

tion and memory that can be exploited in the field of graphic design, user experience design (UX) and teaching future professionals in a vision integrative.

Keywords: Graphic design - neuroscience - neurodesign - user experience - higher education - design pedagogy.

Resumo: Este artigo é o resultado de uma pesquisa descritiva e documental de abordagem hermenêutica, entendida como um trabalho hermenêutico, com o objetivo de comentar as contribuições que os conceitos de pedagogia do design e neurociências podem ter no tema do neurodesign e explorar sua relação e perspectivas. Neste sentido; O neurodesign propõe a aplicação de descobertas das neurociências cognitivas sobre os mecanismos de percepção visual e memória

que podem ser explorados nas áreas de design gráfico, design de experiência do usuário (UX) e ensinar futuros profissionais em uma visão integrativo.

Palavras chave: Design gráfico - neurociência - neurodesign - experiência do usuário - ensino superior - pedagogia do design.

(*) **Diana Paola Angarita Niño:** Magister en Diseño de Experiencia de Usuario de la Universidad de la Rioja UNIR, maestra en artes plásticas de la Universidad Nacional de Colombia, Docente Investigador. Corporación Unificada Nacional de Educación Superior—CUN, Santa Marta, Colombia. Email: correo diana_angarita@cun.edu.co.

La Instrumentalización de Un Modelo de Diagnóstico del Ser Diseñador a Nivel Universitario. (Ser antes que Hacer)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 36, pp. 172-176. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: octubre 2020
Versión final: diciembre 2021

Edgar Saavedra Torres (*)

Resumen: El artículo presenta un instrumento que modela tanto el diagnóstico como las acciones para el sostenimiento de fortalezas, como la superación de limitaciones en estudiantes de diseño en la dimensión del SER del diseñador. Está enmarcada dentro de los resultados de una línea de investigación, la cual se ha venido desarrollando desde el 2011 con una primera ponencia titulada “Ser antes que Hacer, Un reto de la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales”. Se estructura el contenido, a partir de unas categorías analíticas, con muestras del resultado del diligenciamiento del instrumento por parte de estudiantes.

Palabras clave: Ser del Diseñador - Diagnóstico del ser del Diseñador - Desarrollo Humano del Diseñador - Formación Integral del Diseñador.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 176]

Introducción

En la formación del diseñador industrial tiene protagonismo el proceso de diseño y el componente proyectual, para el caso de Colombia. En estos, se integran en los diferentes niveles o semestres, conocimientos, su aplicación y el desarrollo de habilidades procedimentales; lo cual se alinea con lo estipulado en la Resolución 3463 del ministerio de educación nacional (MEN) de Colombia, artículo 3, numeral 3.3:

Eje central de la formación del Diseñador, debe ser el espacio académico para la síntesis de los demás componentes de saber y de práctica implicados en su formación. Debe estar presente en todos los niveles a lo largo del programa. Se orienta a formar en el estudiante capacidades para sintetizar una gran variedad de información humanística, cultural, contextual, tecnológica, deontológica y demás propias de la dis-

ciplina, utilizándola para el Diseño y la sustentación de proyectos. Permite el desarrollo del pensamiento sintético, analítico, crítico, de formalización, creativo y de las habilidades de diseño necesarias para la elaboración de propuestas, así como de las competencias comunicativas necesarias para su definición y socialización. (MEN, 2003, p.4).

Sin embargo, a pesar de que la definición es, en apariencia suficiente, para orientar la habilitación, viabilidad y valoración del saber y el hacer, desde 2011 con una primera ponencia titulada “Ser antes que Hacer. Un Reto de la Educación Superior para la Formación Integral del Profesional en Carreras Proyectuales”, se ha declarado que la integración y desarrollo de la dimensión del ser no se encuentra determinada y, por tanto, limita la actividad proyectual y al proyecto en su alcance y posibilidades en la pedagógico y por ende para la formación del dise-

ñador. Esto ha dado lugar a la creación de una línea de investigación y a socializaciones de avances a través de ponencias, como estrategia para crear conciencia sobre esta dimensión y también para construir el escenario de discusión para esta investigación.

En esta ocasión, se presenta bajo el título “La instrumentalización de un modelo de diagnóstico del ser del diseñador”, la segunda parte, la puesta en práctica del instrumento del diagnóstico, ya que la primera parte, “El modelo de diagnóstico del ser del diseñador” tiene como escenario para su divulgación la revista científica (Que para ese momento se presentará en el título como Modelo DHD-BEDI).

Contextualización del modelo

De la Problematicación del Modelo

En 2011 se instala el problema del *Ser antes que Hacer* (Saavedra, 2011a) en la Formación del Diseñador, y consecuentemente, la necesidad de establecer una agenda que lo examine, construya e implemente los elementos teóricos, metodológicos y de práctica. El origen del problema resulta de la articulación de lo Disciplinar (Diseño y sus orientaciones teóricas-pedagógicas), el Desarrollo Humano (Como propósito de la educación hacia la transformación) y el estudiante-Diseñador (Aspiraciones y Expectativas de Vida).

En primer lugar, se tomó como referente los fundamentos, categorías (ser, saber y hacer) y competencias de la formación integral propuestas por Giovanni Iafrancesco (2011). Ahora en el Campo del Diseño, sobre su énfasis, por una parte, según Margolin y Margolin (2012) hablando del *Sentido del Mercado*, lo constituyen como paradigma dominante en el Diseño (pp.61, 62), sostienen, que en torno a este se ha concentrado la teorización en el Diseño. Por otra parte, Ramírez (1998) indica que la teoría del diseño responde a la cuestión de “cómo han sido hechos o cómo pueden hacerse. Es ese cómo lo que la teoría del diseño pretende describir.” (p.41). En esto no hay problema, ya que siguiendo a Bourdieu (2002) y el concepto de campo, para su delimitación, propiedades y autonomía, es necesario establecer sus habitus, objetos de estudio y problemas legítimos; más bien, la preocupación es la *Unidimensionalidad de la Formación del Diseñador*, en cuanto a:

- Que la categoría y competencias de la Profesión, ha concentrado la atención y desarrollo en los currículos. (¿Cómo y Qué Diseñar?) (SABER)
- Que se ha privilegiado el énfasis técnico-instrumental en la formación de los diseñadores. (Materiales, Producción y Gestión de los diseños) (HACER)
- Que la integralidad de la Formación del Diseñador, está en deuda, particularmente en la categoría-dimensión del ser. (¿Por qué y Para qué Diseñar?) (SER)
- Si vale la pena intentar transformar el paradigma técnico-instrumental en la formación del diseñador.

Y que la preocupación aumenta, cuando se revela y plantea por parte de Saavedra desde 2012, a modo de pautas para la reflexión:

Pensemos, ¿Qué acciones hemos realizado para: “Capacitarse para identificar, explorar y elegir los valores propios y comprender los de los demás; Desarrollar y canalizar vínculos empáticos con las otras personas, en situaciones de injusticia, vulnerabilidad, superación, cooperación [...]; Promover el desarrollo personal y el de la comunidad; Tener recursos y hábitos para integrar de una manera positiva la experiencia de la trascendencia en diferentes aspectos vitales: desarrollo personal, ética, antropología, cosmovisiones, opción vital radical [...]; Ser capaz de hacer una lectura de la realidad cotidiana con esa experiencia, diferenciarla de la emotividad y analizar cómo potenciar las fortalezas y superar nuestras debilidades” “[...]”; sin limitarse al aspecto religioso o a una religión ¿cómo la dimensión espiritual puede potenciar un desarrollo integral en la formación tanto propia (docente, profesional) como del futuro diseñador industrial? (Saavedra, 2014, p.190)

De lo anterior llama la atención la acción, *Desarrollar y canalizar vínculos empáticos con las otras personas, en situaciones de injusticia, vulnerabilidad, superación, cooperación*, y pensemos de su importancia para el diseño, la problematización en el proceso de diseño y sobre todo, para el momento y los proyectos desarrollados y por desarrollar en el Diseño Social.

También el cuestionamiento plantea: que en la categoría estructurante ser-sentir-vocación, dimensión espiritual, se encuentran competencias-acciones que le permiten al estudiante reconocer y plantearse, su desarrollo integral en el diseño; que el SER es la base que fundamenta y orienta al SABER y el HACER.

Por ahora, la problematización se deja en estas líneas, esto a fin de desplegarla con posteriormente.

De la Fundamentación del Modelo

A manera de contexto y resumen de anteriores avances presentados en esta línea de investigación, a continuación se informa lo siguiente:

Se tiene en cuenta para la construcción de Un Modelo de Diagnóstico del Ser Diseñador, como base preliminar, los planteamientos teóricos de Giovanni Iafrancesco (2011) para una Escuela Transformadora y un Modelo Pedagógico Holístico Transformador, particularmente tanto las Categorías Estructurantes del DH, las Competencias polivalentes para un currículo formativo integral (p.24) como una selección de fundamentos y dimensiones del DH:

- a. En cuanto a Categorías plantea tres, con su correspondientes subcategorías o competencias: 1) *Ser-Sentir-Vocación*: Antropológicas, Afectivas, Axiológicas, Espirituales. 2) *Saber-Pensar-Profesión*: Académicas, Científicas, Cognitivas, Investigativas, Tecnológicas, De liderazgo y Emprendimiento. 3) *Saber Hacer-Actuar*

Ocupación: Laborales, Ocupacionales, Éticas y Morales, Ciudadanas. (Iafrancesco, 2011, p.24).

b. En cuanto a Fundamentos plantea 5 categorías y 27 dimensiones (d): 1) *Filosóficos* (Bienestar, la promoción y el desarrollo humano): d1. Antropológica, d2. Axiológica, d3. Ético-Moral, d4. Formativa. 2) *Psicológicos* (Procesos y ciclos del desarrollo): d5. Bio-psico-social, d6. Corporal-motriz, d7. Afectiva, d8. Espiritual, d9. Artística, d10. Estética, d11. Política 3) *Epistemológicos* (Construcción del conocimiento): d12. Cognitiva, d13. Científica, d14. Epistemológica, d15. Metodológica, d16. Tecnológica, d17. Comunicativa. 4) *Sociológicos* (Liderazgo y emprendimiento): d18. Familiar, d19. Sociológica, d20. Ecológica, d21. Liderazgo y Emprendimiento, d22. Bilingüismo. 5) *Pedagógicos* (Innovación educativa y pedagógica). D23. Investigativa, d24. Didáctica, d25. Curricular, d26. Administrativa, d27. Evaluativa. (Iafrancesco, 2011, pp.30 y 31).

Como la investigación se centra en el ser del diseñador (BD), se toma para su análisis y depuración la Categoría Estructurante (ke) Ser-Sentir-Vocación (bfc), dimensiones (d) Filosófica y Psicológica. En esto, cabe indicar, que se contrastó y complementó con otros planteamientos desarrollados en torno a la trascendencia, el sentido y la espiritualidad, más allá de dogmatismos o posturas religiosas. Como resultado de este proceso se obtiene una propuesta para la ke-SER de 6 dimensiones, 13 competencias y 167 acciones.

Esto posteriormente da paso en la agenda, a una reconstrucción y contextualización para la Categoría del DHD ke-SER, con sus correspondientes definiciones, acciones y competencias, es decir, se convierten en pautas que dentro de un proceso formativo del diseño, le permiten al estudiante un AUTO(re)CONOCIMIENTO y, en esto, un análisis y valoración de fortalezas y limitaciones; que de paso a un programa, proyectos y acciones de mejora (potenciación y superación); para su posterior implementación, seguimiento y ajustes de una manera continuada, heurística e integral.

Instrumentalización del modelo

A continuación se presenta a modo de momentos, la prospectiva de implementación del modelo, aclarando que no son de orden secuencial sino que se han dado y pueden darse de manera alternada.

Momentos del Modelo

Un primer momento del instrumento se implanta en lo denominado como *Fase 0. Formación del equipo de trabajo, Subfase Autoconocimiento*, que busca responder la pregunta ¿Cuáles son mis fortalezas y limitaciones como diseñador? Para esto se propone como actividad que el estudiante elabore una lista con las fortalezas (talentos) y debilidades, y clasifique su contenido en competencias cognitivas-saber, procedimentales-hacer, actitudinales-ser; lo que debe conducir posteriormente a elaborar

una carta con los propósitos, metas y compromisos a finalizar el proyecto. Los resultados de esta subfase son: un diagnóstico, una presentación individual y unos compromisos de formación. Esto representa una concepción alternativa a lo que es un proyecto en y para el diseño, para los semestres de formación básica de los futuros profesionales, ya que instala al proyecto, no en su parte tecnológica y técnica sino en su dimensión axiomática, valorativa y de construcción del ser.

Es de reconocer que los estudiantes presentan y clasifican lo que creen que son fortalezas y debilidades, lo que motiva a desarrollar un marco teórico y metodológico que propenda por la fundamentación y orientación de un modelo de AUTO(re)CONOCIMIENTO. También se plantean ajustes conceptuales tales como debilidad por limitación (todavía se está en la búsqueda de una mejor denominación).

Un segundo momento, se estructura a partir de las categorías analíticas o dominios de la dimensión del SER del diseñador (social y personal). Con base en estos, se inicia la implementación del modelo, en un proceso que consta de las siguientes etapas y partes: 1) *Diagnóstica:* Interiorización del Modelo de DHD, Descripción de la Situación Actual, Establecer las razones o circunstancias causantes de la limitaciones, Reconocimiento de las fortalezas (talentos). 2) *Proyectiva* (prospectiva): definición de retos-metas-objetivos de desarrollo, definición de acciones de mejora, recursos necesarios, indicadores de mejora 3) *Pronóstica:* reflexión y descripción de los impactos tanto positivos como negativos de lo consignado en la fase proyectiva. 4) *Diálogo:* Depurar los planteamientos de las anteriores etapas. 5) *Implementación:* puesta en marcha. 6) *Valorativa:* Seguimiento, acciones correctivas o de control. 7) Planteamiento de nuevos retos

Un tercer momento, considerado como una estrategia: consiste en cada una de las socializaciones a través de ponencias a nivel nacional e internacional y no solo en eventos de diseño sino también de pedagogía. Esto con el ánimo de confrontar los avances con disciplinas complementarias que le subyacen al modelo, para ir depurando y complementando. También se presenta en diferentes países, a fin de examinar la posibilidad de validez e implementación del modelo en otros lugares. El recorrido de esta investigación en años y títulos son los siguientes:

En 2011:

- (2011a). *Ser antes que hacer, un reto de la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales*. Ponencia Internacional en el Congreso de investigación y pedagogía. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC. Tunja-Colombia.
- (2011b). *El Diseñador-Investigador, su proyecto académico y de vida*. Ponencia Internacional en el Primer Encuentro Internacional de Diseño-Tercer Seminario Internacional de Diseño. Universidad Autónoma de Manizales-Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Manizales-Colombia. ISSN 2256-1951.

En 2012:

- (2012a) *Ser antes que hacer, un reto de la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales*. Ponencia Internacional en el Tercer Congreso Latinoamericano. Educación en Diseño. Universidad de Palermo. Buenos Aires-Argentina.
- (2012b). *Saber aprender a ser diseñador*. Ponencia Internacional en el Cuarto seminario Internacional de Investigación en Diseño. Universidad Santo Tomas-Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC. Villa de Leyva-Colombia. ISSN 2256-1951.
- (2012c) *Ser antes que hacer. Una experiencia pedagógica negociada en el aula para la formación del diseñador*. Ponencia Internacional en el Primer Seminario Internacional científico en Educación, Investigación, Ciencia y Escuela. Fundación Universitaria Juan de Castellanos. Tunja-Colombia.

En 2013:

- (2013). *El diagnóstico del ser base para la formación integral y estratégica del diseñador*. Ponencia Internacional en el Encuentro Internacional de Diseño, FORMA 2013. Instituto Superior de Diseño. La Habana-Cuba. ISBN 978-959-7182-13-9.

En este tercer momento, el periodo por ahora se concentra en los años 2011-2013 ya que durante este, se buscaba decantar las ideas para darle forma a la investigación.

Un cuarto momento, la validación en la comunidad académica-científica del diseño, por ahora se cuenta con un artículo en el año 2013 bajo el título *Formas de organización, interacción y decisión del estudiante en el aula de diseño* publicado en Actas de Diseño 16, páginas 187-191, de la Universidad de Palermo, Buenos Aires-Argentina. Como se ha anunciado, se espera próximamente la publicación de un artículo en revista científica indexada del *Modelo de Diagnóstico del Ser del diseñador* que de un primer cierre a estos casi 9 años, de ir y venir, que también contemplan las pausas, para dar la posibilidad de ver, lo hasta ahora hecho con otra óptica, y encontrar otros sentidos antes no advertidos.

En un quinto momento, la difusión y réplica del modelo es una gran expectativa, para lo cual se espera tanto avanzar en la consolidación y construcción de un material que sirva de apoyo como las solicitudes para compartirlo y desarrollarlo en centros de diseño a nivel nacional e internacional.

A manera de síntesis, hipótesis y expectativas

El modelo (instrumento) le permite al estudiante un Auto(re)conocimiento (análisis y valoración de fortalezas y limitaciones), a partir del diseño (como postura); que de paso a un programa, proyectos y acciones de mejora; para su posterior implementación, seguimiento y ajustes de una manera continuada, heurística e integral.

Este modelo le permite al estudiante de diseño, según las limitaciones o fortalezas identificadas, iniciar el

proceso de diseño y el transcurrir en su carrera, no como fin (obtener el título de diseñador y su habilitación para desempeñarlo de manera profesional) sino como un medio para el mejoramiento, conocimiento y desarrollo de su ser, de sí mismo.

A partir de los presupuestos teóricos y metodológicos y su puesta en práctica, se ha buscado generar un modelo que permita orientar los aspectos de Diagnóstico (valoración-análisis), Construcción (programa de mejora continua) y Desarrollo (implementación, seguimiento, ajustes) de la categoría del ser-vocación del Diseñador

El Modelo ha permitido realizar a los estudiantes un análisis de su situación (fortaleza y limitaciones), que les permite establecer y ser conscientes, por una parte, de las razones causantes de dichas limitaciones, que a su vez, se convierten en insumo para establecer un plan de mejoramiento en el que se consignan metas, objetivos, acciones a tomar, recursos e indicadores. Por otra parte, con respecto a las fortalezas, les permite establecer un plan de sostenimiento y potenciación con metas-objetivos, acciones a tomar, recursos e indicadores.

Es una gran deuda, la incorporación de una aplicación o medio que facilite los procesos del segundo momento, ya que por ahora se utilizan hojas de cálculo para la visualización y organización de la información. Se espera avanzar en el desarrollo de una aplicación u otro medio que le permita a los implicados en este Modelo de DHD, un uso y experiencia enriquecedora.

El fin de seleccionar una profesión es poder, mediante esta, potenciarse y poner al servicio de los demás la vocación de cada persona. En este caso, elegir ser diseñador, no es solamente cursar un plan de estudios para hacer objetos o productos que se vendan o, que satisfagan necesidades; es la oportunidad mediante esta disciplina de comprender como transformar la realidad (a nosotros primero) y, en la medida de nuestras posibilidades (personalmente o cooperando), contribuir con nuestras acciones.

El ser humano en su vocación y expectativas (proyectos de ser), a medida que se incorporan saberes, van dando paso a maneras de hacer, todo modelado y en reconstrucción constante en la medida que las circunstancias cambian y se dan. Por tanto, el diseño es una alternativa u opción de postura ante lo que el ser humano ve como posibilidad de participación, intervención, cambio o transformación de la realidad. Entonces la invitación es que desde las escuelas, currículos y aulas, a centrar la formación del diseñador desde el ser, en función de instar y coadyuvar a los estudiantes a construir, desarrollar e implementar un proyecto de Auto(re)Conocimiento, Autonomía y Transformación para su vida, que tenga impacto en el servicio al prójimo, la comunidad y la sociedad.

Referencias bibliográficas:

- Bourdieu, P. (2002). Campo del Poder y Campo Intelectual. Itinerario para un concepto. Ed. Montessor. Argentina.
- Iafrancesco, G. (2010). Modelo Holístico Transformador. Ed. CORIPET. Colombia.
- Margolin, V. y Margolin, S. (2012). Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación. Revista KEPES, 9 (8), 61-71. Colombia: Universidad de Caldas.

Ministerio de Educación Nacional MEN (2003). Resolución 3463 de 2003. Por la cual se definen las características específicas de calidad para la oferta y desarrollo de los programas de formación profesional en Diseños. Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86403_Archivo_pdf.pdf

Saavedra, E. (2011a). Ser antes que hacer. Un reto de la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales. Memorias de Evento: I Congreso Internacional de Investigación y Pedagogía. UPTC. Colombia.

Saavedra, E. y Fernández, M. (2011b). El diseñador-investigador su proyecto académico y de vida. (Ser antes que Hacer). Memorias de Evento: I Congreso Internacional de Diseño. UAM-UPTC. Colombia

Saavedra, E. (2012a). Ser antes que hacer, un reto de la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales. Memorias de Evento: Educación en Diseño Tercer Congreso Latinoamericano. Universidad de Palermo. Buenos Aires-Argentina.

Saavedra, E. (2012b). Saber aprender a ser diseñador. (Ser antes que Hacer) Memorias de evento. Cuarto seminario Internacional de Investigación en Diseño. Universidad Santo Tomas-Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC. Villa de Leyva-Colombia.

Saavedra, E. (2012c). Una experiencia pedagógica negociada en el aula para la formación del diseñador. (Ser antes que Hacer) Memorias de evento. Primer Seminario Internacional científico en Educación, Investigación, Ciencia y Escuela. Fundación Universitaria Juan de Castellanos. Tunja-Colombia.

Saavedra, E. (2013). El diagnóstico del ser base para la formación integral y estratégica del diseñador. (Ser antes que Hacer). Memorias de Evento. Encuentro Internacional de Diseño, FORMA 2013. Instituto Superior de Diseño. La Habana-Cuba.

Saavedra, E. (2014). Ser antes que hacer. Consideraciones y experiencias en el aula para la formación integral del ser del diseñador. Actas de Diseño (16), 187-191. Disponible en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=10055&id_libro=478

Abstract: The paper shows an instrument that models both the diagnosis and the actions for the maintenance of strengths, such as overcoming limitations in design students in the BEING dimension of designers. Its framed, in results of a line of research, which has been developing since 2011 with a first paper entitled Being before Doing, A challenge of higher education for the comprehensive training of professionals in project careers. The content is structured, based on analytical categories, with samples of the result of the completion of the instrument by students.

Key words: Being of the Designer - Diagnosis of the being of the Designer - Human Development of the Designer - Integral Training of the Designer.

Resumo: O artigo mostra um instrumento que modela o diagnóstico e as ações para a manutenção de forças, como superar limitações em estudantes de design na dimensão SER do projetista. Ele está enquadrado nos resultados de uma linha de pesquisa que vem sendo desenvolvida desde 2011 com um primeiro artigo intitulado Antes de fazer, Um desafio do ensino superior para a formação abrangente de profissionais em carreiras de projetos. O conteúdo é estruturado, com base em categorias analíticas, com amostras do resultado da conclusão do instrumento pelos alunos.

Palavras chave: Ser do Designer - Diagnóstico do Ser do Designer - Desenvolvimento Humano do Designer - Treinamento Integral do Designer.

(* **Edgar Saavedra Torres:** Diseñador Industrial titulado por la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Bogotá, Colombia); Doctorando en Diseño de la Universidad de Palermo (Buenos Aires, Argentina); Magister en Diseño Industrial titulado por ISTHMUS, Escuela de Arquitectura y Diseño de América Latina y el Caribe (Panamá, Panamá). Desde 2005 es docente de tiempo completo de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Desde 2007 investigador perteneciente a Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño, del cual es coordinador de las líneas de Teoría y Metodología del Diseño en pregrado; Diseño, identidad y cultura de la Maestría en Diseño Uptc-Colombia. Ha participado como docente, tallerista, conferencista y ponente a nivel nacional e internacional (México, Guatemala, Cuba, Panamá, Colombia, Ecuador, Argentina). Autor de 3 libros, 3 capítulos de libro, 27 ponencias, 9 conferencias, 4 artículos en revista indexada. Investigador Junior Colciencias. Énfasis e interés investigativo: Diseño Social (Epistemología, Sociología, Filosofía e Historia); Metodología del Diseño; Pedagogía del Diseño. Énfasis docente: Teoría e historia del diseño, Metodología del diseño, Morfología del producto. Creador y Coordinador de grindi, red latinoamericana de grupos de investigación en diseño. Nombrado como Embajador del Diseño Latino por la Universidad de Palermo-Argentina.