

Las personas cuestionadas que correspondan a las características del público-objetivo predefinido prefieren la utilización del color que corresponde a su club en los logotipos de marcas conocidas, en detrimento del color actualmente utilizado.

- Hipótesis nº2

Las personas cuestionadas que correspondan a las características del público-objetivo predefinido prefieren la manutención del color de los logotipos de marcas conocidas, cuando esta corresponde a la de su club.

- Hipótesis nº3

Las personas cuestionadas que correspondan a las características del público-objetivo predefinido prefieren la utilización del color que corresponde a su club en los logotipos de marcas desconocidas.

Esperamos que este trabajo nos traiga algunas conclusiones novedosas, y/o que confirme científicamente nuestras creencias.

\* Profesor Auxiliar de la Universidade Fernando Pessoa - Oporto - Portugal.

## Identificación del valor del diseño en las PyMEs, a través de los estudios de gestión de diseño (a076)

Mst. Patricia Paredes López\*

Aunque algunas empresas han entendido el valor estratégico del diseño como factor importante para mejorar su competitividad, aún son muchas las que carecen de las condiciones necesarias para implantar el diseño en sus estructuras empresariales, ya que este no se inserta por el solo hecho de contratarlo.

En los últimos veinticinco años, los gobiernos, centros de diseño y en general grupos de investigación de diferentes universidades, en países como: Reino Unido, Francia, España, en donde la gestión de diseño tiene ya un recorrido importante, han realizado investigaciones tendientes a analizar la situación del diseño y su gestión en las empresas, determinando: Su nivel de inserción, su impacto en la economía de un país y sus principales aportes a la cultura de la innovación de las organizaciones.

Ya que la globalización, exige cada día más de los productos y servicios, y de las estrategias que usen las empresas para su conceptualización y diseño, ha sido importante la realización de estas investigaciones en gestión de diseño, porque han ayudado a determinar los planes de acción a seguir en los diferentes países, de acuerdo con las condiciones identificadas en cada entorno o sector empresarial.

Algunos países de Latinoamérica con una realidad diferente a la europea, también se han preocupado por conocer cual es la situación del diseño en las empresas. Como es el caso de estudios estatales realizados en Brasil y Argentina que se han considerado en el análisis. La revisión de estos estudios a la luz de las categorías de análisis de la investigación, permiten identificar variables coincidentes y divergentes frente a una valoración cuantitativa y cualitativa del aporte del

diseño a las PyMEs. Las cuales no solo, son importantes tener en cuenta, para los proyectos que actualmente se realizan el grupo de investigación "Gestión de diseño" del departamento de Diseño Industrial de la Universidad Javeriana. Sino para el aporte al conocimiento en esta área.

### Objetivos:

- Recopilar y analizar estudios de gestión de diseño en empresas, tanto en países desarrollados como en vía de desarrollo, para identificar los aportes del diseño en las PyMEs.
- Establecer los tipos de empresa frente al diseño.
- Determinar los principales inconvenientes de la relación diseño - empresa.

### Metodología

- Búsqueda y recopilación de estudios de gestión de diseño realizados en las últimas dos décadas, por investigadores de diversos países.
- Observación, clasificación y comparación de los resultados obtenidos en los estudios, de acuerdo con las categorías de análisis preestablecidas en la investigación.
- Determinación de resultados y conclusiones

### Principales resultados

- Identificar los aportes del diseño en las PyMEs.
- Establecer los tipos de empresa frente al diseño.
- Determinar los inconvenientes más relevantes de la relación diseño - empresa.

\* Doctoranda Universidad Politécnica de Valencia, España; Coordinadora del Grupo de Investigación en Gestión de Diseño, Pontificia Universidad Javeriana, Departamento de Diseño Industrial, Bogotá, Colombia

## Los lenguajes nómades (a077)

El diseño como constructor de lenguajes visuales incluyentes

Javier Limas Monroy

El emprendimiento de un viaje en el que está de por medio abandonar espacial y simbólicamente el contexto en el que siempre nos hemos desenvuelto, lleva implícita la aventura de enfrentarse a otras culturas, otros espacios, otros modos de ver el mundo. No obstante, a donde vayamos, inevitablemente llevamos un acumulado de referentes vividos y un cúmulo de particularidades que nos asemejan y nos diferencian de otros, a eso solemos llamarlo identidad.

La observación se agudiza y descubrimos en hechos que antes no tenían mayor importancia, la posibilidad de evidenciar dificultades y proponer soluciones a cuestionamientos que antes solo estaban allí como circunstancias ajenas a nosotros.

Para hablar de ser extranjero, hay que serlo desde la experiencia, desde la vivencia directa de las circunstancias y desde esa concepción del mundo en que las

barreras parecen disolverse para dar paso a niveles de inclusión cada vez mayores. Más allá de las catalogaciones y de los intentos homogenizadores por parte de quienes nos toman como objeto de estudio para llamarnos individuos globalizados, están las condiciones particulares que nos han hecho a través del tiempo y que no podrán ser suplantadas.

Llegar a un país como Argentina, en donde el proceso de construcción de una identidad local esta a la orden del día, y tanto el lenguaje como sus diversas formas de expresión buscan caracterizarse en todos sus contextos para dar paso a la idea de identidad nacional, es una de esas circunstancias que provocan reflexión por el alto número de emigrantes y por la diversidad cultural que los componen, a la par de convertirse en una condición que en otros lugares también se presenta pero con características diferentes.

Para el estudio que aquí se desarrolla, se han tomado la ciudad de Buenos Aires (Argentina) y Santa Fé de Bogotá (Colombia), por ser los lugares que más proximidad presentan al autor, y por cumplir las dos con elementos fuertes de identidad que las caracterizan y mantener un flujo multicultural importante.

Se analizarán espacios que presenten estas condiciones dentro de la misma ciudad, es decir, lugares con alto flujo multicultural.

Aunque el trabajo tocará tópicos de otras disciplinas como la antropología cultural, la sociología y la filosofía, su punto de encuentro hace referencia a los lenguajes y la comunicación visual como centro de aplicación.

Lo que se busca con el presente estudio, es clarificar y proponer las condiciones mínimas necesarias para que el diseño sea un facilitador de la inclusión social.

Mediante una aplicación conciente de su función, y el diseñador pase de ser un operario a convertirse en un protagonista responsable de las afectaciones de su entorno. Los primeros lugares de contacto y la primera impresión a partir de la cual se comienza a construir la idea del lugar a donde se llega que son los puertos, y es en los lenguajes visuales presentes allí en donde se plantea un discurso que incluye o excluye a los grupos desde su arribo. Esta observación motivó la pregunta de investigación que aquí se desarrollará: “¿Como se elaboran y proponen, y cuales son los factores que se articulan en la construcción de lenguajes visuales incluyentes, en espacios de confluencia cultural múltiple?” El contexto contemporáneo nos propone una nueva estructura en la lectura de los signos en el espacio. Con el cambio generacional en las concepciones respecto a la política, la economía, y la tecnología, también los códigos comunicativos se han visto avocados a una revisión en los que exista coherencia con estos cambios y con un alcance mayor en cuanto a cobertura.

Más que una determinada infraestructura física, las ciudades del mundo contemporáneo miden sus alcances en los lugares de confluencia multicultural que proponen y en el alcance de los discursos que desde allí se desarrollan.

Esta idea de mundo en la que desde los ámbitos políticos, económicos y tecnológicos, las fronteras tienden a desvanecerse para dar paso a un espacio en donde la territorialidad no es más que una condición circuns-

tancial, y la identidad se traslada a donde se trasladan los individuos para dialogar con nuevas identidades, se plantea para la cultura y en especial para la comunicación visual una nueva lectura de condiciones dada la ingerencia que llega a tener en la nueva conformación de las sociedades modernas.

Es bajo esta mirada que luego de observar dichas condiciones y el impacto que los lenguajes visuales generan, bien sea positiva o negativamente, surgieron interrogantes respecto a los aportes que desde la disciplina se pueden proponer con el fin de mejorar las condiciones de comunicación y por tanto la calidad de vida de las personas, buscando un lenguaje más incluyente y que sin embargo, respete las condiciones de expresión locales de cada lugar.

## Lúxive (a078)

Roberto Fernández\*

El tema de este proyecto de arte digital es el proceso de erosión-sedimentación en general, y la lixiviación (proceso de separación de una sustancia soluble contenida en un compuesto insoluble) en particular. En el nombre del proyecto se incluye a la luz, ya que cabe preguntarse (no desde la lógica formal subyacente en la física) si hay una erosión-sedimentación-lixiviación lumínica, o tratar de establecer un paralelo entre la lixiviación del suelo y las radiaciones lumínicas naturales, teniendo en cuenta a este proceso como intersticio y frontera entre suelo y atmósfera. La búsqueda de este trabajo es el tratamiento del tema como proceso en si, intentando deslinealizarlo en el tiempo, y no como relación causa-efecto, obviando lo perceptible en primera instancia, apelando a los medios digitales como únicos generadores de las distintas dimensiones de la obra-proceso: Sonora, visual, interactiva. Para el desarrollo teórico se toman las nociones de tiempo y proceso, continuidad-discontinuidad, la asimilación de lo inesperado, la temporalidad desde la interactividad y el movimiento-imagen-sonido como conjunto. Se genera el desarrollo teórico desde Bergson y Heidegger, ampliando las nociones de estos autores a través de Váttimo, Deleuze, Diego Levis, entre otros. Más que tratar de explicar con imágenes y sonidos un fenómeno, Lúxive pretende generar una dialéctica con la realidad procesal de éste, un ambiente basado en el tiempo. Como ya se previno al lector, erosión-sedimentación-lixiviación no son términos aplicados en física a la transformación de la luz, y ese es el principal disparador constructivo: Un proceso que no existe demanda la aprehensión de su realidad temporal para poder traducirlo desde la actividad imaginativa. La luz es la materia con la que se trabaja en imagen digital a través del proceso, la que “analogiza” lo digital. El tiempo es el principal protagonista del proceso, y saber de la duración y el movimiento constante permite que la obra se pueda reconstruir desde la fragmentación de ese tiempo-espacio unitario compuesto visualmente. El movimiento que se intuye en cada fragmento está