágenes dejan mucho más claro que lo que yo les pueda decir lo que está sucediendo allí. Fijense en esto, esto hace veinte años no era así, esto ha sido un proceso relativamente rápido, corto que ha surgido en base a una conjugación de problemas que están ligados, primero, a la creciente zona industrial alrededor del río alberga más de quinientas empresas que están ubicadas alrededor del río, votan sus desechos directamente al mismo, todo tipo de sustancias tóxicas, basura y desechos van a aparar al río y una población creciente que en este momento está alrededor de 9 millones de habitantes, también está tomando el río como su botadero. Entonces todo viene a parar aquí, fijense esto, estas comunidades, estas personas, hace veinte años eran pescadores que se dedicaban a pescar, en este río pescaban, ahora viven de recoger basuras, pero no solo viven de recoger basura sino que los cultivos que ellos tienen alrededor del río los irrigan con el agua de este río, con esto riegan lo que se comen.

(Accra, Ghana) Esto también es otro ejemplo que también me parece bastante diciente, muy preocupante, uno de los desechos de orden industrial más complicados son los desechos electrónicos todo lo que tiene que ver con celulares, portátiles, computadores se ha convertido en una basura muy difícil de manejar, además los países están evadiendo su responsabilidad. Este ejemplo de Accra en Ghana está sucediendo en varios países de África y fijense que se está convirtiendo en un botadero de basuras electrónico. Pero miren lo curioso, esta no es su basura electrónica, esto no es de ellos, ellos no son los que están generando esta basura. Esta basura electrónica viene de Estados Unidos y países europeos que las están enviando en container a África y más aterrados aun esta basura llega como donaciones tecnológicas (...)”

Rutas plan de estudios 2011

Septiembre 21 de 2011

Profesores Juan Arango, Edgar Patiño,

Orlando Durán.

Hemiciclo de la Biblioteca UJTL

Palabras clave:

Objeto, interacción, contexto.

“(…) Primero quisiera hacer una observación a la presentación que voy a hacer hoy, ya nos han situado en el contexto general de lo que consiste la ilustración de estas charlas en relación a las nuevas rutas del plan de estudios, por lo menos a que le va el objeto en el diseño y es un tema que a mi modo de ver, en apariencia nuestra o nacional tiene una gran facilidad para ser abordado, digo aparentemente porque es muy fuerte el paradigma de la forma, del objeto como forma y que responde a una función. Es muy fuerte ese paradigma en nuestro medio personal, sin embargo, me he permitido una licencia con el permiso de ustedes y obviamente de mis profesores compañeros y de los directivos, hacer una contextualización, aparentemente y con eso porque me voy de un ámbito macro a un ámbito micro. Hago ese recorrido para precisamente soslayar la visión de objeto que merece una revisión y creo que el nuevo territorio del plan de estudios posibilita esa revisión y ese ejercicio de nuevas nociones de objeto. Para ello he cogido tres tópicos que tienen que ver con un ambiente productivo mundial, unas condiciones productivas del diseño nacional y en tercer lugar obviamente ubicarnos en la actualización del plan de estudios de Diseño Industrial de la universidad Jorge Tadeo Lozano, tres tópicos que van a ser muy breves, obviamente por el tiempo no pretendo ni abarcar.

En primer lugar el ambiente productivo mundial se caracteriza particularmente para Colombia desde hace 20 años en la inserción de un sistema económico global, lo que se denomina un globalismo económico más comúnmente llamado por los medios Globalización. Tiene unas profundas consecuencias que ya se han empezado a ver de forma creciente en el mundo entero. Voy a mencionar una al menos en términos productivos, la concentración, especialización y privatización productiva en términos corporativos, la producción que hace un siglo apenas se podía percibir como políticas plantadoras nacionales cada vez es menos posible, la directiva de la producción del mundo está dada por las empresas privadas, por las corporaciones mundiales, concentración en términos regionales de países y ciudades que se caracterizan por producir (...)”

Formación para formadores

Noviembre 8 de 2011

Estudiantes formación para formadores
Hemiciclo de la Biblioteca UJTL

Palabras clave:

Educación, modelo, estrategia.

“(…) PABLO PEDRAZA

Buenas tardes, el proyecto se llama Aprender a Pensar Diseñando, digamos que el proyecto surge por la iniciativa de formación para formadores, digamos que va a estar dividido en tres etapas: una primera, donde hare una pequeña reflexión sobre lo que es la educación contemporánea; una segunda que están las observaciones que hicimos en el periodo intersemestral y una tercera pues que se desarrollara una propuesta que yo manejo.

Modelo contemporáneo

Digamos que esa iniciativa surge como resultado en formación para formadores, donde teníamos la opción de ver el diseño de dos maneras, ya sea para usar el diseño como estrategia para enseñar en diseño o usarlo como una estrategia para enseñar en otras áreas de conocimiento. Pues digamos que yo me incline por la segunda opción, de utilizar el diseño como estrategia para enseñar en otras áreas de conocimiento, entonces dentro de las reflexiones que hicimos o generamos alrededor de la educación. Encontramos que el modelo contemporáneo de la educación que ha sido desarrollado a partir del siglo XIX, pues no ha generado una modificación, no ha sufrido cambios drásticos, es un sistema donde el tradicionalismo rige la manera en que las actividades se desarrollan en el aula dicho tradicionalismo educativo limita y obstaculiza el conocimiento y el trabajo colectivo entre pares, ya que los discursos de saberes se centran en lo que sabe el profesor y deja de un lado la posibilidad de que el estudiante aprenda de lo que sus compañeros en sí le pueden aportar digamos que en este proceso se puede apreciar como desde niveles de educación básica que es donde esta centrado mi proyecto, como hoy en día todavía se centra la educación y esta repetición que es propia de los inicios de la industrialización, donde ahí sí se buscaba que la educación fuera repetitiva porque se manejaba para un público especial, ahí si como lo dice Tom Peters “Intentamos reformar un sistema educativo que fue diseñado para la edad industrial para un fordista en que los empleados tenían que conocer su sitio y necesitaban una formación uniforme en forma de piezas intercambiables (..)”

Relatos del objeto urbano

Abril 6 de 2011

Profesora Diana Castelblanco

Aula Máxima, UJTL

Palabras clave:

Objetos urbanos, Relatos urbanos, Acontecimientos urbanos, Espacio público.

“(…) Como diseñadora industrial y como docente, cuestiono la asociación que se establece entre el diseño y las expresiones que vinculan esta actividad con la pertenencia a un determinado estatus social; a la instauración de paradigmas estéticos de la cultura de elite que reducen el diseño a respuestas ornamentales y por tanto, a efímeras producciones que ponen en entredicho la necesidad de la materialidad física. Al respecto, comparto las afirmaciones acerca del sinsentido de la existencia de profesionales que se ocupen de resolver dicha materialidad. Ahora bien, esta discrepancia no es óbice para reconocer que nuestra sociedad presente sea prolífica de un diseño que insufla ideales de belleza y que es expresión de un mundo superfluo. De hecho, Hegel tenía razón cuando dijo que la extensión absoluta del ornamento y el arabesco usurpa en el mundo burgués capitalista; ahora parece que el diseño se puso al servicio de la burguesía. Pero, reconocer esta realidad no trae consigo necesariamente la validez de las expresiones sobre la banalidad del diseño industrial.

Para construir otros acercamientos al diseño, me interesa vincular el pensamiento sobre el objeto a un ejercicio de concientización sobre la situación humana que rodea su existencia. Para ello es fundamental hacer aproximaciones multidisciplinares (antropológicas, sociológicas o filosóficas), inmersas en el diseño, de tal manera que ellas permitan reivindicar su posible estatuto social y político. En tal sentido se hace imperioso reflexionar sobre los paradigmas hegemónicos del buen gusto, sobre el diseño como medio que permite dialogar con la naturaleza intuitiva del hombre, que permite esclarecer la distinción entre la cultura refinada y la cultura popular y en últimas, sobre la manera como el diseño se ensambla en las dinámicas de la vida cotidiana de los hombres.

Frente al cúmulo de escenarios cotidianos donde el diseño hace presencia y desde donde se podrían establecer algunas de estas reflexiones, he tenido la fortuna de encontrarme con el escenario urbano, con el hábitat y la ciudad (…)”



imaginarios 3



Hablemos de **Diseño industrial**

2009 2010

Diseño de experiencias
Profesor Manuel H. Parga
7.julio.2009

Diseño y Género
Profesor Alfredo Gutiérrez B.
13.julio.2009

Presentación
Grupo de participación estudiantil.
16.septiembre.2009

Introducción al derecho de la propiedad intelectual
Profesor Mateo Jaramillo
Tendencias mundiales y registros de diseño industrial
Profesor Enrique Rodero
25.septiembre.2009

Construcciones simbólicas alrededor del objeto de uso
Profesor Jorge Franco R.
Profesor Camilo Angulo V.
10.noviembre.2009

Estilos Cognitivos
Profesor Fernando Álvarez
Profesor Edgar Martínez
8.marzo.2010

Semántica Proyectual
Profesor Edgar Patiño
5.abril.2010

Pensamiento como Diseño
Profesor Santiago Forero
19.abril.2010

Ergonomía Cognitiva
Profesor Abel Rodríguez
3.mayo.2010

Representaciones en Diseño
Profesor Leonardo Vásquez
10.mayo.2010

Semántica y Diseño
Profesor Jorge Franco
12.junio.2010

Diseño: Irresponsabilidad social
Profesor Cesar Sierra
12.julio.2010

Diseño de afiche del evento Hablemos de diseño industrial / Profesor Camilo Angulo / Universidad Jorge Tadeo Lozano.



UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ
JORGE TADEO LOZANO
