

## Espectro Carnaval: Una propuesta metodológica para la construcción de artefactos de diseño inspirados en el Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto.

Actas de Diseño (2022, julio),  
Vol. 40, pp. 230-235. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: junio 2018  
Fecha de aceptación: enero 2020  
Versión final: julio 2022

Karol Liliana Suárez Solarte (\*)

**Resumen:** Este artículo propone un modelo metodológico orientado a la enseñanza del diseño para el desarrollo de artefactos. El presente modelo surge de la investigación titulada “Mejoramiento de las condiciones de implantación de los Talleres temporales de Carnaval en San Juan de Pasto”, perteneciente a la investigación del grupo Tipos Móviles, avalado por la Institución Universitaria CESMAG. Metodológicamente el modelo propuesto se fundamenta en la construcción de relaciones entre categorías develadas del proceso de los talleres en estudio con implicaciones en las dimensiones sociocultural y socioespacial, escenario propicio para encaminar los hallazgos en prospectiva y su construcción en espacios académicos de diseño.

**Palabras Clave:** Modelo metodológico - prospectiva - diseño de producto - diseño de artefactos - carnaval

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 235]

### Introducción

El Carnaval de Negros y Blancos, de Pasto, como construcción cultural de carácter colectivo, permite al diseñador conocer diversos escenarios para crear propuestas como aporte en la construcción del conocimiento.

Según Suárez y Burbano (2018):

El carnaval convierte a la ciudad en un escenario público de relaciones en comunidad, donde ciudad y ciudadanía interactúan, conformando un solo paisaje cultural, siendo así el punto de partida que permite buscar, propiciar y proyectar espacios y lugares con memoria e historia.

Estos escenarios permiten que las personas encuentren un lugar donde interactuar únicamente pensando en el carnaval, por lo cual se convierte en un sociolugar. Según Páramo (2011), “el sociolugar es notoriamente similar a una casa entorno al confort psicológico y condiciones que ofrece; este tipo de lugares se han venido convirtiendo en el corazón de la vitalidad social y de la comunidad en centros urbanos” (p. 24), “los sociolugares sirven para facilitar encuentros entre amigos, entre diferentes personas que sin conocerse persiguen intereses comunes y para llevar a cabo diversas actividades, cuando el espacio de una vivienda no es suficiente o conveniente para ciertos propósitos” (p. 117). De ahí la relación conceptual de designar al Taller Temporal de Carnaval como un sociolugar temporal de Carnaval. Desde la perspectiva de diseño se hace importante analizar las condiciones de implantación en el espacio público para definir las o la propuesta de artefacto que permitirá la solución a ciertas necesidades. Según Torres (2017) en su artículo de Foroalfa, la definición de Artefacto, proviene:

Del griego *Arte* «oficio o técnica» y *factum* «producto de», en contraparte, es un neologismo usado para describir todos aquellos cuerpos físicos alterados por los oficios y técnicas de los seres humanos, y que constituyen el medio físico instrumental (objeto fabricado, relativamente sencillo, con el que se puede realizar una actividad) de las sociedades.

Los artefactos son producto de la actividad económica humana, por lo que se consideran manifestaciones culturales que transmiten información valiosa de las sociedades y los seres que los manipularon. Esto hace al artefacto objeto de estudio de varias disciplinas; como la Arqueología, que lo estudia como vestigio físico de las actividades humanas (modo de vida, pensamiento y dominio sobre la naturaleza) (Berg 1987, citado por Alvesson, 1992); así como la Antropología, que lo estudia como testimonio del clima organizacional de sus sociedades (Berg 1987). Al conjunto absoluto de artefactos se le conoce como cultura material. El término se refiere a la totalidad de los elementos que han sido modificados o sintetizados por la acción humana y que revelan aspectos culturales de sus sociedades. En el libro *Comportamiento del consumidor* (2010), los autores resumen la cultura como “la suma total de creencias, valores y costumbres aprendidos que sirven para dirigir el comportamiento del consumidor de los miembros de una sociedad particular” (p. 348). Por las consideraciones anteriores, el carnaval permite generar un análisis de sus sociolugares a partir de aspectos culturales y espaciales; los cuales, intervenidos desde la perspectiva del diseño, se pueden mejorar o dar soluciones a las necesidades que se suscitan en estos lugares. Sin duda, el diseño de artefactos debe contener ese propósito.

La propuesta de un artefacto, desde el punto de vista metodológico, para aplicarse en la enseñanza del diseño debe categorizarse en una prospectiva que involucre una dimensión espacio temporal para hacer que el producto satisfaga la necesidad de las personas involucradas; lo anterior proyectado a procesos de investigación donde se dimensiona el problema a partir de la perspectiva del diseño. Lo anterior producto del análisis realizado en la investigación suscitada en el carnaval de Pasto y la cual es punto de partida para proponer dicho modelo metodológico.

### **Espectro Carnaval**

Según Suárez, K. y Burbano, A. (2018):

El carnaval convierte a la ciudad en un escenario público de relaciones en comunidad, donde ciudad y ciudadanía interactúan, conformando un solo paisaje cultural, siendo así el punto de partida que permite buscar, propiciar y proyectar espacios y lugares con memoria e historia...

El Taller Temporal de carnaval es uno de ellos, un escenario público, un lugar donde surgen diferentes situaciones de tipo social, cultural y económico, lo cual lo convierte en un escenario donde el diseño puede ser protagonista en el momento de generar soluciones a los diferentes problemas que allí se suscitan.

Para contribuir en la construcción del conocimiento proyectual, se ha desarrollado un modelo metodológico de tipo Prospectivo para el diseño y desarrollo de productos. Surge del análisis de la situación presentada por la implantación de los talleres temporales de carnaval y la población directamente involucrada en dicho proceso. Su construcción se ha realizado a partir del análisis bibliográfico de los pasos presentes en Pensamiento de Diseño, en la metodología Proyectual de Hernández Sampieri, Fernández-Collado y Baptista Lucio (2003).

### **Propuesta de un Modelo Metodológico para el diseño de artefactos.**

El modelo metodológico que se presenta a continuación está orientado al diseño de artefactos, como resultado de la investigación mencionada anteriormente. Se fundamenta en la construcción de relaciones entre categorías develadas en el estudio de aspectos psicológicos, emocionales, funcionales, sociales y culturales, presentes en los sociolugares temporales de carnaval. Sin embargo, este modelo metodológico puede aplicarse a procesos de investigación en diseño, desarrollados en los diferentes espacios académicos para la enseñanza, donde el aspecto investigativo es de gran trascendencia, ya que su prospectiva reconoce relaciones espaciales y temporales, las cuales permiten brindar soluciones integrales al problema planteado, a partir de la perspectiva del diseño.

El desarrollo de las propuestas de diseño hacen parte de un proceso prospectivo, por lo cual se hace necesario realizar un proceso analítico y constructivo definido en cinco pasos, los cuales determinan soluciones espacio-temporales a corto, mediano y largo plazo, por lo cual benefician a la población en estudio. Lo anterior como constructo colaborativo de soluciones prospectivas que benefician a la población en estudio, que para el ejemplo son los artistas y cultores del carnaval.

Para hacer más conciso el planteamiento metodológico, se hace necesario determinar cinco dimensiones, las cuales se fundamentan en el concepto del sociolugar, punto de partida para la investigación. Este sociolugar es definido como el más importante, integra a la población directamente involucrada. En este proceso es importante trabajar con cada uno de los actores involucrados, lo cual permite conocer sus necesidades y, a través de procesos de mediación y empatía, determinar categorías para la formulación y desarrollo de propuestas de diseño.

Para fortalecer el análisis, se evalúan y analizan aspectos socioculturales, los cuales permiten generar procesos colaborativos y, de este modo, definir o precisar respuestas desde la perspectiva del diseño e incluso pueden vincular otras posiciones. Dicho proceso sin duda construye una estructura cronológica a corto, mediano y largo plazo, determinando posibilidades de solución, las cuales deben articularse con el espacio y el tiempo.

Por lo anterior, se presenta un modelo metodológico que permite ser aplicado a procesos de investigación, muy pertinente para la enseñanza del diseño.

### **Dimensión Espacio Temporal**

**Dimensión Espacial:** Principalmente obedecen a lo que ocurre en un lugar específico, en este caso el sociolugar, y si se parte de la investigación que dio origen a la propuesta metodológica, es el sociolugar temporal de carnaval o Taller de carnaval, como también los barrios donde se ubican los talleres. Para otro tipo de investigación se debe analizar los involucrados en el espacio de estudio, para generar dicha relación y análisis.

**Dimensión Temporal:** Define los momentos o la temporalidad en la que se va a ubicar el investigador para generar el trabajo de campo que permita obtener información primaria. Como modelo metodológico para el diseño de artefactos, la temporalidad puede ser ordinaria - cotidiana o extraordinaria, porque se puede recolectar la información, en diferentes épocas del año y, de acuerdo a la población involucrada, se define la espacialidad del proceso investigativo.

Los momentos principales para recolectar la información primaria, los define el investigador, puede ser que ocurran en un momento ordinario o extraordinario en el año, como es el caso de la época del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto, tiempo en el que ocurren situaciones temporales, como la concentración de turistas que visitan la ciudad, festividades que incluyen muestras artísticas de todo tipo, es ahí donde se encuentran los talleres temporales, ubicados de manera arbitraria en el

espacio público. Lo anterior sucede cada año, durante 6 días, los primeros del mes de enero.

### Estructura metodológica: Espectro Carnaval

La estructura propuesta define cinco dimensiones, los cuales se definen como, Ci –TuCrea, Prospectiva, Acreditación de la idea, Constructo y Pragmática. Si bien los pasos comparten similitud con las metodologías convencionales de diseño, el punto diferencial se encuentra en la primera fase, donde la dinámica de empatía y mediación entre los actores involucrados determina el camino de solución al problema, el cual debe construirse a partir de una dimensión espaciotemporal, o lo que para esta investigación se ha denominado soluciones en prospectiva, donde el aspecto cronológico se debe argumentar en corto, mediano y largo plazo, como aspectos que permiten proponer de manera integral una respuesta desde la perspectiva del diseño.

Etapas metodológicas:

1. Ci –TuCrea,
2. Prospectiva,
3. Acreditación de la idea,
4. Constructo,
5. Pragmática.

#### 1. CI – TUCREA – Ciudadano - TURista - CREador (artista - cultor)

Tiene como propósito realizar procesos de recolección de la información a través de procesos de empatía y mediación con los actores involucrados en el proceso investigativo; como también realizar el correspondiente análisis de los resultados con el fin de develar la categorización que permita correlacionar la solución para la siguiente etapa, la prospectiva.

Es la etapa base, la más importante en el modelo metodológico, ya que involucra procesos de empatía para la recolección, interpretación y análisis de la información recolectada por los agentes involucrados en el proceso de investigación, para obtención de información primaria. En esta etapa se define una red triádica, población directamente involucrada o población principal; análisis del entorno y agentes involucrados en el sociolugar como agentes de sostenibilidad problemática y de solución.

##### 1.1. Cómo iniciar:

Fijar los parámetros de uso, las técnicas pueden ser diversas, entre ellas se recomienda utilizar: Encuestas semi estructurada, Entrevistas informales – semi estructuradas, Observación en campo, Cada técnica se puede aplicar a las tres poblaciones seleccionadas.

##### 1.2. ¡Construye y hazlo realidad!

Se construye y diseña los formatos que van a contribuir a obtener información verás, como también aquella que es importante recolectar para la investigación: Formatos de entrevista, Formatos de Encuesta, Fichas de observación, Planos y Fotografías.

##### 1.3. Crea categorías:

Para crear categorías se hace necesario analizar la información obtenida y clasificarla según el tipo, la población, el espacio y el tiempo, para relacionarlas:

- Análisis de contenido de entrevistas, encuestas, fichas de observación y Mapas Mentales.
- Categorización de la información – visualización gráfica de la información.
- Mapas de análisis relacional de las categorías derivadas del análisis de contenido y hallazgos presentes en la información primaria.

##### 2. Prospectiva: los escenarios del futuro

Tiene como propósito interpretar a manera de triangulación las categorías develadas en la primera etapa y, de este modo, plantear soluciones espaciotemporales a corto, mediano y largo plazo. En esta etapa, como respuesta a la interpretación de la Red Triádica, se debe realizar la formulación de hipótesis o la construcción de alternativas de solución. Esta construcción debe generar una clasificación de soluciones en la temporalidad que propone el modelo metodológico, o sea soluciones inmediatas – a corto plazo, soluciones a mediano plazo y soluciones a largo plazo. Para este caso, se debe precisar en soluciones de tipo macro que integran varios aspectos como respuestas de solución a un problema y tal vez a subproblemas.

##### 2.1. Estimula la creatividad

Para definir las hipótesis, según la triangulación de la población en estudio, se hace necesario estimular la creatividad. Con este estímulo se pueden postular soluciones pertinentes. Utiliza la herramienta que más te guste.

**Brainstorming:** Lluvia de ideas, según Lupton (2014), “consiste en atacar el problema desde diferentes posiciones a la vez, bombardeándolo con preguntas rápidas para encontrar soluciones viables”.

**Esquemas de relación entre categorías:** Son gráficos de relación de la información, que permite encontrar conexión entre la población involucrada, los problemas y, de este modo, develar las posibles soluciones.

**Mapping o mapeo:** En el documento *Taller de aprendizaje por situaciones* (2016):

Es una técnica de observación concienzuda que permite ir más allá de lo evidente, lo superficial, para comprender las relaciones entre actores humanos y no humanos. Es entrar a mundos subterráneos donde hay que encontrar lo profundo de lo cotidiano y de lo institucional para analizarlo de manera crítica.

**Documentación y relatos in situ:** Son relatos producto del análisis de la información primaria y secundaria de la investigación. Los cuales deben ser documentados como resultado analítico de la misma.

**Visualizadores de información:** Los visualizadores son gráficos y/o diagramas que facilitan la interpretación de la información de manera óptima, lo cual permiten destacar la información o resultados más relevantes para ser analizados en la investigación.

## 2.2. Crea tus propias escenas

Visualizar con creatividad las soluciones permite tener una serie de alternativas encaminadas a solucionar el problema, utiliza los instrumentos que mejor convenga para dicho fin.

**Diario visual – bocetación:** bitácora o diario de campo donde se elaboran mapas, bocetos o *sketch* de las rutas de solución de los problemas en estudio.

**Lista de cotejo:** Es un listado que contiene diferentes variables, los cuales se evalúan a partir de la observación y los cuales a manera de verificación se relacionan con la presencia o ausencia de indicadores en el lugar de estudio.

**Verbos en acción:** Proceso que estimula la creatividad, consiste en, a partir de una idea inicial, aplicarle diferentes verbos: redistribuir, adaptar, modificar,... Dichos verbos incitan a la acción mediante la manipulación del concepto central. Cada uno de ellos sugiere un cambio o una transformación estructural o visual.

**Figuras retóricas:** Si bien forman parte del discurso, es una herramienta creativa muy útil en el campo del diseño. Según Lupton (2014) “la retórica es el arte de la comunicación, obliga a establecer conexiones activas entre conceptos, los recursos retóricos no solo sirven para seducir, persuadir y crear belleza mediante el uso de las palabras también puede aplicarse al diseño”.

Las figuras del discurso potencian el significado al tiempo que adornan el ritmo y la sonoridad del lenguaje. Pueden operar alterando el orden habitual de las palabras del discurso como es el caso de los esquemas o bien jugar con su significado.

## 2.3 ¡El tiempo es la clave!

El tiempo es fundamental para analizar la viabilidad de solución; según la triangulación y su relación, el otorgar tiempo para las mismas es importante, recuerda clasificar las alternativas de solución a corto, mediano y largo plazo.

**Categorización cronológica de la información:** en esta etapa se evalúa la pertinencia y la viabilidad de las soluciones de diseño, las cuales deben organizarse por categorías en relación al tiempo, definiendo por tanto cuales son a corto, mediano y largo plazo.

**Relatos de categorización:** se hace necesario realizar un relato sobre la elaboración de categorías, donde se jerarquiza los niveles de solución y viabilidad en relación al tiempo, conectando su ejecución y desenlace en beneficio de la población directamente involucrada en la investigación.

## 3. Certificación de la idea:

El propósito de esta etapa es seleccionar alternativas de solución, las cuales se han propuesto de manera cronológica a corto, mediano y largo plazo. En esta etapa la idea, por tanto, será seleccionar de una hasta tres alternativas de solución por cada segmento prospectivo, o sea de la solución a corto plazo: tres alternativas; de mediano plazo: dos alternativas y largo plazo: una alternativa; claro está, si así se quiere, de lo contrario, se puede definir una solución por cada segmento cronológico.

### 3.1. Planificación con las personas adecuadas

Una vez el diseñador ha determinado unas soluciones las cuales ha clasificado en el tiempo a corto, mediano y largo plazo; se hace necesario fortalecer el trabajo creativo con la colaboración de la población directamente involucrada y así favorecer la construcción de soluciones.

**Taller colaborativo – Taller de cocreación:** para ello se desarrolla un taller con los involucrados para generar a través de dinámicas como la lluvia de ideas, la construcción de soluciones, las cuales serán evaluadas por el diseñador para ser ajustadas y presentadas de acuerdo a su complejidad en la prospectiva correspondiente.

### 3.2. Recopila y observa

El uso de instrumentos favorece la dinámica de cocreación.

**Kit codesign:** El kit consta de instrumentos como esquemas bidimensionales, objetos o piezas tridimensionales, gráficos o fichas; además de papelería, lo cual le permite al participante desarrollar propuestas que den solución al problema.

El proceso de diseño está en plenitud. Es aquí donde los procesos conceptuales, morfológicos y morfogenéticos cobran su dinámica.

### 3.3. Propuesta creativa

Este proceso es exclusivo del Diseñador – Investigador, es él quien decide, clasifica, define y determina todos los aspectos de diseño pertinentes al concepto y morfología; lo anterior, según el proceso realizado en las etapas, las cuales permiten concretar las propuestas de solución que se van a desarrollar.

## 4. Constructo del artefacto de diseño y sus fases cronológicas.

Esta etapa busca definir, de acuerdo al factor cronológico, el desarrollo y elaboración de los artefactos de diseño. Es importante mencionar que en esta fase cobra un valor importante la gestión del diseño, ya que, si bien se pueden desarrollar las propuestas que son a corto plazo, para que se desarrollen las propuestas a mediano y a largo plazo la gestión debe definirse en tiempo y espacio con asignación presupuestal para su ejecución, por lo cual se debe apoyar de la gestión en el sector público y privado, con el fin de buscar apoyo para la ejecución de la misma.

En esta etapa, la construcción del artefacto de diseño permite evidenciar procesos de elaboración. Es aquí donde se desarrollan prototipos y se realizan procesos de experimentación, para realizar el producto definitivo, sobre todo para la solución a corto plazo. Las propuestas que hacen referencia al mediano y largo plazo, se presentan en bocetos y planos.

#### 4.1. Diseña y construye

En esta etapa se procede a trabajar de manera prolija aspectos formales, estéticos y funcionales, a través de la experimentación, la maquetación y la producción.

**Procesos de experimentación:** tiene como propósito generar experimentación en procesos de construcción, selección de materiales, aspectos estéticos y funcionales en la propuesta de diseño.

**Construcción de maquetas y planos:** Tiene como propósito construir modelos a escala que permitan evaluar aspectos constructivos y funcionales de la respuesta de diseño.

**Procesos de elaboración o producción:** permite determinar los aspectos productivos que van a incidir en la elaboración del producto.

#### 4.2. ¡Armo todo!

- Maquetación de las propuestas.
- Formatos de bocetación y planos técnicos.
- Fichas descriptivas de las soluciones a corto, mediano y largo plazo.
- Bitácora o diario visual para apreciar la evolución de las propuestas de diseño del producto.

#### 4.3 Concluye

- Conclusiones de maquetación y prototipado.
- Concepto de diseño claro y definido en el o los productos.
- Esquemas de usabilidad.

### 5. Pragmatismo: artefacto vs usuario

Entendida como la relación artefacto usuario, para este modelo metodológico, tiene como propósito evidenciar la usabilidad en tiempo real con las o la propuesta de artefacto a corto plazo, y a través de aspectos conceptuales y de interpretación, sobre el o los productos planeados a mediano y largo plazo; lo anterior permite presentar un paquete de soluciones integrales los cuales deben presentar de manera clara la funcionalidad, la estética y la responsabilidad social de las propuestas desarrolladas.

#### 5.1. Perspectiva del resultado:

**Procesos de socialización y usabilidad:** la socialización debe recurrir al uso de herramientas tecnológicas y puestas en escena que permitan llamar la atención del usuario, con el fin de evidenciar y evaluar la usabilidad de los productos diseñados.

#### 5.2. Presta atención: observa

Es importante observar lo que sucede en la socialización para recolectar información valiosa frente al resultado de usabilidad del producto. Para ello, se recomienda

grabar opiniones, grabar videos de las pruebas de uso y apoyarse de instrumentos que ayuden a recolectar la información, para lograr mejoras en cada una de las soluciones y, con ello, realizar la gestión correspondiente para hacerlas realidad.

- Formatos de observación.
- Fichas descriptivas.
- Bitácora: relatos de opinión, relatos de uso.

Con ello se da por terminado la aplicación del modelo metodológico, el cual debe contribuir al desarrollo de propuestas de diseño que sean resultado de un trabajo colaborativo y cuyas soluciones no se descartan, sino por el contrario son secuenciales y coherentes con el espacio y el tiempo, además de ser necesariamente vinculadas con la gestión del diseño, para de este modo garantizar su ejecución.

### Conclusiones

La importancia de proponer un modelo metodológico para la enseñanza del diseño, permite que el estudiante analice como punto de partida a los actores involucrados en el problema, lo cual va a permitir profundizar en la comprensión de las relaciones que se dan entre las dimensiones develadas para la construcción de soluciones integrales desde la perspectiva del diseño, permitiendo categorizarlas en tiempo y espacio.

El aporte al análisis sociocultural y socioespacial de los Talleres Temporales de carnaval, permiten construir un paralelo, permitiendo tener en cuenta los puntos de vista de cada involucrado, develando situaciones culturales, emocionales, económicas y sociales, que permiten deducir y relacionar soluciones al problema tratado. Gracias a este análisis se puede aportar a la construcción del conocimiento; en este caso, una metodología de diseño que conduce a la prospectiva de soluciones integrales a partir de la perspectiva del diseño.

La dinámica metodológica permite trabajar con instrumentos y técnicas que estimulan y motivan la creatividad, lo anterior en la búsqueda de respuestas y soluciones desde la perspectiva del Diseño.

Finalmente, a partir de la creación de esta metodología, surgen interrogantes en relación a la prospectiva a largo plazo, las cuales deberán resolverse y ampliarse si es el caso con otras investigaciones, determinadas por el interrogante principal: cuál es el lugar ideal o el producto ideal para resolver una necesidad X o problema Y?

#### Referencias bibliográficas

- Agreda, E. (2004). *Guía de Investigación cualitativa interpretativa*. San Juan de Pasto. Institución Universitaria CESMAG.
- Alfonso, O. et al (2013). *La Gestión Urbana en América Latina, Debates desde la reflexión acción*. Universidad Piloto de Colombia. Bogotá
- Alvares R. y Quiroga, M. (2015). *Objeto de diseño, Formación universitaria*. Fundación Universitaria Iberoamericana.

- Burbano A. y Páramo P. (2014). *La ciudad habitable. Espacio público y sociedad*. Universidad Piloto de Colombia. Bogotá.
- Carreño, C. (2013) *La gestión urbana en América latina. Debates desde la reflexión – acción*. Universidad Piloto de Colombia. Bogotá.
- Córdoba, Arteaga y Bonilla. (2015) *Fundamentos del pensamiento de diseño. Investigium*. San Juan de Pasto. Institución Universitaria CESMAG.
- Escobar, B. (2015). *El diseño de producto y los actores de innovación Tecnológica*. Fundación Universitaria Iberoamericana.
- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2003). *Metodología de la investigación*. México D.F. Editorial McGraw-Hill Interamericana.
- Lafuente A. y Horrillo, P. (2017) *Cómo Hacer un Prototipo. Licencia de uso CC-BY-SA 3.0. Educa Lab*. Gobierno de España. Ministerio de Educación Cultura y Deporte.
- López, D. (2007). Ciudad y espacio público, perspectivas complementarias y nuevos desafíos. *Revista Desafíos*. Universidad del Rosario. Bogotá.
- Lupton, E. (2013). *Intuición, Acción, creación*. Graphic Design Thinking. Gustavo Gilli.
- Niño A. (2002) *La Gesta del Signo. Hacia un semanálisis urbano*. Universidad Piloto de Colombia. Bogotá.
- Openlabs (2016). *Taller de Aprendizaje por situaciones*. Tecnológico de Monterrey. Escuela de Humanidades y Educación. Recuperado de Openlabs.
- Páramo, P. (2011). *Sociolugares*. Universidad Piloto de Colombia. Maestría en gestión Urbana. Grupo de Investigación Maestría en Gestión Urbana. Bogotá D.C.
- Páramo, P. (2017). *Guía para la formulación de la propuesta de investigación*.
- Páramo, P. y García M. (2010). *La dimensión social del espacio público. Aportes para la calidad de vida urbana. Universidad Pedagógica de Colombia*. Universidad Santo Tomás. Bogotá Colombia.
- Quijano, A. (2009). *Guía de Investigación Cuantitativa*. San Juan de Pasto. Institución Universitaria CESMAG.
- Rodríguez, C. Pueyo, S. (2015) *Metodología de la Investigación Científica*. Fundación Universitaria Iberoamericana.
- Schiffman, L. y Kanuk, L. (2010) *Comportamiento del Consumidor*. Décima edición. Pearson.
- Torres, H. (2017). Qué es un artefacto. En *Foroalfa*. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/pdf/que-es-un-artefacto.pdf>
- Abstract:** This article proposes a methodological model oriented to the teaching of design for the development of artifacts. The present model arises from the research entitled “Improvement of the conditions of implementation of the temporary workshops of Carnival in San Juan de Pasto”, belonging to the research group Mobile Types, endorsed by the University Institution CESMAG. Methodologically, the proposed model is based on the construction of relations between categories unveiled from the process of the workshops under study with implications in socio-cultural and socio-spatial dimensions, a propitious scenario to direct the findings in prospective and its construction in academic design spaces.
- Keywords:** Methodological model - prospective - product design - artifact design - carnival
- Resumo:** Este artigo propõe um modelo metodológico orientado ao ensino do design para o desenvolvimento de artefatos. O presente modelo surge da pesquisa intitulada “Melhoramento das condições de implantação dos Ateliês temporais do Carnaval em San Juan de Pasto”, pertencente à pesquisa do grupo Tipos Móveis, avaliado pela Instituição Universitária CESMAG. Metodologicamente o modelo proposto baseia-se na construção de relações entre categorias reveladas no processo dos Ateliês em estudo com implicações em dimensões socioculturais e socioespaciais. Cenário propício para encaminhar as descobertas em prospectiva e sua construção em espaços acadêmicos de design.
- Palavras chave:** Modelo metodológico - prospectivo - design de produto - desenho de artefato - carnaval
- (\*) Karol Liliana Suárez Solarte.** Diseñadora Industrial - Universidad de Nariño – Colombia. Especialista en Gerencia de Diseño – Universidad Jorge Tadeo Lozano – Colombia. Magister en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos. Especialidad: Innovación y Producto – Universidad Iberoamericana de Puerto Rico, USA. Docente Universitaria en Diseño Gráfico (Institución Universitaria CESMAG) e Industrial (Universidad de Nariño). Perteneciente al Grupo de investigación Tipos Móviles, de la Institución Universitaria CESMAG, el cual avala la investigación “Mejoramiento de las condiciones de implantación de los Talleres Temporales de Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto”. Perteneciente al grupo de investigación Artefacto de la Universidad de Nariño.