

mentales, tanto de conceptos como de imágenes, para producir una idea nueva utilizando como base de funcionamiento la analogía con otros referentes.

Contenido del libro

Así, pues, la investigación y el texto que compendia sus resultados se estructuró en tres capítulos: El primero, aborda livianamente el proceso creativo en el diseño, su tendencia al agotamiento y la necesidad de postular marcos, como el investigado, que desarrollen o adiestren la creatividad. El segundo, plantea el Pensamiento Analógico por Modelos, nombramiento que explica todo el marco propuesto por la investigación. El tercero, plasma matrices teórico-fácticas que sirven para aplicar lo planteado a los proyectos, pues considera que existe un equilibrio si lo teorizado se proyecta realmente al producto.

Instrumentos teóricos

La investigación se estructuró a través de: Teoría general de sistemas, teoría del diseño y del objeto, teoría del conocimiento, teoría sobre creatividad, teoría sobre el cerebro, teoría de la información, ontología, semiología, estética, tecnología y praxiología, entre otras.

Metodología

La investigación se llevó a cabo mediante un modelo teórico-fáctico.

Co-investigación con aplicaciones y comprobaciones académicas y profesionales que utilizó un modelo no científico mixto (académico y empresarial) que ya concluyó en un libro de próximo lanzamiento. La metodología someramente se basó en la construcción de un árbol o esqueleto teórico que orientó todo el proceso y cuyos módulos se fueron desarrollando por pertinencia de modo teórico-práctico tanto en proyectos académicos como en profesionales. Toda la información y el proceso iban quedando minuciosamente registrados.

Resultados académicos

- 1 Tesis.
- Aproximadamente unos 40 proyectos de grado.
- Más de 70 proyectos en los talleres de diseño de otros semestres.
- Libro: El texto que compendia y divulga los resultados de esta investigación se concluyó en noviembre del año pasado, fue sometido posteriormente al comité editorial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano quien lo aprobó sin inconvenientes para ser editado como un libro a full color de la colección de Diseño Industrial bajo el nombre de "Diseñar desde el Pensamiento analógico por modelos". Según el cronograma de la editorial el lanzamiento se hará a comienzos de abril de este año.

Igualmente está en el proceso de indexación y se hará paralelamente una edición digital que distribuirá la empresa Epígrafe.com.

Resultados profesionales

- Su enfoque y matrices sirvieron como base total en el diseño de los productos de la empresa Línea Makana Ltda.

- Su enfoque, y especialmente sus matrices, sirvieron para apoyar la investigación y diseño de las 10 colecciones de mueble étnico contemporáneo de la empresa Casa Étnika Ltda. que diseña, produce y comercializa mobiliario étnico contemporáneo.

www.casaetnika.com

- Apoyó las investigaciones sobre producto cultural de la empresa No Name: Design Ltda.

www.bodegabyte.com/nonamedesign

Objetivos

- Desarrollar una herramienta investigativa y proyectiva que permita relacionar variados contenidos de conocimiento e información con los proyectos de diseño, permitiendo que esta disciplina se actualice a partir de las posibilidades de asociación con otras bases de conocimiento.
- Plantear y desarrollar el marco teórico, conceptual, proyectivo y prospectivo del pensamiento analógico por modelos como una ruta del desarrollo de la creatividad.
- Producir una cultura de proyecto para la creación de productos con innovación.

* Diseñador Industrial, Facultad de Diseño industrial, Docente e investigador Universidad Jorge Tadeo Lozano. Socio y diseñador de las empresas No Name: Design Ltda. y Casa Etnika Ltda.

** Diseñador Industrial, Facultad de Diseño industrial, Docente e investigador Universidad Jorge Tadeo Lozano. Socio y diseñador de las empresas No Name: Design Ltda. y Casa Etnika Ltda.

*³ Diseñador Industrial. Ex alumno de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

*⁴ Diseñador Industrial, Docente e investigador de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Diseñador de producto para las empresas Praxis, Diseño de objetos Ltda. y Línea Makana Ltda.

Investigación y libro "Morfogénesis del objeto de uso" (a062)

La forma como hecho social de convivencia

Mauricio Sánchez Valencia* y Julio Suárez Otálora**

"EL principio de la sabiduría es el temor de Dios"
Proverbios 1:7

El propósito de esta investigación consiste, más que concluir, en postular algunas hipótesis desde donde se podría originar la forma del objeto y algunos de sus campos significativos, de ninguna manera pretenden ser posiciones absolutas ni únicas, sino sencillamente alternativas y puntos de partida discutibles y susceptibles de ser investigados profundamente. Un análisis hipotético del origen de la forma y algunos de sus campos tiene que ser al mismo tiempo un análisis del objeto de uso, basado absolutamente en una condición previa: La superación de una perspectiva espontánea y en el mejor de los casos

funcional que actualmente abunda en la creación de la forma objetual, por ello considera que:

El objeto es un constructo que revela las estructuras cognitivas de un grupo y que la forma es un hecho social de convivencia.

La forma es un conjunto de elementos organizados y reconocibles que componen una estructura, floreciendo como orden tridimensional, configuración y representación de un concepto. Se considera como cuerpo del objeto, lugar, soporte de la significación, quien determina las relaciones Hombre-Objeto-Contexto y puede ser comprendida bajo los siguientes parámetros:

- Morfológico: Al ser establecida como un orden, comporta una estructura, es decir una lectura categorizable a partir de un conjunto de elementos, relaciones, jerarquías, órdenes y propósitos haciendo del objeto la concreción de una coherencia formal. Entonces para esta investigación forma es morfología.
- Morfoestático: La forma es una estructura estable, estática y uniforme; esto evidencia que los valores representados por ella son intemporales, en el sentido que son independientes del curso del tiempo (estabilizan el tiempo).
- Morfométrico: Puesto que la forma es la síntesis de un concepto, es decir se origina en la medida que se da un límite a la interpretación de ciertos hechos, entonces puede ser cuantificada y cualificada absolutamente.
- Morfogenética: Como creación, sus orígenes pueden ser controlados, por un lado, desde una perspectiva histórica hacia una genética del objeto y, desde otro, por la incidencia de la diseñística como concepción de su origen.
- Morfosígnico: La forma es una estructura de comunicación abstracta y tridimensional, portadora de un mensaje y que comporta criterios análogos a las ciencias lingüística y semiótica.

Así, pues, este escrito se estructura en cuatro partes constitutivas: La primera de ellas plantea hipótesis acerca del origen de la forma objetual, ninguna de ellas es excluyente a las otras, mas bien son complementarias y afines en muchos casos. Las otras tres partes pretenden analizar tres campos de la forma objetual: El de percepción (gestáltica), significación (semiótica) y valoración (estética) que la fundan como organización perceptiva, significativa y valorativa; campos que si bien son aislados para analizarse, en la forma se comportan como un sistema inseparable, por ello mismo es necesario tener en cuenta que todos los principios establecidos en estos campos son holísticos, sistémicos y eso los plantea como susceptibles de relacionar.

Metodología

La investigación se llevó a cabo mediante un modelo teórico-fáctico.

Co-investigación con aplicaciones y comprobaciones académicas y profesionales que utilizó un modelo no científico mixto (académico y empresarial) que ya concluyó en un libro. La metodología someramente se basó en la construcción de un árbol o esqueleto teórico que orientó todo el proceso y cuyos módulos se fueron desarrollando por pertinencia de modo teórico-práctico tanto en proyectos académicos como en profesionales.

Toda la información y el proceso iban quedando minuciosamente registrados.

* Diseñador Industrial, Facultad de Diseño industrial, Docente e investigador Universidad Jorge Tadeo Lozano. Socio y diseñador de las empresas No Name: Design Ltda. y Casa Etnika Ltda.

** Diseñador Industrial, Facultad de Diseño industrial, Docente e investigador Universidad Jorge Tadeo Lozano. Socio y diseñador de las empresas No Name: Design Ltda. y Casa Etnika Ltda.

La enseñanza del diseño en los currículos de primaria y secundaria en España (a126)

Contenidos sobre diseño en las enseñanzas regladas.

Zacarías Calzado Almodóvar* y Rodrigo Espada Belmonte**

La propuesta curricular para la Educación Primaria en el campo de la Educación Artística en España ha apostado por un enfoque de área integrador y globalizado. Ello es congruente con la opción elegida para otros sectores como el del Conocimiento del Medio -natural y social- y con algunas tendencias artísticas actuales que incorporan elementos pertenecientes a distintas artes: El espacio, el volumen, la forma, el movimiento, el color y el sonido. No obstante, las posibilidades enriquecedoras de esta fórmula se verán ampliadas por la captación diferenciada, por parte del profesorado, de los sectores que lo configuran.

La justificación de la educación plástica se basa en que nuestra cultura está llena de elementos icónicos que se transmiten a través de los diferentes medios de comunicación y expresión. Este hecho exige una respuesta educativa: Preparar a los alumnos para analizar y comprender correctamente esas imágenes y para dirigir, de forma autónoma, sus actividades de expresión artística. Así, la plástica no se reduce a la producción de materiales, consecuencia de actividades de tipo manual mecánico; exige el dominio de conceptos y procesos relacionados con la línea, el color, la superficie, el volumen y la textura de los materiales.

Es en la asignatura de Fundamentos del Diseño, incluida en el currículo del Bachillerato de Arte en donde aparecen contenidos y unidades didácticas relacionados con el mundo del diseño partiendo de los conocimientos adquiridos en el Área de Educación Plástica y Visual de la Enseñanza Primaria y Secundaria Obligatoria, El Dibujo Artístico, cuyos contenidos desarrollan habilidades y destrezas y la capacidad para resolver, con creatividad, problemas de carácter formal y estructural. Puede utilizarse en el diseño de objetos mediante bocetos rápidos, dibujos elaborados y minuciosos o como elemento que contribuya a acentuar la belleza en la presentación de proyectos de diseño. El Dibujo Técnico desarrolla capacidades relacionadas con la representación objetiva de la forma. Las habilidades en el manejo del instrumental, el dominio de conceptos y procedimientos y el conocimiento de la mecánica