



DISEÑO

fragmentación
Práctica de diseño
Era digital
reintegración
asombro
wearable
Creatividad
redes
Diseño
Herramientas
Materiales residuales
Diseño
gráfico
Arquitectura
Complejo
Diseño
publicitario
personas
Cambios tecnológicos
Semiótica
Loyalty
re
Definición
de política
Ambiental
Competencias

E INVESTIGACIÓN

diálogos interdisciplinarios

DIVISIÓN DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO, CAMPUS GUANAJUATO.

DISEÑO E INVESTIGACIÓN:
Diálogos Interdisciplinarios

UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

Dr. Luis Felipe Guerrero Agripino

Rector General

Dr. Héctor Efraín Rodríguez de la Rosa

Secretario General

Dr. Raúl Arias Lovillo

Secretario Académico

Mtro. Jorge Alberto Romero Hidalgo

Secretario de Gestión y Desarrollo

CAMPUS GUANAJUATO

Dra. Teresita de Jesús Rendón Huerta

Rectora del Campus Guanajuato

Dr. Francisco Javier González Compean

Director División de Arquitectura, Arte y Diseño

L.R.I. Ma. Concepción Rodríguez Argote

Directora del Departamento de Diseño

Dra. Cynthia P. Villagómez Oviedo

Mtro. Juan Carlos Saldaña Hernández

Dra. Natalia Gurieva

Compiladores

Diseño e investigación: Diálogos interdisciplinarios

Primera Edición, 2017

D.R. © Universidad de Guanajuato

Lascraín de Retana 5, Zona Centro

Guanajuato, Gto. México. C.P. 36000

Departamento de Diseño

División de Arquitectura, Arte y Diseño

Alfredo Pérez Bolde s/n, fracc. ASTAUG

Guanajuato, Gto. México. C.P. 36250.

Diseño gráfico y maquetación:

C.P.V.O. y Dalia Juárez Santini.

Diseño de portada:

C.P.V.O. y Eduardo González Vargas.

Esta publicación fue realizada con apoyo de la División de Arquitectura, Arte y Diseño y del Departamento de Diseño la Universidad de Guanajuato.

Las ideas vertidas en esta publicación no reflejan necesariamente el pensamiento de los editores.

Impreso y hecho en México

ISBN: 978 607 441 464 6

DISEÑO E INVESTIGACIÓN:
Diálogos Interdisciplinarios



| UNIVERSIDAD
| DE GUANAJUATO |

Índice

01 Diseño y utopías Luis Rodríguez Morales	13
02 Empathy Cards: Herramientas docentes para el desarrollo de relaciones empáticas Ricardo López-León	33
03 Herramientas didácticas para la enseñanza del Diseño en el nuevo plan de estudios 2017 de la Facultad de Diseño de Universidad Xochicalco Susana Rodríguez Gutiérrez, Yolanda V. García Ferrer.	51
04 Consideraciones humanistas del diseño: La asignatura pendiente Aarón J. Caballero Quiroz	67
05 Contenidos Digitales en el aula de diseño visual: un acercamiento académico a los campos laborales que propone el Social Media Margarita María Villegas García	91
06 La interdisciplina en el diseño gráfico: una opción viable para los nuevos entornos laborales Michelle Álvarez, Marimar Sanz.	107
07 Diseño y literatura: trabajo interdisciplinario en la educación del diseñador Luis Antonio Rivera Díaz	133
08 Diagnóstico para un modelo de análisis autopiéctico hacia proyectos de diseño Azael Pérez Peláez, Miguel Ángel Rubio Toledo.	143
09 La ciclicidad de los materiales residuales, un modelo estratégico de reintegración concientizada al diseño de productos de consumo Gerardo Hernandez Neria, Miguel Angel Rubio Toledo, Arturo Santamaría Ortega.	153

10 El diseño inmerso en la Política de Ordenamiento Ecológico del Territorio Herman Barrera Mejía	169
11 El estudio de la experiencia del usuario, una herramienta para el Diseño sustentable Lucila Mercado Colin	187
12 La incidencia de los paradigmas sociales en la construcción de nuevos paradigmas en el Diseño Gráfico Irma Carrillo Chávez	201
13 Análisis de la práctica del Diseño en la actualidad Liliana Ceja Bravo	219
14 De la forma a la comunicación, de la comunicación a la interacción Desplazamientos paradigmáticos en el diseño gráfico Octavio Mercado González	239
15 Los imaginarios sociales sobre el diseño gráfico, el ejercicio profesional y algunos rasgos del perfil profesional pertinente para la época Carmen Tiburcio García	251
16 Los beneficios del error en el proceso creativo de la ilustración Paola Mireille Merlos Sánchez	271
17 Conceptualización del diseño y la filosofía Héctor Adrian Luevano Torres, Martha Patricia Zarza Delgado.	281

18 La expresividad del discurso audiovisual y cambios tecnológicos en la era digital Natalia Gurieva, Alfredo Zárate Flores, Víctor Hugo Jiménez Arredondo, Víctor Manuel Reyes Espino.	291
19 Metodologías del Diseño: vasos comunicantes al Arte Digital Cynthia P. Villagómez Oviedo	299
20 Transdisciplina. Una aproximación desde el arte y el diseño Juan Carlos Saldaña Hernández	317
21 La investigación en el diseño, lo simbólico como base transdisciplinaria Miguel Angel Rubio Toledo, Mayra Guadalupe Herrera Campos, Arturo Santamaría Ortega.	329
22 Investigación en el Diseño: De la Estructura del Diseño Integral al Protocolo del Estudio de Caso bajo el Enfoque Transdisciplinar Alma Rosa Real Paredes, Rubén Macías Acosta.	347
23 Proxémica emocional en el diseño industrial Arturo estrada Ruiz.	363
24 Diseño por contextos: Metodología flexible incorporando el contexto cultural y del entorno en la actividad proyectual Sofía Alejandra Luna Rodríguez, Gustavo Adolfo Zepeda Aguilar.	377
25 Experiencia didáctica universitaria: Enfoque de la introducción a la investigación en el diseño gráfico Mara Edna Serrano Acuña, Jaqueline Mata Santel, Abraham Ronquillo Bolaños.	387

Agradecimientos: Los integrantes del Cuerpo Académico Representación y Procesos en el Arte y el Diseño, REPRADI, desean agradecer a todos los Profesores investigadores participantes en esta edición. Al Doctor Francisco Javier González Compeán, Director de la División de Arquitectura, Arte y Diseño de la U.G., a la Mtra. Conchita Rodríguez Argote, Directora del Departamento de Diseño. Al Doctor Ricardo López-León, Presidente de la Red de Investigadores en Diseño, REDID. A la Mtra. Alma Rosa Real Paredes. A Lalo González Vargas y Dalia Juárez Santini.

Gracias especiales a la Lic. Luly Domínguez de Silva, Secretaria Administrativa de la DAAD 2005-2016, a quien extrañamos y agradecemos todo su apoyo y dedicación.

Presentación

La presente edición, es el resultado de la reunión de Profesores Investigadores en torno a la *Red Nacional de Investigadores en Diseño, REDID*, la cual fue creada con el objetivo de articular el intercambio académico e interinstitucional que permitiera abrir espacios de difusión y colaboración mediante la participación activa de sus integrantes.

Actualmente, dentro de REDID se cuenta con acceso a la base de datos de investigadores dentro y fuera de la red, se cuenta también, con un espacio de difusión de la investigación con pares del área del diseño, lo que ha posibilitado proyectos de investigación en colaboración. En este caso, el libro *Diseño e investigación: Diálogos interdisciplinarios*, es muestra de este trabajo conjunto que ha integrado a Profesores investigadores pertenecientes o con nexos a REDID de más de una docena de universidades nacionales y extranjeras.

El contenido de las investigaciones dentro de esta edición, gira en torno a diversos temas que van desde la sustentabilidad, la teoría y la práctica del diseño, las tendencias, la pedagogía y la transdisciplina; los cuales tienden lazos entre el conocimiento desarrollado con anterioridad dentro del área y la experiencia del diseño en nuestro siglo.

*Cuerpo Académico
Representación y Procesos
en el Arte y el Diseño*

17. Conceptualización del diseño y la filosofía

Mtro. Héctor Adrian Luevano Torres, Dra. Martha Patricia Zarza Delgado.

Resumen

La práctica del diseño se encuentra separada entre la teoría y práctica, o al menos es la corriente en distintas escuelas, ni la teoría ni la práctica en el diseño han podido construir puentes, existen corrientes de diseño más o menos incluyentes donde se retoman aspectos teóricos, tecnológicos y didácticos para establecer sus postulados. No se puede establecer un divorcio entre la teoría y la práctica, la filosofía permite construir y establecer consideraciones para el diseño. La aproximación al diseño es una relación compleja estructurada entre niveles de subjetividad y objetividad. En el proceso de diseño el conocimiento se da por un carácter específico. Un objeto de diseño se legitima a partir de la significación que da la cultura en la que está inmerso.

Palabras Clave: diseño, filosofía, códigos, simbolismo

La Modernidad es el periodo comprendido entre los siglos XV - XIX, algunas de las características de este periodo son la razón, el progreso, la verdad, la belleza, el Bien. Existe un único sentido, la historia, la humanidad, las sociedades viajan en un sentido, hacia delante. La ciencia es igual a la verdad a teoría, principios irrefutables donde el método científico se establece como única forma de abordar y comprobar la ciencia (positivismo). El abuso de la ciencia como verdad y razón derivó en la llamada postmodernidad, aquí ya no existe un sentido, existen varios sentidos, no existen absolutos, hay una crítica a la razón, la existencia del ser humano, es el resultado de su conciencia, la proyección, de la realización del ser. La postmodernidad desde el capitalismo, comprende el uso de la tecnología, la llamada cultura del consumismo derivada de la producción en masa, implementación de sistemas políticos y caída de monarquías, gracias a los avances tecnológicos se instaura el denominado cuarto poder: los mass-media, a diferencia de la modernidad, ya no se viaja en un único sentido se viaja en muchas direcciones, algunos pensadores grafican la posmodernidad como un espiral el resultado de la relatividad y los avances tecnológicos que supuestamente facilitan la vida del

hombre, el ser humano siempre está en camino <ser más>.

Tanto la modernidad como la postmodernidad con sus aciertos y errores, con sus excesos, han sido determinantes en diferentes expresiones artísticas, en su nombre se han cometido abusos, mientras que la modernidad mantenía una hegemonía la postmodernidad ha caído: todo se vale, la globalización, la estandarización, son resultado de estos abusos, ya no existe los individuos, ahora son sistemas que forman sistemas más grandes. La tecnología y la comunicación son las que determinan la dirección, el sentido, el ser.

La relatividad uno de los principios de la postmodernidad, incluso la ciencia que se había caracterizado por generar teoría, postulados, principios “verdaderos” no existe más, la ciencia solo plantea o invita a discernir, en vez de teoría maneja hipótesis, abiertas, la ciencia y la tecnología van de en caminos paralelos, que han determinada la postmodernidad, al existir elementos que permitan cuestionar la verdad y la razón. La ciencia como operaciones múltiples e indefinidas de la realidad cambiante humana.

Por otro lado o resultado de la postmodernidad es la globalización en la cual encontramos la homogeneización, conformación de estándares de producción y de circulación de productos culturales actualmente es más fácil acceder a los productos y servicios, existe una cultura del consumismo. El individuo es parte de un sistema que le ofrece un sin fin de posibilidades, o al menos en apariencia.

La postmodernidad y sus supuesta diversidad, ha creado sistemas que se dividen en subsistemas, se perdió al individuo, solo existen consumidores, el diseño en general juega un papel determinante en el consumismo, no solo se trata del buen diseño, el diseño genera imágenes de consumo y bienestar. Nos es culpa del diseño o de la mercadotecnia, es más bien una reflexión personal de lo que se consume y de lo que se necesita.

Se relaciona a la ciencia con el conocimiento, la investigación, pero no cualquier tipo de investigación, sino una que tiene como principio la comprobación, el método que permite cuantificar sus resultados; además las llamadas ciencia exactas logran una representación simbólica (fórmulas, teorías).

Los principios o fundamentos que estableció la ciencia tenían un carácter de verdaderos, definitivos, sin embargo los avances tecnológicos han puesto en duda la veracidad de la ciencia y sus principios debido a los descubrimientos se adelantan demasiado a los esquemas teóricos en que hubo de fundamentarse la investigación que permitió lograrlos.

Las ciencias exactas sobre todo la física se estableció en esquemas inalterables, no obstante, se ha demostrado que estos esquemas deben y pueden cambiarse. Otro factor determinante en esta crisis de la ciencia es que existe una interacción directa con el objeto de estudio, no solo se observa al fenómeno para comprenderlo, sino que ahora se pueden establecer las condiciones para observarlo.

La ciencia se debe establecer como un sistema abierto o histórico, donde sus conclusiones puedan modificarse con el paso del tiempo y de los nuevos descubrimientos. La ciencia es una realidad histórica y es susceptible a la evolución de sus principios. Además la ciencia consideró que el conocimiento debía ser útil para ser verdadero, sin embargo la utilidad es un resultado no un principio.

El conocimiento se basa en la episteme y en la doxa, la episteme es la relación que existe entre el objeto de conocimiento y el sujeto de conocimiento es una acción que lleva a cabo el sujeto sobre la base de sus aprehensiones inmediatas de los objetos. La presencia del objeto es la que genera el cuestionamiento ¿Qué es esto? ¿Para qué es esto? Mientras que la doxa es el pensamiento mítico, crea un “estado de comunidad en la creencia” la Doxa se establece como un pensamiento, una opinión sobre el objeto.

Los sistemas de pensamiento se pueden dividir o diferenciar en dos el oriente y el occidente, basados en un marco epistémico que a lo largo de los años su base teórica se ha mantenido, esto no quiere decir que los marcos conceptuales que dan sustento no se hayan modificado. Aunque de primera instancia los sistemas de pensamiento parecen contrarios existen entre ellos similitudes y diferencias en la concepción del mundo y la ciencia. El desarrollo del pensamiento contiene tres componentes que influyen en el desarrollo de la ciencia: factores socio-políticos y filosóficos-religiosos, marco epistémico y cosmovisión resultante, concepción de la naturaleza y tipo de preguntas que formulan su estudio. Tanto

oriente como occidente, son formas de pensamiento paralelas, sin embargo cada una tiene una cosmovisión particular, el occidente parece obsesionado por encontrar explicación racional de las cosas, y el oriente establece casualidades y está más vinculado a los fenómenos, sin querer encontrar su origen.

Realiza la diferenciación entre el empirismo visto desde la epistemología como aplica al conocimiento sobre los datos sensoriales como fuente primera y la ciencia empírica se basa en los resultados de las experiencias, la observación de los hechos evidentes para el sentido común. Sobre esto se forman los sistemas de pensamientos basados en un marco epistémico, el cual está compuesto de marcos conceptuales donde estos pueden modificar sin alterar la base epistémica. El mecanicismo como una forma de entender la naturaleza, es decir no solo como es, sino como funciona y se puede cuantificar y explicar a través de leyes y postulados un reduccionismo nomológico. Por otro lado el organicismo del pensamiento oriental donde la naturaleza es un organismo y cada fenómeno está ligado a otros de manera ordenada, existen niveles de organización, son relaciones cambiantes entre elementos que a su vez son sub-totalidades.



La sabiduría es un conocimiento intuitivo que se expresa por medio de las metáforas, las parábolas, las comparaciones, los aforismos, los poemas y los mitos. La Filosofía es la ciencia de todas las cosas desde el punto de vista de sus causas supremas. Ciencia es el conocimiento cierto de las cosas por sus causas. La filosofía es la única ciencia que estudia todas las cosas. Es el estudio de las causas supremas, como la esencia y Dios.

Desde el momento en que estudia la esencia de las cosas, expresa el paradigma de los temas que trata. La fundamentación propia de la filosofía es de tipo racional, no experimental. El objeto material de la filosofía es: todas las cosas, estudia el universo en su conjunto.

¿Cómo es posible que la filosofía estudie todas las cosas y no se confunda con el resto de las ciencias que también estudia las mismas cosas?

El ser humano ocupa un espacio, físico, social, moral, estético. El espacio social está compuesto de tres procesos: el cognitivo se refiere a la adquisición y distribución del conocimiento, el espacio estético a la búsqueda de la intensidad experimental y el moral se construye a partir de la responsabilidad sentida/asumida. Tenemos el conocimiento y la conciencia de vivir con otros como nosotros, no solo por su existencia física sino por la interacción. Existe una actitud simétrica por la cual nos relacionamos con otros y con los objetos. Sin embargo existe el malentendido, es aquí donde se inicia el conocimiento este se da por la proximidad a los objetos o personas, el conocimiento se construye y adquiere en medida que interactuamos con el objeto.

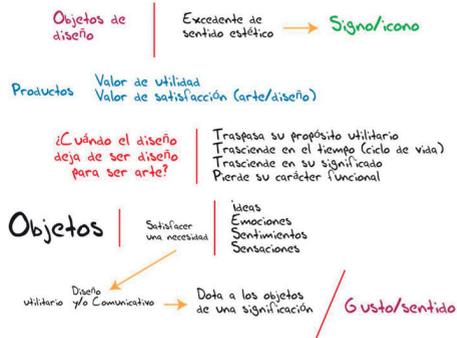
Los distintos niveles de proximidad a los objetos crean categorías, se crea un espacio entre la intimidad (conocimiento del objeto) y el anonimato (desconocimiento del objeto). El espacio físico creo dos secciones separadas los vecinos, estos están cerca a la intimidad por su interacción es

decir estar conscientes de su existencia física y los extraños pertenecen al anonimato al no tener registro de su existencia hasta que están presente en el espacio social. La organización del espacio urbano ha generado y segregado clases, grupos étnicos incluso géneros y generaciones.

El espaciamiento moral no observa las reglas que definen al espacio social mientras que en el espacio social tenemos la conciencia de los otros con los que vivimos en el espaciamiento moral son los otros para los que vivimos. El espacio estético nos permite el interés, la curiosidad y la capacidad de diversión y disfrute. Aquí los extraños y sus formas desconocidas y nuevas son una fuente de placer para el espectador.

El ser humano requiere espacio para su desarrollo, existen diferentes espacios designados a una actividad en particular, la interacción y con otros es una característica del ser humano. Vecinos, extraños y forasteros, esta triada es móvil mientras que nosotros podemos ser los vecinos en un espacio determinado podemos ser los forasteros en otros. Considero que en el espacio convergen sistemas que son parte de otros sistema, la posmodernidad y los fractales surgen son parte de este

sistema. No existen barreras o espacios estáticos y aislados.



El camino que conduce al conocimiento lógico y organizado se entiende como método, en él se instrumentan la teoría a partir de la formulación de: tareas de análisis. Relaciones sistematizadas, posibles estructuras para deconstruir o reconstruir relaciones conceptuales. El diseño supone la intención deliberada de formular, crear, imágenes visuales con una intención determinada o acorde a un proyecto determinado. Lo diseñado obliga a un diálogo permanente intersubjetivo, sin embargo, requiere de un mínimo objetivo establecido al menos por las reglas del lenguaje, sea el de las palabras, el de las formas, el de los colores.

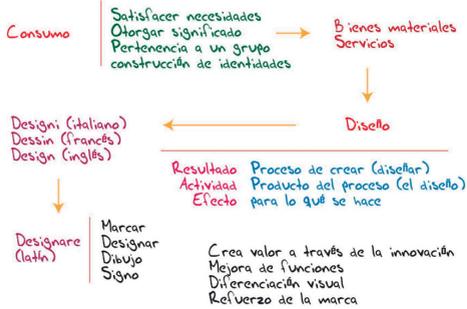
La aproximación al diseño se da en dos supuestos. Primero el conocimiento es una categoría del espíritu, una forma de la actividad humana. Segundo el diseño como objeto inmediato del conocer, es una aproximación conceptual que lo rige. La identidad como fundamento de lo intangible, aquí es donde se construye la fragmentación como presencia de método o metodología. El diseño es un proceso donde la definición de las cosas se establece por aproximaciones, más o menos sucesivas. Durante la concepción del diseño se cae en el riesgo de la estandarización que es una herramienta que permite al diseñador operar sin comprometer la sensibilidad y la creatividad, la práctica del diseño esta por la encima de la teoría o el sustento filosófico de los objetos de diseño.

El diseño es una disciplina “sin excluir al arte utilitario como un proceso productivo (...) existen objetos que aunque diseñados simplemente para ser utilizados, producen un efecto artístico que no es peor y a menudo es mejor que el de mucho explícitamente artísticos” Wladyslaw Tatarkiewicz.

El diseño es un acto creativo que trabaja con lo intangible para significar en

distintos niveles culturales. No existen teóricos o prácticos del diseño. El diseño requiere de fundamentos teóricos que la práctica va significar; se establece así el lenguaje-objeto. El diseño es un proceso donde la definición de las cosas se establece por aproximaciones, más o menos sucesivas. Durante la concepción del diseño se cae en el riesgo de la estandarización, concepto que permite al diseñador operar sin comprometer la sensibilidad y la creatividad, la práctica del diseño esta por la encima de la teoría o el sustento filosófico de los objetos de diseño.

Vilchis (2002) plantea que lo diseñado es un objeto de comunicación que siempre porta un mensaje integrado por diversos códigos, el usuario lo interrelaciona con el medio y experiencias anteriores además plantea niveles de acercamiento a los objetos de diseño: comprensión sensorial, comprensión histórica, comprensión simbólica, comprensión conceptual, comprensión valorativa y comprensión técnica. El acto creativo de diseño implica distintos niveles; diseñar implica aprender a conocer, la parte filosófica debe ser el sustento del diseño, no la justificación. El diseño es una práctica relacionada con otros campos del saber y tiene el papel transformador en múltiples niveles.



El diseño es un acto creativo que trabaja con lo intangible para poder significar en distintos niveles culturales. No existen teóricos o prácticos del diseño. El diseño requiere de fundamento teórico que la práctica lo va significar; se debe establecer un lenguaje-objeto.

Referencias

Baudrillard, J. (2012). El sistema de los objetos. México: Siglo XXI.

Bauman, Z. (2013). Vida de consumo. México: FCE.

Bürdek, B. (2007). Historia, teoría y práctica del diseño industrial. España: Gustavo Gili.

Campi, Isabel. (2010). Diseño e historia tiempo, lugar y discurso. México: Designio.

Cázares, L. (2014). Estrategias educativas para fomentar competencias. México: Trillas.

Cooper, R., & Press, M. (2009). El diseño como experiencia. Barcelona: Gustavo Gili.

García, N. (2010). La producción simbólica. México: Siglo XXI.

González, C., & Torres, R. (2012). Diseño y consumo en la sociedad contemporánea. México: Designio.

Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Las rutas del diseño. (2005). México: Designio.

Lewis, J. (2008). Cultural Studies. Melbourne: SAGE publications.

Norman, D. (2005). El diseño emocional. Barcelona: Paidós.

Vilchis, L. (2002). Diseño universo de conocimiento. México: Centro Juan Acha.

Vilchis, L. (2012). Metodología del diseño. México: Centro Juan Acha.

Diseño e investigación: Diálogos interdisciplinarios
Primera edición: marzo de 2017
realizada en el Departamento de Diseño de la
División de Arquitectura, Arte y Diseño
de la Universidad de Guanajuato,
Alfredo Pérez Bolde s/n, fracc. ASTAUG. C.P. 35250,
Guanajuato, Gto. México.
En formato Digital PDF,
también disponible para descargas ilimitadas
en www.interiorgrafico.com
Se utilizaron tipos Gill Sans y Segoe en puntajes variados.

La edición estuvo a cargo de Cynthia P. Villagómez
Oviedo y Juan Carlos Saldaña Hernández
del Cuerpo Académico REPRADI.
Diseño gráfico y maquetación:
Cynthia Villagómez, Dalia Juárez Santini.
Diseño de portada:
Cynthia Villagómez, Eduardo González Vargas.

Los compiladores quieren agradecer a todos
los Profesores e investigadores que colaboraron
en esta publicación, nuestro agradecimiento también
al personal de la División de Arquitectura,
Arte y Diseño, así como del Departamento de Diseño
de la Universidad de Guanajuato por el apoyo
y las facilidades otorgadas.



UNIVERSIDAD
DE GUANAJUATO



Universidad de Guanajuato
División de Arquitectura Arte y Diseño
Campus Guanajuato
Departamento de Diseño

CUERPO ACADÉMICO
REPRADI
REPRESENTACIÓN Y PROCESOS
EN EL ARTE Y EL DISEÑO



R E D I D