



Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Universidad El Bosque

Investigación MasD

Diseño y calidad de vida
Design and quality of life
Fabio Andrés Vinasco Nustes
2-3

Morfología, marginalidad y gentrificación urbana.
Una ciudad con calidad de vida para todos.
Morphology, marginality and urban gentrification.
A city with life quality for all.
Dayana Higuera
6-19

Sistemas modernos y eficaces.
Iconografía publicitaria de la oficina moderna.
1918-1924.
Modern and effective systems.
Publicity iconography of the Modern office.
1918-1924.
Juan José Lozano Arango
20-37

Calidad de vida personalizada.
Customized life quality.
Óscar Carrasco, Pedro Medina
38-59

Repetición y diferencia. Un modo de vida
en Bogotá, el caso de las residencias
BCH (1961 – 1964).
Repetition and Difference. A way of life in Bogotá,
the study case of Residences BCH (1961 - 1964).
Liliana Andrea Clavijo García
60-37

Projeto Espacios: El espacio público discutido
desde la visión del diseño gráfico.
Projeto Espaços: O espaço público discutido
sob o viés do design gráfico.
Espaços project: public space discussed
under the graphic design.
Eduardo Palazzo, Juliana Soares
74-93

Diseño sostenible versus *greenwashing*.
Sustainable design versus greenwashing.
Javier Orlando Benavides González
94-101

Desambiguando el Diseño.
Descriptorios Disciplinarios.
Un-ambiguous design. Disciplinary descriptors.
Rómulo Polo Flórez, Dolly Viviana Polo Flórez
102-119

Diseño U. El Bosque

¡Mamá! El juguete quiere jugar conmigo.
Mom! The toy wants to play with me.
Cristian Gómez Rodríguez
122-127

La doble moral del diseño industrial
en la protección y enriquecimiento
de la identidad cultural
Industrial design double standards
at the protection and enrichment
of cultural identity.
Sebastián Escudero Macías
128-133

Tribuna

Diseño Accesible: Diseño para todos.
Accessible design: Design for all.
Ana María Cárdenas Cano.
136-141

Es posible que el usuario tenga que instalar Acrobat en sus diferentes dispositivos para disfrutar al máximo de la interactividad del PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la página oficial de [Adobe](#).

[Contenido](#) [Ver Más](#) [Enlaces](#) [Video](#)

Rev. MasD, ISSN: 2027-095X (En línea),
Vol. 10, N.º18, Ene. - Jun. 2016
Bogotá, D.C., Colombia



UNIVERSIDAD EL BOSQUE
FACULTAD DE DISEÑO, IMAGEN Y COMUNICACIÓN





mas D

Revista Digital de Diseño

MasD, ISSN: 2027-095X (En línea)

Vol. 10, N.º 18,
Ene. - Jun. 2016

Bogotá, D.C., Colombia, [pp. 1 - 141]



UNIVERSIDAD
EL BOSQUE

FACULTAD DE DISEÑO, IMAGEN
Y COMUNICACIÓN

Es posible que el usuario tenga que instalar Acrobat en sus diferentes dispositivos para disfrutar al máximo de la interactividad del PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la página oficial de [Adobe](#).



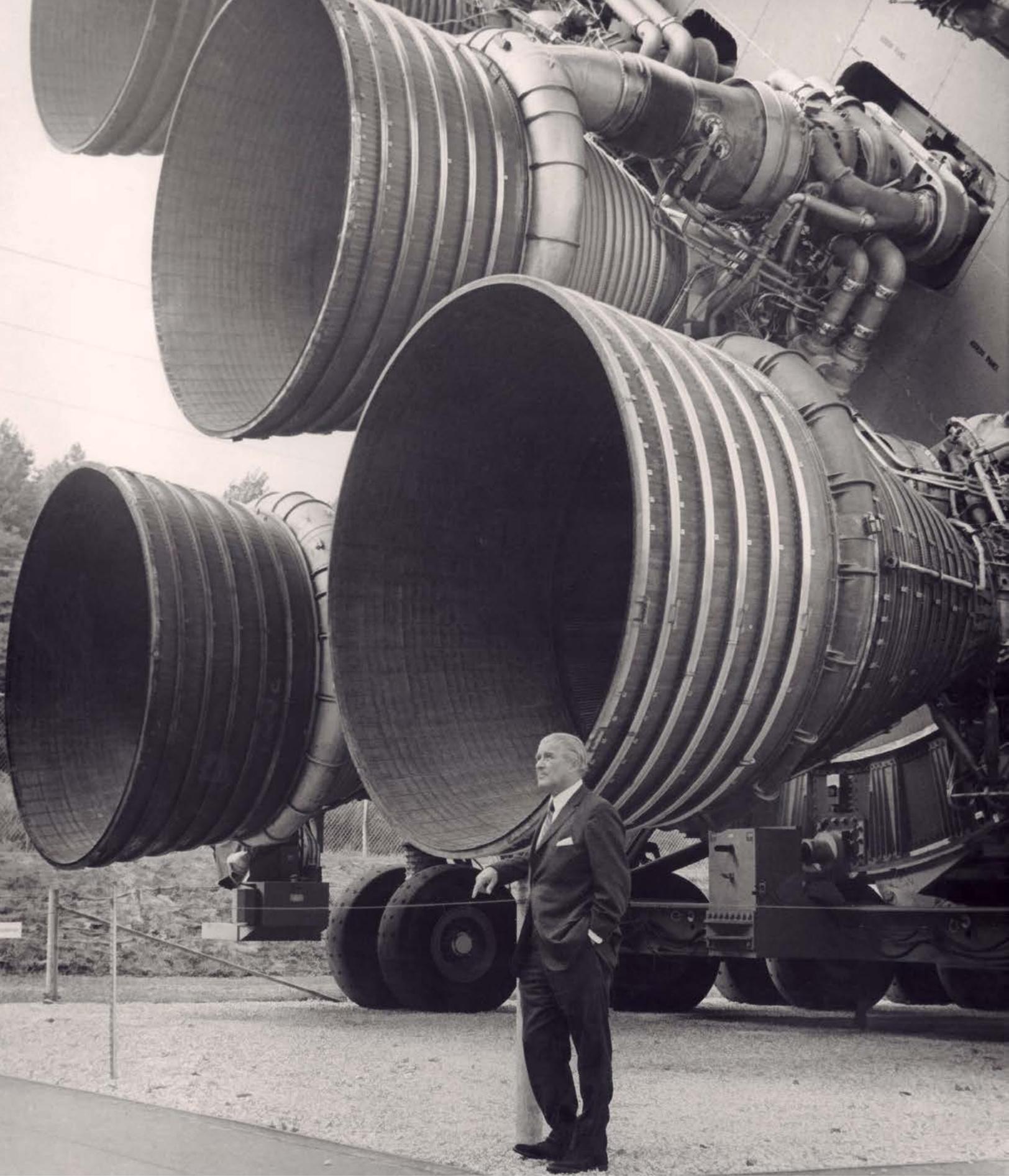
Investigación MasD



En esta sección se publican artículos referidos a investigaciones, indagaciones, problemas en el ámbito del diseño, la imagen, la comunicación, las Industrias Culturales y Creativas, así como procesos de enseñanza / aprendizaje en dichas áreas, siendo su énfasis la publicación de resultados originales de investigación e innovación en la disciplina del diseño en general, donde se problematice, analicen, sistematicen e integren conocimientos específicos del diseño con problemas de nuestro contexto, promoviendo el trabajo interdisciplinar, transdisciplinar y las repercusiones directas que estos tienen en la vida de las comunidades.

MasD, Revista Digital de Diseño,
ISSN 2027-095X, Vol. 10, N.º 18, Ene. - Jun., 2016





El Dr Von Braun ante los propulsores del Saturn V
Fotografía NASA Marshall Space Flight Center (NASA-MSFC), Image MSFC-0201422. PD

Desambiguando el Diseño.

Descriptorios Disciplinarios.

*Un-ambiguous design.
Disciplinary descriptors.*

Polo, R. & Polo, D. (2016). *Desambiguando el diseño*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 18 Ene. - Jun. 2016. 102-119
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i18.1734>

Recibido: 27-11-2015
Aprobado: 15-12-2015

Resumen

El presente artículo resulta del proceso investigativo en torno a los descriptorios disciplinarios de los autores, cuyo objetivo es aclarar diversas dimensiones de la actividad contemporánea del diseño desde la visión práctica de esta actividad.

En tal sentido, el artículo parte del concepto tradicionalmente traspasado por adjetivaciones e interpretaciones que, sin acotar cómo debe ser asumido y entendido por el colectivo de la disciplina y la sociedad donde se aplica, lo replantean coyunturalmente. Ante lo confuso y ambiguo de tan diversas y a veces contradictorias definiciones, en la parte inicial de este artículo esbozamos una serie de características y condiciones del Diseño en su conjunto, dirigidas a diferenciarlo frente a otras disciplinas y saberes y a reconocer los aspectos que comparte con ellas. Para superar la prolífica diversificación y progresiva dispersión semántica, planteamos un conjunto de descriptorios surgidos de la reflexión epistemológica sobre el Diseño como disciplina; confiamos en su utilidad para superar la confusión de sus fronteras disciplinarias y los enfoques conceptuales o literarios que buscan satisfacer a sus autores más que a los actores y las condiciones del medio donde se ejerce el Diseño.

Palabras clave. Diseño, imagen, comunicación, disciplina, oficio, vocabulario de diseño, descriptorios disciplinarios.



Abstract

The following paper is a product of the research process around disciplinary descriptors made by the author, which has as purpose to enlighten several dimensions of the contemporary design activity from a practical view of such activity.

On this path, the paper begins with the traditional concept of design, cut across by adjectives and interpolations that, without narrow how is it supposed to be assume and understood by the collective discipline and the society where it is applied, redefine it essentially. On sight of such confusing and ambiguous definitions, contradictory most of the time, at the beginning of the paper a series of characteristics and conditions of the design as a whole is sketched, aimed to its differentiation from other disciplines and knowledge that share some of its aspects.

To overcome the diversifications and progressive semantic dispersion, there are a group of descriptors suggested as an epistemological reflection on design as a craft; we trust its utility to transcend the confusion among disciplinary limits and conceptual or literary approaches that seek to satisfy their authors rather than the actors and the environmental conditions where Design is exercised.

Key words. Design, image, communication, discipline, craft, vocabulary, disciplinar descriptor.

1. Introducción

1.1. Contexto de la reflexión

Diseño es un concepto traspasado por adjetivaciones e interpretaciones que lo replantean coyunturalmente sin acotar cómo debe ser asumido y entendido por el colectivo de la disciplina y la sociedad donde se aplica. Ante lo confuso y ambiguo de tan diversas y a veces contradictorias definiciones, en la parte inicial de este artículo esbozamos una serie de características y condiciones del Diseño en su conjunto, dirigidas a diferenciarlo frente a otras disciplinas y saberes, así como a reconocer los aspectos que comparte con ellas. En este artículo, que puede ser tomado como una segunda parte del artículo Diseño sin ambigüedades (Polo & Polo, 2015) para superar la prolífica diversificación y progresiva dispersión semántica, planteamos un conjunto de descriptores surgidos de la reflexión epistemológica sobre el Diseño como disciplina; confiamos en su utilidad para superar la confusión de sus fronteras disciplinarias y los enfoques conceptuales o literarios que buscan satisfacer a sus autores más que a los actores y las condiciones del medio donde se ejerce el Diseño.

Tal antinomia nos lleva a intentar identificar características, a desglosar elementos o factores que permitan discernir de qué trata el Diseño, qué se propone, dónde, cómo y quién lo desarrolla como actividad y quién lo usa como resultado entre otras señales que pudiesen darle cuerpo y sentido disciplinar, como un derrotero

que clarifique tanto el concepto —una categoría general— como sus alcances, modalidades, propósitos de su ejercicio, actores y ámbitos de intervención.

El presente artículo reconoce la influencia y peculiaridad de los contextos, épocas e influencias exógenas en un inestable maremágnum donde el Diseño tiende a ser anclado arbitrariamente a otras disciplinas que distorsionan su esencia. Al indagar las posibles bases de las definiciones ‘oficiales’ u oficiosas de la disciplina es posible afirmar que sin un acotamiento pertinente desde lo epistemológico —como sentido estructural disciplinario— a la par que se vulgariza el uso del término y se amplía su borrosa comprensión, el Diseño como ejercicio profesional se irá diluyendo. Esto no implica una postura pesimista, rígida o inmodificable, que ignore la entropía de los cambios naturales o inducidos en las categorías disciplinarias, sino la necesidad y, en cierto modo, la urgencia de comprender y orientar desde adentro esos procesos que influyen y deben innovar este modo particular de transformar el entorno que es el Diseño.

Las inquietudes fundantes del presente artículo surgieron desde planteamientos y desarrollos en los cursos de Teoría y Metodología que dictábamos en la Carrera de Diseño de la Universidad Javeriana¹, en los cuales se partía del criterio de que enseñar es ‘descubrir caminos’ y no la simple réplica de un conjunto de sapiencias viejas o reconocidas, o -menos aún- la sola transmisión de presuntas reglas para seguir a pie juntillas. Esas experiencias evolucionaron y tomaron nueva forma al formular una primera versión de los descriptores a finales de la década de 1990, a raíz de un seminario² sobre *Identidad y Diseño*. Más adelante, entrado el 2000, a propósito del desarrollo de dos seminarios virtuales³ de la Universidad Autónoma Metropolitana de México —sede Azcapotzalco— elaboramos una versión más completa de estos, incluida en las respectivas ponencias. Años después, ya depurados, fueron socializados en un foro académico del ICFES —Instituto Colombiano de Fomento de la Educación Superior—y la RAD —Asociación Red Académica de Facultades de Diseño— del cual surgió la norma de estándares⁴ para los Programas de Diseño en Colombia, en el cual participamos como asesores del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes. Esta norma, recientemente derogada, ha sido el referente para estructurar las carreras de Diseño surgidas o reformadas hasta

-
1. Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Facultad de Arquitectura y Diseño, Programa de Diseño Industrial. Cursos desarrollados en el periodo 1977-84
 2. Seminario “Diseño e identidades corporativas” desarrollado en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Facultad de Arquitectura y Diseño, Programa de Diseño Industrial. (1999)
 3. Agujereando la caja negra, Seminario Virtual. Universidad Autónoma Nacional de México – Azcapotzalco.2001
 4. Decreto 3463 Diciembre 30 de 2003 – Características específicas de calidad para la oferta y el desarrollo de los programas de formación profesional de Diseño en Colombia – Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

el año 2014, al menos. Posteriormente el planteamiento se ha presentado en diversas conferencias y foros de modo parcial o complementario a otros temas.

1.2. La cuestión de las definiciones

Sería dispendioso analizar las abundantes definiciones que se aplican al término *diseño*. Estas van de lo lírico a lo técnico y de lo casuístico a lo retórico - entre muchas posibles clasificaciones - aún sin tener en cuenta las apropiaciones pertinentes o rebuscadas que se hacen en los prospectos académicos o en las presentaciones empresariales. En todo ello debe reconocerse ánimo creativo y, en algún grado, sentido de responsabilidad institucional y personal al adecuar los conceptos a condiciones contextuales, así como impulsos diferenciadores, espontáneos entre quienes reflexionan, crean y realizan en cualquier orden que lo hagan.

La multiplicidad de orígenes y coyunturas locales en donde se dan las experiencias de Diseño y lo aleatorio de sus desarrollos estimulan esa dinámica conceptual que diversifica las opciones sin proponer elementos unificadores, como se acota en la primera parte de este artículo (Polo & Polo, 2015). En nuestros países periféricos (Bonsiepe, 1985) esto ha tenido su particular proliferación, marcada además por el hecho de que las actividades proyectuales no brotan de modo endógeno sino como reflujo o imitación de modelos económicos, tecnológicos, culturales de países más desarrollados; incluso, por una tendencia evidente en América Latina -y posiblemente en contextos similares- la necesidad de diseñar se anida y prospera primero o más rápidamente en los ámbitos académicos que en los sectores productivos. Es notable, de otra parte, que la delimitación formal de la disciplina que se da de modo consciente en las décadas del medio siglo XX haya contado, entre otros, con el aporte clarificador de un diseñador latinoamericano, argentino, formado como artista: Tomás Maldonado, uno de los principales teóricos del Diseño.

La fuente más reconocida como autoridad al respecto ha sido el International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) entidad que propuso a lo largo de los últimos 60 años varias versiones de su definición del Diseño Industrial; estas reflejan tanto la complejidad de su diversa conformación como el predominio de intereses regionales y visiones coyunturales, con lo que ello implica para la disciplina y su ejercicio. Sus ideas aplican al Diseño Industrial, una de las ramas disciplinarias del Diseño, que a veces se asume en sentido más amplio que su precisa denominación. Sus enunciados no excluyen ni contradicen las visiones que organizaciones análogas, pero distintas por su rama, naturaleza, objetivos o actores que agrupan, tales como: el International Council of Graphic Design Associations (ICOGRADA) orientado al Diseño Gráfico y la Comunicación Visual; o muchas otras de Diseño de Interiores de diferente cobertura e impacto nacionales o internacionales, de distinto alcance en muchos países; o aquellas del orden regional como la Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI); o, adicionalmente, un sinnúmero de centros de Diseño, en todos los cuales se priorizan singularidades de la disciplina o sus especialidades, de su ejercicio o de su rol social o empresarial, de acuerdo con los respectivos intereses profesionalistas, institucionales, ideológicos o políticos.

Esta perspectiva definicional podría incluir las variopintas versiones incluidas en planes y programas institucionales de organismos internacionales o del orden nacional o local enfocados sobre el Diseño (en general, o en algunas de sus ramas), en los cuales se retoman por lo general las definiciones de las asociaciones internacionales (principalmente el ICSID) o se hacen formulaciones que las apropian o las particularizan a sus propios fines.

En el caso de Colombia pueden citarse los documentos de diferentes planes, programas o sistemas de Diseño: Colciencias, 1985-87; Ministerio de Desarrollo Económico (ahora Ministerio de Comercio, Industria y Turismo) 1994 hasta 2011, etc.

Podemos decir que, en líneas generales, aún no se ha dado un esfuerzo unificador hacia una definición de la disciplina —o del conjunto de disciplinas de Diseño, si se prefiere verlo así—, tal vez por los orígenes, historias y desarrollos disímiles de lo que hoy vemos como sus ramas o especialidades, en particular aquellas con tradición milenaria, como la Arquitectura y la Ingeniería, cuyos cauces y dinámicas son también diversos pero con muchos traslajos. Esta situación también se da por el surgimiento, a partir de la mecanización de la imprenta y los modos de producción industrial, de nuevas aplicaciones, especializadas e igualmente dispares en sus procesos, uso de recursos y objetos de trabajo, como el Diseño Industrial, el Diseño Gráfico, y sus especialidades, cada vez más diferenciadas dado el impulso de los cambios tecnológicos y de los nuevos esquemas de producción, mercadeo y comunicación.

Se debe reconocer al Diseño Industrial un particular acervo de definiciones y aportes metodológicos tanto como la caracterización de sus ámbitos de aplicación y resultados, así como también algunos intentos para darle un alcance 'superior' o incluso de otras ramas (p. e. el Diseño Gráfico o para la comunicación, en sentido amplio) y nuevas especialidades como el interiorismo, diseño de exposiciones, museografía, interactividad, 'diseño digital', etc., así como la intención de incluir aspectos que trascienden su ámbito disciplinario [planeación y estrategias, mercadeo y gestión, las llamadas 'experiencias' o el activismo social, p. e.]. Este proceso se da, en buena parte, desde la visión integrista, expresada por la denominación del Diseño Integral, o integración del Diseño (ICSID-ICOGRADA, 1983) y ha sido experimentado en algunos procesos formativos y del ejercicio profesional o, con menos eficacia, en los niveles institucionales y de políticas públicas, donde tendría más sentido.

Del mismo modo, en algunos ámbitos y momentos se propuso una delimitación del diseño desde la Arquitectura, algunos de cuyos exponentes llegaron a considerar otras ramas de la disciplina como 'diseño menor', con presunciones teóricas y ejemplos prácticos que incluían el diseño de productos y otros resultados proyectuales. Intentos similares se pueden observar, en algún grado, desde las ingenierías, en las áreas de sistemas (en especial de lo digital, electrónico e informático, p. e.), desde la denominada 'ingeniería de producto' y de procesos productivos, y,



All'ombra di Philippe Starck
Silvia capitani

no podría faltar, recurrentemente desde las Artes, una de las más tradicionales distorsiones, heredadas del sentido clasista de los clásicos griegos y de su idealismo. Se trata de una especie de prurito 'leonardino' cultivado por la actitud generalista de grandes arquitectos del pasado que se ha traducido como sobrestimación del talento creador como condición necesaria para ser diseñador, desde lo cual se pretende extender y asumir una cualidad de algunos personajes singulares de la historia. A ello se suman recientemente abordajes del Diseño que tienden a imponer improntas estetizantes, teorizantes, retoricistas o especulativas desde algunas de las ciencias sociales y desde las ciencias administrativas o de gestión.

Como se mencionó en la parte inicial de este artículo, el Diseño comparte elementos, recursos y herramientas con diversas áreas del conocimiento y la actividad humana, pero, justamente, lo hace desde ópticas, intereses y propósitos disciplinarios diferentes, que lo diferencian y caracterizan como modo de pensar y resolver. Para contribuir a clarificar estos aspectos proponemos un conjunto de descriptores disciplinarios como un recurso para precisar su sentido y alcances en la búsqueda de elementos que, al distinguir la disciplina y sus distintos ejercicios, nos permitan desarrollarla y enriquecerla en su conjunto, en sus ramas y variantes. Es necesario aclarar que con este instrumento no se busca limitar, ni encasillar la disciplina y sus especialidades, sino generar elementos de referencia que nos permitan conocer sus posibilidades y fronteras —entendidas estas como los traslapes con otras disciplinas, ciencias, saberes y ejercicios, no como muros o zanjas entre feudos conceptuales o de la praxis profesional— y, así, profundizar en lo que es distintivo de sus respectivas funciones y ejercicio.

Dado que el examen de definiciones lleva a inevitables debates bizantinos que ampliarían en exceso este artículo, para los propósitos de este nos concretamos a señalar que, en paralelo a la profusión de definiciones subjetivistas del Diseño y sus ramas, corre el cauce vacío de las indefiniciones sobre la disciplina en general. Es necesario clarificar la naturaleza y función del Diseño; al diferenciarlo frente a otras disciplinas y áreas del saber o la experiencia humana se podrá cohesionar lo común y, a la vez, distinguir y articular de modo coherente y consistente sus distintas vertientes y expresiones. A ello intentamos aportar, para encontrarle sentido a la aplicación del Diseño en el inestable y expandido dominio de las oportunidades reales, darle foco a su ejercicio y contribuir a la orientación de sus procesos formativos.

1.3. Los descriptores

Es necesario precisar que los aspectos básicos de este planteamiento se nutren el pensamiento de M. Bunge (1976) sobre los fundamentos y filosofía de la Ciencias como uno de los referentes básicos de los ya citados cursos de Teoría y Metodología del Diseño, en los cuales partimos de la idea de que en el plano formativo el Diseño debería aproximarse a aquellas - desde luego sin asumirse como tal -, pero definiendo sus propias problemáticas y caracterizaciones. Conocer el objeto de la disciplina, precisar su lenguaje, clarificar sus métodos y discernir si responde a unas leyes han sido las consideraciones fundantes del planteamiento que aquí se propone; a partir de observar sus modalidades de ejercicio, sus condiciones,

resultados, etc., venimos construyendo un listado de elementos, factores, aspectos, que en su conjunto denominamos descriptores. Este listado incluye los aspectos inicialmente tomados de Bunge y, modestamente, lo complementan y particularizan en la perspectiva disciplinaria del Diseño. El orden en que se enumeran no corresponde a lo planteado por el autor mencionado, sino a nuestros propios criterios de ordenación, de lo general a la particular y de lo universal a lo específico, como en cada descriptor se enuncia.

2. Descriptores disciplinares del diseño

2.1. Tipo de disciplina

Nos referimos a qué aspectos del Diseño lo diferencian de o lo aproximan a otras disciplinas.

Para puntualizarlos, proponemos considerar tres factores generales:

1. Su carácter, definido a partir de características asociadas al ejercicio disciplinario, en cuanto éstas generan conductas y actitudes comunes en quienes lo ejercen. Ello incluye lo proyectual, lo resolutivo, lo proactivo, lo creativo y lo transversal incluyendo aquí como lo holístico, como visión integral, y lo interdisciplinario como factor integrador de múltiples conocimientos de distintas áreas del saber—.
2. Sus funciones, asumidas como las actividades y procesos de pensamiento en sí, inherentes al *modo de pensar resolutivo* —partir de un problema definido y darle solución o respuesta—, que dan sentido y propósito al ejercicio *proyectual* —anticipatorio— en el orden *analítico-interpretativo* —aprehender y comprender la realidad de la cual parte y en la cual se insertará lo propuesto—, *reflexivo y sintético* —ideación, valoración, validación de alternativas y juicio para encontrar la mejor solución potencial—, *propositivo* —capacidad para expresar y comunicar, realizador —construir y modelar, experimentar— y de *gestión* —capacidad para planear, coordinar y/o desarrollar las soluciones propuestas—.
3. Sus ejes disciplinares, planteados como las tipologías de actividades y procesos mentales que dan estructura al ejercicio del Diseño, distintivos del ‘pensamiento proyectual’ desde o por los cuales se desarrollan:
 - el ‘*modo de pensar*’, que incluye el ‘*pensamiento divergente*’ o capacidad de discernir, encontrar y valorar diferencias; el ‘*pensamiento propositivo*’ o capacidad de valorar-evaluar-crear, proponer-concretar; y el ‘*pensamiento convergente*’ que incluye las capacidades de integrar, valorar y relacionar datos y conocimientos y la de hacer síntesis a través del lenguaje de la forma;

- los modos de hacer o realizar, que desarrollan habilidades en los aspectos de proyectación (experticia en el *modo de crear* y en los modos de expresar, representar, y de *materializar las ideas*) y en las competencias para viabilizar lo proyectado (de *planeación, gestión, coordinación y desarrollo fáctico*).

2.2. Objeto general

Este descriptor apunta a establecer de qué trata, de qué ocupa la disciplina.

En sentido amplio consideramos que el *objeto* o propósito básico del Diseño es *crear-desarrollar* elementos satisfactorios para las necesidades humanas mediante sistemas y elementos *perceptibles*, económica, tecnológica, social, cultural y semióticamente viables. En este sentido es una disciplina dirigida a comprender y resolver el tipo particular de problemas que surgen de la relación humana con su entorno, social y ambientalmente considerado. Como tal se enmarca en el contexto de las disciplinas *creativas*, aquellas que en y por sus resultados introducen innovaciones en las realidades que afectan, y dentro de éstas dentro de las disciplinas proyectuales, es decir, aquellas que operan o se realizan por proyectos, mediante esquemas o enfoques anticipatorios.

2.3. Alcance

Este descriptor sugiere que la disciplina tiene responsabilidades y límites en su aplicación, definible desde una intencionalidad básica, entendida como un *¿para qué se aplica la disciplina?* Consideramos que el Diseño se aplica para suplir deficiencias de la condición humana en sus múltiples dimensiones, potenciar las capacidades individuales y sociales, facilitar el dominio racional de la naturaleza y sustentar el espíritu de trascendencia humano.

2.4. Ámbito de atención o interés

Este descriptor apunta a precisar los campos de aplicación, delimitar el *objeto* y particularizar el *alcance* potencial del Diseño: *¿A qué aspectos de la actividad social se dirige el ejercicio o aplicación de la disciplina?*

Sugerimos que el Diseño se ocupa de idear y proponer lo que modifica tangiblemente el entorno humano; que se centra en crear y desarrollar lo artificial —medios, artefactos o sistemas en su expresión objetual— y proponer sus efectos en la vida humana, individual y social, y en el entorno. No excluye esto la consideración de causas y efectos intangibles como parte de la consideración holística de los problemas ni del carácter integral de las soluciones, sino que delimita los aspectos centrales de la relación humana física o tangible con lo artificial, como el campo de responsabilidad profesional de quien diseña.

2.5. Campo de acción

A partir de considerar el *objeto*, el *alcance* y el *ámbito de interés*, este descriptor aporta para clarificar cuál es el 'universo' objetual, el 'espacio' de aplicación o tipo de asuntos a los cuales se aplica la disciplina.

Sugerimos que el Diseño actúa en el campo de la *cultura material* mediante la creación, diferenciación y desarrollo de los elementos o medios funcionales-utilitarios y la armonización de sus usos, valores, pertinencia, apariencia, etc. y sus referentes sociales e individuales, funcionales, culturales, tecnológicos y de valoración.

2.6. Cuerpo teórico

Esta es una de las consideraciones básicas de Bunge (1976) para asignarle carácter científico a un saber o disciplina, refiriendo al acervo de conocimiento refrendado por su nivel, rigor y validación por la respectiva comunidad de especialistas, que en muchos casos se expresa como leyes en el área de dominio que les corresponde. En tal sentido nos preguntamos: ¿hay un conjunto de teorías, conocimientos particulares y diferenciados propios del Diseño?

La respuesta es no, en el sentido estricto de las ciencias. Pero, en tanto que el Diseño es un ejercicio centrado en la mente de quien proyecta y que se realiza principalmente como actividades del pensamiento, implica dinámicas de asimilación, procesamiento y producción de *conocimientos* de muy variada índole y de fuentes dispares. Estos conocimientos, en la perspectiva de las lógicas proyectuales podemos agruparlos como:

1. **conocimientos inherentes** —aquellos que directamente relacionados con los procesos perceptivos, creativos, analíticos, valorativos y de síntesis de la estructura mental del *problema-solución*, y con las actividades, metodologías, estrategias, medios y recursos cognoscitivos asociadas con ellos, los procesos de transformación de datos, los criterios y conceptos relativos al lenguaje de la forma y a su expresión sensible—; y,
2. **conocimientos relacionados** —aquellos que explican, dan razón o justifican los aspectos asociados con muy diversos campos del saber que surgen de los temas- problemas-casos particulares, los cuales explican la condición de necesaria interdisciplinariedad, esencial al Diseño— y cuyas reglas y particularidades provienen de sus respectivas ciencias y saberes.

A diferencia de otros campos del saber que generan teoría y doctrina propias, las conceptualizaciones, teorías y enfoques del Diseño están en proceso de construcción, en muchos casos se asumen desde otras disciplinas y / o tienen mayor probabilidad de relatividad o casuismo, según el respectivo problema-caso de estudio. Su **nivel científico** no se expresa en términos de certezas y verdades

generales —leyes, metódicas, normas— sino como actitud, que incluye desde la simple curiosidad al rigor de quien observa o experimenta sistémicamente y experticia o *'know-how'*.

Es importante resaltar que el *conocimiento inherente* en (o de, o sobre) Diseño se limita al relacionado con las habilidades en sus **modos de expresión**, y que se plasma tanto en los lenguajes orales, escritos y simbólicos —como ideas, conceptos, criterios, datos, valoraciones, etc.—, como mediante los sistemas de representación gráfica —dibujos, planos, ilustraciones—, los medios de modelación-simulación y, de modo especial, a través de la *expresión formal* —la **forma**, *lenguaje de la forma*, o *la forma perceptible como lenguaje*— implícita en los productos-solución que se proyectan.

Desde luego, alrededor de estos aspectos hay una creciente literatura especializada, tanto generada desde la reflexión sobre lo *inherente a la disciplina*, como desde la desmesurada aportación de lo relacionado —referido a otros campos del saber o a otras disciplinas— que ayuda a comprender muchos aspectos de una disciplina como el Diseño —transversal, holística, interdisciplinaria, integradora y de síntesis, entre otras adjetivaciones posibles— pero que también la distorsionan y confunden.

2.7. Leyes, Principios

Este aspecto de las leyes y principios, tan caro a la visión de Bunge respecto de las ciencias, es una piedra en el zapato heurístico del Diseño. ¿Hay un conjunto estable, formal y explícito de normas propias o particulares para los procesos y resultados de la disciplina?

A diferencia de las ciencias consolidadas —ciencias naturales, i. e., y en general las de formato analítico— que, en busca de explicaciones y los principios y leyes generales que los determinan, estratifican o segmentan la realidad en los aspectos de su interés, el Diseño es una disciplina de *síntesis, que integra múltiples saberes y da respuestas a necesidades prácticas*. En este sentido, “el Diseño une lo que las ciencias separan” (Polo, 2015) y *depende y retroalimenta la comprensión sociocultural, científico-técnica, semiótica y estética del entorno resolutivo / productivo del proyecto y de los usuarios o destinatarios de las soluciones que se proponen*.

Así, podemos decir que el Diseño **no tiene leyes** o principios rígidos, estables y demostrables, sino que asume, integra, aplica los de otras ciencias o disciplinas. En lo propio de su quehacer, centrado en lo proyectual-creativo-innovativo *desarrolla 'saber cómo'*, o experticia relativa al caso y problema que resuelve y, frente al medio donde se inserta, despliega un potencial para *interpretar, generar y desarrollar tendencias*.

2.8. Lenguaje propio disciplinar

Es otra de las características del modelo científico de Bunge. En el caso del Diseño lo asociamos a los medios mediante los cuales se expresan, manifiestan y / o concretan los resultados de los procesos propios de la disciplina.

Así como la matemática se realiza mediante números, la música lo hace por notas, la química y la física por fórmulas, el Diseño se evidencia y concreta mediante la **forma** —el *lenguaje de la forma*, asociado a la configuración, elementos, cualidades, efectos y prestaciones de los productos que se proyectan y producen—. La **forma** es un lenguaje natural, universal e implícito —en cuanto inherente al ser humano y muchas formas de vida—, asentado en nuestro sistema sensorial y su interdependencia con nuestro cerebro y canales expresivos, que surge de la realidad objetiva y que nutre y despliega los recursos de conocimiento y comunicación humanos. Es la base de nuestra experiencia vivencial consciente o no, y como lenguaje formal, en el sentido de sujeto a unas reglas, se aplica a todas las modalidades de expresión humana, en especial en la realización de la cultura material y procesos y oficios que la nutren.

La expresión formal —mediante la *forma*— en el Diseño es fundamentalmente tangible-perceptible y objetiva, es decir está afuera de quien crea, percibe o usa. Pero a la vez, paralela y consecuentemente genera *conceptos-categorías-significados-ideas* y su representación lingüística como palabras —lenguajes orales y sus representaciones escritas— con apropiaciones o acepciones propias al ejercicio disciplinario y que, como todo lenguaje construido, están sujetas a variaciones de situación y condición contextuales, por ende a interpretaciones y, desde esto, a confusiones.

El ***lenguaje de la forma***, como medio de expresión de lo tangible en las respuestas de diseño a los problemas de Diseño:

- surge de la realidad objetiva y de los recursos de conocimiento y comunicación humanos, en el orden de lo sensorial-perceptual;
- tiene bases y sentido universales que se basan en sensaciones y percepciones visuales, táctiles, auditivas, térmicas, cinestésicas, estereoscópicas, cinetoscópicas, susceptibles de generar imágenes y asociaciones mentales;
- involucra elementos y cualidades de la realidad tangible y su representación —espacio, volumen, planos, aristas o líneas, intersecciones o puntos; color y textura; su tamaño y proporción —intrínseca del objeto-resultado y en relación con el entorno y el observador—, su posición, unidad, armonía, variedad, ritmo, ejes; su temporalidad y movimiento; y,
- comunica y desarrolla ideas y significados, condicionados por las circunstancias específicas en que opera.



Econstrucción. 
Juan Nicolás rascos arroyo



La **forma** como lenguaje de configuración de lo tangible implica *sensaciones y percepciones; imágenes y asociaciones mentales* del orden visual, táctil, auditivo, térmico, estereoscópico, cinestésico, cinetoscópico hasta los *principios o leyes* que las determinan, condicionan o afectan. Lo tangible se estructura y 'visualiza' en la mente —idea, representación icónica o formal— como imágenes y modelos análogos a los reales o potencialmente reales, mediante *elementos y cualidades de la forma: el espacio* —escenario o contenedor genérico, análogo a lo real, 'objetivo', mensurable y tridimensional, en sentido absoluto— y las configuraciones de las *cosas-objetos* —arteficios e imágenes de estos—, diferenciables por su *volumen o cuerpo*, con las superficies *que lo caracterizan, sus aristas o líneas* y puntos generadas por las *intersecciones* entre estos; sus *propiedades*, como *colores* y la *texturas*; sus *características* o singularidades por *posición, tamaño y proporciones* internas u '*objetivas*' y / o las relativas con el contexto y el observador, su sentido de *unidad, armonía, variedad, ritmo*; sus *ejes compositivos*; su *movimiento, tiempo* y otros aspectos circunstanciales. Todo lo cual constituye, en la mente de quien diseña, una 'realidad' potencial, un objeto ideal —en sentido aristotélico— que existe antes de existir, es decir imaginado y configurado en su integridad y totalidad antes de hacerse o ser llevado a la realidad.

3. A manera de conclusión, los métodos en el diseño

Bunge plantea en su modelo el tema del método como otra de las condiciones de la actividad científica, en especial vistos como herramientas inherentes a los procesos y que aseguran su rigor y posibles resultados. Para nuestra comprensión del Diseño entendemos el tema no en el sentido estricto de apego al denominado método científico, que en algunos aspectos y casos de Diseño aplica, pero que en general no, sino en el de poder identificar o establecer ¿qué criterios generales orientan y estructuran los procesos de pensamiento y las decisiones, actividades, desempeños y el uso de los recursos en desarrollo de las actividades propias del ejercicio disciplinario del Diseño?

Esto se asocia a una idea ya explorada en la primera parte de este artículo Polo (2015a) donde se plantean las distinciones entre una creatividad amplia, diversa y múltiple en sus manifestaciones y la actividad proyectual estructurada de los procesos de Diseño ejercicio como una actividad profesional, diferenciada de Arte y sus manifestaciones y de otras disciplinas o ejercicios innovativos, diferenciada y caracterizada como se intenta en este documento. Es decir, el Diseño ejercido como una profesión de nivel superior, con el rigor y nivel de exigencias que ello debe comportar.

3.1. Los enfoques metodológicos

La noción de *enfoques metodológicos*, que sugerimos como apropiada a lo inherente a la actividad proyectual, aplica a los encuadres conceptuales y al conjunto de criterios que orientan los procesos de Diseño en sus diferentes ramas y

especialidades. No se trata de proponer visiones rígidas o fórmulas algorítmicas para garantizar que una creatividad acertada en la solución de un problema de Diseño, sino de proponer elementos —y de retar a la búsqueda de otros nuevos— que permitan estructurar, priorizar, valorar, articular y guiar las actividades investigativas, analíticas, creativas, de experimentación y comprobación en función de una lógica interna del respectivo proceso proyectual acorde con sus objetivos y presupuestos. Esto demanda la comprensión de que el Diseño, en su múltiple carácter como *disciplina* —modo de pensar, modo de resolver, modo de hacer— y como *proceso* —conjunto de actividades y subprocesos conceptuales y fácticos— opera como '**metodología de casos**' que surgen de planteamientos divergentes o *necesidades* —carencias, desajustes, en condiciones específicas—, se estructuran como proyectos y se orientan y realizan desde enfoques **holísticos** con desarrollos **heurísticos**.

En este orden, los **métodos** para enfrentar y resolver los problemas de Diseño tienen un carácter aleatorio, puesto que no son predeterminados como esquemas o fórmulas, sino que se estructuran a partir de cada **caso** en particular. La idea de *metodología* de casos difiere del uso de métodos únicos o estándar —tan importantes en los procesos científicos y de ingeniería— que en Diseño no existen, ya que en su ejercicio deben verse como modos de trabajo ligados a singularidades: es decir, la *metodología* se estructura casuísticamente y no como una regla general.

Aquí se reitera el sentido amplio de la *metodología en Diseño* —o para diseñar— como el *conjunto de criterios* que orientan la visión del proyecto y facilitan la toma de decisiones en su desarrollo. Para ello se parte de considerar como alcance general del Método —o, mejor, del sentido de lo metodológico en los procesos de Diseño—: 1°. En lo inherente a la disciplina en sí, los denominados **métodos proyectuales** propios de la disciplina de Diseño en su conjunto, en cuanto a su carácter anticipatorio, su fundamento holístico y heurístico, cuyo rigor debe adecuarse a cada especialidad disciplinaria y sus *casos específicos*; y, 2°. en las áreas relacionadas, los *métodos propios de otras disciplinas*, se aplican al manejo de la información, a actividades complementarias o en aspectos puntuales de experimentación, análisis y validación de resultados y efectos, según la especificidad de los respectivos temas, problemas y ramas de conocimiento asociadas, en especial en las fases previas a la actividad creativa o de ideación o las posteriores de desarrollo y de validación conceptual de soluciones.

Los *problemas-casos* de Diseño están ligados a la atención y solución de *necesidades humanas* tanto individuales como sociales; *surgen de divergencias*, entendidas como carencias de un satisfactor apropiado o *desajustes* (inadecuaciones) en los existentes para esas necesidades, condiciones o usuarios en particular. Un *problema* tiende a involucrar diversos casos. La comprensión del caso se da al definir sus condiciones y características de nivel 'micro' —*quiénes, cómo, en qué circunstancias*—, en cuanto particularidad de un **problema** a resolver y debe ser planteado en términos de Diseño, es decir, precisado por sus determinantes de *función-funcionalidad-funcionamiento, técnicas, económicas, socio-culturales y estéticas* y otras, si las hubiere, como las de orden corporativo, i. e..

Los *problemas de Diseño* no son coyunturas aisladas sino que se articulan, en un nivel 'macro', a conjuntos de problemas —*problemáticas* más amplias— que describen el contexto en que se dan y las condiciones generales que afectan su comprensión y la posibilidad de solucionar *el problema-caso*. A partir de ello la *gestión del Diseño* como disciplina resolutoria se orienta a generar *estructuras proyectuales* —*proyectos*— de índole *anticipatorio* para asegurar la consonancia entre la comprensión y la solución del *problema-caso*. No hay para ello leyes ni métodos o técnicas específicas, sino que cada **proyecto** se estructura a partir del criterio de quien lo orienta, en general condicionado por el *punto de partida* —de quién, en dónde, por qué y cómo surge la conciencia de una necesidad y de una respuesta fáctica a esta— que determina los objetivos del proyecto, las condiciones en que debe ser desarrollado, los recursos disponibles, i. e., en general establecidos por quien demanda, ordena o financia la búsqueda de solución al *problema-caso*. Es decir, normalmente quien diseña no 'controla' el *problema-caso*, pero puede condicionar y cualificar sus objetivos y precisar los procesos y resultados necesarios para su logro, es decir, establecer la respectiva metodología para comprender, proponer y desarrollar una posible solución fáctica.

La *actividad proyectual* genera, a su vez, sus particulares *metodologías y estrategias creativas*, **que** tampoco pueden asumirse como reglas, normas o protocolos genéricos sino que se construyen como un agregado de criterios que orientan el desarrollo de los *procesos analítico, creativo y resolutorio*. Dado que estos procesos no están exentos de subjetividad, cobran valor los enfoques *holísticos*, entendidos como la comprensión integral de los factores, determinantes y en general de todos los aspectos relacionados con el *problema-caso*. Estos enfoques tienen fundamentos intuitivos, pero se forman y desarrollan como cualidades individuales por el ejercicio y dominio de las capacidades perceptivas, analíticas, asociadas o de interrelación, de jerarquización o creación de categorías conceptuales y estrategias de pensamiento integrales e integradoras.

El desarrollo de la actividad proyectual, en especial en sus aspectos creativos y propositivos tiene sentido **heurístico**, o no predeterminado, diferente a los procesos de las ciencias del orden predictivo o base algorítmica, i. e., y se dirige a *innovar* —mejorar o cambiar lo que existe—, a *descubrir*, sin reglas, y por lo general a desarrollos progresivamente creativos en función de la experiencia de quien proyecta.

Así, la actividad proyectual tiende a ser una metódica aleatoria, por *prueba y error*, no conclusiva ni generalizable, que opera mediante recursos de *validación de alternativas* tanto en el nivel conceptual como en el fáctico. La reducción de la brecha entre prueba y error está condicionada por la experiencia y la experticia que se logra en el ejercicio mismo de la actividad proyectual, lo cual simultáneamente incrementa los recursos creativos y la velocidad en el logro de respuestas.

En resumen, la orientación y alcances de la *metodología proyectual* se condicionan por el *problema-caso*, su complejidad, sus definiciones de '*punto de partida*', la profundidad y el alcance de los trabajos de investigación, experimentación y / o comprobación que exige el *problema-caso* y / o por las complejidades en los otros aspectos del proceso, principalmente el *carácter de la obra o resultado*, el *tipo de intervención* y el *enfoque profesional* de quien o quienes lo orientan.

La *complejidad* del proyecto como escenario operativo del proceso creativo y, en orden concatenado, la complejidad de las soluciones depende o condiciona la complejidad de otros niveles o aspectos del *problema-caso*. De este modo, en lo *funcional* surge de la necesidad en sí y del tipo de satisfactor que esta implica —es decir, la complejidad del resultado, bien como innovaciones radicales, mejoras técnicas, o cambios de apariencia, desde objetos simples hasta equipos, máquinas o sistemas, espacios, hábitats, infraestructuras—; en lo *técnico*, relativo tanto a la operatividad funcional como a la estructura, componentes y funcionamiento interno de la solución; en lo tecnológico, asociado la complejidad del respectivo proceso productivo.

El propósito de la actividad proyectual y del proyecto como su medio de consolidación es proponer y realizar la convergencia de las múltiples consideraciones relativas al *problema-caso* y su *síntesis* a través del lenguaje de la forma, mediante los objetos y sus representaciones que se proponen como solución.

4. Referencias

- Bonsiepe, G. (1985). *El diseño de la Periferia. Debates y experiencias*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Bunge, M. (1976). *La Ciencia, Su Método y su Filosofía*. Buenos Aires: Siglo Veinte.
- Jones, J. H. C. (1978). *Métodos de diseño*. Editorial Gustavo Gili.
- Polo, R. (2002). *Lo aprendible y lo enseñable en el Diseño*. En A. Zamora Pérez, & O. García Rubio, SEDI 2002 Agujereando la Caja Negra. Guadalajara: Universidad Autónoma Metropolitana de Azcapotzalco México.
- Polo, R. (2015). *El Diseño, entre la holística y la 'ollística'*. Revista Projectodiseño ed. 93. Bogotá: Projectodiseño.
- Polo, R. & Polo, D. (2015). *Diseño, sin ambigüedades*. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 9, Edición N° 17 Jun. – Dic. 2015.
- Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Facultad de Arquitectura y Diseño, Programa de Diseño Industrial. Cursos desarrollados en el periodo 1977-84
- Rakennuskirja, O. (1983) International Council of Societies of Industrial Design. Design Integration: Design '81, ICOGRADA, ICSID, IFI, Helsinki Final Report. 1983
- Seminario "Diseño e identidades corporativas" desarrollado en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Facultad de Arquitectura y Diseño, Programa de Diseño Industrial. (1999)
- "Agujereando la caja negra" Seminario Virtual. Universidad Autónoma Nacional de México – Azcapotzalco.2001
- Decreto 3463 Diciembre 30 de 2003 – Características específicas de calidad para la oferta y el desarrollo de los programas de formación profesional de Diseño en Colombia – Ministerio de Educación Nacional de Colombia.



MAS D

Universidad El Bosque
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación



Instrucciones para los autores

Information for authors

Nota para nuestra comunidad académica, investigadores y otros interesados en postular artículos o textos en el área del Diseño, Imagen y Comunicación, y sus áreas afines.

MasD, Revista Digital de Diseño, es la publicación semestral de carácter divulgativo de la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque. Publica artículos originales, inéditos, que no estén sometidos a procesos editoriales en otros escenarios de divulgación, referentes a investigaciones, indagaciones, problemas inscritos en el área general Humanidades, Sub-área Artes de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), en el ámbito de las disciplinas del Diseño Industrial, el Arte, la Historia del Arte, el Diseño Arquitectónico, las Artes de la Representación (Musicología, Ciencias del Teatro, Dramaturgia), los Estudios del Folclor, los Estudios de Cine, Radio y Televisión, la Arquitectura y Urbanismo, y otros diseños, así como procesos de enseñanza / aprendizaje en dichas áreas, siendo su función principal la referida a la publicación de resultados originales de investigación e innovación en la disciplina del diseño en general, así como en el trabajo interdisciplinar, transdisciplinar y de colaboración en otras disciplinas, con repercusiones directas en torno al área de la revista.



1

Público objetivo

Para la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque, el amplio campo de acción en torno al diseño, como actividad social, plástica y cultural, debe responder de manera activa a los retos que hemos de abordar en el siglo XXI, teniendo siempre como balanza del ámbito económico la necesidad de aportar a la calidad de vida de las personas y la sostenibilidad de sus entornos.

En esta perspectiva, el público objetivo de MasD está conformado por estudiantes, docentes, investigadores y profesionales en el área del Diseño, la Imagen y la Comunicación, y el ámbito transdisciplinar de éstas con las ciencias humanas, sociales, aplicadas y básicas, y aquellas relacionadas con la generación de conocimiento asociado a sus áreas temáticas, incluyendo su pedagogía y epistemología, así como la producción de obras afines a dichos campos.

2

Condiciones

MasD, Revista Digital de Diseño invita a los docentes, investigadores y miembros de las comunidades académicas y productivas, así como a interesados de otras entidades nacionales e internacionales, a presentar sus artículos según las siguientes condiciones de convocatoria:

- La recepción de documentos se realizará en periodos semestrales, declarándose abierta de manera permanente. Los textos recibidos formarán parte de los procesos de selección y estarán regidos por la periodicidad de los mismos, con un tiempo mínimo de arbitraje de dos meses.
- Los artículos recibidos para postularse a participar en el proceso de arbitraje, bien sea de forma física o digital, deben ceñirse a las siguientes características: El texto del artículo en formato pdf editable o de procesador de texto similar, ajustado a las instrucciones para autores y sin referencias de ningún tipo que permitan establecer la autoría del mismo para preservar el anonimato del proceso de evaluación; debe diligenciarse, adicionalmente, e incluir en el envío, el Formato de Información Biográfica del Autor debidamente diligenciado, disponible en la página de la revista <http://masd.unbosque.edu.co/>; el Formato Cesión de Derechos y Originalidad disponible en la misma página, debidamente diligenciado; archivos separados con las imágenes y gráficos que formen parte del artículo, con una resolución mínima de 300 ppp y 10 cm de base.

Todo artículo presentado para nuestra sección Investigación MasD será incluido en el proceso de arbitraje por pares ciegos (*peer review double blind*) en un proceso de total anonimato tanto para autores como para arbitradores, por lo que insistimos en que los artículos sometidos al proceso no deben tener ninguna referencia o indicación de su autoría. En ningún caso o circunstancia se comunicará a lectores o autores la identidad de quienes participan en el proceso.

3

Tipo de artículo

Dado el carácter de divulgación de MasD, Revista Digital de Diseño, el cuerpo de la revista está compuesto de tres secciones: Investigación MasD, Diseño U El Bosque y Tribuna. Para cada una de éstas se seleccionan artículos con características particulares, siendo Investigación MasD la sección principal del cuerpo editorial, cuyo objetivo principal es el de establecer vínculos entre la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación con el escenario de investigación global.

4

Formato

Recomendaciones de presentación a los autores.

En adición a los formatos referidos al envío del artículo, expuestos en el apartado de Condiciones, solicitamos a los autores enviar con el archivo digital los pies de página y derechos de autor correspondientes a las imágenes que ilustren o se deseen incluir en el mismo, bien sea en formatos vectoriales o en alta resolución, en al menos 300 ppp y 10 cm de base.

El texto del artículo debe estar en fuentes Arial o Times New Roman a 12 pt.

La margen máxima del texto ha de ser 2.54 cm en cada hoja que conforme el artículo.

El espaciado ha de ser de 1 ½ renglones.

En conjunción con estas condiciones mínimas, sugerimos a los autores el uso de una redacción que procure claridad y concisión al expresar sus ideas, utilizando una voz activa que exprese claramente el papel del autor en el proceso de investigación expuesto.

El artículo debe incluir los siguientes datos de encabezado:

- 1. Título:** enunciado de manera explicativa y concisa, de tal manera que su consulta permita establecer aquellas variables del contenido que permitan familiarizar e interesar al lector con el mismo. El número máximo de palabras permitido es 10. El subtítulo es opcional, pero, de utilizarse, ha de complementar o aclarar expresamente el título del mismo.
- 2. Resumen o abstract:** este debe señalar, de manera precisa, breve, coherente e inteligible, el contenido del artículo, presentando aquellos aspectos a resaltar de las conclusiones presentadas en el mismo. Sugerimos una extensión máxima de 150 palabras.
- 3. Palabras clave (Keywords):** Para la presentación de éstas sugerimos utilizar el thesaurus de la UNESCO (<http://databases.unesco.org/thesaurus/>), u otro similar, que permita al lector establecer fácilmente el campo o campos contextuales a los que se dirige el artículo.

En cuanto al contenido del artículo, su cuerpo textual, sugerimos guiarse por las siguientes recomenda-

— IV, I-VII — ciones de exposición:

4. Introducción: plantear el problema o asunto principal de la investigación de la cual se desprende el artículo, presentando de manera breve antecedentes pertinentes, el objetivo que señaló el desarrollo de la investigación, y el fundamento conceptual de la misma, de ser pertinente a la exposición del texto.

5. Metodología: puesto que los artículos obedecen a la definición tradicional de investigación, sugerimos incluir un corto párrafo en que se presente la población objetivo de la investigación, los instrumentos que permitieron aproximarse al problema, y los procedimientos llevados a cabo en el proceso.

6. Cuerpo principal del Texto: sugerimos una extensión máxima de 5000 palabras, en concordancia con lo sugerido por la Asociación Americana de Psicología (APA por su sigla en inglés). En tal sentido, solicitamos a nuestros autores limitar al máximo el uso de pies de páginas y notas aclaratorias, y que cuando estas sean de carácter pertinente no excedan los tres renglones y/o 40 palabras. De ser necesario más espacio, vemos necesario incorporarlas en el cuerpo textual.

En el cuerpo principal cabe mencionar los datos recolectados y su tratamiento estadístico, tratando siempre de no exponer casos individuales o puntualizaciones no necesarias que puedan implicar una deformación tendenciosa de los casos de estudio, excepción hecha de que estos sean el objetivo principal del texto (estudios de caso único).

6.1. Discusión: como un complemento a la presentación de los datos recolectados, recomendamos utilizar la estrategia de discusión como momento para evaluar y presentar interpretaciones implícitas en la observación y resultados de la investigación, cómo estos se relacionan con la hipótesis, objetivo o problema presentado en la introducción, la contribución al campo general de estudio realizada con la investigación, y toda presentación contextual de la misma que permita al lector establecer comparaciones, avances e innovaciones que represente el estudio.

5

Referencias y citas a pie

5.1. Referencias bibliográficas

Los autores deben emplear como modelo de citación el expresado por APA, de la siguiente manera:

Libros. Apellido del autor, Inicial del nombre. (Año de publicación) *Título de la obra* (Edición). Localización: Editorial.

Capítulo de un libro. Apellido del autor, Inicial del nombre. (Año de publicación) *Título del capítulo*. Apellido del Editor, Nombres.) *Título del libro* (páginas del capítulo). Localización: Editorial.

Revistas o publicaciones seriadas. Apellido del autor, Inicial del nombre. (Fecha de publicación iniciando con el año y detallando meses y/o días según el caso). Título del artículo. *Título de la publicación. Volumen, (número), páginas.*

Leyes. Ley, decreto, resolución, otros según el caso, número (Fecha de publicación iniciando con el año y detallando meses y/o días según el caso). Título de la ley, decreto, resolución, etc. Título oficial de la publicación. Ciudad, País.

Para referenciar una obra con múltiples autores, dentro de los modelos expuestos, debe tenerse en cuenta la siguiente forma de construcción del apartado autor, ordenando de manera alfabética:

Apellido del autor1, Inicial del nombre1 & Apellido del autor2, Inicial del nombre2 & Apellido del autor3, Inicial del nombre3. (Año de publicación). *Título del libro*. Localización: Editorial.

En el proceso de referenciar la relación del texto con una idea, paráfrasis o referencia a un texto no incluido como cita en el cuerpo del artículo, se debe tener en cuenta la siguiente recomendación en el sitio de referencia al interior del artículo:

- En caso de tratarse de dos autores, en la primera cita: Apellido del autor1 y Apellido del autor2. (Año de publicación). En la segunda cita y subsecuentes: Apellido del autor1, et al. (Año de publicación).
- En el caso de tres autores o más: Apellido del autor1, Apellido del autor2, Apellido del autor 3. (Año de publicación). En la segunda cita y subsecuentes: Apellido del autor1, et al. (Año de publicación).

– I-VII, V –

- 7. Conclusiones:** finalmente, como un título aparte del cuerpo principal del texto, deben presentarse los resultados y conclusiones que se desprenden del proceso investigativo, siendo estos el elemento fundamental de la divulgación investigativa. Pedimos a los autores establecer la pertinencia de las mismas, y su fácil conexión con los objetivos propuestos en la introducción. Su redacción debe ser clara, y evidente su pertinencia con el cuerpo textual presentado, tratando de realizar una exposición que parta de lo general a lo particular.
- 8. Imagen:** Gráficos, diagramas, fotografías, tablas y otros objetos gráficos pertinentes o ilustrativos deberán estar acompañados por el nombre del autor o su procedencia, el título o leyenda explicativa sin exceder las 15 palabras. Además de estar indicada su ubicación en el texto, deberán entregarse en medio digital, bien sea en vectores o, de tratarse de imágenes no vectoriales, con una resolución mínima de 300 ppp. Sugerimos formatos PSD, JPG o TIF. En todos los casos solicitamos el envío de los archivos originales correspondientes, de manera independientes según su numeración o relación con el artículo.
- 9. Referencias.** De acuerdo al modelo APA, el artículo debe estar acompañado exclusivamente de los textos origen de las citas incluidas en el mismo, o aquellos que presenten ideas relacionadas en el cuerpo textual directamente. En el siguiente apartado referimos nuestro modelo de citación.

- En el caso de seis autores o más: Apellido del autor¹, et al. (Año de publicación).

En el uso de siglas, siendo el caso de instituciones reconocidas que las utilicen, ha de citarse el nombre completo en su primera referencia en el texto, acompañado de la sigla entre paréntesis, utilizando posteriormente únicamente la sigla. Ejemplo:

- En la primera aparición: Organización Mundial de la Salud (OMS, Año de publicación)
- En apariciones subsecuentes: OMS (Año de publicación)

De acuerdo a la sugerencia APA, la cita debe incluir la página de inicio de la cita en el sitio de su aparición en el texto, y no en las referencias. Toda cita con extensión menor a 40 palabras debe incluirse al interior del párrafo de citación. Aquellas con una extensión superior deben sangrarse de ambos lados en párrafo independiente.

En caso de que se trate, no de una cita textual, sino de la referencia a una idea de origen diferente al autor del artículo, se debe referenciar siguiendo el modelo expuesto e incluir su origen en la sección de Referencias bibliográficas.

Para el caso de publicaciones electrónicas solicitamos incluir la cita completa según el estilo APA, e incluir la información DOI completa, de ser posible.

5.2. El proceso de pares lectores (peer review)

El artículo que cumple con los criterios anteriormente expuestos y es presentado dentro de nuestra convocatoria, es sometido por MasD a un proceso semestral que busca garantizar la calidad investigativa de los artículos presentados, en el marco de la contribución general al desarrollo del campo del Diseño. En tal sentido, el Coordinador Editorial, con el visto bueno del Comité Editorial, asignará los árbitros que considere pertinentes al contenido del artículo presentado, buscando garantizar que el concepto emitido esté de acuerdo al área temática de trabajo o conocimiento de los mismos. Tanto los árbitros seleccionados como el autor desconocerán sus correspondientes identidades, por lo que MasD se reserva el derecho de realizar los cambios pertinentes en los documentos presentados, de tal manera que se garantice el total anonimato de las partes.

Dichas condiciones garantizan a los árbitros el total proceso de independencia para emitir su juicio analítico, que debe ser remitido, en los formatos pertinentes, en el plazo de un mes calendario. Para considerar

– VI, I-VII – que el artículo puede ser publicado, adicionalmente a la

recomendación del árbitro, el puntaje general del artículo debe estar por encima de 3,5 en una escala de 1 a 5. Toda observación y transformación del artículo que el árbitro considere necesaria, e incluya en los formatos pertinentes, formará parte del proceso de arbitraje del artículo.

El Coordinador Editorial de la Revista, con visto bueno del Comité Científico, enviará al autor dichos formatos para que éste realice los ajustes recomendados, teniendo para esta actividad un plazo máximo de un mes calendario. Una vez sometido a consideración de la Revista, el artículo corregido inicia un nuevo proceso del que forman parte los árbitros previamente asignados. Éste concluirá, tras esta segunda revisión, con los formatos y evaluación final, y la recomendación de publicación afirmativa o negativa.

En caso de que existan nota inferior 3.5 de un árbitro y superior de otro, esta situación, considerada de empate en la evaluación, se dirimirá mediante el nombramiento de un tercer árbitro, de calidades iguales a las de los dos primeros lectores, cuya nota servirá para dirimir el conflicto.

En ningún caso el proceso de arbitraje implicará la participación del autor, tratándose de un proceso en manos del aparato editorial de MasD.

En caso de que se encuentre un número superior de artículos al establecido por el Comité Científico de la Revista, los puntajes finales de evaluación promediados de las notas asignadas por los árbitros lectores servirán al Coordinador Editorial para establecer aquellos que conformarán el número respectivo. En caso de un empate en dichos puntajes, el Comité Científico dirimirá el conflicto, seleccionando aquellos que considere pertinentes para cada número, de acuerdo al análisis de los formatos de arbitraje que conformen la evaluación de pares.

Aquellos que, habiendo aprobado el proceso de arbitraje, no sean seleccionados para el número pertinente, podrán ser presentados para el número siguiente de la Revista, conformando la base inicial del proceso de publicación.

Todo artículo cuya calificación de arbitraje esté por debajo del 3.5 podrá ser presentado nuevamente por su autor, una vez concluido el periodo semestral de edición para el cuál fue presentado, en tal sentido dicha presentación será considerada un nuevo proceso, para el cuál se someterá a las acciones descritas anteriormente.

Todo autor se abstendrá de presentar al artículo a otras instituciones o revistas, cualquiera sea su ámbito, durante el periodo de evaluación, a no ser que cuente con permiso explícito del Coordinador Editorial de la Revista.

Es posible que el usuario tenga que instalar Acrobat en sus diferentes dispositivos para disfrutar al máximo de la interactividad del PDF. Para instalar Adobe Reader, visita la página oficial de [Adobe](#).

Periodicidad semestral
Info. general editormasd@unbosque.edu.co
Correspondencia editormasd@unbosque.edu.co
Dirección postal Universidad El Bosque,
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Tél.: (+57 1) 648 90 00 ext.: 1133
Av. Cra. 9 N.º 131 A - 02, Bloque F, 3er piso,
Bogotá D.C., Colombia

Miembros en



International Council
of Societies of Industrial Design
A Partner of the International
Design Alliance



MasD Revista Digital de Diseño es una publicación seriada semestral, editada por la Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación de la Universidad El Bosque. Las opiniones expresadas por los autores no corresponden necesariamente con las de la revista, Facultad o Universidad.



Los contenidos de la revista pueden reproducirse y distribuirse con las restricciones definidas por la Licencia **CREATIVE COMMONS** Atribución-NoComercial-CompartirIgual 2.5 Colombia (CC BY-NC-SA 2.5 CO).

Universidad El Bosque

Directivas **Dr. Rafael Sánchez París**
Rector
Dra. María Clara Rangel Galvis
Vicerrectora Académica
Dr. Francisco José Falla Carrasco
Vicerrector Administrativo
Dr. Miguel Otero Cadena
Vicerrector de Investigaciones
Dr. Luis Arturo Rodríguez B.
Secretario General

MasD, Revista Digital de Diseño

Dirección General **Juan Pablo Salcedo Obregón**, D.I., M.A.
Decano, Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación

Comité Editorial **Tania Delgado Barón**, D.I./Ph.D.
(Colombia), Universidad El Bosque.

Adriana Gómez López, Ph.D.
(Colombia), Universidad de Caldas.

Mauricio Mejía, D.I./Ph.D.
(Colombia), Universidad de Caldas.

Raúl Domínguez, Ph.D.
(Colombia), Universidad Pontificia Bolivariana.

Comité científico **Juan Carlos Arias**, D.I./M.Sc.
Carmen Lucía Vargas Mayo, D.I.
Fabián Herrera Cáceres, D.I./M.A.
Leonardo Morales, D.I./M.Sc.
Felipe Ramírez Gil, D.I./M.Sc.
Jorge Barriga Monroy, D.I./Ph.D.
Melissa Ballesteros Mejía, D.I./M.A.
Laura Martínez Zuluaga, D.I./M.A.

Editor **Fabio Andrés Vinasco Ñ.**, Arq., M.A.

Centro de Diseño y Comunicación
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación.

Coordinación **Medios Virtuales**
Ángela María Cañón Piñeros, D.G./M.A.

Diseño **F. Alexander Castañeda D.**, D.G.

Diagramación **Sergio Cabrera**, D.G.

Ilustración **Portada, Shalems Neyk Sotelo Muñoz**



Revista Digital de Diseño
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Universidad El Bosque



Fabio Andrés Vinasco Ñustes

Editormasd@unbosque.edu.co,
Universidad El Bosque. Colombia.

Graduado de Arquitectura, y de la Maestría en Historia y Teoría de la Arquitectura en la Universidad Nacional de Colombia. Editor de MasD, Revista Digital de Diseño y de la Revista ESCALA, publicación dedicada a temas de arquitectura latinoamericana. Actualmente adelanta la investigación: Análisis crítico de la política pública ambiental y su impacto en el ordenamiento territorial de la ciudad de Bogotá (2000-2015).

Editorial

www.masd.unbosque.edu.co

Diseño y calidad de vida

Design and quality of life

Vinasco, F. (2015). Diseño y calidad de vida. MasD, Revista Digital de Diseño. Vol. 10, Edición N° 18 Ene. – Jun. 2016. 2-3
DOI: <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i18.1716>

El surgimiento de la producción de carácter industrial estuvo marcado por la relación pasiva entre comprador y mercancía. Sin embargo, poco a poco vemos cómo se establece entre el hombre y sus productos una nueva dinámica en la que el diseño media el reconocimiento de las necesidades y experiencias surgidas de la vida cotidiana. El anónimo usuario que acostumbrábamos ver en tablas de usabilidad y cuadros de antropometría adquiere el rostro de los cientos de personas vulnerables que conforman la población de nuestros campos y ciudades.

A pesar de esta transformación paulatina, no tener una noción clara del impacto que tiene el modelo de desarrollo actual sobre las circunstancias locales de nuestras comunidades genera incertidumbres que hacen indispensable realizar aportes desde el conocimiento en diseño para la solución de las múltiples necesidades evidenciadas por las crisis de inicio del siglo XXI. Se trata de una coyuntura que, desde el cambio climático hasta la burbuja inmobiliaria, reta nuestra concepción de la calidad de vida como elemento esencial para la construcción de un futuro sostenible para el habitante rural y urbano.

En este camino, la revisión de las necesidades específicas de cada contexto por encima del ideal de la producción industrial ha reivindicado el papel de lo que denominamos Diseño Universal, una forma de entender el oficio como un medio para mejorar la calidad de vida de los conjuntos sociales, incluyendo a quienes se encuentran en estados de marginalidad y vulnerabilidad desatendidos hasta hoy; equilibrio de lo común y lo individual.

Este tránsito a una mejor comprensión de nuestra naturaleza humana y del papel del diseño en la atención de las necesidades específicas de los factores humanos, antropológicos e identitarios rompe los esquemas académicos tradicionales para ponernos frente a frente con las comunidades y sus problemas.

Con esta perspectiva, la preocupación por lograr el bienestar para todos ha dejado de ser exclusiva de los altruismos y las caridades. Contar con condiciones que beneficien el florecimiento, crecimiento y desarrollo de la vida, tanto en su carácter físico como espiritual, es un reto que ha permitido transformar una concepción básica del diseño como generador de productos al abordaje de los complejos problemas que afectan la salud y calidad de vida de las comunidades desde la interdisciplinariedad y la transferencia del conocimiento, ampliando el espectro de la investigación en diseño a la innovación como motor del empoderamiento de las comunidades.

Esta inclusión del beneficiario del proceso en el taller de diseño se ha convertido en un eje de formación con cada vez mayor presencia académica; esta convocatoria de MasD busca presentar experiencias e investigaciones exitosas que pongan presente la necesidad de enfrentar tanto escenarios de diseño ligados a necesidades reales de nuestros entornos, como el aporte que hacemos desde el diseño al desenvolvimiento de la vida en escenarios de calidad y salubridad.

MasD invita a investigadores y académicos a compartir sus perspectivas sobre este espectro temático con la meta de conformar un acervo que nos permita presentar a nuestra comunidad académica un panorama de la formación e investigación en diseño para el mejoramiento de la calidad de vida, el diseño universal, la inclusión, la equidad, la participación y la sustentabilidad. En el marco de nuestro proceso editorial buscamos precisar el papel que tienen los diseñadores, arquitectos, urbanistas y todos aquellos comprometidos con transformar las dinámicas sociales del presente desde la responsabilidad hacia la sociedad en su conjunto.



Revista Digital de Diseño
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación
Universidad El Bosque



Declaración ética

www.masd.unbosque.edu.co

- Todo artículo presentado al proceso de arbitraje de MasD, Revista Digital de Diseño, está sometido a las reglas que se encuentran en nuestra sección de instrucciones a los autores cuyo propósito es garantizar tanto la calidad del proceso editorial como la neutralidad de los actores del mismo frente a la evaluación de los artículos seleccionados, en aras de encontrar niveles de alta calidad en la divulgación que persigue nuestra publicación.

Factores como la relevancia en el ámbito disciplinar del diseño, la originalidad e innovación, cohesión, legibilidad y lenguaje, son dimensiones de los textos presentados que han de ser tenidos en cuenta dado el carácter investigativo de los artículos que son objeto de divulgación de MasD.

- Si bien es responsabilidad de los autores velar por la originalidad de sus procesos y por garantizar que los contenidos presentados no infrinjan restricciones legales, son funciones adicionales del Editor o Coordinador Editorial hacer recomendaciones en términos de respeto a la ley y a los derechos de autor, así como velar que en los procesos administrativos no se infrinja el derecho a la igualdad por motivos de raza, género, orientación sexual, creencias religiosas, orientaciones filosóficas o políticas de los autores. En este sentido en la orientación editorial de la revista deben primar conceptos relativos al contenido disciplinar, metodológico y de claridad en la divulgación de los procesos investigativos presentados.

- Críticas personales o el uso de un lenguaje que trascienda la objetividad mencionada, que puedan ser consideradas groseras o personales, no serán transmitidas en la cadena del proceso de evaluación.
- En similar sentido, instamos a los lectores de los artículos presentados a conducir la lectura de los mismos en el ámbito de la objetividad, teniendo en cuenta que la crítica personal sobre los mismos no debe ser un condicionante del proceso editorial. Si bien la crítica constructiva debe hacer parte de todo proceso de intercambio académico, ha de procurarse una mezcla de objetividad con un lenguaje no ofensivo.
- Se espera que la crítica constructiva sea el mecanismo mediante el cual los participantes en el proceso de evaluación asuman el proceso de divulgación como una tarea de socialización y construcción crítica en torno al diseño, puesta al servicio de la innovación y la transformación social. En tal sentido, el lenguaje expresado, tanto en los artículos como en los juicios sobre los mismos, deben buscar la construcción de conocimiento y el perfeccionamiento académico integral, dejando en claro la aceptación o no de los mismos para su publicación, sus debilidades y falencias, así como las posibilidades de transformación que permitirían incluirlo en números subsiguientes.
- El autor es, por lo tanto, el primer responsable del proceso editorial, que busca limitar el espectro de publicación a aquellos resultados de proceso que hagan un aporte significativo a la conceptualización, diseño, ejecución o interpretación de un aspecto disciplinar de relevancia, enmarcado en los factores descritos en el primer punto de esta suscripción ética.
- Sin embargo, considerando la especificidad que tiene la investigación en el ámbito de la producción cultural, en los temas que consideran disciplinas como el diseño y las artes, así como la necesidad de recalcar el carácter de innovación inherente a la creación como una forma específica de conocimiento humano en el ámbito de las industrias culturales y creativas, y tomando como un elemento esencial de la divulgación en dichos campos la necesidad de una mirada pluralista, incluyente y diversa, la falta de 'novedad' no es un factor esencial para rechazar los contenidos propuestos por los investigadores, si sus ideas son presentadas de una manera metódica y técnicamente soportada.
- Con estas condiciones especiales de nuestro ámbito de acción como marco de la actividad editorial, MasD tiene como política editorial someter a consideración de pares (en el proceso de doble par ciego mencionado anteriormente) todo artículo que sea enviado a consideración de la revista, superando cualquier sesgo que los miembros del equipo editorial puedan tener, dejando únicamente en manos del Comité Científico de la Revista puntualizaciones en torno a los contenidos de los artículos, posibles direccionamientos que han de ser objeto de divulgación con los autores, o recomendaciones temáticas para números específicos.

- Las investigaciones presentadas deberán encontrarse sometidas a condiciones de ética investigativa, particularmente en cuanto tiene que ver con la experimentación, el respeto a la vida y a los derechos humanos, así como a otros estándares éticos que guíen el quehacer investigativo pertinente. Toda fuente de financiación no académica, o cuyo aporte señale un sesgo u orientación específico del proceso investigativo debe ser expresamente detallada.
- La instancia de veto o de no publicación de uno o más artículos presentados para publicación siguiendo las orientaciones y convocatorias periódicas de la revista, serán potestad única del Comité Editorial, para cuyo exclusión se hará el proceso correspondiente de citación a comité regido por cuórum y registro en acta, cuya decisión deberá ser comunicada directamente al autor de forma inmediata y con total transparencia respecto al proceso. Dicha decisión no tendrá recursos o segundas instancias, pero dejará al autor en plena libertad de someter su artículo a otros procesos editoriales en otras revistas según su criterio, entendiendo como totalmente nula la cesión de derechos realizada por el autor, tras la decisión del Comité Editorial.
- En caso de que un artículo presentado a MasD, Revista digital de diseño, incumpla de manera obvia las características esenciales descritas en el numeral uno del presente texto, el Coordinador Editorial de la Revista podrá rechazar de manera directa el mismo, haciendo énfasis al autor en la necesidad de seguir una estructura de presentación formal, que facilite la transmisión de las ideas en un nivel de divulgación de procesos de investigación en el ámbito del diseño.
- La consideración de autoría, si bien se extiende a la totalidad de los participantes en la elaboración del artículo, deberá estar encabezada por el autor que somete el artículo a los procesos editoriales de MasD, y se considerará en tal sentido para el envío de la correspondencia pertinente. Ni la revista, ni su equipo editorial pueden hacerse responsables de dirimir disputas relativas a la autoría de un artículo presentado, por lo que todo cambio en las que se hayan presentado en el envío de presentación debe ser remitido de manera escrita con las firmas de todos los autores del mismo. Cualquier cambio tras la publicación final del artículo se guiará, según el caso, por las indicaciones dadas por el Comité Editorial de la revista, a través del Editor o Coordinador Editorial de la misma.
- En concordancia con las instrucciones a los autores, también se considerarán como violaciones a la presente suscripción ética el uso de ideas de otros autores sin la adecuada cita, así ésta no sea la transcripción de textos completos o la presentación de una idea concurrente con el proceso investigativo. La citación se entiende, en términos de la revista, como una condición esencial de todo proceso de comunicación y divulgación, así como un compromiso con la calidad del mismo.

- El auto plagio, o el uso de ideas o textos presentados en otros contextos con similares palabras o estructuras conceptuales debe ser específicamente declarado por el autor, entendiendo que la omisión de este proceso es motivo suficiente para poner en duda la originalidad del texto presentado y sugerir su exclusión del proceso editorial.
- Los textos que sean considerados, por cualquier instancia del proceso de publicación, como plagio, o que contengan al interior de los mismos, pasajes o citas sin la debida citación, serán inmediatamente excluidos del proceso editorial. Similar sanción es aplicable a textos ya publicados, que serán excluidos de nuestro repositorio digital. Una comunicación será enviada en este sentido a las instituciones origen de los documentos y a sus autores.
- Cuando el autor o árbitro lector encuentren errores o inconsistencias en los artículos publicados o sometidos al proceso de arbitraje de la revista, es su deber notificar al Editor o Coordinador Editorial, entendiendo que es su potestad retractarse de los mismos mediante comunicación escrita.
- Todo contenido entregado a la revista será motivo de un tratamiento confidencial hasta el momento de su publicación. Esta regla aplica tanto al Comité Editorial como a lectores, miembros del comité científico, árbitros, editores y coordinadores editoriales que participen de la publicación.



mas D
Universidad El Bosque
Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación



Information for authors

Instrucciones para los autores

Note to our academic community, researchers, and others, interested on submit papers at Design, Image, and Communication, and another confluent areas.

MasD, Digital Design Magazine, is the semestral divulgative publication of the Design, Image and Communications Faculty of the Universidad el Bosque. Its oriented to publish original and inedited contributions, not submitted to another kind of editorial processes in other publication sceneries', at the specter of design, image, communication, creative and cultural industries, as referred to teaching / learning processes on those areas, being its main function to publish original research at the design discipline in general, as to its interdisciplinary and transdisciplinary work, with direct influence at the magazine area.

1

Target audiences

To the Facultad de Diseño, Imagen y Comunicación of Universidad El Bosque, the broad field of action around design, as a social, plastic, and cultural activity, has to answer in an active manner to the challenges that we have in the XXI century, having as counter-weight to the economic scope the urgent necessity to contribute to improve life quality for the people and its surroundings sustainability.

At this perspective, the target audiences of MasD its conformed by students, teachers, researches and professionals at the scope of Design, Image and Communication, and the transdisciplinary scope of those with human, social, applied and basic sciences, and those related to the production of knowledge associated to their thematic areas, including their pedagogy, epistemology and the industrial production of work affined to those fields.



2

Conditions

The paper should be submitted in an editable text format: OpenDocument (odt) or MS-Word (doc, docx or rtf), to the following email address: editormasd@unbosque.edu.co. The name of these files and their contents should omit any reference to the identity of the authors or their affiliations. This information should be communicated only in the body of the email.

Papers should not be longer than 8,000 words; book reviews no longer than 1,000 words. The page format will be letter size (8 ½ "x 11") with 2.54 cm margins on all sides, double-spaced, in Times New Roman 12pt and numbering in the lower right corner. The title of the article will be in 14pt size and abstract, keywords and citations and footnotes notes in 8pt size. The header of the paper shall include a title, and possibly a subtitle, adding up no more than 14 words, the abstract, with a maximum of 200 words, and a list of 3 to 5 keywords.

After the header, papers should present a structured development of their contents, with an introduction, a series of chapters or sections, discussion/conclusion and bibliography. Citations shall be presented in APA format (Last Name of Author, Year of Publication: page cited), never in a footnote, while the full citation should be included in the references at the end of text. The papers containing local terms, acronyms, values, etc., should be described and/or explained in order to ensure complete understanding by foreign readers.

The graphic content may be composed of photos, figures (drawings, diagrams, etc.), graphics and/or tables, which must be perfectly clear and appear listed in the body of the article. The paper may include up to eight graphics. All artwork must be inserted into the text file, in the approximate location in which is requested to be included, and also in separate files (TIFF or JPG format) with a minimum resolution of 300 dpi, to achieve a print size of 20 x 15 cm. Each graphic element should be numbered consecutively according to

their type and identified by an explanatory legend, including a title and an indication of its source. In case of including tables, they must be formatted in text format and included in the text body, and should not be sent independently or in image format. In case of including photographs or graphics not owned by the authors, you should provide written evidence of the permissions from the authors or original publishers. Otherwise, such content shall not be published in Revista MasD.

The final reference list, in alphabetical order by last name, including only the references cited in the text or graphical content sources must be adjusted to APA 6.0 standards.

Copyright of the articles belongs to Revista MasD and Universidad El Bosque, so that authors shall sign an authorization grant in such terms. The papers will be freely available in the Revista MasD website and will be redistributable under the conditions defined by Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Colombia (CC BY-NC-SA 2.5 CO) License.

Índice

Diseño y calidad de vida <i>Design and quality of life</i> Fabio Andrés Vinasco Ñustes 2-3	Editorial
Morfología, marginalidad y gentrificación urbana. Una ciudad con calidad de vida para todos. <i>Morphology, marginality and urban gentrification. A city with life quality for all.</i> Dayana Higuera 6-19	Investigación MasD
Sistemas modernos y eficaces. Iconografía publicitaria de la oficina moderna. 1918-1924. <i>Modern and effective systems.</i> <i>Publicity iconography of the Modern office. 1918-1924.</i> Juan José Lozano Arango 20-37	
Calidad de vida personalizada. <i>Customized life quality.</i> Óscar Carrasco, Pedro Medina 38-59	
Repetición y diferencia. Un modo de vida en Bogotá, el caso de las residencias BCH (1961 – 1964). <i>Repetition and Difference.</i> <i>A way of life in Bogotá, the study case of Residences BCH (1961 - 1964).</i> Liliana Andrea Clavijo García 60-37	
Projeto Espacios: El espacio público discutido desde la visión del diseño gráfico. Projeto Espaços: O espaço público discutido sob o viés do design gráfico. <i>Espaços project: public space discussed under the graphic design.</i> Eduardo Palazzo, Juliana Soares 74-93	
Diseño sostenible versus greenwashing. <i>Sustainable design versus greenwashing.</i> Javier Orlando Benavides González 94-101	
Desambiguando el Diseño. Descriptores Disciplinarios. <i>Un-ambiguous design. Disciplinary descriptors.</i> Rómulo Polo Flórez, Dolly Viviana Polo Flórez 102-119	
Más de MasD; ¡Mamá! El juguete quiere jugar conmigo. <i>Mom! The toy wants to play with me.</i> Cristian Gómez Rodríguez 122-127	Diseño U. El Bosque
La doble moral del diseño industrial en la protección y enriquecimiento de la identidad cultural <i>Industrial design double standards at the protection and enrichment of cultural identity.</i> Sebastián Escudero Macías 128-133	
Diseño Accesible: Diseño para todos. <i>Accessible design: Design for all.</i> Ana María Cárdenas Cano. 136-141	Tribuna