

- Aparici, R. y Torrent, J. (2009): *Educomunicación: participación ciudadana y creatividad*; intercambio de comunicaciones a través del correo electrónico y telefonía convencional, entre Roberto Aparici y Jordi Torrent realizado entre el 8 y 22 de agosto de 2009. Recuperado de: www.1minutoxmisderechos.org.ar/arch/EDUCOMUNICACION.pdf (Consultado marzo 2012)
- Charles, M. (1999): "Del estudio de los medios, a la incorporación de las audiencias" en *Uso pedagógico de la televisión*. Ed. ILCE, México, 1999, 49-60. Impreso.
- Dondis, D. A. (1976): *Sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Editorial Gustavo Gili. España. Impreso.
- Martínez Zaradona, I. (1999): "Educación para los medios. Una propuesta desde el constructivismo" en *Tecnología y comunicación educativas*, año 13 No. 29 (Enero-junio de 1999) pp. 43-54. PDF.
- Masterman, L. (1993): *La enseñanza de los medios de comunicación*. Ed. Ediciones de la Torre. Madrid. Impreso.
- Pérez Tornero J.M. (2003): *Educación en medios, perspectivas y estrategias*. Luces en el laberinto audiovisual. Congreso Iberoamericano de Comunicación y Educación. Universidad de Huelva, España. PDF.
- Pérez, Fandoz y Aguaded (2009): "¿Tiene sentido la educación en medios en un mundo globalizado?". En *Cuestiones pedagógicas 19*, pp 301-317 Secretariado de la Universidad de Sevilla, España. PDF.
- Sturges, P. y Gastinger, A. (2012): La alfabetización informacional como derecho humano. *Anales de Documentación*, 2012, vol. 15, nº 1. PDF
- Tyner, K. (1996): "Aprender y enseñar con los medios de comunicación" en *La educación para los medios de comunicación*. Antología. pp. 183-210. Universidad Pedagógica Nacional, México. Impreso.
- UNESCO (1984): *La educación en materia de comunicación*. París. UNESCO. PDF.
- UNESCO (2011): *Alfabetización mediática informacional. Curriculum para profesores*. París, UNESCO. PDF

Abstract: It is intended to reflect on the importance of Media Education to incorporate it transversally in educational institutions, since as educators, our responsibility is to review how the media influence the way we perceive the world, and to promote in students the capabilities to have a different perception that contributes to open new spaces for reflection, communication and citizenship.

Keywords: Media Education - Transversality - Media Literacy - Didactics - Education.

Resumo: O objetivo é refletir sobre a importância da Educação Midiática para incorporá-la de forma transversal nas instituições de ensino, pois, como educadores, nossa responsabilidade é rever como a mídia influencia a forma como percebemos o mundo e promover nos alunos as habilidades para ter uma percepção diferente que ajude a abrir novos espaços de reflexão, comunicação e cidadania.

Palavras-chave: Educação para a mídia - Transversalidade - Alfabetização midiática - Didática - Educação.

(* **Laura Silvia Iñigo Dehud:** Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana. Licenciatura en Cinematografía por el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la Universidad Nacional Autónoma de México. Especialidad en Dirección de Cine de Animación por el Instituto Estatal de Cinematografía de Moscú, Rusia. Maestría en Educación y Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Profesora Investigadora de Tiempo Completo de la UAEM. Es Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad del Programa Nacional de Posgrados de Calidad de CONACyT. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores SNI.

Técnicas ancestrales aplicadas al diseño de moda

Laura Muñoz Mesa, Leidy Yaneth Vega Rodríguez y Fabio Andrés Gaviria Londoño (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 254-257. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2023
Versión final: abril 2024

Resumen: La comunidad indígena Embera es tradicional en Colombia, se le reconoce por trajes y collares en moztacillas muy coloridos. Actualmente la herencia cultural de los países se valora como nunca, propiciando el desarrollo de productos cargados de historia e identidad. El objetivo del proyecto es potencializar la identidad del país a través del diseño inspirado en la herencia cultural de las regiones, logrando que los aprendices SENA apropien este conocimiento para su beneficio intelectual. Como resultado se generó una sinergia entre los aprendices del CFDCM y la comunidad Embera para la cocreación de productos con potencial comercial.

Palabras clave: comunidad indígena Embera – Colombia – identidad –diseño de moda.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 256]

Introducción

El mundo se mueve cada vez más rápido, las dinámicas sociales, políticas y económicas hacen que los individuos se transformen, así mismo deben transformarse las empresas para conectarse con sus usuarios y entregar el mayor valor agregado al menor costo posible (Klaric, 2015). En este sentido, la herencia cultural de las regiones representa una oportunidad para agregar valor mediante la integración de diseño en prendas y piezas de joyería con enfoque comercial, especialmente en un país como Colombia que ofrece diversas ventajas para este fin:

- Es un país pluriétnico y multicultural. Esta riqueza natural puede inspirar múltiples colecciones con identidad de país.
- Es el país anfitrión de Colombiamoda, la feria internacional de moda más importante de América Latina.
- A través del actual plan de desarrollo, el gobierno nacional busca incentivar la economía naranja, es decir, “la economía basada en el talento, la propiedad intelectual, la conectividad y la herencia cultural de las naciones” (Buitrago & Duque, 2013).

Debido a esto, el grupo de Investigación INAMOD lideró una sinergia entre la comunidad indígena Embera y los aprendices del semillero para la creación de una colección que, además de potencializar la identidad de país, generará beneficios intelectuales y creativos para los autores.

Como resultado, se realizaron talleres con la comunidad Embera en los que se les transmitieron los pasos del proceso de diseño y conceptualización, la cosmovisión de las personas de la ciudad y su relación con el color. A su vez los aprendices tuvieron talleres donde se les transmitió la cosmovisión de la comunidad Embera. En conjunto, se realizaron 18 prototipos elaborados en conjunto con la comunidad. Los diseños fueron exhibidos en Colombiamoda.

Marco teórico: Indígenas Embera

La comunidad Emberá es una de las más tradicionales en Colombia. Adquieren diversos nombres de acuerdo al lugar donde vive la comunidad (cerca del río, en la montaña o en la selva Dóbida, Chamí, Katío, Eperara Siapidara, etc.), al dialecto, vestuario o costumbres. Sin embargo, esta clasificación se encuentra difusa debido a que se han generado mezclas.

Técnicas tradicionales

Tradicionalmente las mujeres elaboran sus vestidos y los de sus hijas. Dan gran importancia a los colores vivos y contrastantes. Las faldas son finamente plisadas y suelen usar debajo una enagua cuyo borde es visible y de color diferente al del vestido. Utilizan cintas y encajes como adorno para la parte del busto y algunas realizan una apertura especial para amamantar fácilmente. Todas las costuras son realizadas a mano sin cinta métrica como

herramienta. Su sistema de medidas se basa en las extremidades: miden con la mano y el brazo y trasladan esa medida a la tela. Trabajan sentadas en el suelo y extienden la tela sujetándola con los dedos de los pies evidenciando gran habilidad en sus cuatro extremidades. Para la elaboración de los tejidos utilizan mostacillas e hilo. Diferentes puntadas generan diferentes efectos de diseño. Utilizan diversidad de colores que contrastan también con el colorido del vestido, lo cual es muy importante para la concepción estética de esta comunidad. Madres y abuelas transmiten este conocimiento a las niñas entre 8 y 10 años. Mientras trabajan cuentan historias en las que se transmite la tradición oral de la comunidad, se enseña el respeto por la naturaleza y se desarrollan patrones y mezcla de colores que evocan ciertos animales. De acuerdo con Hilda Domicó, líder de la comunidad indígena en Medellín, la araña es uno de los animales importantes “porque es la primera que nos enseña a tejer”.

Artesanía y Diseño

Richard Sennett define la artesanía como “la habilidad de hacer las cosas bien” (Sennett, 2009) y explica que esta habilidad se adquiere por la repetición de una actividad, lo cual hace que “el artesano” pueda caer en cuenta de detalles únicos y susceptibles de mejora que van convirtiéndolo en un experto en su campo.

Dentro de los tejidos y los vestidos elaborados por esta comunidad hay un conocimiento profundo de la técnica, de la estética y del significado (Duque, 2012). La evidencia de esto está en la funcionalidad y perfecta ejecución sumada a la habilidad para interiorizar diversidad de puntadas sin tomar nota ni dibujar.

El diseño de moda específicamente se ocupa de crear indumentaria capaz de complementar la personalidad del usuario y permitir que éste comunique un mensaje a través de su cuerpo. Los Embera plasman en sus productos su propia cosmogonía, identificándose ellos en lugar de buscar la identificación del otro.

Ambas intenciones son adecuadas de acuerdo con cada contexto. Sin embargo, en pro de la subsistencia, los indígenas han necesitado comercializar sus productos con personas ajenas a su comunidad y es allí donde se genera el encuentro de dos mundos.

Economía naranja

La economía naranja o creativa viene ganando terreno gracias a las oportunidades que representa:

- El consumidor valora los productos locales, los productos autóctonos y los artesanales bien manufacturados.
- La propiedad intelectual (el conocimiento) es ampliamente valorada y protegida.
- Se evidencia una nueva manera de hacer negocios donde el conocimiento se aprecia más que las horas de trabajo.
- Las industrias creativas logran generar altísimos ingresos (Buitrago & Duque, 2013).

Esta realidad representa una oportunidad que, como profesionales del diseño, estamos llamados a atesorar.

Metodología

Fase 1: Mediante Design Thinking se hizo empatía con la comunidad Embera *in situ*. El equipo investigador pudo comprender la realidad de la comunidad en términos sociales, políticos, económicos y culturales.

Fase 2: Se realizó una transferencia de conocimientos de doble vía. El equipo investigador entregó conocimientos sobre:

- Análisis de individuos de la ciudad y sus modos de vestir.
- Proceso de diseño y conceptualización.
- Técnicas de productividad en la realización de tejidos y de durabilidad en la selección de materiales adecuados para el trabajo.
- La comunidad Embera entregó conocimientos sobre:
- Su cosmogonía, leyes y forma de vida
- Su dominio del tejido y de la confección (técnicas ancestrales), y entendimiento del color.

Fase 3: realización de informe de investigación cuyo contenido fue compartido con los aprendices del semillero de diseño y de joyería.

Fase 4: realización del proceso de diseño de propuestas comerciales incluyendo aspectos característicos de los Embera (el plisado y el uso de las mostacillas).

Fase 5: socialización de diseños con la comunidad Embera. Realización de tejidos tradicionales como parte de las piezas finales producidas.

Fase 6: lanzamiento de los diseños por parte de los aprendices y de la comunidad Embera en Colombiamoda.

Resultados

Puesta en escena en Colombiamoda: se exhibieron las prendas creadas, mientras las piezas de joyería fueron portadas por bailarinas profesionales en un performance en vivo. Miembros de la comunidad indígena tuvieron la oportunidad de participar en la feria en calidad de asistentes y expositores.

Fortalecimiento de los proyectos de formación mediante la aplicación de metodologías investigativas en las cuales se hizo énfasis en la conceptualización, ideación y pensamiento disruptivo, para conectar realidades locales con el diseño de joyas y prendas de vestir, generando productos de éxito comercial.

13 talleres extracurriculares con 21 aprendices de semillero, los cuales produjeron 18 prototipos entre vestidos y piezas de joyería.

Conclusiones

- El diseño se enriquece cuando se conecta con técnicas tradicionales que poseen valor cultural y estético.

- La sinergia entre los Embera y los aprendices fortalece los procesos formativos gracias a la experiencia investigativa y al intercambio de conocimientos.
- El proyecto contribuyó al rescate de las técnicas tradicionales de la comunidad.
- Fusionar componentes de diseño con técnicas tradicionales, genera valor agregado.
- La diferenciación de producto es un aspecto clave para competir en el mercado.

Referencias bibliográficas:

- Acosta, C. (2020). La líder que cuestionó a propia comunidad indígena. <https://voragine.co/la-lider-que-cuestiono-el-machismo-en-su-propia-comunidad-indigena/>
- Ajenjo, G. (2018). Panorama Cultural. Retrieved June 4, 2019, from ¿Cuál es la función del arte? website: https://www.panoramacultural.com.co/index.php?option=com_content&view=article&id=3884:cual-es-la-funcion-del-arte&catid=5&Itemid=139
- Buenaventura, N. (n.d.). *Presencia de las Artesanías* (pp. 61–68). pp. 61–68.
- Buitrago, F., & Duque, I. (2013). *La economía naranja, una oportunidad infinita*. Banco Interamericano de Desarrollo - Puntoaparte Bookvertising.
- Duque, C. (2012). *El lenguaje creativo de etnias indígenas de Colombia*. Grupo de Inversiones Suramericana S.A.
- IDEO. (n.d.). IDEO Design Thinking. Retrieved August 18, 2019, from <https://designthinking.ideo.com/>
- Klaric, J. (2015). *Estamos ciegos*. BiiA Internacional Publishing.
- Lindstrom, M. (2008). *Compradición*. Editorial Norma.
- Mejía, N. (2019). La mujer Embera como tejedora de vida, memoria y tradición.
- Oxford Dictionaries. (n.d.). Retrieved June 4, 2019, from Diseño, definición website: <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/disenio>
- Real Academia Española. (n.d.). Retrieved June 4, 2019, from Diseño, definición website: <https://dle.rae.es/?id=DuKP0H9>
- SEMANA. (2016). La creatividad, el legado de nuestros pueblos indígenas. <https://www.semana.com/educacion/articulo/como-se-hacen-las-artesantias-de-las-comunidades-indigenas-en-colombia/463741/>
- Sennett, R. (2009). *El artesano* (Primera Ed; M. A. Galmarini, Ed.). Anagrama.

Abstract: The Embera indigenous community is traditional in Colombia, it is recognized for its colorful costumes and necklaces in beads. Currently, the cultural heritage of the countries is valued as never before, leading to the development of products full of history and identity. The objective of the project is to strengthen the country's identity through design inspired by the cultural heritage of the regions, making SENA apprentices appropriate this knowledge for their intellectual benefit. As a result, a synergy was generated between the CFDCM apprentices and the Embera community for the co-creation of products with commercial potential.

Keywords: Embera indigenous community - Colombia - identity - fashion design.

Resumo: A comunidade indígena Embera é tradicional na Colômbia e é reconhecida por seus trajes coloridos e colares de contas. Hoje em dia, o patrimônio cultural dos países é valorizado como nunca antes, levando ao desenvolvimento de produtos cheios de história e identidade. O objetivo do projeto é aprimorar a identidade do país por meio do design inspirado no patrimônio cultural das regiões, garantindo que os aprendizes do SENA se apropriem desse conhecimento para seu benefício intelectual. Como resultado, foi gerada uma sinergia entre os aprendizes do CFDCM e a comunidade Embera para a cocriação de produtos com potencial comercial.

Palavras-chave: Comunidade indígena Embera - Colômbia - identidade - design de moda.

(* **Laura Muñoz Mesa** – laurammesa@gmail.com; lamunozm@sena.edu.co. **Leidy Yaneth Vega Rodríguez** – lyvega@sena.edu.co. **Fabio Andrés Gaviria Londoño** – fagaviria@sena.edu.co.

Del error a la oportunidad

Laura Steffany Angulo Vergara y
Luis Alejandro Muñoz Salas (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 257-260. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2023
Versión final: abril 2024

Resumen: En la actualidad los diseñadores consideran el error como un factor que debe ser evadido con el fin de “probar” que su diseño propuesto es perfecto o respondiendo a requerimientos de los stakeholders, sin entender que el error es el que otorgará los insumos necesarios para un desarrollo basado en acciones y comportamientos en la actividad, llevando a un resultado adaptable al usuario.

Palabras Claves: Error – usabilidad – proceso de diseño – iteración – parametrización.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 260]

Desarrollo

El diseño centrado en el usuario se ha convertido en los últimos años en una pieza clave para el mercado, dando paso a la innovación y una herramienta para el desarrollo que contempla desde una gran planeación logística en la industria, hasta los errores que suceden en el mismo proceso (Salingaros, 2020), dicha característica se ha visto aplicada campos como: industria 4.0 (Kadir & Broberg, 2021), ingeniería y construcción (Gaspar et al., 2019), manufacturero (Papetti et al., 2020) medicina (Vagal et al., 2020) y psicología (Esfahani, 2020).

Desde la última década en la academia se ha abierto paso a la recolección de datos cuantitativos durante el proceso de diseño que sirve como insumos para la toma de decisiones consciente y objetiva, sin dejar de lado los datos cualitativos que nos ayudan a empatizar con nuestro usuario, con el fin de crear productos factibles y procesos sustentados para el consumidor y la industria. (Meyer & Norman, 2020).

Los anteriores casos de estudio hablan del diseño como una metodología que puede ser comprobada y que arraiga sus decisiones mediante la constante aplicación de pruebas, utilizando los errores hallados como oportunidades de mejora proponiendo nuevos estándares de medición y ejecución de los procesos que la industria presente necesidad.

Con el fin entender cómo el proceso iterativo basado en la concepción del error como fundamento del desarrollo de productos (en este caso en específico, producto digital) se inicia hablando del diseño centrado en el usuario como metodología que nace de ver el proceso de diseño como un desenvolvimiento cíclico y no lineal; los ciclos requieren una constante retroalimentación que permitan ajustes pertinentes al producto desarrollado (Rincón, 2010), es ahí donde el usuario juega un papel importante y de forma colaborativa permite al equipo de diseño entender de qué manera podría impactar la actividad a través de las interacciones evaluadas durante el proceso. La norma ISO 13407, indica que el diseño centrado en el usuario se caracteriza por:

- Involucrar activamente a los usuarios.
- Un claro entendimiento de los requerimientos y la tarea final.
- Una adecuada distribución de las funciones entre los usuarios y la tecnología. Iteración de soluciones de diseño.
- Diseño multidisciplinario.

Ahora ¿Cómo pueden ser evaluadas las interacciones? y ¿Por qué son importantes? la respuesta de manera empírica no tiene muchas complicaciones, desde los