

Referencias bibliográficas

- Coreno, V.M., Villalpando, A.E., & Mazón, J.C. (2010). *Salud y calidad de vida en espacios urbanos. Estudio Longitudinal comunitario en el Distrito Federal*. Revista Latinoamericana de Medicina Conductual / Latin American Journal of Behavioral Medicine, 1(1), 109-116. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283021975012>.
- Elizondo, A.M., & Rivera, N.L. (2017). *El espacio físico y la mente: Reflexión sobre la neuroarquitectura. The physical space and the mind: Reflection about neuroarchitecture*. Cuadernos de arquitectura, 7, 41-47. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/327620293_El_espacio_fisico_y_la_mente_Reflexion_sobre_la_Neuroarquitectura.
- Metzger, C. (2018). *Neuroarchitecture*. Recuperado de: *Neuroarchitecture (English Edition)*, ebook: Metzger, Christoph: Amazon.com.mx: Tienda Kindle.
- Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2017). *Nueva agenda Urbana*, Recuperado: <http://habitat3.org/wp-content/uploads/NUA-Spanish.pdf>.
- Xochitomo, A. (2022). *Estrategias para mejorar la habitabilidad del espaciopúblico desde un enfoque neuroarquitectónico*. Humanidades, Ciencia, Tecnología e Innovación en Puebla, 4(1), Recuperado de: <https://www.academiajournals.com/2022-humanidades-ciencia-tecnologia-e-innovacion-en-puebla>.

Abstract: This paper seeks to highlight the importance of applying neuroscience to architecture and urban planning, where its impact is reflected at the physical, psychological, and social levels of human beings, thus reflecting the need to create healthier environments. In this context, there is a need to introduce this approach into the training of architects and urban planners.

Keywords: Neuroarchitecture – senses – space – perception – teaching.

Resumo: Este trabalho busca expor a importância da aplicação das neurociências na arquitetura e no urbanismo, onde a incidência se reflete nos níveis físico, psicológico e social do ser humano, de forma que se reflete a necessidade de criar ambientes mais saudáveis. Nesse contexto, percebe-se a necessidade de introduzir essa abordagem na formação de arquitetos e urbanistas.

Palavras-chave: Neuroarquitetura – sentidos – espaço – percepção – ensino.

(*) **Aneli Xochitomo Pérez:** Egresada de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, con maestría en hábitat y Equidad Socio Territorial, por la Universidad Iberoamericana de Puebla. En esta última desarrolló la investigación “Estrategias para Mejorar la Habitabilidad del Espacio Público desde un Enfoque Neuroarquitectónico”, misma que ha sido publicada por la revista Humanidades, ciencia, tecnología e innovación en Puebla en colaboración con la Academia Journals. Bajo esta misma línea de investigación publiqué el artículo “Neuroarchitecture: Beyond a spatial sensation” en la revista ECORFAN. Aunado a esto, desde el 2015 hasta la fecha, trabajo para una firma de arquitectos con sede en Puebla, desarrollando proyectos de diversas tipologías.

Aportes a la transformación de procesos académicos en diseño. Hacia la convergencia entre las epistemologías del diseño, la praxis del diseño y los entornos digitales

Alan Quintero Bayona^(*)

Actas de Diseño (2025, abril),
Vol. 49, pp. 77-79. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: enero 2025
Versión final: abril 2025

Resumen: Diseño & Academia es la aplicación de procesos de investigación dentro y para el diseño. Un recurso pedagógico como estrategia didáctica para los proyectos de aula que permite el reconocimiento de contenidos y el seguimiento y la evidencia del desarrollo de los mismos, valiéndose de las tecnologías de la información con una base metodológica robusta desde lo local, la sustentabilidad y lo participativo, como enfoque para las transiciones. Plantea como resultado una aplicación basada en web para la transformación de procesos académicos, puesta en práctica con modelos metodológicos en aprendizaje basado en proyectos dentro del área del diseño industrial.

Palabras clave: Diseño academia – investigación en diseño – recursos pedagógicos digitales.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 79]

La academia en diseño industrial, por su propia naturaleza, ha tenido puestas en práctica que van más allá de los procesos pedagógicos convencionales, esto por sumar las fundamentaciones teóricas conceptuales con la ejecución aplicada en entornos de creación y creatividad. Desde este fenómeno, se tienen como precedentes un conjunto de propuestas metodológicas que se enmarcan en principios y determinantes contextuales. Específicamente, desde el programa de Diseño Industrial de la Universidad de Investigación y Desarrollo UDI, y en el grupo de investigación al que está adscrito, diferentes investigadores han logrado consolidar sendas propuestas desde la base de tres planteamientos enfocados en la consideración de lo local y el valor del aporte artesanal a la identidad y al diseño, promulgado en la Guía para el Diseño de Artesanías -DA- (Vargas, 2018); en la sustentabilidad y la transición hacia escenarios futuros deseables consolidados en el libro Contribuciones Académicas a los Diseños y Sostenibilidades en Colombia DSxC (Vargas et al, 2020); y en lo participativo como motor para la apropiación del territorio evidenciado en la Cartilla de Aplicación Metodológica, Metodología de Diseño Participativo para la Apropiación del Territorio MASD (Álvarez, 2019).

Lo anterior, se toma como punto de partida desde la investigación dentro del diseño para explorar desde allí la investigación para el diseño (Montalván et al, 2019), en el sentido que, a partir de reflexiones fundamentales sobre la naturaleza misma del diseño, sus métodos y el contexto en que se desarrolla se llega a las estructuras metodológicas mencionadas. Los alcances logrados en los planteamientos metodológicos y su implementación, dan lugar a descubrimientos que son evidencia de matices que merecen atención, precisamente por los vacíos que en su implementación se han observado, entre ellos se debe mencionar, la desconexión entre las epistemologías del diseño y la praxis del diseño en los entornos de aplicación académica que conduzca a resultados más concretos y que logren articularse entre el ámbito, las acciones del diseño y los actores involucrados.

Además, desde esa misma revisión constante y minuciosa de la propia práctica académica y del inminente impacto de esta en la región, se descubren otros aspectos que deben ser focos del ejercicio investigativo, por una parte, el olvido de la mirada desde lo propio y para lo propio, en otras palabras la desatención de lo local, por otra parte, la responsabilidad que tiene la academia con el aporte social con enfoque en transiciones hacia nuevos escenarios (Escobar, 2017), y, por otro lado, el desprendimiento de los colectivos o comunidades con su propio territorio. De acuerdo con Fallman (2008), el diseño es un proceso que sucede en tres dimensiones: la práctica, la exploración y los estudios de diseño; de ellas, los estudios, cuyo principal actor es la academia, deben fungir como articulador entre la práctica de enfoque industrial/comercial y la exploración con un carácter más social, se descubre aquí una armonía correlacional entre este planteamiento y el propósito presentado.

Esta suma de realidades que exigen repensar el diseño y su hacer, son el incentivo para ir en búsqueda de un espacio donde converjan las teorías y conceptos de diseño (epistemologías del diseño - estudios) y la puesta

en práctica desde el aula (praxis académica del diseño-prácticas), a través de la exploración de vínculos que medien entre estos dos universos (exploraciones del diseño), como estrategia para llegar a diseñadores con una visión holística, crítica y aterrizada de su entorno y con una visión que desde sí mismos se proyecte en soluciones objetales.

Ahora bien, al hacer una revisión histórica Fuad-Luke (2013) expone cómo se han transformado y diversificado las otras dimensiones mientras la academia se ha visto en la doble obligación de irse transformando a la vez que va construyendo nuevo conocimiento, esto sin duda, justifica y obliga a los actores de la enseñanza del diseño a procesos de integración de esas dimensiones o por lo menos a pensarlas no de manera aislada. En adición, nos encontramos en un proceso de “aceleración histórica”, en el cual, por ejemplo, la tendencia hacia la virtualización de muchos procesos se encuentra consolidándose rápidamente (Harari, 2016).

El diseño, al igual que muchos de los matices de nuestra vida, se ha ido permeando de soluciones que desde lo digital han redefinido su desempeño, sin embargo, el ejercicio académico del diseño debe apresurarse a subirse al vertiginoso tren de la virtualización, de manera que pueda aprovechar sus fortalezas en pro de las convergencias conceptuales que se han puesto en discusión.

Estos argumentos son el caldero para consumir un proyecto que dé continuidad a las metas logradas y en adición con la cobertura de la problemática situacional definida. Desde allí, esa continuación se da en dos momentos, uno de partida tal como se ha descrito, desde proyectos previamente abordados, donde desde la investigación dentro del diseño permitió llegar a las metodologías DSxC, DA y MASD. Ahora un segundo momento que se da desde la investigación para el diseño (Montalván et al, 2019), pues tiene como propósito la obtención de información para el desarrollo de un proyecto de diseño, este propósito, permite andar hacia la búsqueda de un modelo conceptual que vaya desde lo epistemológico hacia la praxis académica del diseño mediado en entornos virtuales. Es en estos últimos, en donde las exploraciones del diseño toman sentido como base conceptual.

Por tanto, retomando el enfoque de Fallman (2008), se tienen los elementos triádicos: práctica del diseño, estudios de diseño y las exploraciones del diseño, relacionadas cada una y respectivamente con: los proyectos de aula bajo el modelo de aprendizaje basado en proyectos (Galeana, 2006); las epistemologías del diseño como resultado de las propuestas metodológicas; y la necesidad de integrar lo anterior en entornos virtuales que aceleren los procesos académicos.

Sumado a lo anterior, a partir de entender el hacer del diseño industrial como “un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, construye el éxito empresarial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadoras.” (WDO, 2022) se plantea una solución relacionada con el acceso a herramientas virtuales metodológicas para transformar procesos académicos en diseño, así como, la actualización de sus

métodos en consideración con los escenarios, actores y actividades actuales y locales.

Luego, la innovación, el éxito empresarial y una mejor calidad de vida de diversos grupos sociales se logra a través del diseño como herramienta, de allí y con la base conceptual expuesta, se ha propuesto a través de la investigación para el diseño una aplicación basada en web para la transformación de procesos académicos, puesta en práctica en el aula con modelos metodológicos de diseño con aprendizaje basado en proyectos dentro del área del diseño industrial, específicamente aplicados en los cursos académicos Taller de Diseño Artesanal, Taller de Diseño Sostenible y Taller de Diseño Inclusivo, en los cuales, los estudiantes cuentan con una guía de contenidos conceptuales y metodológicos, cuentan además con la capacidad de hacer seguimiento y trazabilidad del desarrollo del proyecto y esto permite por último, generar un repositorio de proyectos como evidencias de aprendizaje. Lo que fortalece, innegablemente, al interior de los procesos académicos en diseño, las metas de enseñanza - aprendizaje.

Finalmente, a manera de conclusión y como evidencia de los primeros resultados de la puesta en práctica de la herramienta, se tiene que se ha logrado un acercamiento efectivo entre el ámbito de aplicación, los actores involucrados y el ejercicio del diseño. Así mismo se han logrado soluciones objetivas más aterrizadas y que satisfacen de manera más puntual los aspectos de la realidad. A nivel procedimental, se han descubierto mejoras en la gestión de tiempos y recursos, en el cumplimiento en los términos de desarrollo, así como de una mayor integración entre las actividades ya realizadas y las actividades en ejecución y por ejecutar. Una última conclusión, a partir de una situación que se está presentando en este mismo momento, es la realización de nuevos proyectos que tienen como referente los ya ejecutados, lo que se constituye en un material valioso como guía de diseño. Así, se ha comprobado que la herramienta va más allá de la aplicación de un aplicativo, se convierte en un catalizador sinérgico en la experiencia académica en diseño.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, C. (2019). *Metodología de diseño participativo para la apropiación del territorio*. Cartilla de aplicación metodológica. Publicaciones UDI.
- Escobar, A. (2019). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca.
- Fallman, D. (2008). *The interaction design research triangle of design, practice, design studies, and design exploration*. Design Issues, 25(3), 4-18.
- Fuad-Luke, A. (2013). *Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world*. Routledge.
- Galeana, L. (2006). *Aprendizaje basado en proyectos*. Revista Ceupromed, 1(27), 1-17.
- Harari, Y. N. (2016). *Homo Deus: A brief history of tomorrow*. Random House.
- Montalván Lume, J., Soria Morales, C., Hopkins Barriga, A., Ascue Yendo, R., & Ajito Lam, E. (2019). *Guía de Investigación en Diseño*.
- Vargas, A. (2020). *Contribuciones académicas a los Diseños y Sostenibilidades en Colombia DSxC*. Publicaciones UDI.
- Vargas, A. (2018). *Guía para el diseño de artesanías de Bucaramanga y su área metropolitana*, D. A. Publicaciones UDI.
- World Design Organization. (09 mayo de 2022). WDO.ORG. Obtenido de <http://wdo.org/about/definition/>

Resumo: Design & Academia é a aplicação de processos de investigação dentro e para o design. Um recurso pedagógico como estratégia didática para projetos em sala de aula que permite o reconhecimento de conteúdos e o acompanhamento e comprovação do seu desenvolvimento, valendo-se das tecnologias da informação com uma base metodológica robusta a partir do local, da sustentabilidade e da participação, como enfoque para as transições. O resultado é um aplicativo baseado na web para a transformação de processos acadêmicos, implementado com modelos metodológicos de aprendizagem baseada em projetos na área do design industrial.

Palavras-chave: Design acadêmico – pesquisa em design – recursos pedagógicos digitais.

Abstract: Design & Academia is the application of research processes within and for design. It is an educational resource used as a teaching strategy for classroom projects that allows for the recognition of content and the monitoring and evidence of its development, using information technologies with a robust methodological basis from a local, sustainable, and participatory perspective as an approach to transitions. The result is a web-based application for the transformation of academic processes, implemented with methodological models in project-based learning within the field of industrial design.

Keywords: Design academia – design research – digital teaching resources.

(*) **Alan Quintero Bayona:** Diseñador industrial con estudios de maestría en Marketing Digital & social media de la Udimá en España, docente, investigador y líder del grupo de investigación Tresdés del programa de Diseño Industrial de la Universidad de Investigación y Desarrollo -UDI. Investigador, categoría Asociado de Minciencias. Con énfasis en el área disciplinar de diseño, producción industrial y tecnologías de la información. Con amplia experiencia en desarrollo proyectual desde el enfoque técnico productivo y en diseño centrado en las personas.