

Nexo: Una herramienta de diseño para la representación visual de conceptos

**Mabel Xiomara León Rincón
C.C. 1000835960**

**Director: Diego Alejandro Gutierrez
Codirector: Daniel Martínez Molkes**

**Universidad Piloto de Colombia.
Facultad de Arquitectura y Artes
Programa Diseño Gráfico**

2024

Resumen

Durante un proyecto de diseño, los diseñadores gráficos transitan de la idea como manifestación conceptual a la representación como materialización gráfica. Mediante este tránsito, el diseñador se puede enfrentar con situaciones en las que no encuentra maneras de concretar gráficamente lo que se propone, como consecuencia se puede enlentecer o bloquear su proceso y la toma de decisiones. Con respecto a lo anterior, este proyecto busca mostrar una herramienta, denominada Nexó, la cual busca facilitar la concreción de ideas en propuestas visuales. A su vez, se propone una aproximación a su aplicación a partir del desarrollo de un estudio de caso.

Palabras clave: Concepto, forma, representación gráfica, herramienta, diseño.

Tabla de Contenido

Introducción.....	4
Planteamiento del Problema.....	8
Marco referencial.....	10
Propuesta metodológica.....	15
Propuesta de Diseño.....	17
Caracterización del concepto de diseño.....	17
Significado y sentido.....	20
Materialización de la propuesta.....	21
Conclusiones de las entrevistas.....	22
Definición de Características Formales para la Representación del Concepto...	24
Diseño y aplicación de la estrategia.....	36
Material diseñado para Prisma.....	47
Conclusiones.....	52
Conclusiones de Nexo.....	52
Conclusiones desde el diseño.....	54
Conclusiones personales.....	54
Referencias.....	55
Anexos.....	57

Índice de figuras

Figura 1. Esquema de mediación entre emisor, receptor y contexto comunicativo.....	9
Figura 2. Esquema propuesta metodológica de la reflexión a la acción.....	19
Figura 3. Esquema propuesta metodológica de la reflexión a la acción.....	26
Figura 4. Plantilla moodboard de palabras clave.....	31
Figura 5. Diagrama de flujo de usuario plataforma Nexo.....	35
Figura 6. UI Kit plataforma Nexo.....	36
Figura 7. Moodboard realizado para el desarrollo de la propuesta de Prisma.....	42
Figura 8. Desarrollo de la retícula y composiciones a partir de ella.....	47
Figura 9. Expediente Prisma impreso.....	49
Figura 10. Carta misión Prisma impreso cara y reverso.....	49
Figura 11. Cartas testimonio Prisma impreso cara y reverso.....	50
Figura 12. Carta testimonio Prisma impreso cara y reverso.....	50
Figura 13. Carta dilema Prisma impreso cara y reverso.....	51
Figura 14. Carta El Verosímil Prisma impreso cara y reverso.....	52
Figura 15. Carta El Fisgón Prisma impreso cara y reverso.....	52
Figura 16. Guía Instructor Prisma impreso.....	53

Índice de tablas

Tabla 1. Esquema propuesta metodológica.....	17
Tabla 2. Matriz para la representación de la proyección de los elementos de la sección de narrativa para ser relacionados con el concepto.....	28
Tabla 3. Matriz para la representación de la proyección de los elementos de la sección de definición del lenguaje para ser relacionados con el concepto.....	29
Tabla 4. Representación de la proyección de los elementos de la sección de forma para ser relacionados con el concepto por medio de una matriz.....	31
Tabla 5. Gráfico que ejemplifica una matriz en la se genera cruce entre elementos, en este caso se cruzan principios de composición junto a medios.....	32
Tabla 6. Wireframes alta fidelidad plataforma Nexa.....	35
Tabla 7. Matriz Narrativa y Concepto.....	38
Tabla 8. Matriz Definición y Concepto.....	39
Tabla 9. Matriz de elementos morfológicos y palabras clave del concepto.....	43
Tabla 10. Matriz de principios compositivos y palabras clave del concepto.....	43
Tabla 11. Matriz de Matriz de medios y palabras clave del concepto.....	44
Tabla 12. Matriz de principios de composición y elementos morfológicos.....	45
Tabla 13. Matriz de principios de técnicas y elementos de la propuesta de Prisma..	46
Tabla 14. Matriz de principios de medios y elementos de la propuesta de Prisma...	46

Introducción

En el diseño gráfico, un diseñador aborda distintos momentos que lo llevan al desarrollo de la propuesta de un proyecto, algunos de estos son: el análisis del contexto comunicativo, la identificación de actores clave, el reconocimiento del problema comunicativo, el desarrollo de estructuras conceptuales para abordar el problema y la creación de una solución gráfica para el proyecto. Posiblemente muchos diseñadores abordan estos procesos como una secuencia lineal, en la que en medida en la que van resolviendo cada punto la solución es cada vez más cercana, pero la realidad es que algo que permite estos procesos es justamente una flexibilidad para que el diseñador genere una propuesta no lineal que se ajuste a sus necesidades y a lo que el proyecto requiera. La diseñadora Luz del Carmen Vilchis menciona que un proyecto de diseño se basa en una estructura conceptual y no en un modelo metodológico fijo:

“La pluralidad discursiva expuesta como contexto de un problema de diseño es resultante de la suma de lenguajes sociales, éstos por lo general muestran trasposiciones ideológicas, semánticas y léxicas que requieren de la mediación e instrumentación de un proceso dialógico socializado perteneciente más a una estructura conceptual - en este caso la propia de la comunicación gráfica - que a un modelo metodológico” (p.98)

Si bien, en cada uno de los momentos mencionados previamente, el diseñador puede presentar distintos desafíos, este proyecto se centra en uno en específico, este es el desarrollo de estructuras conceptuales para la creación de una solución gráfica. Este aspecto se elige porque puede ser donde el diseñador se enfrenta a más dificultades, llegando a instancias en las que el proceso se ralentiza por un bloqueo o indecisión constante. En esa etapa el diseñador deberá entender

cómo llegar a la representación de una idea específica, la cual en este proyecto se identificará como el concepto de diseño, para luego materializarla visualmente. Este proyecto pretende proponer una herramienta de diseño que permita la representación de conceptos a sus manifestaciones gráficas, siendo este un elemento que optimice el proceso de materialización a partir de la experimentación y la exploración de la forma.

Para entender esta instancia de un proceso de diseño, se utilizará como caso de estudio un proyecto de la Universidad Piloto de Colombia llamado Prisma: Academia de Detectives. A continuación, se describe el proyecto para situar al lector en la problemática que surge a raíz del paso del conceptual a la propuesta visual.

Prisma como caso de estudio

El proyecto Prisma busca establecer vínculos entre los jóvenes y el patrimonio de la ciudad de Bogotá, esto lo hicieron a partir del trabajo con estudiantes de colegios ubicados en la ciudad de Bogotá, donde lograron reconocer que el patrimonio era transmitido al joven desde un diálogo vertical, donde el patrimonio actuaba como un elemento lejano a la cotidianidad del joven que no le generaba un interés por entender su significado. Como consecuencia, se trató de reconocer la importancia del joven no solo como receptor pasivo del patrimonio, sino como un actor clave en su interpretación, divulgación y actualización.

Para buscar una solución a esta problemática se propuso establecer una relación horizontal entre el joven y el patrimonio, desde en un diálogo que genere un encuentro entre el patrimonio colectivo y el patrimonio personal del joven, y para esto se propuso un concepto clave llamado *refracción perceptual*. Este concepto surge desde una analogía de la refracción de la luz para representar un cambio de

la percepción del joven con el patrimonio, para que este reconozca su significado y a su vez el vínculo que tiene a su vida. A partir de este concepto, llegaron a una propuesta basada en la creación de una narrativa, estímulos e interacciones, donde el joven buscará información sobre elementos patrimoniales, esta narrativa se traduce por medio de una academia de detectives en la que al joven se le presentara un caso sobre un misterio relacionado al patrimonio y él podrá resolverla a través de establecer conexiones entre los significados del patrimonio colectivo y el sentido personal que él le otorga.

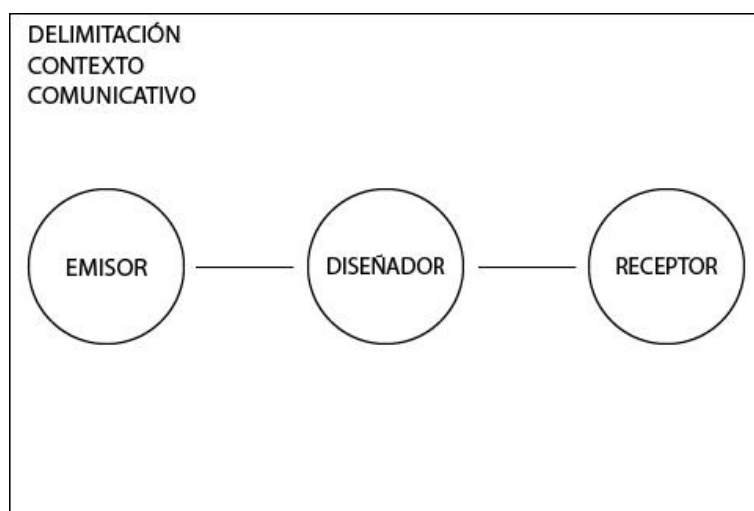
Dicho esto, si bien el concepto de diseño refracción perceptual fue la base para la propuesta de la narrativa y las actividades que desarrollaran los jóvenes, en el momento en el que inició el proceso de creación de la propuesta gráfica no se logró intuir como este concepto podría traducirse a través de un lenguaje visual para que el joven también responda a la narrativa por medio de la percepción de estímulos. De ahí que este proyecto use este caso de estudio, para reconocer las variables que ofrece un concepto de diseño en su representación de forma siendo esta una manifestación sensorial de la propuesta.

Del concepto a la forma

Ahora, tomando en cuenta el caso de Prisma: Academia de Detectives del Patrimonio, existe un rol de mediador del diseño en un proceso comunicativo, donde el diseñador se sitúa entre las necesidades comunicativas de un emisor y un receptor para que llegue el mensaje y también que la solución propuesta genere una respuesta en el usuario, esto teniendo en cuenta que esto debe responder al contexto comunicativo en la que se sitúa (Figura 1). Por otro lado, hay una mediación que da el concepto entre lo que sería el problema y la solución de la

propuesta, ya que el concepto se puede entender como la idea que guía el proceso de diseño y asegura que los resultados sean coherentes con el objetivo.

Figura 1. *Esquema de mediación entre emisor, receptor y contexto comunicativo*



El concepto de diseño en el presente proyecto se entiende como una unidad de conocimiento o una idea, la palabra concepto proviene del latín *conceptum* que quiere decir contener o concebir, lo que se podría entender como aquello que se ha formado en la mente. Dicho esto, al hablar del concepto específicamente desde el diseño gráfico, se entendería de igual manera como una idea o conjunto de ideas que permiten guiar y estructurar la creación que se propone ya que es lo que asegura que las piezas que se diseñen sean acordes a su objetivo. A su vez, este se suele identificar únicamente como la inspiración inicial y no como lo que orienta el proceso, lo que contiene la esencia de lo que se busca transmitir, aquel que ayuda a resolver problemas y también quien permite la exploración y experimentación creativa.

En el caso de Prisma se reconoce una desconexión entre concepto y la propuesta formal, lo que causó dificultades, en relación a la lentitud en el desarrollo

de lo que se quería dar forma gráfica. Para entender mejor el paso del concepto a la propuesta de diseño, se toma en cuenta el trabajo del diseñador Nigel Cross (1997) quien en su texto *Descriptive Models of Creative Design: Application to an Example*, menciona un concepto llamado el *creative leap* o salto creativo, el cual se refiere a una nueva perspectiva de una situación que se creía previamente entendida, este salto no busca ser el paso que dirija directamente a la solución del problema, sino que se busca generar un constante ir y venir entre las distintas fases de un proyecto, y lo que permite generar esta oscilación es la identificación de un concepto. Cross (1997) menciona que el concepto actúa como un puente entre el problema y la solución, ya que este es un elemento que da paso al diseño creativo desde la identificación de puntos clave en la problemática y sus posibles proyecciones visuales que serían soluciones efectivas, ahora se debe revisar cómo el concepto en su materialidad permite un encuentro sensible como parte de la solución propuesta.

Respecto a esto, se reconoce la necesidad de repensar los procesos de materialización de la propuesta de diseño, que permita agilizar y mejorar los resultados de procesos creativos por medio de la identificación de un concepto y su representación por medio de la forma.

Planteamiento del Problema

El concepto de diseño es una herramienta que puede potenciar y estructurar procesos creativos para los diseñadores gráficos, pero la realidad es que muchas veces el diseñador desconoce el cómo integrarlo a los proyectos, generando que la propuesta realizada sea ajena a lo que se quería representar o que el diseñador en

sus procesos resulte constantemente en incertidumbres sobre cómo organizar las etapas para llegar a la materialización formal del concepto.

El caso del proyecto Academia de Detectives busca generar una mediación comunicativa con los jóvenes y el patrimonio que se propicia desde un diálogo horizontal respaldado por el concepto de Refracción Perceptual, pero un factor fundamental para el funcionamiento de la estrategia es su materialización en una propuesta que a partir del desarrollo de estímulos apele a la sensibilidad del joven. Ahora bien, más allá del caso descrito se propone reconocer caminos que faciliten el tránsito entre el concepto y la propuesta formal.

Pregunta Problema

¿Cómo los conceptos pueden tomar forma gráfica a partir del diseño de una herramienta que permita su exploración desde una manifestación visual para mejorar procesos creativos de diseñadores gráficos?

Objetivo General

Diseñar una herramienta que permita reconocer caminos para la representación formal de un concepto de diseño, con el ánimo de facilitar el proceso de exploración y experimentación gráfica.

Objetivos específicos

- Distinguir las cualidades del concepto de diseño para la proyección de una propuesta gráfica, a través de la revisión bibliográfica y entrevistas a profesores de diseño.
- Establecer las características formales necesarias para la representación del concepto de diseño por medio de matrices.

- Experimentar con estímulos sensoriales, que permitan la representación del concepto de diseño refracción perceptual del caso de estudio Prisma:
Academia de Detectives para la mediación entre el joven y el patrimonio.

Marco referencial

Conforme a la problemática expuesta, se hace necesario realizar una aproximación teórica que permita profundizar en torno a la generación del concepto en el diseño, así como su posterior visualización y materialización en propuestas concretas. Para ello, se propone generar dos categorías, a saber: concepto y forma, la primera, a partir del trabajo de autores como Nigel Cross y Kees Dorst los cuales han investigado los procesos creativos en el diseño, donde buscan identificar aquellos factores clave que permiten la proyección de ideas de los diseñadores, así como la importancia de la identificación del problema para llegar a una solución coherente, donde es el concepto el que estructura el proceso.

En la segunda, la categoría de forma toma en base el trabajo de Katya Mandoki, quien propone un modelo para entender la sensorialidad, percepción del receptor y los estímulos que incorporan los diseñadores en sus proyectos, en este caso los estímulos se relacionan a las maneras en las que el diseñador materializa una idea.

Nigel Cross y Kees Dorst

En el texto *Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution* (2001) se aborda la creatividad en los procesos de diseño, los cuales se caracterizan por los saltos creativos o “creative leaps”, los cuales Nigel Cross define como una nueva perspectiva sobre una situación que se había entendido antes, generando el descubrimiento de un concepto apropiado para el caso, es así como el

diseño más que una búsqueda es una exploración en el que el concepto resulta siendo un puente entre el problema y la solución (Cross, 1997). El texto aborda un estudio a diseñadores industriales y su proceso para definir y comprender un problema de diseño para luego generar una solución creativa, esto resulta siendo importante para abordar la investigación propuesta ya que esto permite abordar el problema desde su mismo desarrollo, encuadrar el problema, en un proceso de constante iteración entre el problema de diseño y su solución para encontrar un intercambio de información por medio del concepto clave. (Dorst y Cross, 2001).

Lo anterior, permite entender cuales son las herramientas que potencian la creatividad y la relación de los conceptos en los procesos de diseño para identificar las características que debería contener la propuesta del proyecto para optimizar los procesos, donde es necesario entender que al abordar un proceso creativo no se debería generar un proceso lineal en el que se plantea un problema y se sigue una serie de pasos para llegar a la solución, sino que se relaciona más a procesos iterativos de análisis y evaluación, donde el volver a revisar situaciones que se creían previamente entendidas permite tomar nuevas decisiones que pueden mejorar los resultados y lo que permite esto es la comprensión de que es el concepto el que controla estos procesos.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se abordará un poco más a fondo aquellos elementos clave que fueron identificados de estas referencias. En primera instancia se hablará de la iteración, ya que de lo descubierto de este texto se enfatiza la importancia de que el diseño no debería entenderse como un proceso lineal en el que se cumplen una serie de pasos secuenciales, sino que los autores mencionan que se debe generar un proceso iterativo, es decir, un proceso en el que el diseñador revise y analice instancias previamente ya realizadas, con esto se

puede identificar elementos que antes no se habían tenido en cuenta y que contribuyen significativamente al producto final, esto genera una constante retroalimentación de las decisiones tomadas para luego ajustarlas o reinterpretarlas, que abran un espacio de nuevas posibilidades creativas y optimicen el proceso con resultados significativos.

Con respecto a esto, se puede revisar lo que los autores denominan como la coevolución entre el problema y la solución, ya que justamente la iteración permite generar esta exploración entre estos dos elementos, pero entonces es importante para el proyecto tener en cuenta esta coevolución, ya que esto quiere decir, que a diferencia de como se suele abordar un proyecto en el que primero se busca resolver un problema directamente, se deberían desarrollar tanto el problema como la solución al mismo tiempo, para esto se deberá identificar correctamente el problema e identificar sus variables para profundizar su entendimiento en el proceso creativo y establecer la base para su posterior exploración, esto permitirá que a lo largo del proceso se puedan integrar nuevas perspectivas y explorar soluciones desde distintos ángulos.

Para concluir, la revisión del texto *Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution* fue fundamental para el proyecto, ya que proporcionó una base teórica con la que se pudo comprender cómo suelen funcionar los procesos creativos, cuáles son aquellos puntos que suelen debilitar una propuesta y qué elementos tener en cuenta a la hora de realizar un ejercicio de diseño, todo esto para ofrecer una herramienta que optimice los procesos creativos mediante una herramienta que utilizará aquellos factores fundamentales descubiertos, en este caso la importancia de la identificación del problema, la

coevolución entre el problema y la solución y la iteración para no generar procesos lineales que limitan la creatividad.

Katia Mandoki

Se toma como referencia el texto *Estética y comunicación: de acción, pasión y seducción* de Katia Mandoki (2007) para el entendimiento de estímulos sensoriales para entender cómo se puede generar una mediación comunicativa desde el diseño. Siendo el concepto principal del texto la experiencia estética, esta es comprendida como la manera en la que manifestamos memorias al espacio a partir de elementos sensoriales (Mandoki, 2007), entiéndase como sensorial como una condición de la corporalidad que nos permite ver, tocar, oír, oler o degustar. Mandoki genera una matriz donde el intercambio desde la estética se muestra como un proceso de la experiencia sensible en la cual un sujeto está inmerso. Para comprender la importancia de la transmisión de mensajes por medio de medios específicos que generan eficacia en la comunicación con el receptor, se utilizó como referencia el trabajo de Katia Mandoki (2007) en relación a la estesis.

Katya Mandoki es una filósofa reconocida por su trabajo en relación a la estesis, tema central de este texto y el cual ella define como el proceso que caracteriza a los organismos vivos, en la medida en que los abre al mundo y los dispone a lo sensorial, (Mandoki, 2007), esta palabra (estesis) está relacionada con la estética, la cual, a diferencia a como solemos entenderla como aquello relacionado al arte y la belleza, ella menciona que se debe entender como lo relacionado a la percepción o la sensación, aquellas instancias que donde según el entorno el ser humano reacciona a distintos estímulos. Teniendo esto en cuenta, es importante para el proyecto el abordar aquellos elementos relacionados a la percepción y la sensorialidad e incorporarlos a la herramienta que se busca

desarrollar, ya que esto involucra conocer como el receptor percibe e interactúa con la materialización de la forma.

Según Mandoki (2007) “la estética de la comunicación se entiende como los aspectos estéticos que están en juego en cualquier proceso de comunicación tales como el ritmo, la expresividad, la fuerza, el dinamismo, la destreza, la armonía, el equilibrio con que se confeccionan los discursos”, es importante tener esto en cuenta debido a que los elementos en el diseño no solamente cumplen una función netamente visual sino que pueden crear una experiencia sensorial y perceptiva que conecte al receptor con el mensaje, aquellas características formales necesarias para la representación de un concepto deberán ser orientadas hacia la estesis.

Para abordar estas relaciones Mandoki propone el modelo LASE, también llamado modelo tetrasemiótico, donde sus siglas provienen de la léxica, la acústica, lo somático y lo escópico, estos son registros fundamentales para analizar cómo en la comunicación los estímulos son percibidos y desarrollados sensorialmente. Ahora para entender cada registro se define de la siguiente manera:

- Registro léxico: Vinculado al lenguaje, a la construcción de significados y a las interpretaciones de esto.
- Registro acústico: Se centra en los sonidos y cómo estos se conectan con el receptor.
- Registro somático: Se relaciona con las sensaciones corporales y la percepción física hablando de cosas como el movimiento o respuestas a estímulos como gestos, aquello relacionado a la comunicación no verbal.
- Registro escópico: Se refiere a la percepción visual en relación a las imágenes y los entornos en los que nos desarrollamos.

Este modelo es fundamental para el proyecto, ya que permite entender cómo la herramienta propuesta integra aquellos elementos que garantizan las representaciones visuales de aquello que el diseñador quiera proyectar y a su vez que la materialidad de la propuesta permita un encuentro sensible como parte de la solución.

Propuesta metodológica

La propuesta metodológica responde al trabajo de Kees Dorst y Nigel Cross (2001). Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution. Design Studies, el cual se relaciona a los procesos de iteración para dar respuesta a una problemática de diseño, en donde menciona “El diseño creativo parece más una cuestión de desarrollar y refinar al mismo tiempo la formulación de un problema y las ideas para una solución, con una constante iteración de análisis, síntesis, y proceso de evaluación entre las dos hipótesis de espacio de diseño - espacio del problema y espacio de la solución-” (p.11). Bajo esta mirada, la metodología propuesta en este proyecto se centra en generar esa iteración constante entre el problema y la solución, las cuales en este proyecto se identificarán como la reflexión y la acción, y como el concepto es el mediador entre estos dos espacios, permitiendo que conceptos abstractos se transformen en propuestas visuales concretas y viceversa. (Ilustración 2)

Con la finalidad de proponer un proceso iterativo pero que responda a los objetivos del proyecto, se busca reconocer unas instancias no lineales en el proceso basadas en los objetivos específicos, pero que permitan reconocer el reconocimiento de un proceso creativo. Se plantea por tanto dividir las instancias

por objetivos, así como vincular unas herramientas de investigación, como se expone a continuación:

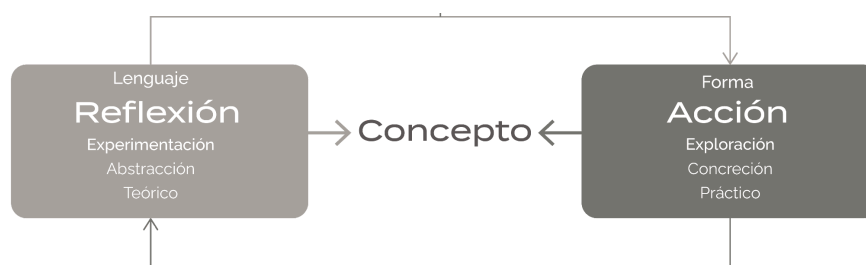
Tabla 1. Esquema propuesta metodológica

Objetivos Específicos	Instancias	Marco Referencial	Instrumento
Distinguir las cualidades del concepto de diseño para la proyección de una propuesta gráfica, a través de la revisión bibliográfica y entrevistas a profesores de diseño.	Conceptual	Creativity in the design process: Co-evolution of problem solution. Nigel Cross y Kees Dorst. Documento Project Design Fest 2019: -El concepto entre la Reflexión-Acción. Jorge Gonzales y Daniel Martínez -Espacio y Tiempo de las contradicciones. Diego Rodriguez	-Matriz de análisis textual -Entrevistas a profesores en relación a la importancia del concepto de diseño.
Establecer las características formales necesarias para la representación del concepto de diseño por medio de matrices.	Transitiva	Estética y comunicación. Katia Mandoki.	-Matriz de análisis textual -Matriz de relacionamiento de elementos que permiten las representaciones gráficas.
Experimentar con estímulos sensoriales, que permitan la representación del concepto de diseño refracción perceptual del caso de estudio Prisma: Academia de Detectives para la	Experimental		Exploración por medio de la iteración para generar la propuesta final

mediación entre el joven y el patrimonio			
---	--	--	--

Si bien la matriz permite reconocer la relación entre instancia, objetivos, instrumentos, se muestra de manera lineal y consecutiva, por tanto y con el sentido de dar cuenta del proceso no lineal y la iteración en el desarrollo del proyecto se plantea el siguiente esquema:

Figura 2. *Esquema propuesta metodológica de la reflexión a la acción*



Propuesta de Diseño

En el siguiente apartado se busca exponer las decisiones tomadas durante el proceso de diseño en coherencia con la propuesta metodológica. Se hará mención al desarrollo por instancias y las relaciones entre ellas.

Caracterización del concepto de diseño

Este objetivo se plantea para entender qué es un concepto de diseño, qué es lo que aporta esto a los procesos creativos, cómo identificarlo y qué lo caracteriza, esto para poder distinguir cómo se debería abordar para facilitar y organizar procesos creativos y llegar a su representación desde la forma.

En relación a esto, se plantea el instrumento para la recopilación de información en relación a las cualidades del concepto de diseño, este sería entrevistas realizadas a tres profesores de diseño de la universidad, estos son los profesores Jorge Gonzales y Diego Rodriguez (ambos participantes del evento Project Design Fest 2019 donde dieron sus posturas respecto al concepto de diseño), y el tercer profesor sería Alejandro Rubio, profesor de diseño gráfico de la universidad, con amplia experiencia en proyectos de diseño y en estrategias para la materialización de estos.

Las cualidades del concepto, descubiertas a través de las entrevistas y la revisión de textos, fueron clasificadas por medio de categorías que representan aquellos elementos relevantes que serán utilizados en la construcción de la herramienta para entender la relación del diseñador con el concepto y su posterior representación visual. A continuación la primera categoría:

La reflexión y la acción

Como se mencionó previamente, se toma como referencia el texto “Creativity in the design process: Co-evolution of problem solution” (2001) de los autores Nigel Cross y Kees Dorst, el cual da cuenta de cómo surge y se potencia la creatividad en los procesos creativos, para esto, los autores mencionan que un punto fundamental es la iteración, la cual, como se mencionó arriba, se refiere a revisar nuevamente procesos para obtener un mejor resultado, y por último un descubrimiento importante que otorgan los autores es: “el diseño creativo no consiste en solucionar primero el problema y luego buscar un concepto de solución, sino que se relaciona más a desarrollar y refinar la formulación de un problema y las ideas para una solución por medio de una iteración constante de procesos de análisis, síntesis y evaluación del problema y la solución.” (Cross y Dorst, 2001), de esto se destaca

que para el desarrollo de la herramienta es necesario comprender que el proceso que se le ofrece al diseñador debe ser dinámico e iterativo y no lineal, donde será el concepto el que permite generar conexiones entre etapas y resultados significativos, por lo que el proyecto debe permitir el entendimiento del concepto para esta revisión constante que concluye con la materialización gráfica.

Seguido a esto, se hizo revisión del documento Piloto Design Fest: Project Design Fest PDF 2019, un evento que realiza la Universidad Piloto de Colombia para generar reflexión en torno a las disciplinas de diseño, y específicamente en esa edición se genera un espacio para conocer las distintas posturas alrededor del concepto de diseño. De este documento se utiliza como referencia un texto que se conecta con lo previamente mencionado del texto de los autores Kees Dorst y Nigel Cross, este texto es llamado “El concepto entre la reflexión y la acción” (2019) el cual es escrito por los profesores Jorge Gonzales Castro y Daniel Martínez Molkes.

El hallazgo principal de este texto para el proyecto, y también del que surge el nombre de la categoría, fue el reconocimiento de la reflexión y la acción como pasos que permiten organizar procesos y generar la iteración previamente mencionada, en este texto comentan que en el desarrollo de propuestas de diseño se pueden presentar dificultades en relación a la toma de decisiones de la materialización por lo que ellos proponen idear y probar constantemente los hallazgos por medio de la reflexión-acción, siendo la reflexión todo aquello que se relaciona con procesos de pensamiento para comprender situaciones, mientras que la acción sería el espacio donde se implementan las ideas por medio de la materialización de propuestas.

Ahora en relación a las entrevistas realizadas, se realizó una entrevista con uno de los escritores del texto previamente mencionado, el profesor Jorge

Gonzales, quien menciona que el concepto de diseño no es algo que esté regulado o establecido y no ha sido masificado en entornos educativos por lo que muchas veces los estudiantes no comprenden a que se refiere esto, cuando es el concepto el potenciador de toda acción creativa, aportando a un proceso la articulación, integración y regulación de fases que él describe en su texto como la reflexión-acción. También menciona que es necesario el hallazgo de un concepto de diseño debido a que muchas veces los diseñadores presentan problemas en sus procesos creativos cuando se trata de abordar y sistematizar la información que se encontró, esto puede resultar en la saturación de información por lo que el diseñador no sabe abordar lo que se recopiló para el desarrollo de la propuesta, el hallazgo del concepto de diseño permite jerarquizar la información, establecer una estructura lógica y definir lo más importante para el proceso creativo.

De manera que se concluye para el desarrollo de la herramienta de diseño que se debe comprender el rol que cumple el concepto, siendo este un regulador y a su vez un elemento que permite entender el proyecto desde distintas fases, las cuales se identifican como la reflexión y la acción, también mencionadas en la metodología planteada, estas permiten la exploración y experimentación de múltiples maneras de abordar un problema a medida que el proceso avanza para llegar a una solución que potencie el resultado y no se limite a un proceso lineal sino dando paso a iteraciones.

Significado y sentido

Esta categoría surge desde la entrevista realizada con el profesor Diego Rodriguez, quien también participó en el Project Design Fest 2019 con su texto llamado “La contradicción del espacio tiempo” al cual también se le hizo revisión, y de esto se obtuvieron los siguientes hallazgos para entender una nueva cualidad del

concepto de diseño. Él menciona que el concepto es algo que se emplea para solucionar una situación que necesita ser resuelta, entendida o explorada, y en el momento en el que se ejerce el diseño, todo acto de diseño genera conocimiento, cada etapa implica construir conocimiento y es algo que se transforma a lo largo del proceso, por lo que los diseñadores generan significado, los significados serían un tipo de conocimiento y los conocimientos serían conceptos, esto quiere decir que el concepto es una herramienta de los diseñadores para articular procesos y dar sentido a lo que realizan. También menciona que, si bien es fundamental el proceso de recopilación de información en el diseño, esta información debería pasar a través de un cruce conceptual para que se vuelva útil, entender que al concepto se llega mediante relaciones categoriales del conocimiento.

Esta entrevista revela un tema principal que se debería integrar a mi estrategia y esta es el conocimiento práctico, el cual se entiende como lo que le permite a los diseñadores dar sentido a sus propuestas, para articular a la propuesta se tienen en cuenta los siguientes hallazgos: se debe reconocer el acto de diseñar como el acto de conceptualizar, asegurando que el concepto no solo sea una guía en el proceso, sino también aquel que genera significado y sentido a través del diseño.

Materialización de la propuesta

Esta es la última categoría para el entendimiento del concepto, fue descubierta a través de una entrevista con el profesor Alejandro Rubio, la cual fue significativa en cuanto a la comprensión de cómo el concepto de diseño se implementa materialmente a proyectos de diseño gráfico, donde él menciona que el concepto surge desde el inicio de un proceso, donde el diseñador recibe la premisa sobre lo que se necesita e inicia el proceso de indagación, a su vez menciona que

esta indagación se debe desarrollar desde su vinculación con la forma, para evitar que los resultados sean muy conceptuales y se complique la materialización.

Otro aporte valioso es que en los momentos de materialización del proyecto, donde se necesitan determinar los valores que se representaran, el diseñador debe remitirse a la minucia del caso, donde el concepto debería ser segregado a través de palabras clave a las que se les asignan valores de forma, analizar el concepto por medio de las palabras genera que el diseñador reconozca todas aquellas posibilidades gráficas que ofrece el concepto para sintetizar y mostrarlo desde un lenguaje visual, pero para llegar a resultados más allá de los obvios y literales se deben realizar procesos que utilicen niveles altos de síntesis.

Finalmente, se halló un factor significativo para entender cómo el concepto de diseño resulta siendo un mediador para la exploración de una propuesta, donde el profesor menciona que es necesario el uso de ejercicios de abstracción para resignificar la realidad, esto permite que el diseñador genere propuestas que van más allá de lo obvio pero para esto se debe reconstruir y reinterpretar conceptos.

Esta categoría revela la importancia de que la herramienta debe permitir la traducción del concepto a su representación visual a través de procesos en los que el diseñador emplee herramientas para entender el concepto desde el lenguaje, la abstracción y síntesis, para generar resultados con profundidad y significado.

Conclusiones de las entrevistas

El concepto de diseño es una herramienta que permite integrar y regular los procesos iterativos entre la reflexión y la acción, para que el diseñador ajuste, refine o modifique hallazgos a medida que avanza el proceso. La propuesta que se plantea para llevar conceptos a formas deberá ser una herramienta que se aleje de secuencias y fases lineales, ya que esto puede limitar la creatividad de la persona

que la utilice, las fases que se propongan deberán dar cuenta de estas iteraciones, el ofrecer múltiples miradas de cómo se podría abordar un concepto.

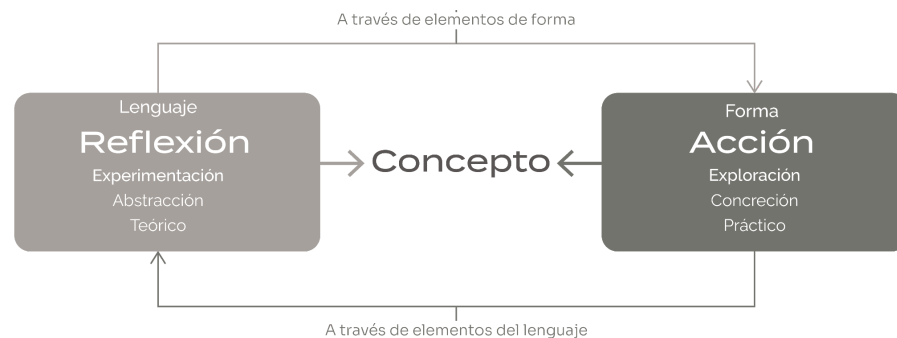
El concepto de diseño es generador de nuevo conocimiento, el cual se obtiene del cruce de conocimientos existentes y de relacionar unidades de información, el concepto debería analizarse desde la palabra, desde el lenguaje, para ser reconstruido, reinterpretado y luego generar una síntesis para ser representado desde la forma gráfica.

El concepto debe ser explorado desde la forma para articular las intenciones de diseño de manera abstracta, esto posibilita el que el concepto sea representado desde múltiples maneras desde su forma más sencilla y sintetizada, donde especialmente es importante generar ejercicios que representen esto en aquellos casos en los que el concepto no sea de comprensión inmediata por el receptor, la forma debe tener en cuenta como el receptor percibe lo que se le presenta visualmente y generar una estrategia en la que el concepto sea evidente en la materialización pero que a su vez permita estructurar la propuesta.

Es importante mencionar nuevamente el esquema realizado para la propuesta metodológica, ya que este surge considerando que el lenguaje se vuelve una herramienta necesaria para entender conceptos y configurar significados, se observa que este también permite procesos de iteración para la reflexión y la acción, ya que el lenguaje podría ubicarse en la fase de reflexión donde se comprenden y examinan aspectos teóricos desde el análisis del concepto, mientras que la forma pertenece a la acción, donde hay ejercicios prácticos de reconocimiento y concreción de decisiones de diseño, así que si utilizamos la iteración entre estos dos espacios significaría que el lenguaje (el concepto) lleva a la forma, pero también la forma puede llegar al lenguaje, donde esta última puede entenderse como un

caso en el que el diseñador tiene presente una idea sobre una composición desde la forma pero no sabe cómo asignarle a esto un concepto de diseño para potenciar y estructurar, la forma se vuelve un punto de partida para descubrir conceptos a través del lenguaje.

Figura 3. *Esquema propuesta metodológica de la reflexión a la acción*



Definición de Características Formales para la Representación del Concepto

En el primer objetivo específico, se identificaron las cualidades del concepto de diseño a través de análisis textuales y entrevistas a profesores de diseño, donde se destaca el concepto como un generador de conocimiento para resultados significativos, un elemento que permite la iteración entre procesos reflexivos con acciones, y un elemento que debe transformarse y replantearse para ser abordado desde su síntesis y abstracción, se inicia una indagación en cuanto a cómo se puede representar un concepto desde su materialización visual.

Para esto se examinará aquellos elementos relacionados a la comunicación sensible y cómo se involucran en el proyecto, como se había mencionado previamente, se referencia el texto “Estética y comunicación: de acción, pasión y seducción” de la autora Katya Mandoki quien aborda la importancia de conocer aquellos estímulos relacionados a la percepción o sensación. Para esto se utilizará

el modelo LASE que propone la autora, donde si bien previamente se mencionaron aquellos registros que propone Mandoki en relación a la percepción de los estímulos, ahora se mencionará como cada registro se tendrá en cuenta para el desarrollo de la herramienta:

- Registro léxico: Acompaña aquello descubierto en la indagación de las cualidades del diseño, donde se mencionó que el diseñador debe adentrarse en el significado y narrativa del concepto, entenderlo desde el lenguaje para luego poder representarlo desde la forma.
- Registro acústico: Este se puede ver representado a través de cómo se proyecta un diseño, aquello relacionado con los medios, que puede incluir elementos sonoros que acompañen su representación visual y enriquecer la interacción con el receptor.
- Registro somático: Se deben tener en cuenta para el proyecto ya que este se relaciona a las materializaciones que se generan de los procesos creativos y como estos generan una interacción con la audiencia, aquello relacionado a la gestualidad en la comunicación visual y cómo esto impacta al receptor.
- Registro escópico: Este registro es el más importante para el proyecto, ya que por medio de este se comprende cómo establecer los elementos que permiten la representación gráfica de los conceptos.

Considerando esto, se inicia una exploración sobre qué aspectos tener en cuenta para representar un concepto desde su materialización visual a través de matrices, ya que estas permiten generar relaciones entre distintos elementos para así concretar acciones. A continuación se describirán los elementos encontrados para la representación de un concepto:

La exploración inicia desde el registro léxico, para esto se plantea la reinterpretación y síntesis de conceptos para descubrir la manera en la que el lenguaje permite hacer nuevas interpretaciones de conceptos que se creían comprendidos, para esto primero se entiende un concepto como una unidad de conocimiento que será representado gráficamente para que el receptor lo perciba de manera visual, esto significa que el concepto será traducido desde la lingüística a lo visual por lo que el concepto se afrontará a diversas fases que buscan su síntesis. Entre las conclusiones obtenidas desde las entrevistas, se revela que el concepto debería ser explorado desde sus múltiples definiciones y desde palabras claves asociadas a él, así que en este punto, se reflexiona más sobre la importancia de la relación del lenguaje cuando se quieren abordar conceptos de diseño, ya que esto permite hacer un análisis para entender la percepción del receptor con el concepto, Mandoki (2006) menciona que hay un sujeto emisor que se manifiesta a través de vehículos como la palabra, el sonido o artefactos visuales, y el receptor es el que recibe y reconstruye enunciados desde los vehículos, esto quiere decir los procesos comunicativos envían a alguien algo a través de lo sensorial, donde este algo es lo que tendrá sentido.

Teniendo esto en cuenta, se genera el ejercicio de la búsqueda de reconocer aquellos elementos que caracterizan el lenguaje para entender el concepto y sus variaciones, es por esto que la deconstrucción del lenguaje previamente mencionada en el objetivo uno es lo que permitirá entender las estructuras del concepto para que el proceso de indagación de información genere soluciones más significativas. Se hizo una revisión sobre herramientas del lenguaje y se descubrieron las siguientes categorías con sus respectivos elementos que pertenecen a ellas:

Narrativa: Esta categoría es fundamental para que el diseñador entienda el concepto que abordará desde el significado que va más allá de las definiciones explícitas que le ofrece la lingüística, donde debe tener en cuenta que este concepto puede tener significados que van más allá de lo literal, se proponen los siguientes elementos que se deberían relacionar con el concepto para que el diseñador entienda desde esta perspectiva lo que él quiere diseñar:

- **Descripción:** Detalla características del concepto como su origen, su contexto, su relación con un proyecto o los valores que representa.
- **Audiencia:** Define el público al que va dirigido el proyecto que se quiere realizar en relación al proyecto, en este apartado se puede abarcar desde características sociales, culturales o demográficas, esto para entender cómo encaminar la representación del concepto hacia lo que mejor genere una interacción con el público.
- **Problema:** Es donde se describe la situación que el proyecto busca abordar o resolver, para entender cómo el concepto encamina a esto.
- **Objetivo:** La meta o punto que se quiere alcanzar con el proyecto.

Tabla 2. *Matriz para la representación de la proyección de los elementos de la sección de narrativa para ser relacionados con el concepto.*

	Descripción	Audiencia	Problema	Objetivo
Concepto				

Definición: Esta categoría permite que el diseñador aborde el concepto a través de elementos y estructuras del lenguaje, no con el objetivo de convertir al diseñador en un experto en esta área, sino que busca que aterrice el concepto mediante sus significados o variaciones para que pueda relacionarse más con él y

profundizar su entendimiento para que permita la materialización de este de manera visual. Los elementos que pertenecen a esto son:

- **Análisis semántico:** Donde la semántica se entiende como la rama de la lingüística dedicada al estudio de los significados.
- **Sinonimia:** Relación de semejanza de significados con distintas palabras.
- **Antonimia:** Palabras cuyos significados son exactamente opuestos entre sí.
- **Campo semántico:** grupo de palabras que comparten uno o varios rasgos en su significado, estas palabras están en una misma categoría gramatical, por ejemplo: “montaña, llanura, valle” palabras que describen accidentes geográficos.
- **Familia léxica:** palabras que además de sus rasgos de significado comparten una raíz léxica en común, como por ejemplo: “mar, marítimo, marinero, marea, marina”
- **Estructuras gramaticales:** Estructura de las palabras que se dan desde el prefijo, sufijo y raíz léxica.

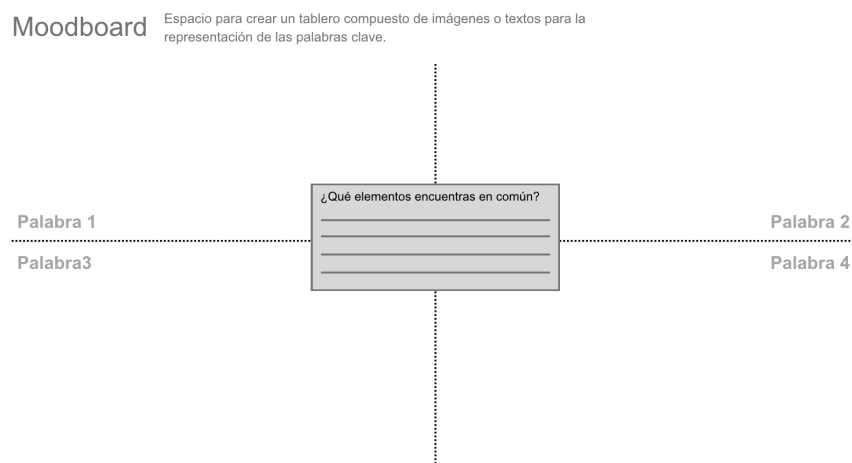
Tabla 3. *Matriz para la representación de la proyección de los elementos de la sección de definición del lenguaje para ser relacionados con el concepto*

	Análisis semántico	Sinonimia	Campo semántico	Familia léxica	Estructuras gramaticales
Concepto					

A continuación, ya definidos los elementos del lenguaje que permiten abordar un concepto, se determina que el concepto debería ser sintetizado a partir de lo previamente descubierto a través de cuatro palabras clave, las cuales serán las que le permitirán explorar de manera visual el concepto. Para esto, la herramienta incorpora un espacio de moodboard para que el diseñador explore referencias

visuales sobre lo que quiere proyectar, esto permite una primera conexión del concepto con su posible representación formal, por lo que este moodboard puede realizarse a partir de las palabras clave o a partir del concepto de diseño. A continuación se ejemplifica como se ve el espacio de moodboard para las referencias de las palabras clave:

Figura 4. Plantilla moodboard de palabras clave



Luego de esto se definen las características formales que se utilizan para la representación de estas palabras, estas vienen de los ejercicios de abstracción y síntesis que se mencionan en el objetivo uno, la decisión más evidente para hacer esto era según la definición de cada palabra hacer su representación simple desde la forma, pero se descubrió que las representaciones visuales en el diseño gráfico se conforman de distintos elementos, por lo que se hizo una revisión sobre los fundamentos y principios del diseño y se descubrieron las siguientes categorías:

- Elementos morfológicos: Punto, línea, plano, forma, color, textura.
- Principios de composición: Dirección, posición, espacio, gravedad, ritmo, jerarquía, escala.
- Principios de la Gestalt: Semejanza, continuidad, cierre, proximidad, figura fondo, simetría, dirección común.

- Elementos reguladores: Retículas/grillas, proporción áurea, regla de tercios, proporciones de los elementos, consistencia en los elementos (patrones)
- Medios: Imagen fija, imagen en movimiento, impresos, digitales, audiovisuales.
- Técnicas: Formatos, materiales, tipos de impresión, narrativa o storytelling (multimedia, transmedia, crossmedia).

Tabla 4. *Representación de la proyección de los elementos de la sección de forma para ser relacionados con el concepto por medio de una matriz*

	Punto	Línea	Plano	Color	Forma	Textura
Concepto						

Estos elementos de construcción de forma, junto a los elementos previamente mencionados del lenguaje, son los que conformarán las matrices que se encontrarán en la herramienta propuesta y también son los elementos que en la propuesta metodológica permiten desarrollar el ejercicio de la reflexión a la acción y la acción a la reflexión.

Ya teniendo los elementos de forma se podría hacer el ejercicio de la representación de las palabras desde cada sección, un aspecto fundamental que debería tener el ejercicio y que fue una de las cualidades del concepto que se arrojaron en los descubrimientos del objetivo número uno, fue su capacidad de iterar, de unir procesos reflexivos con los procesos de acción, por lo que la selección de las características de la forma no necesariamente significaría que el concepto ya se puede representar desde una la forma de manera efectiva, ya que mantendría una secuencia lineal que no potencia la creatividad del diseñador, por lo que la herramienta establece que se deben generar conexiones o relaciones entre los

distintos elementos que permitan descubrir diferentes resultados para llegar a una solución significativa, es por esto que se plantea una estrategia para cruzar estas relaciones, por ejemplo se cruza cierta palabra clave desde principios de la composición y se obtiene un resultado relacionado el principio de jerarquía, mientras que desde elementos de medios se podría dar el medio de imagen en movimiento, cuando se realizan estas matrices se da la posibilidad de cruzar estos dos resultados obteniendo una composición que utiliza el principio de jerarquía y como este se evidencia en una imagen en movimiento, esto vuelve más reconocible a la palabra clave desde lo visual.

Tabla 5. *Gráfico que ejemplifica una matriz en la se genera cruce entre elementos, en este caso se cruzan principios de composición junto a medios*

	Dirección	Posición	Espacio	Jerarquía	Ritmo	Escala
Imagen fija						
Imagen en movimiento				X		

Ahora, en cuanto a cómo todos estos elementos se trasladan a una herramienta en la que se puedan encontrar las matrices para generar relaciones entre ellos y que se concreten las decisiones del diseñador en relación a cómo representar su concepto, se propone que esto se materialice por medio de una plataforma digital, esto se debe a que esta es la opción que mejor se adecua a la accesibilidad del usuario con el material, teniendo en cuenta que debido a la gran cantidad de elementos que se ubican en las matrices se necesita un espacio de fácil visualización de los elementos y las relaciones que debe hacer para facilitar el proceso del diseñador, el desarrollo de la herramienta de manera física generaría

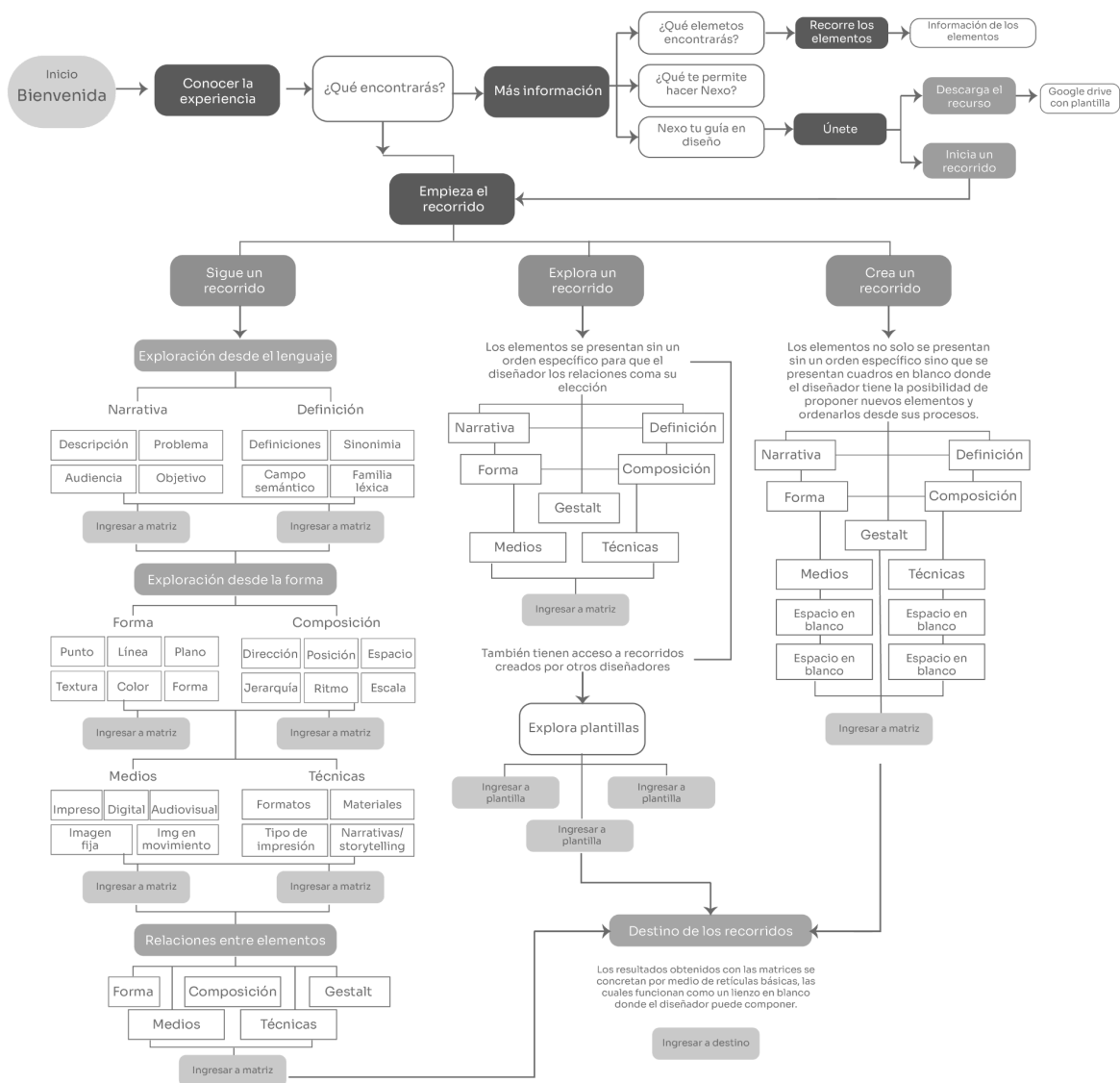
restricciones y sería de complicado uso mientras que lo que permite un medio digital es que el usuario acceda fácilmente a la herramienta en cualquier momento o lugar, permite constantes actualizaciones en caso de que se proponga nuevo contenido o nuevas funciones.

La plataforma que se diseñó recibe el nombre de Nexo, que significa unión o conexión, haciendo alusión al uso de las matrices para relacionar elementos y concretar acciones de diseño. Esta es una herramienta diseñada para ofrecerle a los diseñadores una nueva forma de generar procesos creativos para la representación de un concepto, una idea o mensaje en concreto, donde el usuario podrá recorrer tres distintos recorridos que mostrarán las distintas maneras de abordar las matrices y los elementos planteados, esto permite ofrecer un espacio en el que diseñador se pueda desarrollar libremente según sus necesidades y su estilo de trabajo, por lo que hay pantallas con orientación estructurada, otras más experimentales y otras en las que el diseñador puede crear desde cero. El primer recorrido que se encuentra es llamado “Sigue un recorrido” en el que se muestra una sección de la plataforma en la que se ofrece un planteamiento previamente establecido sobre cómo desarrollar las matrices, esto permitirá que el diseñador se familiarice con la plataforma y comprenda la lógica de la herramienta. El segundo recorrido es llamado “Explora un recorrido”, acá se ofrece mayor libertad para interactuar con los elementos, el usuario puede organizar los elementos según lo que prefiera, así como también este espacio genera una sección de plantillas donde otros diseñadores pueden proponer sus desarrollos de las matrices según lo que ellos creen. Luego, está la sección “Crea un recorrido” donde el diseñador tiene total control sobre el desarrollo de su proceso, acá se elige los elementos que considere más relevantes, estructurarlos en las matrices que él diseñe y establecer nuevos

elementos según las necesidades de su proyecto, este es un espacio personalizable. Por último, se propone una sección a modo de ejemplo para los usuarios, esta sección contiene el desarrollo de las matrices para la materialización de la propuesta de Prisma Academia de Detectives.

A continuación se muestra el diagrama de flujo de usuario para la plataforma Nexo:

Figura 5. Diagrama de flujo de usuario plataforma Nexo.



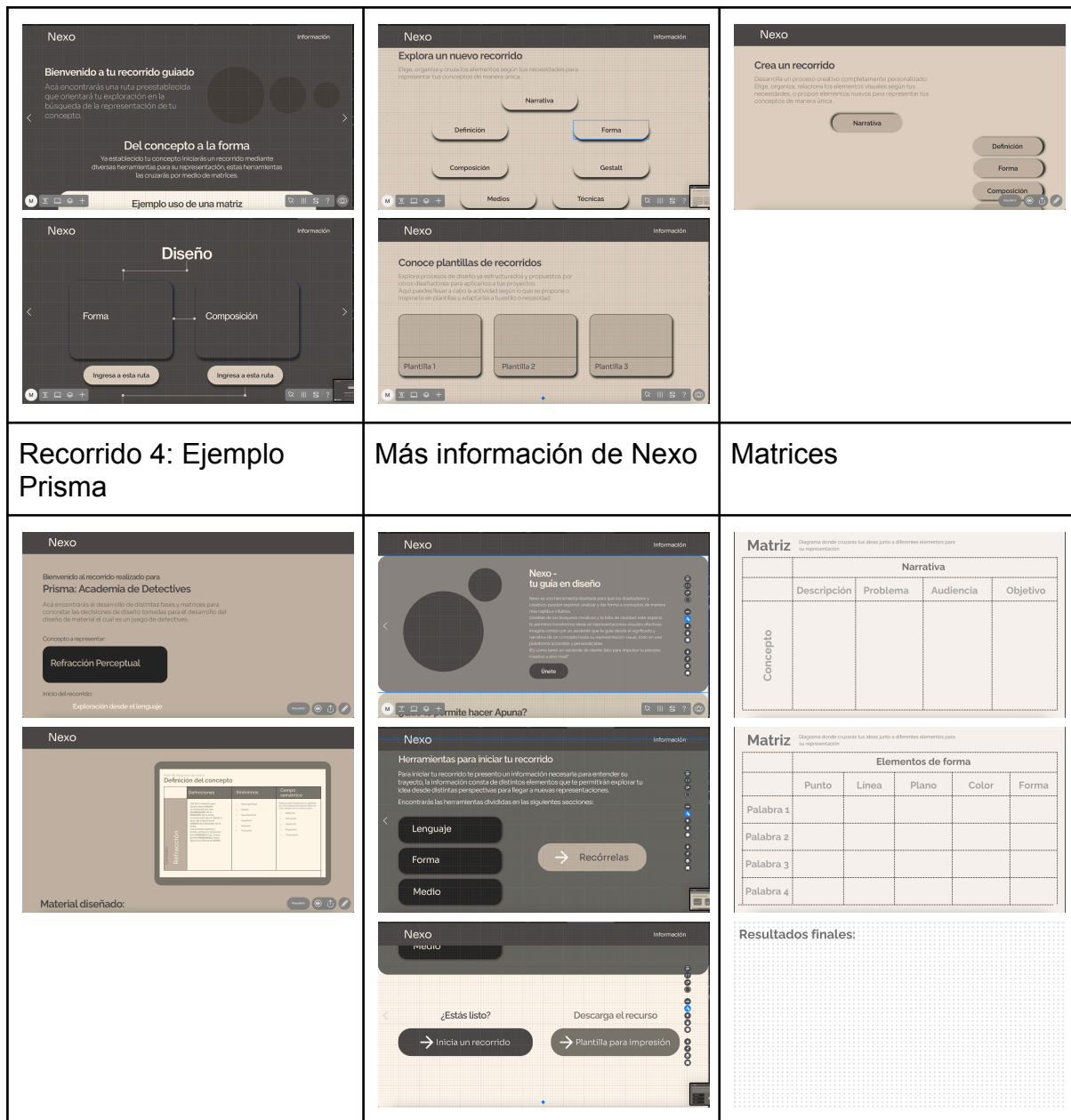
En cuanto a las decisiones de diseño para el desarrollo de la plataforma, se tuvo en cuenta que, al ser este un espacio en el que diseñadores desarrollan la creación de propuestas a través de distintos elementos que ofrecen diversas alternativas gráficas, se decidió que la interfaz debía ser un espacio minimalista, con pocos elementos, para no obstruir en la proyección visual de los usuarios. A continuación se muestra el UI kit y los wireframes de la plataforma Nexo:

Figura 6. UI Kit plataforma Nexo



Tabla 6. Wireframes alta fidelidad plataforma Nexo

Inicio	Ingresar a un recorrido / obtener más información	Recorridos
Recorrido 1: Sigue un recorrido	Recorrido 2: Explora un recorrido	Recorrido 3: Crea un recorrido



Cabe aclarar que en este wireframe no se muestra la totalidad del contenido, ya que la plataforma contiene elementos interactivos y animados. Ahora, como se puede ver en una sección de los wireframes, se encuentra un recorrido llamado ejemplo Prisma, esto se debe a que la plataforma genera este espacio para que los usuario vean un caso de ejemplo en el que se utilizaron las matrices para llegar a la propuesta, por lo que a continuación se mostrará el desarrollo de la propuesta realizada para Prisma.

Diseño y aplicación de la estrategia

Después del desarrollo de esta herramienta, se utilizará el caso de Prisma: Academia de Detectives con su concepto de refracción perceptual para probar si la plataforma logra generar una herramienta que optimice el proceso creativo para el diseño del material requerido para este proyecto.

Este es un proyecto de la Universidad Piloto de Colombia que se centra en la sensibilización del patrimonio por medio de estrategias de comunicación para la valoración del territorio con la búsqueda de generar una conexión con los jóvenes de la ciudad de Bogotá. Mi intervención con este proyecto inició hace un año aproximadamente, donde fui monitora durante dos semestres, apoyando el diseño del material junto al profesor Daniel Martínez Molkes. A través de este espacio de monitorias se inició una exploración para no solo el diseño de la propuesta, sino también de cómo representar un concepto complejo como lo es el de refracción perceptual. El desarrollo de este objetivo busca evidenciar el desarrollo realizado para llegar a la propuesta final, y como la herramienta de Nexa facilita este proceso de representar una idea de manera gráfica.

Para empezar, se generó un diálogo para conocer qué es lo que se quiere materializar, por lo que inició con una indagación de la narrativa propuesta por ellos, donde se concluye que ellos proponen una estrategia pedagógica llamada Aprendizaje Basado en Casos o ABC, en el que por medio de casos se les mostrará a los jóvenes una situación problémica que afecta a su comunidad y que para resolverla deberán involucrarse, para esto ellos proponen que la materialización de esto se dé por medio de un juego de detectives, donde el joven deberá asumir un rol de investigador y resolver distintas misiones y ejercicios para llegar a la solución del problema, esto genera que el joven se involucre con la situación y por lo tanto

comprenderá como un elemento patrimonial pertenece también a su propio contexto. Para identificar aquellos puntos clave a tener en cuenta de esta narrativa, se proyectó por medio de la siguiente tabla:

Tabla 7. Matriz Narrativa y Concepto

Narrativa del proyecto y el concepto

	Descripción	Audiencia y lugar	Problema	Objetivo
Concepto Refracción Perceptual	Este concepto surge de un proyecto de la universidad llamado Prisma: Academia de Detectives, el cual busca la sensibilización de jóvenes con el patrimonio de Bogotá por medio de una mediación comunicativa. Para generar esta mediación ellos plantean un concepto llamado Refracción Perceptual, que por medio de una analogía de la refracción de la luz este concepto representa el cambio y expansión de la percepción del joven con el patrimonio. Prisma: ADP propone una actividad donde los jóvenes desarrollen habilidades por medio de la estrategia de Aprendizaje Basado en Casos por medio de un juego tipo detective en el que se debe resolver una situación misteriosa de un patrimonio cercano a ellos.	Actor principal: Jóvenes que pertenecen al Club Amiguitos Humedal Jaboque. Actores secundarios: Líderes Club Amiguitos Humedal Jaboque. Profesores y directivos de colegios a los que pertenecen los jóvenes. Otros involucrados: Líderes comunitarios Habitantes del sector Construtoras Entes reguladores: Secretaría de Ambiente Secretaría de Cultura Lugar: El proyecto toma lugar en el Humedal Jaboque de la localidad de Engativá, espacios aledaños y el colegio al que pertenecen los jóvenes.	Desconexión del joven con el patrimonio de Bogotá. El patrimonio no pertenece a la cotidianidad del joven, por lo que no genera una interacción con este, por consecuencia tiene desinterés y no establecen diálogos con este. La Academia tiene una narrativa que busca generar una interacción, para esto necesitan el diseño del juego y que el concepto de refracción perceptual sea reflejado en él.	Conectar al joven con el patrimonio de Bogotá a partir de una mediación comunicativa que se da por medio del desarrollo de un juego en el que el concepto de refracción perceptual se debe evidenciar en el diseño.

Ahora, ya conociendo la narrativa, inicia el entendimiento del concepto a través del lenguaje. La refracción perceptual es entendida en el proyecto como la herramienta que propicia interacciones comunicativas significativas por medio de una mediación que incrementa un diálogo entre el joven y el patrimonio, este surge desde una analogía de la refracción de la luz, la cual pasa por un medio y se propaga y extiende, conectada a la percepción, como aquello relacionado a la sensorialidad del individuo frente a algo, por lo que la refracción perceptual permitiría que el joven amplíe su percepción ante el significado e importancia del patrimonio, donde también entiende su relación con él, su realidad y el reconocimiento de su identidad propia.

A partir de esto, se entiende que el concepto viene de una figura retórica utilizada para explicar una situación más compleja, esto significa que se generó una traducción desde el lenguaje para llevarlo a una representación en la que pueda ser más comprensible para el receptor. Dicho esto, se examina el concepto desde su definición más habitual, la cual sería esta:

Refracción: Del latín refractio que quiere decir rotura, la refracción es una modificación de la dirección de una onda cuando pasa de un medio a otro. Se origina en el cambio de velocidad de la onda. Los prismas ópticos y lentes utilizan la refracción para redirigir la luz, lo que genera dispersión y hace que la luz blanca se divida. (Debido a que este es un término técnico su definición se da desde la disciplina de la física y la óptica). A continuación se muestra el gráfico utilizado para comprender esta información:

Tabla 8. Matriz Definición y Concepto

Definición del concepto

	Definiciones	Sinónimos	Campo semántico
Concepto Refracción	Del latín refractio que quiere decir rotura. La refracción es una modificación de la dirección de la onda cuando pasa de un medio a otro. Se origina en el cambio de velocidad de la onda. Los prismas ópticos y lentes utilizan la refracción para redirigir la luz, lo que genera dispersión y hace que la luz blanca se divida.	• Refrangibilidad • Reflejo • Reverberación • Espejismo • Reflexión • Vislumbre	Palabras relacionadas por su significado, vinculadas al fenómeno físico de la luz al pasar de un medio a otro: • Reflexión • Difracción • Absorción • Dispersión • Transmisión

Luego de esto, se generó un moodboard para tener un primer acercamiento sobre el estilo que busca tener el material, esto teniendo en cuenta el entendimiento del concepto, pero también el contexto en el que se desarrolla, es por esto que

primero se delimita el material que Prisma quiere realizar para hacer la actividad con los jóvenes. Teniendo en cuenta que se genera un juego de detectives se establece que se generará un material que cuente con una introducción al caso, cartas de juego e instrucciones de la actividad para el joven, y una guía para de instructor que será dirigida al profesor de los estudiantes.

Ahora, volviendo al moodboard, esta es una herramienta en la que se proyectan referentes visuales de lo que propone Prisma, acompañado de lo comprendido previamente a través de la narrativa y entendimiento de la definición del concepto. A continuación se mencionan elementos clave representados en el moodboard que se tienen en cuenta para la materialización de la propuesta:

- Doble exposición: Esta es una técnica de fotografía que consiste en superponer imágenes donde una de ellas tiene una opacidad menor a la otra, generando un juego de transparencias que funciona para la representación de la refracción debido a que se presenta un cambio que redirige la mirada del usuario en una tránsito entre las dos imágenes.
- Intervención de la imagen: Esto se refiere a generar cambios sobre una imagen, esto se puede dar desde filtros aplicados a la imagen, o desde posicionar nuevos elementos sobre ella, ya sean otras imágenes, tipografías, rayones o ilustraciones.
- Anaglifo: Técnica para que una imagen en dos dimensiones provoque un efecto tridimensional. Esto se hace mediante dos imágenes superpuestas impresas en colores complementarios, usualmente el rojo y el cian, los cuales en el momento en el que se utilizan unas gafas con los mismos colores, se percibe la imagen como una fusión entre las dos y se crea una sensación de profundidad. De igual manera, algo que también permite generar está técnica

Ahora, es importante reinterpretar el concepto ya que esto significa entender que el concepto puede llegar a tener múltiples definiciones que dependen del contexto en el que se desarrolle, entender esto dará paso a hacer ejercicios de abstracción para ver las posibilidades visuales a las que permite llegar el concepto. Es por esto, que se hace una selección de las palabras claves de esta definición (estas son palabras no complejas para su fácil representación), las cuales serían: rotura, dirección, cambio y dispersión.

Ya establecidas las palabras a las que se le otorgan valores formales, inicia la exploración para construcción de forma desde el desarrollo de las matrices que contienen las palabras claves que se relacionan junto a elementos morfológicos y principios compositivos del diseño, así como medios y técnicas. Este es un primer acercamiento para entender qué elementos básicos se encaminan a la representación de la propuesta. A continuación se muestra el desarrollo de la matriz.

Tabla 9. *Matriz de elementos morfológicos y palabras clave del concepto.*

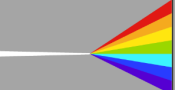
Elementos Morfológicos		Punto	Línea	Plano	Textura	Color	Forma
Palabras claves	Rotura						
	Dirección						
	Cambio						
	Dispersión						

Tabla 10. Matriz de principios compositivos y palabras clave del concepto.

Principios de composición						
	Dirección	Posición	Espacio	Ritmo	Jerarquía	Escala
Rotura						
Dirección						
Cambio						
Dispersión						

Tabla 11. Matriz de Matriz de medios y palabras clave del concepto.

Medios					
	Imagen fija	Imagen en movimiento	Impreso	Digital	Audiovisual
Rotura	Fragmentación de las imágenes	Utilizar como recurso el glitch en videos y en la animación del logo			Cambios bruscos en escenas o en el audio de la narrativa
Dirección	Diseñar tiro y retiro de las tarjetas de manera en la que imagen pueda verse continua en ambas caras	Videos explicativos / introductorios del caso que le dan orientación al usuario	A través de jerarquías visuales y el flujo de la lectura desde retículas		
Cambio	Intervención del color en imágenes por medio del azul, rojo y gris	Cambio desde imágenes fotográficas a ilustración vectorial		Alteración de elementos mediante transiciones	
Dispersión	Sangrado de imágenes para dar la ilusión de que estás se extendiendo		Disposición de los elementos sin un orden lineal		

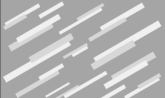
A partir de estas matrices se establecen las bases para la proyección visual de la propuesta, donde algunos de los elementos fundamentales encontrados fueron la línea como elemento que representa cambios y modificaciones de dirección a través del cambio de su posición, las formas triangulares para representar el prisma, los colores rojos y cianes para la representación del anaglifo, la superposición, repetición y cambio de escala en elementos. También se halló las posibilidades que

ofrece el concepto en relación a su proyección en distintos medios, posibilitando un tránsito de la narrativa junto a los elementos de forma previamente mencionados.

Dicho todo esto, el elemento que fue de más relevancia para el proyecto se encuentra en la matriz de principios compositivos, en la sección en la que se relaciona la palabra dirección junto al principio de ritmo, esa repetición de figuras es el patrón que construyó la retícula que usó para que el diseño de todo el material tuviera unidas entre sí.

Según lo anterior, inicia el espacio en el que se realizan nuevos cruces entre elementos, para este caso estos fueron cruces entre principios de composición y elementos morfológicos, los cuales permiten concretar más decisiones de diseño como la disposición de elementos, las formas a utilizar y el uso de los colores. A continuación se muestran estas matrices.

Tabla 12. *Matriz de principios de composición y elementos morfológicos.*

Principios de composición						
Elementos morfológicos		Dirección	Posición	Espacio	Ritmo	Jerarquía
	Punto					
	Línea					
	Plano					
	Textura					
	Color					
	Forma					

Luego de esto, se genera la matriz de técnica y medio, cabe aclarar que, a diferencia de las matrices anteriores, estas no se cruzarán con las palabras clave, esto debido a que estos elementos se definen en relación a lo que la narrativa de la propuesta de Prisma requiere, teniendo en cuenta la usabilidad que se dará, el usuario al que se dirige y el lugar en el que se llevará a cabo la actividad.

Tabla 13. Matriz de principios de técnicas y elementos de la propuesta de Prisma.

Propuesta Prisma: ADP

Técnicas			
	Materiales	Formato	Tipo de impresión
Carpeta expediente	Propalcote 220gr	Medidas: 36cm x 36cm Formato de papel: Tabloide	Impresión tiro y retiro
Cartas	Propalcote 220gr	Medidas: 8cm x 11cm	Impresión tiro y retiro Cantidad: 10
Lupa	Acrílico rojo	Medidas: 8cm x 5cm	Corte laser
Guía Instructor	Opalina 180gr	Medidas: 14cm x 21cm Formato de papel: A5	Impresión tiro y retiro Cantidad de páginas: 16

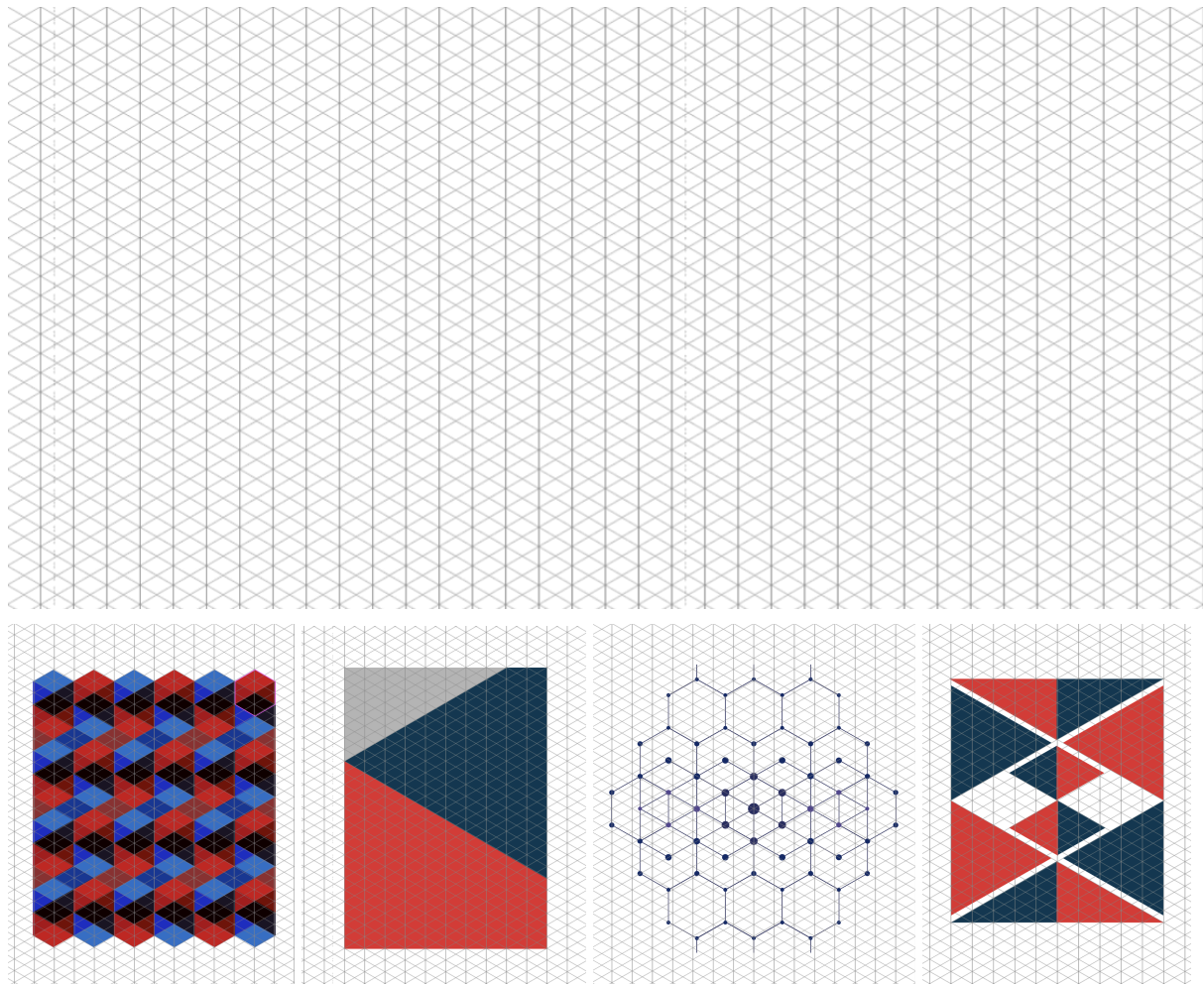
Tabla 14. Matriz de principios de medios y elementos de la propuesta de Prisma.

Propuesta Prisma: ADP

Medios					
	Imagen fija	Imagen en movimiento	Impreso	Digital	Audiovisual
Carpeta expediente	Composición de imágenes en el tiro Texto explicativo en el retiro	Contiene un código QR que al escanearlo lleva a un video introductorio.	Carpeta en la que se muestran las instrucciones y se encuentran las cartas y herramientas		Contiene un código QR que al escanearlo lleva a un video introductorio
Cartas	Tiro compuesto por el título de la carta Retiro compuesto por la explicación de la misión		11 cartas de juego en la que se encuentra tanto la misión como información complementaria para su solución	Contiene un código QR que al escanearlo lleva a la página web de la Academia de Detectives	Algunas cartas contienen códigos QR que al escanearlos llevan a contenido como audios o videos
Lupa	Lupa para ser utilizada en la actividad de anaglifo		Lupa en acrílico que se encontrará en la carpeta de expediente		
Guía Instructor	Cartilla compuesto por texto para explicar de qué se trata la actividad al profesor		Cartilla de 16 páginas con información para el profesor.		

En seguida, gracias al desarrollo de las matrices, a partir de resultados que se considera que logran reflejar la esencia del concepto, como el uso del triángulo, la superposición de elementos, así como su variación de escala y posición, además de los colores rojo y azul, se realiza una serie de pequeñas composiciones que se planean llevar a la proyección de la propuesta. Esta composición será diseñada a través de un elemento descubierto desde un elemento morfológico y un principio compositivo, este es la repetición de polígonos, en este caso de rombos que al disponerlos a manera de patrón logran crear una retícula con la que se le dará unidad gráfica al diseño del proyecto, a continuación se muestra la retícula realizada así como también las composiciones:

Figura 8. *Desarrollo de la retícula y composiciones a partir de ella*



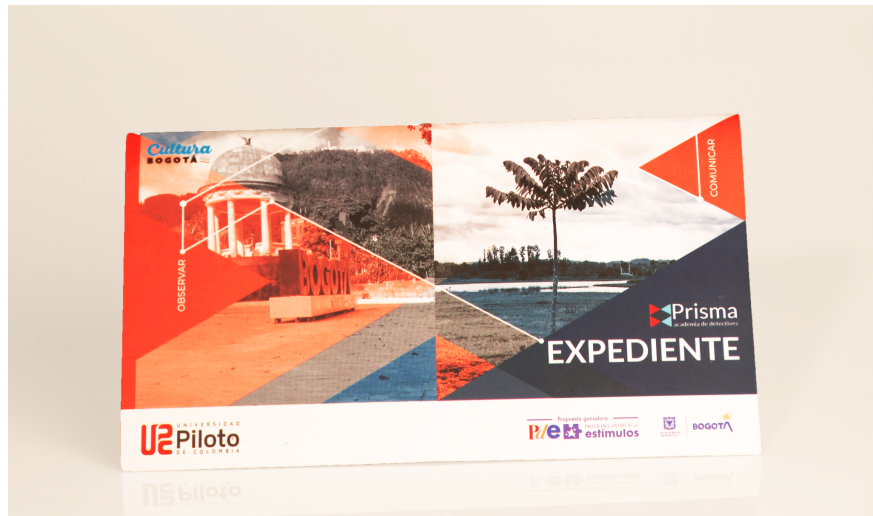
Después de este proceso, lo único faltante es la proyección de estos elementos hallados en las matrices en el diseño del material, por lo que a continuación se mostraran los resultados obtenidos para la propuesta de Prisma: Academia de Detectives, así como los elementos que se tuvieron en cuenta obtenidos de la exploración del concepto a la forma.

Material diseñado para Prisma

- Expediente: Este es un plegable en el que en su interior el joven encontrará información sobre cómo abordar el caso que deberá resolver, a su vez este expediente cuenta con dos bolsillos en su interior, en uno encontrará las cartas de la misión y en el otro encontrará herramientas para solucionar el caso, entre ellas una hoja de recopilación de pruebas, notas adhesivas y una lupa.

Los elementos gráficos, obtenidos del uso de la herramienta, que se utilizaron en su diseño fueron: el uso del triángulo para generar una composición mediada desde la repetición, la variación de escala, posición y opacidad de color, la sobreposición de formas sobre imágenes, la alteración de los colores de las imágenes y el uso de las líneas con puntos que hacen alusión a la conexión de pistas que hace un detective, que de igual manera permite que la mirada del usuario genere un trayecto a través del diseño del plegable.

Figura 9. Expediente Prisma impreso



- Cartas: Como se mencionó anteriormente, dentro del expediente el joven encontrará cartas para llevar a cabo su misión y solucionar un caso relacionado al patrimonio. Estas son 10 cartas divididas en las siguientes categorías:

Misión: Contiene el caso a resolver. El diseño de esta carta utiliza formas triangulares que varían en color y escala, también utiliza una imagen intervenida por un filtro de color gris y rojo.

Figura 10. Carta misión Prisma impreso cara y reverso



Perfil de involucrados: Información de las personas de interés. Estas son dos cartas que representan dos identificaciones de actores involucrados en el caso, en este caso un biólogo y un planificador urbano. Para su diseño se hace una intervención manual de la imagen así como un filtro de color para diferenciar fácilmente a cada actor.

Figura 11. Cartas testimonio Prisma impreso cara y reverso



Testimonios: Se encuentran los testigos que aportan información para el caso. Cuenta con el mismo diseño de la carta de misión, pero para diferenciarla se hace un cambio de color.

Figura 12. Carta testimonio Prisma impreso cara y reverso



Dilema: Es una actividad en la que el joven conoce las consecuencias ocasionadas por el caso, esto lo hace por medio de un ejercicio de anaglifo, donde deberá utilizar la lupa que se encuentra en el expediente para revelar el mensaje oculto.

Figura 13. Carta dilema Prisma impreso cara y reverso



Noticias El fisgón y El Verosímil: Son tres cartas en las que se encuentran pruebas para resolver el misterio. En cuanto al diseño de ellas se quiere representar dos tipos de periódicos, El Verosímil cuenta con un estilo minimalista y conciso, mientras que El Fisgón muestra un diseño con diversos elementos, color y juego tipográfico.

Figura 14. Carta El Verosímil Prisma impreso cara y reverso

Figura 15. Carta El Fisgón Prisma impreso cara y reverso



Como se puede ver son cartas con distintas dinámicas, por lo que la propuesta visual para ellas busca que el joven pueda reconocer fácilmente cada una a partir de elementos distintivos pero que aún se encuentre una relación entre ellas.

- Guía instructor: Por último, la guía de instructor es una pequeña cartilla que será utilizada por el profesor de los jóvenes, esta le permite conocer la dinámica de la actividad así como el propósito de esta. Su diseño surge desde la repetición del rombo, su variación de color y textura, la cual resulta en la composición de un patrón basado en la retícula previamente mencionada, esta composición se encuentra tanto en la portada y contraportada, como en la división del contenido dentro de la guía.

Figura 16. Guía Instructor Prisma impreso



Conclusiones

A continuación, se mostrarán las conclusiones obtenidas del desarrollo del proyecto, las cuales se decide dividir en categorías para conectar los resultados con su relevancia disciplinar y lo aprendido a nivel personal.

Conclusiones de Nexo

El objetivo de este proyecto fue diseñar un recurso que permita la representación de conceptos a su manifestación gráfica, para facilitar procesos de materialización de ideas. Para esto, se distinguieron las cualidades del concepto a través de revisiones textuales y entrevistas, descubriendo que el concepto es generador de sentido y significado, es un elemento que permite la iteración entre la reflexión y la acción, y que se materialización debe venir desde el entenderlo desde el lenguaje para luego generar ejercicios de abstracción y síntesis de la forma.

Seguido a esto, se establecieron las características formales que permiten la representación de un concepto, donde a través de la revisión del texto de Katya

Mandoki (2007), se realizaron ejercicios a través de matrices para generar relaciones entre las múltiples formas de materializar una idea, teniendo en cuenta elementos del lenguaje, principios de diseño, así como también medios y técnicas. A partir de esto se diseña la plataforma Nexo, la cual es un espacio para que diseñadores gráficos encuentren una nueva manera de llegar a las representaciones de sus ideas por medio de recorridos que le ofrecen distintos elementos que debe cruzar a través de matrices para concretar sus ideas y llegar a una representación final.

Finalmente, se desarrolló la propuesta para Prisma: Academia de Detectives, quienes requirieron el diseño de un juego de detectives para sensibilizar al joven con el patrimonio, el reto de esto fue cómo llegar a la representación de un concepto complejo como la refracción perceptual, por lo que a través de la herramienta se descubrieron las maneras en las que se puede comprender un concepto para su representación, para esto se utilizó un recorrido de matrices que atraviesa la narrativa, la definición desde el lenguaje, la elección de palabras clave, su representación por medio de elementos morfológicos, compositivos, de medios y técnicas, y el posterior cruce de elementos, para llegar a la propuesta final, donde se diseñó una carpeta de expediente con las instrucciones para el joven, cartas de juego, guía de instructor para el profesor, el desarrollo de videos y una página web.

Se plantea que este proyecto logre proyectarse a futuro y que este sea implementado por profesores o estudiantes de diseño, así como también agencias creativas o diseñadores independientes, es por que se busca continuar su desarrollo, refinando aspectos del diseño de la plataforma e implementando nuevos recursos, para llevarlo a espacios de convocatorias de diseño o espacios de difusión.

Conclusiones desde el diseño

Este proyecto buscó contribuir al diseño desde la propuesta de una herramienta que le permita y facilite a otros diseñadores llevar un concepto a una propuesta visual, donde a partir de el enfoque de la iteración constante entre la reflexión y la acción el diseñador puede abordar el proceso de una manera no lineal, que enriquece su resultado desde la experimentación y la exploración visual, resultando en que los resultados que se proyectan sean coherentes con el objetivo y a la vez sean significativos.

De igual manera, este proyecto resaltó la importancia de los estímulos sensoriales para la comunicación visual, entendiendo la relación entre emisor y receptor, y la percepción ante ciertos elementos para activar ciertas respuestas en los usuarios. Es por esto que la herramienta rescató aquellos fundamentos del diseño que suelen ser olvidados o dados por sentado por el diseñador, cuando en realidad estos elementos permiten generar procesos reflexivos donde las decisiones visuales son fundamentadas desde el concepto y su contexto.

Finalmente, se generó una herramienta que posibilita su uso desde las distintas áreas del diseño gráfico, ya que permite que el diseñador explore cualquier concepto para luego llevarlo al resultado que mejor cumpla con sus necesidades, potenciando su capacidad de proyectar ideas a representaciones gráficas.

Conclusiones personales

De igual manera, gracias al proyecto pude adentrarme a conocer distintas perspectivas, tanto de los autores de los textos referenciados como de los profesores de la universidad con los que se estableció un diálogo, donde a través de esto conocí elementos fundamentales, como la iteración, la reflexión - acción y el

entender el concepto de diseño, los cuales llevaré a todo proyecto que realice de aquí en adelante.

El desarrollo de este proyecto me permitió crecer como diseñadora, ya que pude conocer una nueva manera de abordar procesos de diseño, ya que precisamente a lo largo de la carrera me he enfrentado a la problemática que busca solucionar la herramienta, a aquellos momentos de indecisión y bloqueo al no saber cómo proyectar una idea a una propuesta visual, por lo que muchas veces los procesos se volvían lentos y la materialización de la propuesta puede que transmitía la idea, pero de una manera que no representaba una exploración gráfica significativa. Por lo que aprendí a reconocer lo valioso que es el desarrollo de procesos estructurados que potencien la creatividad del diseñador, donde especialmente en estas épocas en las que la inteligencia artificial parece automatizar todo de manera instantánea, la herramienta producida permite que el diseñador siga conectado a su oficio y las soluciones visuales significativas que puede crear.

Referencias

Academia de Detectives del Patrimonio . (s/f). *Proceso de Diseño*

<https://www.behance.net/gallery/166195489/Proceso-Diseno-ADP>

Castro, G. (2007). *Jóvenes: La identidad social y la construcción de la memoria*.

Última década no. 26, cidpa valparaíso, julio 2007, pp. 11-29.

Cross, N (1997). *Descriptive models of creative design: application to an example*.

Design Studies, 18(4) pp. 427–440

- Cross, N y Dorst, K (2001). *Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution*. Design Studies, 22(5) pp. 425–437.
- Gonzales, J y Martínez D (2019). *El concepto entre la reflexión y la acción*. Piloto Design Fest: Project Design Fest PDF 2019, 2019, pp 55-59
- Herrera, M. (2011). *¿Qué es la ciudadanía juvenil?*. Acciones e investigaciones sociales, julio 2008, pp. 189-206.
- Llull Peñalba, J. (2005). *Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural*. Arte, individuo y sociedad, 2005, vol. 17 175-204.
- Mandoki, K. (2005). *Estética y comunicación: de acción, pasión y seducción*. Grupo Editorial Norma, 2006. 156 p.
- Martínez, D. (2024). *La influencia del medio en la activación del receptor como narrador*. (2024, mayo).
- Rodriguez, D (2019) *El concepto en diseño: Espacio y tiempo de las contradicciones*. Piloto Design Fest: Project Design Fest PDF 2019, 2019, pp 80-85
- Palacio, C. (2014) *Bienes, paisajes e itinerarios*. Revista Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico no 85 abril 2014, pp 78-99.
- Zuñiga, P. (2017). *Patrimonio y Memoria: una relación en el tiempo*. Revista de Historia y Geografía No 36 / 2017, pp 189 - 194.

Anexos

Matrices de análisis de lectura

Título del texto: Creativity in the design process: Co-evolution of problem solution.

Autores: Nigel Cross y Kees Dorst.

Pregunta ¿Cuál es la pregunta que aborda el escrito?	Objetivo	Ideas principales
¿Cómo los procesos de diseño pueden llegar a ser	El objetivo del texto es investigar los procesos	- En los procesos creativos puede surgir un Creative

más eficaces en relación con la formulación del problema de diseño, su solución y la identificación de un concepto que sea el puente que conecte a ambas?	de diseño, evaluando el modelo de coevolución de espacios problema/solución, proponiendo un aspecto clave para su exploración que es la identificación del concepto clave.	Leap que suele surgir cuando el diseñador identifica un punto en el proceso en el que el concepto clave empieza a surgir. - El diseño creativo se relaciona a una iteración constante de los 2 espacios de diseño: problema y solución. - El espacio problema y espacio solución co-evolucionan juntos con un intercambio de información entre los dos. - La exploración entre problema y solución será mediada por un puente que las emparejará, este será el concepto clave.
Conceptos clave	Postura del autor	Aportes al proyecto
Creative leap: En español "salto creativo" se caracteriza como la aparición de una percepción con una perspectiva completamente nueva de una situación que previamente se creía entendida. Iteración: Se refiere a la repetición de fases de ajuste y refinamiento que los diseñadores realizan en su proceso de trabajo. Esto implica que los diseñadores analizan, sintetizan y evalúan tanto el problema de diseño como las soluciones propuestas a lo largo del	En los procesos creativos los diseñadores muchas veces se enfrentan a las problemáticas que tienen que abordar están muy abiertas o mal planteadas, por lo que se debe llegar a soluciones mientras que simultáneamente se redefine el problema, el diseñador co-evoluciona entre estos dos espacios. El diseño no es un proceso lineal, sino que la creatividad surge cuando el diseñador navega entre planteamientos y soluciones.	Entender el abordar un proceso creativo no como un proceso lineal en el que se plantea un problema y se sigue una serie de pasos para llegar a la solución sino que se relaciona más a procesos iterativos de análisis y evaluación, volver a revisar situaciones que se creían previamente entendidas y que sea el concepto el que controla estos procesos.

proceso.		
----------	--	--

Título del texto: Project Design Fest 2019: El concepto entre la reflexión y la acción.

Autores: Jorge Arturo Gonzáles y Daniel Martínez Molkes.

Pregunta ¿Cuál es la pregunta que aborda el escrito?	Objetivo	Ideas principales
¿Qué elemento le permite a los procesos de diseño articular y replantear los hallazgos que se creen entendidos para el desarrollo de una propuesta creativa estructura?	El objetivo del texto es divulgar un hallazgo que permite la creatividad en procesos de diseño el cual son los procesos de reflexión-acción y la iteración entre estas dos.	Las instancias del proceso creativo de un diseñador deben tener presente el constante cuestionamiento que buscan alejarse de secuencias lineales y llegar a una prueba constante de las ideas. La reflexión no solo permite interpretar situaciones sino también designar sentido y anticipar la acción.
Conceptos clave	Postura del autor	Aportes al proyecto
Reflexión: Todo aquello que se relaciona con procesos de pensamiento para comprender situaciones. Acción: Sería el espacio donde se implementan las ideas por medio de la materialización de productos. Iteración: Posibilita la interpretación de la situación abordada por parte del diseñador. Configuración: Disposición de las partes que componen una cosa y le dan su forma y sus propiedades.	La reflexión y acción posibilitan que el diseño sea un proceso iterativo en el que se reflexiona sobre la situación que se quiere intervenir hasta llegar a su solución, esto permite asignar sentidos y anticipar acciones. Identifican que hay un elemento que funciona como conector entre las dos instancias, este es el concepto de diseño el cual determina las condiciones que debería tener la propuesta de diseño.	El proceso creativo puede tener instancias donde la incertidumbre y la indecisión es una sensación constante por la falta de estructura que podemos manejar los diseñadores, por lo que un concepto puede ser un mediador. El diseño debería ser un proceso iterativo entre la reflexión y la acción para analizar, contrastar y ajustar continuamente resultados.

Título del texto: Project Design Fest 2019: El concepto en diseño: Espacio y tiempo de las contradicciones.

Autor: Diego Eduardo Rodríguez Baquero

Pregunta ¿Cuál es la pregunta que aborda el escrito?	Objetivo	Ideas principales
¿Cómo el concepto en diseño permite configurar significado y crear sentido en los procesos creativos?	Explicar su postura sobre el concepto de diseño como un elemento que permite la creación de proyectos significativos donde todo acto de diseño implica generar conocimiento.	-Si bien un diseñador hace ejercicios que implican configurar conocimientos y artefactos, no se le otorga el título de científico. -El diseñador se enfrenta al desafío de ser creativo e innovador, a su vez debe ser objetivo y no generar una recopilación de información simple para hacer proyectos significativos. -La manera de salir de la contradicción del diseñador de generar conocimiento sin pertenecer a la ciencia la da el concepto, siendo este el generador de nuevo conocimiento.
Conceptos clave	Postura del autor	Aportes al proyecto
Conocimiento: Acción y efecto de conocer, adquirir información para comprender la realidad por medio de la razón. Orienta el pensamiento y la toma de decisiones. Objetividad: Permite presentar el conocimiento de manera neutral por lo que va de la mano de investigaciones o análisis científico. Subjetividad: Percepción personal sobre un auto, idea y sentimientos por lo que es una cualidad humana. Coherencia: Capacidad de transmitir un mensaje de	El profesor aborda el concepto de diseño desde un cambio en la estructura de la oración, donde reemplaza la preposición “de” por “en” ya que el dice que esto permite que se entienda que es al concepto al que se le otorga sentido más no al diseño. El concepto es generador de nuevo conocimiento lo que significa que el diseñador debe configurar estructuras con sentido en sus proyectos.	-El concepto es generador de nuevo conocimiento por lo que es lo que permite generar significado y resultados útiles a los procesos creativos. -El diseñador es un rol activo en cuanto a la evolución cultural de la sociedad, donde no solo materializamos soluciones sino que abordamos conocimiento desde la reinterpretaciones y configuraciones de conocimiento. -Es fundamental que el diseñador aborde la

manera organizada y comprensible. Verosimilitud: Que tiene apariencia creíble para quien lo observa.		información desde sus conocimientos existentes pero también desde un proceso de comprensión compleja desde la objetividad.
---	--	---