

Diseño Social 2023

Memorias Encuentros



**Memorias
Encuentros**
Diseño Social

2023

Apoya
Taller RAD-Social



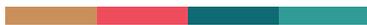
RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO



RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO



Memorias
Encuentros
Diseño Social

2023



Apoya
Taller RAD-Social

RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO



Memorias Encuentros Diseño Social

ISSN: 2806-0342

Primera Edición, abril de 2024
Periodicidad: anual

Asociación Colombiana Red
Académica de Diseño / RAD

© Asociación Colombiana
Red Académica de Diseño /
RAD Avenida Carrera 3 # 59-21
Bogotá – Colombia
NIT. 900031294-6

El contenido de esta publicación no compromete el pensamiento de las Instituciones, es responsabilidad absoluta de los autores. Documento preparado por la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño con los proyectos seleccionados para el «VII Encuentro Diseño Social, julio 2021 y para el VIII Encuentro Diseño Social, diciembre 2021» Este libro no podrá ser reproducido por ningún medio impreso o de reproducción sin permiso escrito de los titulares del Copyright.

Consejo Directivo RAD 2022 – 2024

- Diseño de la Comunicación Gráfica - Universidad Autónoma de Occidente / Cali
- Diseño de Medios Interactivos - Universidad ICESI / Cali
- Diseño de Modas - Corporación Colegiatura Colombiana / Medellín
- Diseño de Vestuario - Universidad de San Buenaventura - Cali / Cali
- Diseño Gráfico - Universidad del Norte / Barranquilla
- Diseño Gráfico - Universidad Santo Tomás / Bogotá, D.C.
- Diseño Industrial - Universidad de Nariño / Pasto
- Diseño Industrial - Universidad el Bosque / Bogotá, D.C.
- Diseño Industrial - Universidad Industrial de Santander / Bucaramanga
- Diseño Industrial - Universidad Pontificia Bolivariana / Medellín
- Diseño Gráfico - Universidad del Norte / Barranquilla

Presidente RAD

Clara Isabel López

Director Administrativo RAD

Andrés Páez

Secretaría General RAD

María Ángela García

Comité Científico

Camilo Andrés Sánchez Cadavid
Cira Inés Mora
Diomar Elena Calderón Riaño
Edgard David Rincón Quijano
Julián Santiago Delgadillo
Aponte
Lorena Guerrero
Rafael Díaz Rey

Edición de textos y revisión de estilo

Giovana Pérez

Diseño y Diagramación

Pablo Sánchez

Índice

MESA 1

Educación

9

“DESCUIDA YO TE CUIDO”

Erika Patricia Aponte
Murcia
Julián Santiago
Delgadillo Aponte
Sergio Andrés
Tibaduiza Alvarado

_11

Juntas hacia una experiencia de usuario empoderadora. Reflexión RAD SOCIAL

Karen Melisa Toro
Restrepo
Susana Lambraño
Avenidaño

_29

Historiadas

Manuela Valderrama
Vélez

_39

Viajes sin Huella: Creando conciencia a través de la Ilustración

Juliana Uribe Uribe.

_43

¿Cómo vemos a las víctimas?

Daniela Arias
Manosalba
Daniela Giraldo Cano

_47



MESA 2

Sociedad & cultura

55

Diseño de un Cronograma Anual Digital para Emprendedoras en Medellín

Maria Clara Restrepo
Areiza Juan Manuel
Avenida Correa

_57

Cógela Suave y Bájale Dos

Ana Isabel Mesa

_65

¿Por qué Des-glosar una golosina?

Paula Andrea Rey
Lozano

_71

FIZCA- TRAJE ANTIVIOLENCIA

Sofía Fonseca Gonzalez
María J. Escallón
Herrera
Tiffany A. Garzón
Montenegro

_77

ICI Instituto Cambio de Identidad

Luna Sofía Puerto
Oliveros
Daniela Valentina
Rueda Castillo

_83

Tarot de mujeres latinoamericanas

Mariajosé López
Velásquez

_89

MOCHILA DIDÁCTICA ARHUACA

Institución
Universitaria
Politécnico
Grancolombiano

_93

MESA 3

Territorio y espacio

117

CEA SOMOS TODOS

Camilo Alejandro
Ibáñez
María Sofía Baigorri
Villota

_119

MESA 4

Diseño participativo

125

Conepsy

Estefanía Roa Osorio,
Francisco R. Tejada
Navarro,
Valentina Villamil
Mariano,
María A. Lacouture
Carretero,
María A. Niño Mancera
Isabella Montes
Peñaranda,
Oscar A. Benavides
Barrios,
Gabriel O. Pinedo
Muñoz

_127

Proyecto Depocar

Oscar A. Benavides
Barrios,
Isabella Montes
Peñaranda,
María A. Niño Mancera,
Gabriel O. Pinedo
Muñoz,
María A. Lacouture
Carretero,
Valentina Villamil
Mariano,
Francisco R. Tejada
Navarro,
Estefanía Roa Osorio

_131

DISHability

Camilo A. Sánchez
Cadavid
Tatiana J. Unibio Rincón

_135



Educación

ME SA1

“DESCUIDA YO TE CUIDO”

Juntas hacia una experiencia
de usuario empoderadora.
Reflexión RAD SOCIAL

Historiadas

Viajes sin Huella: Creando
conciencia a través de la
Ilustración

¿Cómo vemos a las víctimas?



01

“Ningún hombre es lo bastante bueno para gobernar a cualquier mujer sin su consentimiento”
(Susan Anthony)

“DESCUIDA YO TE CUIDO”

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.330>

**Erika Patricia Aponte Murcia
Julián Santiago Delgadillo Aponte
Sergio Andrés Tibaduiza Alvarado**

Resumen.

Desde el reconocimiento de las problemáticas asociadas al género, se han realizado campañas e implementado estrategias que estimulen la reflexión y lleven a la concientización acerca de la violencia de género en una cantidad importante de regiones del mundo, incluyendo Colombia. Sin embargo, a pesar del avance considerable en materia de equidad, inclusión y reconocimiento, muchas de estas estrategias no han logrado permear todos los ámbitos de la vida cotidiana, en donde se siguen presentando situaciones que caben dentro de las violencias basadas en el género como lo es el acoso callejero. Por lo tanto, es importante reflexionar sobre la conducta individual de las personas en espacios cotidianos frente a las cuestiones de género y desarrollar herramientas que permitan generar conciencia sobre dichas cuestiones.

Con el presente artículo se pretende abordar el acoso callejero en el transporte público de las principales ciudades del Departamento de Boyacá, visualizando la

que dinamice las estrategias existentes, teniendo en cuenta que existen comportamientos violentos en entornos cotidianos que han sido normalizados debido a los patrones de crianza, educación, creencias religiosas y familiares.

A través de la experiencia de usuario, el planteamiento y prototipado de una experiencia de realidad virtual, se pretende contribuir al cambio de percepción y de conducta respecto a la violencia del género y el acoso callejero que se presenta en el transporte público del Departamento de Boyacá. De esta manera, se espera aportar una herramienta que, junto con diferentes estrategias institucionales, pueda cerrar brechas de desigualdad contra las personas y en particular mujeres, generadas por la desinformación y las escasas herramientas de prevención oportuna.

Palabras clave:

Interacción, acoso callejero, tecnología, violencia de género, mujer, transporte público.

Erika Patricia Aponte Murcia, Julián Santiago Delgadillo Aponte, Sergio Andrés Tibaduiza Alvarado

15

Introducción

Temática general

El presente artículo abordará la violencia de género, particularmente el acoso callejero en el transporte público de Boyacá. El enfoque principal es estimular la reflexión en la conducta de los usuarios y cambiar su relación con la población potencialmente vulnerable a través de experiencias inmersivas.

“DESCUIDA YO
TE CUIDO”

Los usuarios del servicio de transporte de pasajeros en las principales ciudades del Departamento de Boyacá han sido testigos de conductas que impactan la integridad de una parte de ellos. Sin embargo, “la sociedad es responsable de permitir que estos casos sigan en aumento, dado a la naturalidad de normalizar la violencia de género” (Rosalía, 2015). Conocer casos de violencia a diario crea en el ser humano una reacción de aceptación a este tipo de conductas, ignorando las afectaciones físicas y psicológicas que los violadores le causan a las víctimas.

La tecnología en la actualidad hace parte esencial del entorno. Gracias a esta, los campos de la ciencia, economía y entre muchos otros han mostrado avances significativos, sorprendiendo al ser humano a causa de la diversificación que tiene la misma en varios campos de acción. La tecnología permite crear nuevos espacios, muchos de los cuales tienen como finalidad empatizar con el usuario. Por medio de la construcción de un producto de realidad virtual que permita crear una experiencia significativa, en comparación a los métodos actuales de concientización, se pretende demostrar su aplicación en la promoción de la reflexión sobre el acoso callejero.

Antecedentes

Violencia de género en el transporte público: “Imaginario urbano y violencia de género en la movilidad cotidiana en transporte público urbano”

16

Este artículo adopta una postura social respecto a las formas de violencia que ocurren en el transporte público.

En la violencia de género existe aspectos conductuales como el patriarcado, el cual, se define como la dominación sistémica de las mujeres por los hombres; y tiene diferentes manifestaciones. Esta afirmación indica una de las causas por las cuales las mujeres sufren de violencia de género.

Como parte de una realidad, la mujer, por su rol, tiene a su cargo el cuidado de otras personas. Esta responsabilidad es parte de las características histórico-sociales atribuidas al género femenino. La condición de subordinación de las mujeres concierne al sistema patriarcal (Torres, 2008; Munévar, 2013; Borja, 2012) incluso cuando tienen las mismas responsabilidades económicas, educativas o laborales que su contraparte masculina. Esta responsabilidad incide en los patrones de movilidad geográfica presente en el género femenino. Mientras que los hombres suelen hacer comúnmente como viaje predominante el trayecto de ida y vuelta al trabajo, las mujeres realizan múltiples desplazamientos usualmente vinculados a esta labor de cuidado.

Este vacío de perspectiva de género en el desarrollo de las ciudades provoca entornos hostiles para las mujeres. Al respecto, Honneth (citado en Fernández y Vasco, 2012: 470) señala como una “falta de respeto” las dimensiones de desprecio (maltrato físico, privación de derecho y marginación social). En el caso particular de la desigualdad de la movilidad, Augé (2015) menciona que en estos recorridos es donde se soporta lo insoportable: una pesadilla. Esto configura, a su vez, una identidad de resistencia, así como un imaginario del miedo. Por lo tanto, la recopilación de evidencias permite constatar, para no olvidar, lo que en la movilidad cotidiana vive el género femenino.

Consciente de lo anterior, Ortiz (2007) expresa que no importa la diversidad de experiencias ni las posiciones de las mujeres en la sociedad; sea cual sea su identidad, se comparte la violencia urbana, la cual, se enmarca en un contexto global y tiene causas estructurales dentro de las que se encuentran el patriarcado y la dominación, la cultura y las inequidades económicas. Esta violencia tiene un carácter global, pues no hay lugar en el mundo en el que se pueda asegurar a las mujeres una libertad completa de la violencia; asimismo, tiene un carácter particular, pues varía de acuerdo con el contexto geográfico en el que se ejerce (OMS, 2006).

Aunado a lo anterior, según Vargas (2007), en dicho fenómeno se abarcan la totalidad de prácticas y relaciones sociales entre hombres y mujeres que sucedan de manera indiferenciada en el espacio público y privado. La violencia concentra tanto lo real como lo imaginario, siempre y cuando, ésta limite el desarrollo pleno de la mujer.

Estrategia para combatir la violencia de género en el transporte público en el Perú posiciones alternas

En el contenido de la tesis, se habla acerca de las campañas de prevención que se implementan para contrarrestar la violencia de género en el entorno de Perú.

Los acosadores que suben al transporte público también se encuentran en la calle. Es decir, los niveles de acoso en la calle son proporcionales a los sucedidos dentro de los autobuses, trenes y otros medios de transporte. Este apartado de la tesis concuerda con la perspectiva del artículo. En cualquier espacio, ya sea público o privado, es probable sufrir de violencia de género.

Lamentablemente, el acoso y la violencia sexual son problemáticas que culturalmente se han normalizado en la vida privada (como en el hogar) y pública (como en el transporte público y el espacio urbano). Las personas tienen muchas dudas y creencias ambiguas sobre qué es y qué no es acoso. Para lograr un cambio positivo en el comportamiento de las personas es necesario primero reflexionar y

Erika Patricia
Aponte Murcia,
Julián Santiago
Delgadillo Aponte,
Sergio Andrés
Tibaduiza
Alvarado

“DESCUIDA YO
TE CUIDO”

modificar actitudes que reflejan violencia de género, las cuales, por años se han maquillado como “normales”. Es fundamental entender el problema desde su raíz, analizando las percepciones que tienen hombres y mujeres sobre el acoso sexual en el transporte público.

Un estudio cualitativo, financiado por el BID y realizado en Lima y el Callao (Perú), buscó explorar la percepción que usuarias, usuarios y operadores tienen sobre el acoso sexual y su abordaje en el transporte público. Dentro de los resultados, la normalización del acoso es una de las más evidentes. (Janos, 2021).

Realidad Aumentada para solución de problemas sociales: una herramienta tecnológica para respaldar la resiliencia psicológica en menores de edad víctimas del conflicto

Posición del autor

El texto es sobresaliente, realiza un análisis respecto a la facilidad y apoyo a la alianza de la tecnología y el ser humano que brinda la realidad. La realidad aumentada es una herramienta tecnológica, que hoy en día se aplica en muchos campos del saber entre ellos la salud, educación, entretenimiento, entre otros. Dicho lo anterior, la tecnología se puede ser aliada del ser humano para erradicar situaciones o problemáticas que lo aquejan.

En Perú se desarrolló la aplicación Ticauss por la empresa Teo estudio, la cual, busca respaldar los problemas psicológicos adquiridos por el temor a una especie animal “fobia a insectos” y que a través del uso se disminuye el trastorno en las pruebas realizadas a 400 personas que sufrían del síntoma; el 84% mejoró progresivamente con el uso, el 16% no logró avanzar con el uso de la aplicación. (Fernández, Teo estudio 2016).

En Ecuador la tesis titulada “Implementación de un sistema para el control y simulación de entornos entomofóbicos utilizando realidad aumentada para los pacientes con tratamiento psicológicos”, es un proyecto centrado en el uso de realidad aumentada para

implementar un sistema que permite realizar terapias mediante un computador, simulando un entorno donde los insectos se pueden visualizar dependiendo de la configuración realizada por el Psicólogo. Los pacientes son beneficiados porque brinda un nivel elevado de seguridad ya que el insecto físicamente no es real. Además, cuenta con módulos de gestión, programación de terapia, test, niveles y reportes (Cifuentes 2014).

En México la investigación titulada “Realidad aumentada herramienta de apoyo para ambientes educativos”, brinda una revisión sistemática de información que engloba las fortalezas de la realidad aumentada y el impacto positivo que genera en procesos educativos, describiendo casos exitosos (Martínez, Aguilar & Trápaga 2016). En Nueva Zelanda “Magic Book” es una obra donde el alumno puede leer y a través de un visor manual introducirse dentro de las escenas y experimentarlas en un entorno virtual inmersivo. Sin embargo, se plantean dificultades relacionadas con la utilización del visor manual (Basogain, Olabe, Espinosa, Roueche & Olabe 2007).

En Chile ARSolarSystem es un juego de cartas interactivas con realidad aumentada diseñado para que niños de 7 a 9 años interactúen y aprendan de una forma divertida el sistema solar. Para usarlo, se requiere una cámara web o digital en cualquier dispositivo electrónico (Lomuscio 2011). Por otro lado, en España se propone la aplicación de ARBook, una serie de libros físicos que incorporan tecnología de realidad aumentada. Estos libros están diseñados para las asignaturas de matemáticas, ciencias naturales y sociales en diferentes grados de primaria. Facilitan el modelo de enseñanza-aprendizaje al describir aspectos complejos de manera visual e interactiva, respaldados por una breve explicación temática y animaciones (Ruiz, 2011).

Erika Patricia
Aponte Murcia,
Julián Santiago
Delgadillo Aponte,
Sergio Andrés
Tibaduiza
Alvarado

“DESCUIDA YO
TE CUIDO”

Generación de conciencia en el ser humano: LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA

Reflexión del autor

20

Las entidades públicas no priorizan la generación de soluciones referentes a la violencia de género. La violencia contra las mujeres en las instituciones públicas es una violencia estructural presente en la división y el ejercicio del poder político, en el acceso a los recursos económicos y en la división del trabajo productivo.

Se destaca la importancia que tiene el estatus para el cumplimiento total de las leyes de los derechos humanos. La violencia de género es cualquier clase de acto amoral que sobrepasa los derechos de las personas, generando un ambiente de incomodidad y vulneración. Esta problemática presentada a nivel global afecta a mujeres y hombres de todas las edades, orígenes y contextos a nivel mundial. Los índices más altos de violencia se presentan en los continentes de Asia y América Latina, siendo los países latinos más afectados México, Colombia, Venezuela y entre otros (Muños, 2008).

Uno de los sectores donde esta problemática se manifiesta de manera alarmante es en el transporte público. Los tipos de violencia suelen incluir exhibición de genitales, acoso, agresión, amenaza, intimidación, acceso sexual, palabras obscenas, manoseos e insinuaciones. Como consecuencia de esta conducta, el transporte público se convierte en un espacio peligroso para personas vulnerables, especialmente para las mujeres, que en ocasiones no tienen las herramientas para protegerse de las amenazas latentes que pueden ser provocadas por hombres naturalmente agresivos hacia ellas (Dunckel,2013).

Los resultados del artículo de Dunckel evidencia cómo el narcisismo ha estado presente desde la conformación de los primeros hogares familiares, en los cuales, el hombre se encargaba del sustento de su hogar y la mujer de las tareas domésticas. Este ideal fue transmitido y aplicado de generación en generación.

Las entidades encargadas de administrar y controlar los espacios designados al transporte público deben implementar planes de acción efectivos para prevenir los casos de violencia, cuidando y preservando así la integridad de los usuarios.

Según el medico Freud, el problema de narcicismo es una patología del hombre donde identifica a la mujer como pasiva y sometida a las necesidades que requiera el hombre (Kernberg, 1992). Freud también comenta que estas situaciones de sometimiento de la mujer siguen ocurriendo por el llamado masoquismo femenino. Tradicionalmente, las mujeres tienden a sentirse inferiores a los hombres y a considerarlos como seres supremos.

En España, la Consejería de Salud, a través de la Dirección General de Salud Pública y Ordenación Farmacéutica, realizó un estudio sobre los índices de violencia que existen en ese país. Gracias a los resultados de esta investigación, se estableció la importancia de generar un mecanismo de control efectivo para las mujeres o cualquier otro tipo de persona afectada. Por medio de esta aplicación, se podrá pedir ayuda de forma rápida y eficiente; también brindará asistencia temprana para solucionar la situación de vulneración. Con ayuda de la Fundación Progreso y Salud de España, se presenta al público una aplicación móvil con el nombre de ACTÚA, la aplicación ofrece recursos que le permiten a los usuarios identificar qué tipo de violación sufrieron por medio de una prueba, con ello los usuarios establecerán cuál es la mejor solución para dinamizar la violencia de género.

Es de gran importancia que desde la academia se construyan soluciones que superen el paso de las generaciones para combatir la violencia de género, ya que se conoce el impacto que tienen a nivel mundial las iniciativas de los estudiantes para solucionar problemas sociales.

De otro lado, según (Rigueros, 2017), la realidad aumentada tiene sus inicios desde 1992 cuando el ingeniero Caudell realizó el primer sistema de realidad aumentada. Desde entonces, ha ido ganando protagonismo ya que ofrece una nueva ventana a través de la cual se puede conocer el mundo desde otra perspectiva. La

Erika Patricia
Aponte Murcia,
Julián Santiago
Delgadillo Aponte,
Sergio Andrés
Tibaduiza
Alvarado

“DESCUIDA YO
TE CUIDO”

realidad aumentada ha trascendido a diversos campos como el marketing, áreas de la educación, pymes, cultura, turismo y demás contexto, de tal modo es una herramienta que permite una intención inmersiva al usuario.

Según el Sistema de Salud Pública (SIVIGILA), el cual, tiene como compromiso el proceso de observación de los eventos en salud en Colombia, señala que en 2020 el Departamento de Boyacá registró más de 2.582 casos sospechosos de violencia de género (Arévalo, 2022: pj:11). Sin embargo, se han desarrollado una gran variedad de campañas publicitarias y pedagógicas que fortalecen y concientizan sobre a la violencia de género para disminuir esta problemática. Debido al desarrollo de estas iniciativas no ha habido cambios significativos.

De acuerdo con lo anterior, la disciplina de diseño de interacción realizó un análisis de esta problemática, y como consecuencia, se pretende desarrollar un producto que permita disminuir los casos de violencia. Se aspira lograr un impacto psicológico mediante el cual, al vivir una experiencia de realidad aumentada, el ser humano se conecte con su sentido y su subconsciente, provocando un análisis y periodo de reflexión. Esto podría llevar a los usuarios a replantear su pensamiento crítico frente la violencia de género. Con la implementación del producto de realidad aumentada, se recreará una situación de violencia de género en el transporte público, donde el usuario reconocerá la situaciones de amenaza o posibles actores de riesgo, los cuales representan los casos de violencia real.

Luego, al sumergirse más en el entorno virtual comenzará a vivir situaciones de violencia que afectan su integridad; escuchará frases acosadoras, actitudes incómodas y también sentirá lo que sucede cuando una persona desconocida toca su cuerpo sin su consentimiento. Esto genera una confusión entre que es real y lo que es ficticio. Las reacciones de cada persona son diferentes; sin embargo la sensación producida generará malestar en el usuario, llevándolo a formular preguntas sobre la problemática de la violencia de género.

Metodología

La metodología implementada, está directamente relacionada con la experiencia del usuario, desarrollando las siguientes 5 etapas:

Erika Patricia
Aponte Murcia,
Julián Santiago
Delgadillo Aponte,
Sergio Andrés
Tibaduiza
Alvarado

Empatizar:

- Recaudar testimonios de víctimas y victimarios acerca de la violencia de género en el transporte público en Boyacá.
- Conocer si las herramientas de prevención y concientización implementadas en el gremio del transporte han funcionado.

23

“DESCUIDA YO
TE CUIDO”

Definir:

- Filtrar información relevante para la construcción de proyecto “Descuida yo te cuida” de la dependencia Dirección de la Mujer.
- Identificar situaciones desencadenantes en el transporte público que provocan conductas violentas contra la mujer.
- Distinguir las soluciones implementadas que han sido favorables en otras entidades para comprender su método de éxito.

Idealización:

- Generación de ideas interactivas que promuevan la mitigación de la violencia de género en Boyacá.
- Idealizar la construcción de productos o servicios que contribuyan con la concientización y el cambio de conducta de los usuarios.
- Desarrollar fases y metodologías que construyan una ruta de interacción creativa, con el objetivo de brindar una experiencia de usuario memorable.

Testeo / Prueba Prototipar:

- Construir los productos anteriormente establecidos, teniendo en cuenta el contexto y la población al cual se dirigirá. En esta fase se realizan pruebas de testeo como la usabilidad, accesibilidad, intuición, etc.
- Garantizar la efectividad de la concienciación en la comunidad boyacense.
- Cumplir los objetivos establecidos y la experiencia de usuario.
- Estos prototipos creados deben ser probados con usuarios reales así se verificará la efectividad del proyecto.

Evaluar:

- Testear el prototipo final con el fin de recopilar datos para la construcción de conclusiones y la tabulación de los datos, de esta manera se sabrá si se obtuvo el resultado deseado por parte de los usuarios
- Se puede evaluar la efectividad del proyecto en la mejora de la cultura y la reflexión de la comunidad Boyacense en cuanto al cuidado a los índices de ataques de violencia contra la mujer. Se pueden realizar estudios comparativos antes y después de la implementación del proyecto para evaluar su efectividad.

Conclusiones

Con el proyecto “Descuida yo te cuido” los objetivos propuestos pretenden ser cumplidos para poder guiar a la comunidad boyacense hacia una sociedad más segura y tolerante, de modo que los usuarios y la comunidad en general puedan salir y transitar por la ciudad sin la amenaza de ser violentados y acosados.

Además, con la implementación de las nuevas tecnologías se establece un vínculo entre el desarrollo el nivel psicológico del ser humano y la implementación de nuevas tecnologías que van

avanzando para ser cada vez más empáticas y sencillas de usar. De este modo, la tecnología se adaptó en la aplicación de un modelo sensorial y sensitivo para que cualquier víctima o victimario, en el futuro, recomienden la experiencia.

En la actualidad, la tecnología es uno de los principales medios de información y divulgación. Con esta se tiene la posibilidad de acceder en tiempo real a la información a nivel mundial. También se utiliza como medio de comunicación, por tal motivo, es una herramienta que en la mayoría de la sociedad ya hace parte de su diario vivir. Por consiguiente, es realizable implementar un producto tecnológico compatible para el entendimiento del ser humano, de este modo el producto de realidad aumentada será accesible al público para lograr sopesar los casos de violencia de género que existen en el transporte público y especialmente en el Departamento de Boyacá.

Erika Patricia
Aponte Murcia,
Julián Santiago
Delgadillo Aponte,
Sergio Andrés
Tibaduiza
Alvarado

25

“DESCUIDA YO
TE CUIDO”

Bibliografía

- Ávalos, C. (2020). Estrategia para combatir la violencia de género en el transporte público en el Perú. Programa de la Maestría en Gestión Pública 2017-1. https://repositorio.esan.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12640/2038/2020_MAGP_17-1_03_T.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Cardozo, G., Gonzáles, R., Giménez, A., & Gamarra, L. (2018). La violencia de género en una institución pública. *Revista Jurídica Universidad Americana*. <https://revistacientifica.uamericana.edu.py/index.php/revistajuridicaua/article/view/191/188>
- Carrillo, R. (2015). *Violencia en las universidades públicas: El caso de la Universidad Autónoma Metropolitana, México*. Universidad Autónoma Metropolitana. <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/bitstream/123456789/1749/1/164644.pdf>
- CDMX. (2023). Gobierno de la Ciudad de México, Secretaría de la Mujer. <https://www.semujeres.cdmx.gob.mx/vida-libre-de-violencia/viaja-segura>

- Churio, A., Rodríguez, L., & Velazco, S. (2023). Intervención para el fortalecimiento de la resiliencia y la mitigación de la violencia física intrafamiliar contra la mujer en el municipio de San Sebastián de Mariquita, Tolima. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/55944/harodriguezh.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Ferniza, A., & Soto, J. (2021). Imaginarios urbanos y violencia de género en la movilidad cotidiana en transporte público urbano. Toluca, México. <https://www.redalyc.org/journal/401/40168622005/40168622005.pdf>
- González, M. (2021). Sin género, solo el amor: Aporte a la prevención primaria de la violencia emocional entre parejas para jóvenes entre 14 y 17 años de colegios de Engativá desde el diseño digital y multimedia. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. <https://repositorio.unicolmayor.edu.co/handle/unicolmayor/3498>
- INEGI. (2016). Encuesta Nacional sobre la Dinámica de las Relaciones en los Hogares 2016. Tabulados predefinidos. Estimaciones y medidas de precisión. XX. Prevalencia de la violencia 2016. <https://www.inegi.org.mx/programas/endireh/2016/default.html#Ta>
- Kernberg, O. (n.d.). La patología narcisista hoy. Barcelona. <https://www.sepypna.com/documentos/articulos/kernberg-patologia-narcisista-hoy.pdf>
- Mera, R., & Roncallo, L., & Valencia, A. (2017). Realidad aumentada: Una herramienta tecnológica para respaldar la resiliencia psicológica en menores de edad víctimas del conflicto armado caso Caldon, Cauca. 4to Congreso Internacional AmITIC 2017. <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/memoutp/article/view/1482/2138>
- Muñoz, A. (2008). Violencia escolar en México y en otros países: Comparaciones a partir de los resultados del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v13n39/v13n39a8.pdf>

Rigueros, J. (2017). La realidad aumentada: Lo que debemos conocer. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/11278/pdf>

Rosa, A. (2013). El nuevo color del feminismo: Un análisis del transporte exclusivo para mujeres. La Ventana. Revista de Estudios de Género. Guadalajara. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-94362013000100007

Villa, D., Valencia, C., & Castaño, M. (2017). Universidad Cooperativa de Colombia, Popayán, Colombia. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/55944/harodriguezh.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Arevalo, L. N. (2022). Programa de intervención social “ARMARTE” para la prevención de la violencia de género en Boyacá, Colombia. Máster Universitario en Intervención Social en las Sociedades del Conocimiento. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/13829/Arevalo%20Medina%2c%20Lizzeth%20Nathalia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Erika Patricia
Aponte Murcia,
Julián Santiago
Delgadillo Aponte,
Sergio Andrés
Tibaduiza
Alvarado

“DESCUIDA YO
TE CUIDO”

02

**Juntas hacia una
experiencia de usuario
empoderadora.**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.331>

Karen Melisa Toro Restrepo
Susana Lambraño Avendaño
Facultad de Producción y Diseño,
Institución Universitaria Pascual
Bravo

Palabras clave:

Empoderamiento, colectivo, emprendimiento, experiencia, economía, mujeres, educación y colaboración

Reflexión de Amapolas

A lo largo del semestre, se ha explorado y aprendido acerca del grupo “Amapolas” y colectivo Platohedro. Para proporcionar un contexto, Platohedro, como entidad sin fines de lucro, ofrece talleres a jóvenes, niños y adultos. Además, colabora con Amapolas, un grupo de mujeres de diversas edades que son cabezas de familia y se encuentran en situación de bajos recursos económicos. La misión principal de esta colaboración es equipar a estas mujeres con las herramientas necesarias para alcanzar estabilidad económica mediante talleres educativos, brindándoles bases y recursos esenciales para la creación de emprendimientos.

El grupo “Amapolas” surgió en respuesta a una necesidad específica: la de brindar apoyo a las madres de los jóvenes que participaban

en los grupos establecidos previamente. Estos jóvenes compartieron las dinámicas familiares en las que se encuentran inmersos, revelando situaciones de abuso que se vieron agravadas por los desafíos que planteó la pandemia de COVID-19 en sus hogares (Platohedro, 2023).

Estos hallazgos fueron identificados inicialmente mediante un análisis exhaustivo del microentorno y macroentorno en relación con la organización. Este enfoque permitió comprender las realidades que enfrentan las mujeres y examinar los desafíos diarios que deben afrontar. Además, se tomó en cuenta el microentorno para estudiar el funcionamiento interno de la organización y su relación con otras entidades.

Karen Melisa
Toro Restrepo.
Susana Lambraño
Avendaño

Juntas
hacia una
experiencia
de usuario
empoderadora.
Reflexión RAD
SOCIAL

A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes para proporcionar un contexto que dé sentido a las problemáticas identificadas, y luego se expondrá la propuesta de solución.

En el análisis del microentorno, se creó un mapa de actores en conjunto con un mapa de procesos. Se identificó que las mujeres, sus influencias y relaciones cercanas, promoviendo así una relación proactiva entre las integrantes del grupo y generando un empoderamiento colectivo. Además, se observa que el colectivo Platohedro establece relaciones estrechas con entidades gubernamentales nacionales e internacionales, lo cual añade un valor adicional a las conexiones y resulta beneficioso para los emprendimientos de las mujeres.

En relación con el macroentorno, se explora las experiencias de las mujeres fuera del grupo, considerando aspectos políticos, económicos, sociales, tecnológicos y ambientales. Es evidente en el ámbito económico, donde se refleja una brecha de desempleo del 3,9% en comparación con los hombres, según Forbes Colombia (2023), lo cual ubica a las mujeres en una posición más precaria al carecer de recursos para la independencia, sometiéndolas a condiciones de vida indignas.

Para iniciar, se llevaron a cabo actividades durante las visitas a Platohedro que eran programadas cada quince días. En estas ocasiones, llevábamos a cabo actividades con objetivos definidos, con el propósito de recopilar y entender información para ofrecer soluciones efectivas para abordar sus problemáticas.

Visita 1

Durante esta visita, el objetivo principal era que las mujeres alcanzaran un nivel de comodidad con nuestra presencia, facilitando así una colaboración efectiva para apoyarlas en sus emprendimientos. Implementamos actividades como “teléfono roto” y una sesión de entrevistas con preguntas tales como:

- ¿Cómo el proyecto “Amapolas” impulsa a las mujeres para alcanzar sus metas?
- ¿Cómo aplicas las habilidades adquiridas en “Amapolas” en tu vida cotidiana?
- ¿Qué acciones estás llevando a cabo hoy para lograr tus metas con “Amapolas”?
- ¿Cuál es tu sueño?

Cada una de estas preguntas proporcionó información valiosa para el proyecto, permitiendo así conocer más sobre el grupo Amapolas.

Visita 2

En esta segunda visita, el propósito primordial era ampliar nuestro conocimiento sobre sus emprendimientos y planes futuros. Considerando los enfoques específicos de cada grupo para sus proyectos individuales, se llevó a cabo una actividad que consistió en formular preguntas, donde ellas tenían la opción de dibujar o escribir. Algunas de estas preguntas incluyeron:

- ¿Qué mensaje te gustaría transmitir con tu emprendimiento?
- ¿Qué consideras que necesitas para impulsar tu emprendimiento?
- ¿En qué área de Medellín te gustaría participar con tu producto?
- ¿Cómo preferirías que las personas conocieran tu producto?

Karen Melisa
Toro Restrepo.
Susana Lambraño
Avendaño

Juntas
hacia una
experiencia
de usuario
empoderadora.
Reflexión RAD
SOCIAL

Durante esta visita, también incorporamos actividades de meditación para crear un ambiente ameno, fomentar el reconocimiento mutuo y actividades que fortalezcan el ser.

Visita 3

En esta visita, los proyectos de cada grupo estaban más definidos, por lo que el equipo se dividió para realizar actividades específicas para cada proyecto. En un caso particular, se propuso averiguar si las mujeres utilizaban la experiencia de usuario de manera inconsciente. Se realizó un ejercicio en el cual las mujeres de Amapolas intentaban vender un producto de su emprendimiento, mientras los miembros del equipo asumían el rol de clientes y les formulaban preguntas sobre el producto. Se concluyó, de esta visita, que en su mayoría estaban capacitadas para ofrecer un buen servicio al cliente, pero aún carecían de algunas herramientas para abordar de la mejor manera al usuario.

Visita 4

El propósito de esta última visita es presentar a las mujeres el producto final que se creó específicamente para ellas, en este caso, la cartilla titulada “Juntas hacia una experiencia de usuario empoderadora”. Se puede resaltar que las mujeres aprobaron la cartilla, pero se evidenció la necesidad de realizar algunos ajustes.

Con las actividades trabajamos el segmento del ser como individuo tanto como colectivo, dando le pie a la utilización del neologismo empleado por el colectivo Platohedro que es el Sumak Kawsay un término adoptado en Ecuador y Bolivia, que significa el buen vivir, esta filosofía busca una armoniosa convivencia entre los seres humanos, la naturaleza y respeto hacia la Tierra, como explica Lander, R. (2018).

Además, se entregó una pequeña introducción sobre la experiencia de usuario.

Propuesta de diseño juntas hacia una experiencia de usuario empoderadora.

A partir de las diferentes metodologías y actividades realizadas durante las visitas en Platóhedro, se pudo evidenciar una falencia en las mujeres al no saber incorporar experiencia de usuario, por tal motivo, se propuso implementar experiencias de usuario tanto para las emprendedoras como para los consumidores con el fin de generar interacción con el entorno. Se llegó a la conclusión de que la manera más eficiente de cumplir ese objetivo era creando una cartilla diseñada para enseñarles de manera sencilla y adaptada a su realidad cómo aplicar los principios de Experiencia de Usuario (UX) en sus emprendimientos.

La cartilla es un formato que puede servir como un medio de autoaprendizaje. Además, la cartilla se complementa con herramientas como podcasts, lo cual hace que el proyecto sea accesible para todas las mujeres de Amapolas. Aunque se busca fomentar el autoaprendizaje, también deseamos crear espacios para discutir los contenidos y resolver dudas. En el futuro, esperamos que las mujeres colaboren entre sí para transmitir el conocimiento adquirido a las nuevas integrantes de Amapolas.

Los resultados que obtuvimos son respuesta positiva por parte de las mujeres al mostrarles la cartilla, nos gustaría seguir interviniendo en este proceso de aprendizaje para así entender el proceso de crecimiento de las mujeres de Amapolas.

Generación de valor.

Tradicionalmente, el concepto de generar valor estaba relacionado hacia las ganancias económicas y materiales, hoy en día tenemos como demostrar y sustentar que el valor va mucho más allá, en un mundo donde cada vez la escasez abunda más se necesita valor en muchos más aspectos como lo son las dimensiones sociales, culturales y humanas. Mazzucato argumenta en su libro que la generación de valor esta erróneamente percibida, cuestionando la idea de que el valor es simplemente definido por el precio (Mazzucato (2019)).

Karen Melisa
Toro Restrepo.
Susana Lambraño
Avendaño

35

Juntas
hacia una
experiencia
de usuario
empoderadora.
Reflexión RAD
SOCIAL

Platohedro genera valor desde el sector público al empoderar a mujeres cabezas de familia, brindándoles habilidades y conocimientos. Este empoderamiento no solo beneficia económicamente a las participantes individualmente, sino que también contribuye al desarrollo social y económico de las comunas 8 y 9 donde pertenecen estas mujeres.

Por otro lado, Amapolas es un fuerte ejemplo de innovación social, ya que este grupo contrarresta problemas sociales como el abuso y la falta de recursos económicos a través de encuentros educativos y de apoyo comunitario.

La solución propuesta se centra en el pilar fundamental de la educación. No solo se enfoca en impartir nuevos conocimientos, sino que también empodera a las mujeres para que se conviertan en líderes y emprendedoras. La educación brindada por la cartilla “Juntas hacia una experiencia empoderadora” aporta a la confianza y al sentido de pertenencia, generando así un valor significativo en la vida de las mujeres del grupo Amapolas.

Conclusiones

Disfrutamos mucho de esta experiencia, ya que realizar proyectos con la comunidad es muy enriquecedor; para los miembros del equipo de estudiantes es super emocionante ver cómo a las personas les gustaría tener tu proyecto para empezar a utilizarlo y ser de ayuda siempre es bueno.

Gracias a este proyecto sé que me gustaría darle a mi carrera un enfoque más social, porque trabajar con esta comunidad fue muy inspirador para mí y aprendí mucho de las mujeres de grupo amapolas

La implementación de la cartilla “Juntas hacia una experiencia empoderadora” no solo se centra en transmitir conocimientos, también busca empoderar a las mujeres, creando un espacio para el autoaprendizaje y la formación de líderes y emprendedoras dentro del grupo Amapolas.

Todo el proceso con el colectivo Platohedro y el grupo Amapolas nos sirvió como base para desempeñar los roles de gestoras del diseño, poniendo en práctica las capacidades que hemos desarrollado a lo largo de la carrera. Todas aprendimos a trabajar la parte del ser, este complemento ayudó a afianzar la conexión humana y la empatía, lo que nos enseñó a trabajar en equipo y a generar crecimiento colectivo. Todo el proyecto fue sumamente enriquecedor y considero que para todos más que un trabajo de clase fue una experiencia para toda la vida.

Karen Melisa
Toro Restrepo.
Susana Lambraño
Avendaño

37

Referencias Bibliográficas

Platohedro. (2023). [Entrevistado por E. de Gestión en diseño].

Cuartas, J. (2023, agosto 1). Brecha de desempleo entre hombres y mujeres fue la más baja desde 2014. Forbes Colombia. <https://forbes.co/2023/08/01/capital-humano/brecha-de-desempleo-entre-hombres-y-mujeres-fue-la-mas-baja-desde-2014>

Cuestas-Caza, J. (2018). El Sumak Kawsay y el Buen-Vivir. Facultad de Ciencias Administrativas Escuela Politécnica Nacional.

<https://wwunilim.fr/trahs/1060&file=1/>

Mazzucato, M. (2019). El Valor de las Cosas. TAURUS.

Juntas
hacia una
experiencia
de usuario
empoderadora.
Reflexión RAD
SOCIAL

03

Historiadas

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.332>

Manuela Valderrama Vélez

'Historiadas' es un proyecto que busca demostrar la relación entre el diseño y la historia. El objetivo es resignificar la manera en que se narra exponiendo sucesos históricos, biografías y/o hazañas importantes a lo largo de la misma. En este primer volumen de la serie 'Historiadas' se exponen biografías de mujeres originarias de América Latina, que marcaron una diferencia y tuvieron un impacto significativo en sus respectivas regiones. Es un proyecto que se plantea con el fin de interesar al público receptor por la historia como ciencia y objeto de estudio; replanteando la manera en que se enseña y aprende por medio de recursos visuales creativos, representativos y lo más importante para el proyecto: información precisa y resumida. El objetivo es contar la historia brevemente, lo suficiente para que el receptor sea cautivado por la información que recibe y se motive a investigar por su cuenta, profundizando en los temas que le resulten interesantes. De esta manera se pretende animar a todo tipo de lectores a enterarse y

conocer mejor la importancia de la historia, fomentando así el conocimiento y la conciencia sobre la misma.

Manuela
Valderrama Vélez

Desde un principio este proyecto expone la necesidad de reconocer e identificar la sobrecarga de información que se entrega al contar sucesos históricos; la manera en que la historia está siendo divulgada y enseñada es, en la opinión de personas entrevistadas con este proyecto en mente, una metodología no acertada, que tiene potencial para ir más allá y llegar a ser una experiencia valiosa. La información recopilada mediante encuestas y entrevistas a diversos perfiles, evidencia que la metodología carece de divulgación dinámica y de herramientas pertinentes que permitan al receptor aprender al igual que retener la información a largo plazo. Dos de los perfiles principales de los cuales se obtuvo información, fueron docentes y estudiantes (en su mayoría mujeres adolescentes y jóvenes adultas), quienes consideran que no tienen conocimiento suficiente para entablar una conversación en donde se hable de historia y mucho menos del papel de las mujeres en la misma; además consideran que la manera en que se está enseñando historia, no genera ningún tipo de impacto y mucho menos memoria. En cuanto a soluciones, las entrevistas arrojaron en promedio una petición de dinamismo en la metodología, la implementación de recursos gráficos y una nueva perspectiva frente al tema. A partir del reconocimiento del problema, se busca plantear una solución basada en las sugerencias recogidas mediante las encuestas realizadas para apoyar este proyecto de manera investigativa, donde la historia pueda ser condensada, y más práctica de digerir.

Historiadas

Revalorar la manera en que se expone información histórica con fines educativos sin limitarla a instituciones, es otro de los puntos cruciales que se consideraron para investigar y proyectar una solución adecuada. Es así como su ideación se origina no solo desde la inspiración provocada por experiencias personales con la problemática

planteada sino también por la creciente preocupación que genera el desinterés por parte de los jóvenes por adquirir conocimiento acerca de sus ancestros, sus culturas y la historia del mundo. Según el columnista Frank Tyger, “aprender es un proceso constante o no es nada”; frase mediante la cual resalta la importancia no solo de estar en constante aprendizaje sino también de tener la disposición para hacerlo y aceptar que es un proceso sin fin. Esto depende únicamente nosotros. Si se nos brindan las herramientas necesarias, está en nuestras manos hacer uso adecuado de ellas y encontrar la motivación suficiente para aprender y reconocer que nunca dejaremos de hacerlo.

Se llega a la conclusión definitiva de la necesidad de recrear la manera de contar historias, planteando una herramienta más dinámica. Después de un proceso de ideación, se opta por ilustrar piezas editoriales que transmitan lo que se quiere contar de una manera más representativa: el contenido informativo resumido es acompañado por la ilustración como medio comunicativo y herramienta del diseño, que representa de manera gráfica un fragmento de lo que se expone, sin dejar de lado la importancia de datos puntuales y coherentes con el fragmento de la historia que se quiere contar. La finalidad y el resultado óptimo es el siguiente; lograr impactar lo suficiente al lector, que este se sienta enganchado y motivado a investigar, a divulgar, a compartir lo que aprendió y a profundizar en el mismo tema y muchos otros más.

Por último pero no menos importante, con los objetivos planteados y resultados deseados en mente, se busca también alentar al público a cultivar un sentido de pertenencia por el tema expuesto, invitándolos a generar conversaciones y diálogos en torno a la información compartida. Con un poco de suerte y el impacto generado, se espera que la información sea realmente retenida, aprendida y tenga suficiente potencial para ser enseñada y entendida por muchas mentes más. La historia hace parte de todos y cada uno de nosotros, del entorno que nos rodea y el mundo que habitamos; es nuestro deber conocerla e interesarnos por ella.

04

Viajes sin Huella

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.333>

Juliana Uribe Uribe.

En un mundo cada vez más interconectado, donde la globalización y la tecnología han disminuido las distancias, se hace imprescindible reflexionar sobre el impacto que generamos en nuestro entorno, especialmente en la fauna que compartimos en este planeta. En este contexto, emerge la iniciativa “Viajes Sin Huella”, un proyecto que se origina a partir de la premisa de que todos deseamos ser agentes del cambio. No obstante, ¿no te parece que, por más que recicles o reduzcas el uso de tu carro, aún no experimentas un impacto significativo? Es aquí donde este proyecto cobra relevancia al informar a través de cartas ilustradas mediante la aplicación de la ilustración naturalista sobre animales en peligro y, lo más esencial, cómo cada individuo puede minimizar su impacto en ellos. Más allá de simplemente informar y concienciar, esta propuesta busca también dar visibilidad a problemáticas que afectan a los ecosistemas.

En este ensayo, se explorarán el qué, cómo y para qué de este proyecto, trascendiendo la mera creación de ilustraciones para abarcar productos como toallas y pareos, que incluyen recomendaciones sobre cómo viajar de manera consciente.

El núcleo de “Viajes Sin Huella” radica en la creación de 14 cartas ilustradas con la técnica naturalista, cada una centrada en un animal en peligro. Estas cartas no solo presentarán la majestuosidad de la fauna, sino que incluirán datos relevantes sobre cada especie. Sin embargo, el proyecto va más allá de la mera información; incorpora la esencia del viaje responsable. Cada carta contendrá valiosos consejos sobre cómo minimizar nuestro impacto al encontrarnos con estos animales, formando así una guía práctica para los amantes de la naturaleza, titulada “Viajes Sin Huella”.

La elección de la ilustración naturalista como medio visual no es casualidad. Cada pieza será una obra original en acuarela, capturando no solo la imagen, sino la esencia misma de la especie. A diferencia de la fotografía, la ilustración naturalista permite una visión integral del animal, fusionando información de varios individuos de la misma especie para ofrecer una representación completa y detallada. Esta técnica no solo añade un valor estético, sino que también refleja la diversidad y complejidad de la vida animal.

Además, se crearán otros productos que potenciarán la distribución de la información, ya que no todos desearán poseer una carta con datos; por eso, se idearon una toalla y un pareo con la ilustración del animal y el respectivo consejo sobre cómo actuar al encontrarse con él. De esta manera, no solo la persona que adquiere la prenda se informa, sino también aquellos que la rodean.

Es una estrategia efectiva para maximizar la divulgación de la información sin depender de canales publicitarios. Resulta tan sencillo como, estando en la playa, que una toalla con la información alcance a otras 20 personas. Además, se consideró pertinente la creación de piezas no desechables. Por ello, se ha diseñado un calendario con una duración mínima de un año, cuyas ilustraciones pueden ser coleccionadas. Este calendario también incluye fechas relevantes para

Juliana Uribe
Uribe.

Viajes sin
Huella: Creando
conciencia a
través de la
Ilustración

los amantes de los animales y del planeta, como el Día de la Ballena o el Día de la Tierra.

“Viajes Sin Huella” no es simplemente un proyecto de ilustración. Es un llamado a la acción. Enfrentamos desafíos urgentes en la conservación de la biodiversidad marina, y es esencial crear conciencia sobre la forma en que nuestras acciones diarias afectan a estos ecosistemas. Desde la reflexión sobre la pregunta inicial, surge la necesidad de transmitir consejos y cambios aplicables a la vida cotidiana para disminuir nuestro impacto en el ecosistema marino. ¿Cómo podemos marcar la diferencia? La respuesta radica en pequeñas acciones cotidianas, y estas cartas, junto con los productos adicionales, se convierten en herramientas educativas para todos aquellos que desean ser agentes de cambio.

En conclusión, “Viajes Sin Huella” se presenta como un proyecto que va más allá de la ilustración artística. Es un medio para informar y educar, proporcionando a los lectores las herramientas necesarias para minimizar su impacto ambiental. Desde las cartas ilustradas hasta los productos adicionales, el proyecto busca inspirar acciones colectivas a partir de la conciencia individual. Su enfoque se amplía desde la protección de especies amenazadas hacia objetivos más amplios de preservación de la biodiversidad y la construcción de un futuro sostenible. “Viajes Sin Huella” nos invita a ser agente de cambio positivo, recordándonos que nuestras elecciones diarias pueden marcar la diferencia en la preservación de la vida marina y, por ende, de nuestro hogar compartido: la Tierra.

05

Dispositivo de Diseño
Crítico para llamar la
Atención sobre los
Estereotipos que se han
Creado Alrededor de la
Representación de las
Víctimas del conflicto
armado en Colombia.

**¿Cómo vemos a las
víctimas?**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.334>

**Daniela Arias Manosalba
Daniela Giraldo Cano**

Realizamos un dispositivo de diseño crítico tomando como base el Informe de la Comisión de la Verdad, el cual consiste de un documento donde se presentan los resultados de la Comisión de la Verdad, entidad que busca el esclarecimiento de las causas del conflicto armado interno de Colombia y pretende satisfacer “el derecho de las víctimas y la sociedad a la verdad promoviendo el reconocimiento de lo sucedido, la convivencia en los territorios y contribuyendo a sentar las bases para la no repetición, mediante un proceso de participación amplio y plural para la construcción de una paz estable y duradera.” (Comisión de la Verdad, 2017)

Este documento fue el punto de partida para la indagación que nos llevó al proyecto final. Iniciamos por buscar información sobre la Comisión de la Verdad en los medios de comunicación, específicamente en el podcast. Se entiende podcast como “Una pieza de audio con una periodicidad definida y vocación de continuidad que se puede descargar en internet.” (Susana Moijomil, 2022) Para encontrar la narrativa sobre el informe que predomina en este medio de comunicación, se realizó un análisis de los podcast Luz de la Noche, El Minuto de la Verdad, La Fuerza de mi Voz, Presunto Podcast, Territorios Sonoros, Resistir no es Aguantar y Blu Radio, en los cuales se encontraron dos tipos de narrativa: una hegemónica donde se evidencia un relato centrado en lo que ellos opinan, donde la verdad tiene un sesgo ideológico y los únicos que portan la voz son los expertos; usan a las víctimas para hablar de

revictimización y de adoctrinamiento. Además, se evidenció un relato contrahegemónico donde se busca difundir la voz de las víctimas y la información del conflicto a la clase media y alta, donde dialogan del derecho a la verdad, al esclarecimiento, de paz, esperanza y perdón por medio del diálogo.

Identificamos en estas narrativas un tema para nuestro proyecto de investigación: La representación de las víctimas. Decidimos hacer un análisis de la representación visual de los podcast y la coherencia que tenían con su discurso, encontrando así, que en estas representaciones existe un tipo de discriminación por medio de los estereotipos, que actúan como modelo de una imagen aceptada y difundida por quienes tienen la voz como estructura de poder: entes gubernamentales, diseñadores, editores, funcionarios.

En este análisis se evidenció algunos elementos recurrentes en los distintos podcast. Por ejemplo, en el primer podcast llamado “Luz de la Noche” se encontró los siguientes componentes: Selva y territorio, letra de aspecto desgastado, bombillo, color amarillo=luz y color rojo=violencia. Igualmente se realizó el análisis de dos portadas, la primera del episodio “Mujer y lucha”, donde resaltan objetos rotos en desorden, jarrón con flores, sillas y una carta, todo envuelto en una escena de violencia. El otro capítulo “Perdón de madre” refleja un grupo familiar, selva y territorio, ausencia de un hogar, caras tristes y pies descalzos. El segundo podcast es “Territorios Sonoros”, en el cual se observó paisajes y territorios, color amarillo=luz, personas que viven en el campo y animales. El tercer podcast fue “Resistir no es Aguantar”, donde se encontró elementos como selva, diversidad, las afueras de la ciudad, vestimentas típicas. Y finalmente el podcast es “Mañanas Blu”, donde no se evidenció ningún tipo de representación debido a que solo se muestra al presentador.

Considerando los componentes anteriores, se resalta materialidades recurrentes, no sólo en los podcast sino también en otros medios como imágenes de Google, revista semana y la página web de la unidad de víctimas, medios que fueron la naturaleza predominante de las prendas de vestir como: sombreros, vestidos de

Juliana Uribe
Uribe.

Viajes sin
Huella: Creando
conciencia a
través de la
Ilustración

flores y camisas tradicionales, también objetos rotos y desgastados, normalmente entre ruinas, presencia de animales y expresiones corporales decaídas con caras tristes. Esto llevó al siguiente cuestionamiento ¿Qué consecuencias conlleva tener el poder de representar a una víctima?

El grupo decidió debatir si los estereotipos de las víctimas están presentes en la sociedad o si fueron notables en el análisis. También se reflexionó sobre cómo una víctima desearía ser representada y si se sentiría identificada con las representaciones que predominan en la actualidad.

Este diseño tiene la intención de despertar consciencia sobre cuestiones como quién tiene el poder y la voz de difusión, porqué esa persona y no otra, cuál sería la forma correcta de representar a una víctima, si existe o no, originando en quien lo usa, la capacidad de generar nuevas interrogantes. Lo anterior obedece a que en el diseño crítico, es necesario que las personas experimenten un dilema y tengan una interpretación. Se suspendió al usuario incómodamente entre la realidad y la ficción mediante dos escenarios en los que pueden sentir que, aunque son verosímiles, hay algo que no está del todo bien. Para esto, se utilizó como herramienta la distorsión en el primer kit, cambiando la perspectiva de los elementos con los que se suele reconocer a una víctima, separándola de su entorno ordinario. Asimismo, se exageró en el segundo kit llevando los estereotipos al extremo. Ya que para el diseño crítico se debe establecer una narrativa que lleve a los usuarios a reconsiderar sus propias actitudes; esta se enfocó en hacer una alegoría, comparando las creaciones resultantes del objeto inicial.

Ser humano: Víctimas del conflicto. Se evidenció que en la imagen pública se ven representadas a las víctimas dentro de una composición con los siguientes estereotipos: caras tristes, postura corporal decaída, en medio de la selva, prendas desgastadas como sombreros, camisas tradicionales y vestidos de flores, objetos rotos, normalmente entre ruinas y presencia de animales. Esto afecta su vida, ya que hay una falta de reconocimiento legítimo y una clara exclusión de su participación para configurar su propia imagen.

Interlocutor: Se planteó a los encargados de la representación, como fotógrafos, ilustradores y diseñadores, como el interlocutor, con el fin de generar debates acerca de sus formas y de su responsabilidad a la hora de representar a las víctimas del conflicto armado.

¿Cuál es el problema?

- La propagación de representaciones que no permiten el reconocimiento de las víctimas y fomentan estereotipos, al existir una dinámica de poder en cuanto a la representación. Fue entonces que se empezó a analizar las consecuencias que esto conlleva, donde la principal es la falta de reconocimiento legítimo de las víctimas. Lo anterior demuestra que, en la indagación previa, se determinó que la imagen que predomina es estereotipada y no da lugar a otras realidades. Fenómeno presente en lugares comunes de visualización (lo público).

En la indagación, se pudo resaltar que este era un tema que, aunque es visible, no se encuentra teorizado ni estudiado a profundidad, destacando una falta de interés por parte del Estado respecto a dar un reconocimiento auténtico a las víctimas, tomando como punto de partida la representación visual de las mismas.

¿Qué factores sociales/culturales afectan al problema?

- Existe una voz de poder que por su conocimiento es la autorizada para difundir la información. Esta voz la podemos encontrar en los medios de comunicación específicamente en revistas, periódicos, redes sociales, publicidad y televisión, al ser personas que vienen de un ámbito académico, emite información en estos canales oficiales y del Estado, siendo escuchadas como la voz que tiene la verdad.

Los aspectos más significativos de trabajar en el contexto, entendiéndolo como los lugares comunes donde se visualiza la



representación, fueron el despertar conciencia sobre quién tiene el poder y la voz de difusión, reconocer diferentes perspectivas del conflicto sobre todo evidenciar polarizaciones en lo público (información que está presente en los medios de comunicación) y registrar el entorno histórico y cultural que es muchas veces censurado.

Además del aprendizaje de la sensibilización, la capacidad de reconocer al otro legítimamente, la habilidad de ser crítica al interpretar información de los medios de comunicación y la importancia de la historia en un contexto como el conflicto armado en Colombia desde los distintos actores presentes.

Decidimos realizar dos kits, uno en los cuales se verían representados los estereotipos con los que las personas suelen relacionar a las víctimas y otro con elementos con los que no se suelen relacionar. Lo anterior, pretende cuestionar las formas de representación predominantes, creando una imagen con elementos que fomentan los estereotipos, incomodando así a la persona que interactúe con el dispositivo.

El ejercicio consiste en entregar en primera instancia el kit número 1, dónde se encuentran los elementos con los que no se suele relacionar a una víctima para que la persona que lo va a armar se vea en un conflicto al escoger las piezas que usará ya que no las relacionan necesariamente con la narrativa que predomina sobre las víctimas, en un segundo momento se le entregará el kit número 2 con los componentes que reflejan los estereotipos más comunes, para que encuentre una facilidad incómoda al armar su pieza.

Bibliografía

Comisiondelaverdad.(2017).¿Que es la comisión de la verdad?.Comisiondelaverdad.<https://web.comisiondelaverdad.co/la-comision/que-es-la-comision-de-la-verdad>

Revistasemana.(2022). BuscadorRevistaSemana"víctimasdelconflictoarmadoencolombia". Revistasemana.<https://www.semana.com/bus->

- cador/?query=victimas%20del%20conflicto%20armado%20
Unidadparalavictimas.(2022).Unidadparalavictimas.Unidadparalavicti-
mas.<https://www.unidadvictimas.gov.co/>
- Google. (2022). Googleimágenes"víctimasdelconflictoarmadoencolom-
bia". Google.[https://www.google.com/search?q=victimas+del+con-
flicto+armado+en+colombia&rlz=1C1VDKB_esCO930CO930&sxs-
rf=ALiCzsZKpflTU4xrNn0-yrFy433hUQB_yw:1669048052189&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjE5Y3C2L_7AhXlJLA-
FHaMrD00Q_AUoAXoECAMQAw&biw=1366&bih=657&dpr=1](https://www.google.com/search?q=victimas+del+con-
flicto+armado+en+colombia&rlz=1C1VDKB_esCO930CO930&sxs-
rf=ALiCzsZKpflTU4xrNn0-yrFy433hUQB_yw:1669048052189&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjE5Y3C2L_7AhXlJLA-
FHaMrD00Q_AUoAXoECAMQAw&biw=1366&bih=657&dpr=1)
- Camino (Productora). (2021). Luz de la Noche [Podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/show/2ZGn8gthAT621jjTDqWWQM>
- Comisión de la Verdad (Productora). (2020). El Minuto de la Verdad [Podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/show/6OlmvR1yfG81zs2mbR0Kjv>
- Comisión de la Verdad (Productora). (2021). La Fuerza de mi Voz [Podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/show/0Po2RMnHffhvyLnDDwRHE>
- Trejos. S (Anfitriona). (2022). Presunto Podcast [Podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/1s7CyqNGc0eqNYCB1ak8ZZ>
- Centro Nacional de Memoria Histórica (Productora). (2020). Territorios Sonoros [Podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/show/0Kt9IDn3E84ib8PILMSIDJ>
- RCN (Productora). (2022). Resistir no es Aguantar [Podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/show/1YDVEnyg3HMVe19KU2YdM>
- Morales. N (Anfitrión). (2022). Informe de la Comisión de la Verdad en escuelas, ¿Adoctrinamiento o necesidad? [Podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/3bNOhU9F3cwTQ63gy7420K>
- Pérez Porto, J., Merino, M. (9 de agosto de 2010). Definición de representación - Qué es, Significado y Concepto. Definición de. Recuperado el 21 de noviembre de 2022 de <https://definicion.de/representacion/>

Pérez Porto, J., Gardey, A. (20 de marzo de 2008). Definición de comunicación - Qué es, Significado y Concepto. Definición.de. Recuperado el 21 de noviembre de 2022 de <https://definicion.de/comunicacion/>

“Medios de comunicación”. Autor: Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: Concepto.de. Disponible en: <https://concepto.de/medios-de-comunicacion/>. Última edición: 1 de octubre de 2020. Consultado: 21 de noviembre de 2022. <https://concepto.de/medios-de-comunicacion/#ixzz7lL1A6n7n>

(REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> (21 de noviembre, 2022))



ME SA2

Sociedad
& cultura

Diseño de un Cronograma
Anual Digital para
Emprendedoras en Medellín

Cógela Suave y Bájale Dos

¿Por qué Des-glosar una
golosina?

FIZCA- TRAJE ANTIVIOLACIÓN

ICI Instituto Cambio de
Identidad

Tarot de mujeres
latinoamericanas

MOCHILA DIDÁCTICA ARHUACA



01

Diseño de un Cronograma Anual Digital para Emprendedoras en Medellín

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.335>

María Clara Restrepo Areiza
Juan Manuel Avendaño Correa

Departamento de diseño
Profesional en Gestión del diseño
Gestión del Diseño V
Institución Universitaria
Pascual Bravo

Profesora:
Diomar Elena Calderón Riano

Introducción

En el contexto actual, el emprendimiento se ha convertido en una herramienta poderosa para el crecimiento y el empoderamiento económico y social de las mujeres. En Medellín, bajo el nombre “Platohedro”, una organización sin ánimo de lucro creó un grupo de mujeres cabezas de hogar llamado “Amapolas” con el objetivo de fomentar y desarrollar sus propios emprendimientos, mejorando así su calidad de vida. “Usamos herramientas psicosociales y técnicas diversas para impulsar proyectos de bienestar y sostenibilidad económica para nosotras y nuestras familias” (Amapolas – Platohedro, s.f.). Como gestores del diseño, nuestra propuesta es desarrollar un cronograma anual digital que facilite la organización interna y participación en eventos, actividades, capacitaciones y encuentros, que facilite la participación activa de la comunidad de mujeres de Amapolas en pequeños mercados, bazares, ferias y eventos en la ciudad de Medellín. A través de

esta iniciativa, se busca promover y comercializar los productos elaborados por las mujeres del proyecto Amapolas, fortaleciendo así sus emprendimientos y fomentando su empoderamiento económico y social.

—
María Clara
Restrepo Areiza
Juan Manuel
Avendaño
Correa

SITUACIÓN INICIAL

Antes de iniciar el proyecto, realizamos un análisis de las necesidades y desafíos que enfrentan estas mujeres emprendedoras. Algunos de los puntos clave incluyen:

- **Falta de coordinación:** Las emprendedoras carecían de un sistema centralizado para acceder a la información sobre eventos y capacitaciones relevantes.
- **Limitado acceso a recursos:** Muchas de ellas no tenían acceso a recursos digitales o conocimientos tecnológicos avanzados.
- **Necesidad de redes de apoyo:** Buscaban conexiones con otras emprendedoras y expertos en el campo.
- **Acceso limitado a oportunidades:** Las emprendedoras carecían de una plataforma centralizada para conocer y participar en eventos locales.
- **Visibilidad de productos:** La falta de visibilidad dificulta la comercialización de sus productos.
- **Coordinación de actividades:** Las mujeres deseaban una herramienta que les permitiera planificar y coordinar sus actividades de manera eficiente.

Diseño de un
Cronograma
Anual Digital para
Emprendedoras en
Medellín

DESARROLLO DEL PROYECTO

Investigación y Diseño

- **Investigación de usuarios:** Se llevó a cabo entrevistas y encuestas para comprender las necesidades específicas de las emprendedoras y sus preferencias en cuanto al uso de una plataforma digital.
- **Diseño de la plataforma:** Con base en los hallazgos, se diseñó un calendario interactivo que pudiera ser accesible desde dispositivos móviles y computadoras.

Propuesta de Diseño

- **Calendario personalizado:** El diseño incluyó un calendario donde las emprendedoras podían visualizar eventos, ferias y capacitaciones relevantes para ellas. Además, se podía filtrar por categorías y fechas.
- **Notificaciones y recordatorios:** Se implementó un sistema de notificaciones para recordar a las mujeres sobre eventos próximos y cambios en la programación.
- **Integración con proyectos educativos y redes sociales:** El calendario también se conectó con proyectos educativos y redes sociales, brindando una experiencia integral.

Resultados y Aprendizajes

- **Aprendizajes tecnológicos:** A lo largo del proyecto, las participantes adquirieron habilidades digitales valiosas, nuevas técnicas para la creación de accesorios o alimentos para el desarrollo de su emprendimiento.
- **Mayor participación:** Al realizar las actividades, la seguridad y confianza de las mujeres iba en aumento, sus sueños, expectativas y metas iban creciendo a lo largo de los encuentros.

- **Aumento de la participación y visibilidad:** El calendario digital aumentó la participación del 40%, en eventos. Las emprendedoras también experimentaron una mayor visibilidad de sus productos.

Trabajar en un proyecto real implica que nuestras decisiones y soluciones afectan directamente a las personas y comunidades involucradas. Cada diseño, cada funcionalidad, tiene un impacto real en la vida de los usuarios. El empoderamiento económico y social de las mujeres de Amapolas, así como ver sus emprendimientos crecer y conectar con otros miembros de la comunidad, es profundamente significativo.

Diseñar para una comunidad real nos lleva a considerar el contexto cultural, social y económico en el que operan. No se trata solo de crear una solución técnica, sino de comprender las dinámicas locales, las necesidades específicas y las barreras existentes. La sensibilidad cultural y la empatía son fundamentales. Aprendemos a escuchar, a cuestionar nuestras suposiciones y a adaptarnos a las circunstancias cambiantes. Trabajar en un contexto real implica colaborar con múltiples partes interesadas: las mujeres emprendedoras, otros profesionales, líderes comunitarios, entre otros.

La co-creación es esencial. Aprendemos a valorar las perspectivas diversas y a integrarlas en nuestro diseño. La comunidad se convierte en un socio activo en el proceso. Después de completar un ejercicio en un contexto real, los aprendizajes no terminan. Reflexionamos sobre lo que funcionó y lo que no, y aplicamos esas lecciones en futuros proyectos. Aprendemos a ser humildes, a reconocer que siempre hay más por aprender y mejorar.

En resumen, diseñar para una comunidad real va más allá de la teoría y los conceptos abstractos. Es una oportunidad para crear un impacto positivo, aprender de las personas y crecer como profesionales y seres humanos.

Maria Clara
Restrepo Areiza
Juan Manuel
Avendaño
Correa

Diseño de un
Cronograma
Anual Digital para
Emprendedoras en
Medellín

¿CÓMO GENERA VALOR EL PROYECTO?

El proyecto Amapolas adopta un concepto valioso conocido por las tribus indígenas de Ecuador y Perú como el “Sumak Kawsay” o “El buen vivir”. Este tratado quechua se basa en vivir en armonía como comunidad, siguiendo las costumbres ancestrales indígenas. Esta filosofía, que se ha mantenido durante muchos años, permite a las comunidades vivir de manera plena y respetuosa con ellas mismas, sus comunidades y su entorno.

Con base en el marco metodológico usado en el proyecto Amapolas para interactuar con las mujeres, entenderlas y fomentar su empoderamiento, se logró analizar sus interacciones y el verdadero propósito del proyecto. En otras palabras, se identificó lo que genera valor en esta comunidad desde nuestra perspectiva como gestores.

Descubrimos entonces que el Sumak Kawsay es un estilo de vida muy similar al “Moai” originario de Okinawa, Japón, una comunidad conocida como la más longeva del mundo. Los habitantes de esta isla asiática también se apropiaron de costumbres ancestrales, comunitarias y respetuosas, convirtiéndolos en un ejemplo de filosofía de vida. En este contexto, existe otro término interesante llamado “Ikigai” o “Propósito de vida” un ejercicio que interioriza los conocimientos, habilidades, aportes y pasiones respecto a la vida misma.

Es aquí entonces donde nos damos cuenta de que el valor va más allá de un precio o simbología asignada por el mundo moderno. El valor contiene aspectos variados que pueden generar mayor o menor enriquecimiento -no hablamos de dinero- dependiendo básicamente del área y las perspectivas, lo que genera valor son las costumbres, el capital cultural, el capital intelectual, la creatividad, el valor humano, la ayuda social, el análisis técnico pero también el análisis personal y resiliente, ese conjunto de conocimientos y perspectivas entre muchos otros generan ese valor que realmente importa -aunque nos hagan creer lo contrario- en el mundo actual.

Es muy difícil definir qué es el valor, pero en pocas palabras, es el conjunto de capital de ciencias exactas, cultural y artístico, que

colabora en un proyecto social o de cualquier índole para generar beneficios múltiples entre todas las partes. Esto va más allá de realizar una entrega de un producto o servicio, transformando esta intervención en algo memorable y valioso detrás del resultado visible.

María Clara
Restrepo Areiza
Juan Manuel
Avendaño
Correa

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Amapolas – Platohedro. (s/f). Platohedro.org. Recuperado el 15 de noviembre de 2023, de <https://platohedro.org/amapolas-2/>

UN Women – Colombia. (s/f). Empoderamiento económico. Recuperado el 15 de noviembre de 2023, de

<https://colombia.unwomen.org/es/como-trabajamos/empoderamiento-economico>

García, A. (2021). Empoderamiento Femenino en América Latina: Retos y Oportunidades. *Revista de Emprendimiento*, 15(2), 45-60.

American Psychological Association. (2020). *Manual de Estilo APA* (7.ª ed.).

Martínez, L. (2022). Diseño de Plataformas Digitales para Emprendedores. *Journal of Design and Innovation*, 28(3), 112-128.

Minciencias. (s/f). Recuperado el 15 de noviembre de 2023, de <https://minciencias.gov.co/>

Pérez, R. (2023). Impacto de las Redes de Apoyo en el Emprendimiento Femenino. *International Journal of Women's Entrepreneurship*, 10(1), 78-92.

Smith, J. (2023). Tecnología y Empoderamiento: El Caso de las Mujeres Cabezas de Hogar en Medellín. *Proceedings of the International Conference on Design and Technology*, 205-220.

United Nations. (s/f). Recuperado el 15 de noviembre de 2023, de <https://www.un.org/es/>

63

Diseño de un
Cronograma
Anual Digital para
Emprendedoras en
Medellín

02

**Cógela Suave y
Bájale Dos**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.336>

Ana Isabel Mesa

La ansiedad es una condición común en Colombia y puede ser desencadenada por diferentes factores, tales como el estrés laboral, problemas familiares o económicos, entre algunas de las causas más conocidas. Los síntomas de la ansiedad pueden variar y van desde la sudoración excesiva y temblores hasta respiración acelerada y palpitaciones. Cuando se enfrenta una crisis ansiosa, el cuerpo entra en un estado de alerta que puede ser difícil de controlar. Afortunadamente, hay diferentes formas de apaciguar los síntomas de la ansiedad, una de ellas es a través de la activación de los sentidos. Los sentidos son una parte fundamental de nuestra cotidianidad, pues a través de ellos, percibimos y entendemos el mundo que nos rodea y cuando se activan, se puede cambiar la percepción del cuerpo y ayudar a la mente a centrarse en el momento presente, reduciendo así los síntomas de la ansiedad. La activación de los sentidos es una herramienta efectiva para calmar la ansiedad

y se puede utilizar en diferentes contextos. Por ejemplo, al enfrentarse a un episodio de crisis ansiosa se puede jugar con los sentidos para encontrar el camino a la tranquilidad y disminución de síntomas ansiosos y sus derivados. Asimismo, se puede incluir la activación de los sentidos como ruta preventiva a la ansiedad.

Ana Isabel
Mesa

Cógela Suave y
Bájale Dos

Como diseñadora gráfica tuve la oportunidad de trabajar mano a mano con una psicóloga en la creación de 'Cógela Suave', creando un kit multisensorial especialmente diseñado para manejar momentos de crisis ansiosas. Este kit surge de la patente necesidad y gran posibilidad que es poder enfrentarse a episodios ansiosos a través de la manipulación y adaptación de los sentidos a distintas herramientas. El kit incluye elementos visuales, táctiles, auditivos y olfativos cuidadosamente seleccionados para ayudar a las personas a encontrar la calma. Los elementos visuales e interactivos funcionan como estimulación neuronal, se incluyen elementos táctiles como pelotas antiestrés y un peluche usados para fomentar la relajación. Además, se incorporan elementos auditivos como música tranquilizante y sonidos de la naturaleza, que pueden ser escuchados para ambientación relajante. Por último, elementos olfativos: velas aromáticas y aceites esenciales usados para disminuir los niveles de cortisol.

La creación de este kit fue un proceso emocionante y desafiante. El objetivo fue diseñar y crear una marca cohesiva para el kit, así como diseñar los elementos visuales y táctiles que lo constituyen. Trabajar en estrecha colaboración con la psicóloga

fue una experiencia enriquecedora, pues aprendí mucho sobre los síntomas de la ansiedad y cómo los diferentes elementos sensoriales pueden ser utilizados para calmarlos.

Mi pasión por ayudar a otras personas ha sido una parte integral de mi vida desde hace mucho tiempo. Siempre he sentido la necesidad de ayudar a las personas que están pasando por situaciones difíciles o que simplemente necesitan un apoyo adicional. Como alguien que ha lidiado con la ansiedad personalmente, entiendo lo difícil que puede ser encontrar formas efectivas de manejar los síntomas, y es por eso por lo que decidí crear 'Cógela Suave', para ayudar a las personas a entender sus síntomas y sentirse más tranquilas y seguras. Para mí, crear este kit es más que solo un proyecto personal, es una forma de dar a las personas las herramientas que necesitan para sentirse mejor y vivir mejor. A través de la parte gráfica, puedo usar mi experiencia para crear un kit estéticamente atractivo y fácil de usar, lo que puede ser especialmente importante para las personas que luchan con la ansiedad y pueden sentirse abrumadas por la cantidad de información y herramientas disponibles. Tengo la certeza de que este kit, ayude a las personas a sentirse más empoderadas en su manejo de la ansiedad y les proporcione herramientas concretas que puedan utilizar en el momento para reducir lo derivado de la ansiedad. Como alguien que ha pasado por esta situación, sé que pequeñas cosas hacen grandes diferencias.

Es importante tener en cuenta que no todo el mundo busca ayuda profesional para manejar su ansiedad. A veces, las personas pueden sentir que sus síntomas no son lo suficientemente graves como para justificar una terapia o simplemente no tienen acceso a ella. Además, la medicación puede tener efectos secundarios y ser costosa. Es por eso por lo que se busca proporcionar herramientas concretas que pueden utilizarse en el momento de una crisis de ansiedad, para ayudar a reducir la intensidad de los síntomas al utilizar los diferentes sentidos, calmando la mente y el cuerpo, lo que puede contribuir a que las personas puedan sentirse más tranquilas y centradas. Además,

al ser portable, el kit puede ser utilizado en cualquier lugar y momento, lo que lo hace especialmente útil para personas que experimentan momentos de crisis en situaciones cotidianas. Cógela Suave no reemplaza la terapia, pero facilita que las personas puedan tener herramientas concretas que controlen sus síntomas.

Ana Isabel
Mesa

En conclusión, la ansiedad es real, común y cotidiana en Colombia y en cualquier otro país del mundo. Afortunadamente, hay varias maneras de abordar la ansiedad y ayudar a reducir sus síntomas. Es importante recordar que la ansiedad no es algo que se deba ignorar o minimizar, tampoco hay parámetros de justificación para ella, quien sienta que necesita tratarla debería hacerlo. Para aquellos que buscan herramientas adicionales para manejar la ansiedad, el uso y experimentación de los sentidos puede ser una excelente opción, y podemos proporcionar una forma efectiva y accesible de manejar sus síntomas y sentirse más tranquilos y seguros.

Cógela Suave y
Bájale Dos

03

¿Por qué Des-glosar una golosina?

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.337>

Paula Andrea Rey Lozano

La historieta es un lenguaje que se ha desarrollado de una u otra manera universalmente a través de narrar batallas, romances, críticas sociales y hasta el día a día de una persona común. Gracias a la gran variedad de narradores y narraciones, cientos de obras han generado considerable impacto social, permitiendo que se describa al cómic como un complejo narrativo cultural, personal, artístico y comercial. Sin embargo, en Colombia la población general parece no conocer (ni reconocer) las historietas creadas en su propio país. Esta es una situación enraizada, pues hay una trayectoria histórica de visiones despectivas del cómic en Colombia desde lo social a lo legal, con uno de los ejemplos más significativos en el libro “Criminología” (1968), escrito por uno de los presidentes de la Corte Suprema de Justicia, Alfonso Reyes Echandía, quién nombró al cómic como uno de 3 tipos de libros que incidían en la criminalidad colombiana junto a la literatura criminal y la pornografía. Con los años se han dado

grandes pasos en la reivindicación del cómic colombiano frente a este tipo de tratos en la población general, pero el contexto aún está lejos de ser perfecto, pues aún dentro de la burbuja concedora del cómic colombiano, hay varios obstáculos que dificultan el descubrimiento y adquisición de las obras. Con esta problemática en mente, encontré en el diseño gráfico una oportunidad para divulgar las historietas con las que yo, quién hasta hace poco ni sabía que había historietas colombianas, he conectado en un nivel personal, apoyando así el crecimiento de las historietas colombianas un mordisco a la vez.

Para empezar, compartiré una observación del contexto moderno de la industria comiquera colombiana que dio forma al proyecto durante la fase de investigación: la necesidad de divulgar. Las historias, personajes, lugares, dialectos, contextos, ética y creatividad de nosotros para nosotros han sido en gran parte ignoradas o minimizadas por la población general cuando son representadas en viñetas, sea por ignorancia genuina de su existencia local, por prejuicios viendo al medio como diseñado solamente para un público,

xxx

¿Por qué Des-
glosar una
golosina?

un formato y un género narrativo, por la relación amor-vergüenza que hemos desarrollado colectivamente sobre nuestro país priorizando la importación de haceres extranjeros y hasta por la mentalidad materialista de nuestra sociedad obsesionándonos con una hora de trabajo y desvalorando el tiempo de ocio.

Aún más allá de la población general y entrando en el nicho de la historieta nacional, nos encontramos con problemas tales como el bajo volumen de producción por obra, el límite geográfico de distribución, el cinismo a la industria y su carácter o falta de carácter nacional, poca presencia en redes sociales, precios no autosostenibles y demás variables que suman a un aire general de hambre insaciable. Así es que llegué a visualizar a la sociedad y la burbuja comiquera como un individuo hambriento de historietas quien puede oler deliciosa comida a su alrededor, pero es incapaz de ver el banquete en su totalidad, quedando siempre insatisfecho. Por ello mi deseo es ser parte de las personas que destapan el cubreplatos y le presentan al otro algunas de las comidas más deliciosas que han encontrado.

El proyecto editorial que desarrollé se titula Des-Golosina, haciendo referencia a su pequeño formato, su carácter analítico y la dulzura de leer una buena historieta, acompañado por el slogan “mordisco a mordisco desglosando historietas”. Des-Golosina toma la forma de un zine físico, complementado digitalmente por un perfil de Instagram y un blog. En Des-Golosina reseño, analizo, y concluyo sobre una obra o varias obras del mismo autor que me atraparon en cuanto a su historia, su narración, su gráfica, su mundo o sus personajes. Una anotación importante es que hago un énfasis gráfico tanto en el contenido de la historieta analizada como en la producción misma del zine, enriqueciendo este proyecto editorial con mis mayores intereses del diseño gráfico y procurando que se enganche al lector tanto intelectual como visualmente. Este énfasis también se ideó como parte de la propuesta de valor de marca, pues las revistas de análisis y divulgación comiquera suelen expresarse sólo textualmente, lo cual considero que no transmite al lector la totalidad de la magia del cómic: la interacción del texto y la imagen conformando una narración.

Tal como se ha mencionado anteriormente, las piezas de comunicación son un zine, un perfil de Instagram y un blog. El zine está hecho en un formato media carta impreso, atendiendo al medio impreso tradicional de la historieta y permitiendo el aspecto comercial y coleccionista del proyecto editorial. Procediendo al lado digital complementario, en el perfil de Instagram se muestra el proceso de creación del zine, teasers de lanzamiento de cada número y otros elementos que alienten a la interacción con otros miembros de la industria, facilitando la introducción e interconectividad de la burbuja comiquera. Considero que el blog es entonces la cerecita en el pastel: un backup de archivo gratuito que conserva y condensa todos los recursos realizados para el zine y el Instagram, asegurando la accesibilidad de estos conocimientos a todos los interesados independientemente del lugar o tiempo en el que estén interesados en abordar estos recursos.

Ya con todas estas piezas a diseñar, dibujar, imprimir, compartir y archivar, seguramente hay gente que se pregunte ¿No sería mejor enfocarse en otra industria cultural como el cine o la literatura y abordarlo desde esa perspectiva? ¿No sería mejor centrarse en obras de editoriales reconocidas, en lugar de aquellas hechas sin apoyo y guía profesional? ¿No sería mejor tener el objetivo de exportarlas y enfocarse en un público extranjero? La respuesta honesta a todas estas preguntas es que no me interesa que mi proyecto se base en hipotéticos de qué puede ser mejor o no. Mi pasión me llevó a conceptualizar y desarrollar Des-Golosina de esta forma, idealizándome tal como visualizo mi público principal: atendiendo lo que me gusta, lo que me mueve, lo que me conecta y de lo que más me gustaría ver. Sólo quisiera motivar a que otros se den la oportunidad de conocer historietas colombianas, sin importar si al final piensan que son las obras más importantes del mundo o las historias más desagradables que jamás Citarhayan leído. Como dice Estefanía Henao, “leamos o tal y como si se tratase del estante de recomendados de una librería, hojeemos un poco.”

XXX

75

¿Por qué Des-
glosar una
golosina?

04

FIZCA

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.338>

Sofía Fonseca Gonzalez
María J. Escallón Herrera
Tiffany A. Garzón Montenegro

Profesores

Cira Inés Mora

Cristiam Sabogal

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Facultad de Diseño Industrial

Palabras clave:

Diseño crítico, diseño especulativo, víctimas de violencia sexual, conflicto armado colombiano, mujeres

Como respuesta a diferentes procesos, dinámicas y crisis sociales que atraviesan al territorio colombiano, el diseño industrial entendido como una disciplina conectada a lo social y lo crítico, presenta entonces un campo de acción viable para poder cuestionar y debatir sobre esas problemáticas sociales. En respuesta a estas, el espacio académico de Dinámicas Críticas, nos propone trabajar con las víctimas del conflicto armado colombiano y con entonces reciente entrega del documento de la Comisión para el esclarecimiento de la Verdad.

Este espacio académico nos brindó herramientas teóricas para entender el contexto de estudio. De esta manera y soportadas en una base de género (todas las integrantes somos mujeres que de alguna forma han sufrido violencia basada en género), las mujeres víctimas de violencia sexual se convirtieron en un tema llamativo e interesante, para poder desde este punto crear espacios de debate e incomodidad en otro espacio diferente al conflicto. Es así como nace el proyecto de diseño crítico FIZCA: Traje anti violación. Este proyecto, representa el papel que tiene el diseño crítico dentro del marco del conflicto armado colombiano como problemática social, por lo que uno de sus objetivos principales es la creación de espacios de conciencia frente a la problemática de las mujeres víctimas del conflicto armado, para poder expandir los límites en los que el diseño puede intervenir.

Por esta razón, FIZCA, busca evidenciar la forma en la que la hegemonía académica y de diseño (representada en enfoques objetuales o de poca oportunidad de reflexionar) llega a relacionarse o resolver problemáticas sociales vinculadas al abuso sexual hacia la mujer víctima del conflicto armado. Utilizando narrativas especulativas, exaltamos diversas miradas asociadas al machismo y la misoginia al momento de reconocer a la mujer como víctima de violencia sexual y como consecuencia, víctima directa del conflicto armado colombiano. Estas narrativas especulativas, fueron diseñadas desde la sátira al diseño ortodoxo del producto y así como menciona Matt Malpass en su texto *Theories, methods and Tactics: History, Theory and Practice*, se utiliza la ironía para poder consolidar una crítica a un tema importante socialmente. El traje funciona como un dispositivo diegético (comprendido como una representación o herramienta que solamente es válido, creado y comprensible desde una narrativa ficcional) cuando está asociado a la narrativa ficticia en la que FIZCA es posible.

Esta narrativa creada en el marco académico representa o hace parte del proyecto FIZCA, ya que complementa el objeto y resulta en un espacio crítico. Según la ficción construida: “El traje anti violación FIZCA, nace debido a las crecientes cifras de violencia sexual que sufre la población femenina colombiana habitante de zonas en el que el latente conflicto armado, es protagonista. Este proyecto construyó un escenario en el que entes estatales y diseñadores decidieron mediar la problemática, usando como estrategia un traje blindado con estructuras metálicas y piezas hostiles para cubrir las partes más sexualizadas de las mujeres, con la intención de ayudar a evitar que actores armados puedan agredir a las niñas y mujeres de estas zonas. Lo anterior, acompañado del diseño de una ley donde se declara imprescindible que toda mujer habitante de las zonas en conflicto porte el traje, no solo por su seguridad, sino para poder obtener garantías a futuro. El uso del mismo, asegura procesos legales al momento de interponer una posible denuncia. Esta ficción entonces, sustenta el dispositivo diegético que es el traje en sí mismo.

Sofía Fonseca
Gonzalez
María J. Escallón
Herrera
Tiffany A. Garzón
Montenegro

FIZCA- TRAJE
ANTIVIOLACIÓN

Este proyecto fue presentado en diferentes ámbitos académicos y personales, esperando poder impactar y generar incomodidad en los observadores del mismo, dependiendo de su género y temas que socialmente le puedan incumbir como el patriarcado, el machismo o la misoginia. Los diferentes impactos que tuvo tanto el proyecto (como representante de la disciplina del diseño crítico) en las diferentes áreas de comprobación, recalca la validez de la ficción creada, ya que se presentaron dos frentes de reacción frente a FIZCA.

El primero, fueron las perspectivas que tienen mayoritariamente personas de género masculino, quienes en lugar de entender la problemática de desigualdad y vulnerabilidad que tiene y tuvo el género femenino en el marco del conflicto armado colombiano, tomaron la idea del traje positivamente, cuestionándose por temas estructurales o de material y dando por sentado en la mayoría de los casos, la desigualdad de género que lo sustenta. Lo que nos permite entender y rectificar, los estándares y pautas sobre los que el patriarcado se sustenta y la manera en la que está normalizada la violencia sexual en contra de la mujer.

Desde la otra posición, encontramos las perspectivas de las personas de género femenino, las cuales entienden los peligros a los que se enfrentan las víctimas de violencia sexual, sin embargo, no consideran justo el usar dispositivos o trajes que las encierren y en cambio, lograron entender la dinámica social que había detrás del traje, por lo que actuaron con mucha apatía y frustración frente a la idea de cubrir su cuerpo para no ser vulneradas frente a un posible ataque de violencia sexual dentro o fuera del marco del conflicto armado colombiano.

Entre los aspectos más significativos que encontramos durante en el proceso de construcción del proyecto, comprendimos cómo FIZCA y más específicamente el traje que fue planteado para tener validez solamente en la ficción, resultó ir más allá de esta. Ya que el proyecto mismo, realmente logra incomodar a los que interactúan con él de una u otra manera. Es satisfactorio percibir cómo después de narrar todo el proyecto, las personas entienden la importancia del diseño crítico como parte del diseño social y de las disciplinas artísticas.

Se puede apreciar, cómo el proyecto FIZCA cumple con las 4 órdenes de diseño crítico expuestas por Richard Buchanan en el texto *What is Critical Design?*, en las que se prima la comunicación simbólica y visual con un sentido diegético, además de entender que el objeto final que se produjo (traje anti violación) no tiene como objeto entrar en un sistema mercantilista, sino que, en cambio, este producto critica a una dinámica social de manera artística. Así mismo, el prototipo con el que se trabajó logró impactar y generar sensaciones casi inmediatas en el observador de este. De igual manera, las actividades que se proponen alrededor del proyecto generan espacios colectivos de cocreación que pueden ser entendidos como reflexivos, respetuosos y de concientización frente a las verdaderas causas de desigualdad social. Finalmente, al ser un diseño especulativo, que plantea una realidad diferente, se puede considerar aspectos y maneras diversas de vivir. En esta perspectiva, la posibilidad misma de que el traje exista representa un futuro al que no se debería llegar. Además, el usuario entiende que puede hacer acciones en su entorno para evitar que ese sea el futuro de las mujeres en Colombia.

FIZCA, contribuye al diseño social y al campo creativo que comprende el diseño, al percibir que las formas de hacer diseño implican un cambio en el pensamiento mercantilista que posee el diseño afirmativo, y en cambio tener otros campos de acción que puedan impactar a la población de manera afectiva y efectiva. Generar cambios en la percepción del futuro del diseño, asociándolo a un contexto específico y a una comunidad vulnerada y silenciada por muchos años.

Finalmente, FIZCA es un proyecto que plantea un mundo en el que no exista la violencia ni la desigualdad por género, tampoco conceptos como el patriarcado y en las que la violencia en contra de la mujer no se normalice, ni exista, ya que lo hace de una forma abrupta, directa y pesada para lo que se considera socialmente aceptable.

Sofía Fonseca
Gonzalez
María J. Escallón
Herrera
Tiffany A. Garzón
Montenegro

FIZCA- TRAJE
ANTIVIOLACIÓN

FUENTES

Malpass, M. (2017). *Critical Design in Context: History, Theory, and Practice*. India: Bloomsbury Academic.

Bonsiepe, G. (1987). *Teoría y práctica del diseño industrial: elementos para una manualística crítica*.

82

Inmaculada T. (2014). *Diseño crítico: De la transgresión a la autonomía*.

Barquín, R. (2019) 'Yuval Noah Harari. sapiens. de animales a dioses: Breve historia de la humanidad.

Casellas, A. (2021). *Diseño crítico. Tipos de diseño*. por Vicky Casellas. Arte Casellas. <https://artecasellas.es/disen0-critico-tipos-de-disen0-por-vicky-casellas/>

05

**ICI Instituto Cambio
de Identidad**

[https://doi.org/10.53972/RAD.
etrads.2023.4.339](https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.339)

**Luna Sofía Puerto Oliveros
Daniela Valentina Rueda Castillo**

Profesores

Cira Inés Mora

Cristiam Sabogal

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Facultad de Diseño Industrial

Palabras clave:

Feminidad, Transformaciones físicas,
Sociedad heteronormativa, Mujeres
transexuales.

En el marco del diseño de ficción, se parte de un análisis profundo sobre la problemática que gira en torno a la imposición social de un modelo femenino específico que las mujeres trans se ven forzadas a adoptar para encajar en la sociedad. Esta situación limita su desarrollo personal y dificulta la construcción de su propia identidad. Los componentes fundamentales de este proyecto de diseño de ficción incluyen un dispositivo, que materializa el escenario del ficticio “Instituto de Cambio de Identidad” (ICI). Con la creación de esta institución, se procura ilustrar de manera vívida el hipotético proceso al que se someten las mujeres trans para alcanzar la aceptación social.

En este entorno ficticio, se presenta una doctora especializada en estética que juega un rol central. No solo se encarga de guiar a las pacientes a través del proceso de transformación física, sino que también asume la responsabilidad de seleccionar tanto la apariencia corporal como la posible profesión en la que se espera que la paciente se desenvuelva. Este enfoque destaca la presión de conformarse a una norma predefinida de feminidad.

Un aspecto particularmente evocador dentro del ICI es la inclusión de máquinas que llevan a cabo el proceso de transformación. Estas máquinas son representativas de decisiones normativas y profundas. La máquina A representa las opciones normativas, encarnando el ideal de feminidad que se espera que las mujeres trans alcancen para ser socialmente aceptadas. Por otro lado, las máquinas B y C ejemplifican un proceso profundo, simbolizando la metáfora de despojarse de una piel para adentrarse en otra, lo que refleja la profunda transformación que se espera que experimenten. El escenario ficticio cobra vida a través de una fotonovela, que busca traducir visualmente las narrativas y reflexiones planteadas. Esta fotonovela tiene la finalidad de evaluar si el proyecto logra comunicar efectivamente su mensaje y suscitar reflexiones en el público receptor.

En resumen, a través de un enfoque de diseño de ficción, este proyecto aborda de manera creativa la cuestión de la imposición social de un modelo de feminidad en mujeres trans. Mediante el conjunto de diversos entregables, desde el escenario del ICI y fotonovela, se busca fomentar la reflexión crítica y estimular un diálogo profundo sobre la identidad de género y la autenticidad en un entorno social normativo.

Teniendo en cuenta el contexto sobre el proyecto es fundamental mencionar las herramientas que se utilizaron para mostrar y ejemplificar con mayor detalle los enfoques que se querían tratar. Como bien se describió, la primera herramienta que se utilizó para conectar visualmente las ideas fue el ICI (Instituto de Cambio de Identidad) el cual crea el territorio donde se enfoca la problemática y la fotonovela es la integración de todos los aspectos que muestran los diferentes agentes que comunican las problemáticas.

La metodología investigativa fue la base de proyecto donde se analizaron todo tipo de fuentes, entrevistas, foros, videos, documentos relacionados con trabajos anteriores en la zona. Fue importante entender el contexto geográfico de Bogotá, específicamente del barrio Santa Fe, comprendida entre las calles 22 con 20, con el fin de analizar e incluir las dinámicas sociales. Es por esto por lo que también se creó un mapeo colectivo, que permitía evidenciar los cambios a través

Luna Sofía
Puerto Oliveros
Daniela
Valentina Rueda
Castillo

ICI Instituto
Cambio de
Identidad

del tiempo y por ende las transformaciones de las dinámicas sociales dentro del espacio.

Este proyecto se realizó con el objetivo de exponer una problemática que acoge a la comunidad trans, la cual siempre ha sido invisibilizada, olvidada y juzgada por la sociedad heteronormativa, entendiendo al final del desarrollo del proyecto como esta misma sociedad las lleva a extremos inhumanos para intentar encajar y cambiar su corporalidad con el único fin de lograr ser “aceptadas.”

Es indispensable hablar desde el diseño y a través de múltiples perspectivas como la imposición de un modelo de feminidad normativa que impacta en diferentes niveles a las minorías, en este caso a las mujeres trans que se acoplan a un modelo de belleza estereotipado. Este proyecto junto a diferentes discusiones planteadas desde el diseño y a través de la sátira, busca ejemplificar la raíz del problema cuestionando, incomodando y abriendo espacios de diálogo que guíen hacia un mensaje de reflexión y aceptación de la autenticidad e inclusión de las mujeres trans.

Es importante reconocer la sensibilidad y la visión crítica que ofrece el diseño, cuestionarnos desde nuestro tema cómo la imposición del modelo femenino impacta la autoestima, la salud mental y el bienestar de las mujeres trans. ¿Cómo influye en su sentido de pertenencia y en su capacidad para expresarse libremente?

Por último, al realizar este proyecto, pudimos crear nuevas visiones y espacios de diálogo nunca antes mencionados, abrir nuestro campo, ser más receptivos y co-crear dentro de la diversidad que nos rodea, nos muestra que el diseño industrial es capaz de abarcar múltiples ámbitos de la sociedad.

Bibliografía

Zaro, I, & Rojas, D. (2009). Trabajadoras transexuales del sexo: el doble estigma.. Fundación triangulo.https://www.researchgate.net/publication/260172508_Trabajadoras_transexuales_delsexo_el_doble_estigma

Chazarreta, I.E. (2016). PROSTITUCIÓN Y SALUD: EXPERIENCIAS INVISIBLES DE MUJERES Y PERSONAS TRANS EN ARGENTINA. 12. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/reflexiones/v95n1/1659-2859-reflexiones-95-01-00157.pdf>

Parra, j.c. (2020). Dialnet: Performatividad política y derechos humanos el caso de la red comunitaria trans de Bogotá. uniroja. <https://dialnet.uniroja.es/servlet/articulo?codigo=8062200>

Lagarde, M. (1990). Identidad Femenina.10. https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/purificacion_mayobre/identidad.pdf

Tubert, S. (2010). Los ideales culturales de la feminidad y sus efectos sobre el cuerpo de las mujeres: Cultural Ideals of Femininity and its Effects on Women's Bodies. , . Cultural Ideals of Femininity and its Effects on Women's Bodies

Organización Panamericana de la Salud, . (2011). POR LA SALUD DE LAS PERSONAS TRANS: Elementos para el desarrollo de la atención integral de personas trans y sus comunidades en Latinoamérica y el Caribe. , , 186. <https://www3.paho.org/arg/images/gallery/Blueprint%20Trans%20Espa%C3%83%C2%B1ol.pdf>

<https://redcomunitariatrans.org/>



06

**Tarot de mujeres
latinoamericanas**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.340>

Mariajosé López Velásquez

Durante mucho tiempo la historia ha sido escrita y contada desde una perspectiva masculina que ha invisibilizado el papel fundamental que han desempeñado las mujeres en diversos ámbitos. Han quedado por fuera de los relatos históricos y ha impedido que nuestros logros y contribuciones sean reconocidos y valorados. En este contexto surge la necesidad de crear un proyecto a nivel Colombia y Latinoamérica para fomentar el reconocimiento y conmemoración de las mujeres de este territorio a través del diseño gráfico y la ilustración con un Tarot de Mujeres Latinoamericanas.

Un aspecto clave dentro de la creación del proyecto va dirigido hacia las interpretaciones simbólicas y las diferentes maneras de concebir a la mujer dentro de la sociedad históricamente. El propósito es conocer la historia de las mujeres y los hechos históricos en los que han participado, qué han traído esas historias, dónde estamos hoy en día para dignificarlas y ponerlas en palabras, recordar y reconocer sus nombres, sus ideales y sus luchas que ayudaron a que hoy en día tengamos más derechos y más participación en la sociedad. Sin embargo, queda un largo camino por recorrer, por eso es sumamente importante conocer la historia de nuestras antepasadas y permitirnos conectar con esa energía femenina que inspira a vincularnos con ese coraje y esa libertad para continuar los avances que hacen parte de la historia y la sociedad. En este proyecto se propone crear un tarot de arcanos mayores inspirado en 22 mujeres latinoamericanas que han sido importantes para la historia y que desde sus ideales y acciones han ayudado a cerrar brechas de

inequidad y a reivindicar los derechos de las mujeres de Latinoamérica. Cada carta representará una mujer y se explicará su historia y contribución a la sociedad actual en un libro que acompaña.

El tarot fue el medio escogido para contar la historia de estas mujeres; es una baraja de cartas que tiene su origen en la Europa del siglo XV y se ha utilizado desde entonces para la adivinación y sobre todo el autoconocimiento. La baraja tiene 78 cartas y está compuesta por arcanos mayores y menores. Sin embargo, el presente proyecto se enfocará en los arcanos mayores, los cuales son 22 y representan arquetipos sobre los aspectos más importantes de la vida, son las cartas más significativas de la baraja ya que cada uno representa una energía, una fuerza o un arquetipo que se manifiesta en la vida, como la muerte, el amor, el poder, la justicia, entre otros, a través de una lectura puede ayudar a entender o reflexionar sobre aspectos de nuestra propia vida.

Para comunicar este concepto se utilizará la ilustración digital que es un medio poderoso dentro del diseño gráfico, el cual permite visualizar y comunicar las ideas y conceptos que se desean transmitir. También se utiliza para comunicar un ideal y una crítica, ya que por muchos años la única participación que tenían las mujeres en el mundo del arte era a través de su desnudez, de ser modelos y ser las “musas” de un artista; por eso la elección del estilo de ilustración no es necesariamente literal, será figurativo y tiene elementos claves que caracterizan a cada una. Esta elección es una forma de darles el lugar que merecen, son mujeres importantes no por su aspecto físico, sino por su fuerza, determinación y su trabajo. Por otro lado, la ilustración permite una conexión con el usuario, hace al proyecto más atractivo visualmente para todo tipo de públicos, predominando las mujeres de los 25 a los 35 años.

El proyecto adquiere relevancia ya que es primordial que las mujeres se vean representadas en personajes de nuestro mismo territorio. A menudo, conocemos muchas historias de mujeres del exterior, de otros continentes, pero no conocemos a las mujeres protagonistas de la historia de Latinoamérica. Es importante conocer

Mariajosé López
Velásquez

Tarot de mujeres
latinoamericanas



esos nombres que no llegaron a ser escuchados ni visibilizados. Es por esto por lo que el tarot será el medio para conocer, reconciliar y conectar con la energía femenina ya que puede utilizarse como un ritual de autoconocimiento, conectando con la sabiduría de estas mujeres que marcaron nuestra historia, así como también puede convertirse en un objeto coleccionable.

92

Este proyecto es profundamente personal, se desarrolla desde un sentimiento de responsabilidad por informarnos, para que cada vez que una mujer sea mencionada, no pase por alto dentro de nuestras conversaciones, y sienta cada vez menos el temor de compartir tantos sus logros como sus luchas internas. También pretende informar a muchas otras mujeres que pueden identificarse y desean salir de ese patrón patriarcal y machista que las deja en una esquina de la historia. Cabe resaltar que este proyecto no va a solucionar la inequidad que todavía existe y seguirá existiendo, pero es la prueba de que las mujeres siempre han sido parte y seguirán siendo parte, hasta obtener el lugar merecido.

07

**MOCHILA DIDÁCTICA
ARHUACA
ARHUACA EDUCATIONAL
BACKPACK**

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.341>

**Institución Universitaria Politécnico
Grancolombiano**
Diseño Industrial – Diseño de Modas
– Diseño Gráfico
Colombia

Profesores:

Andrea Lorena Guerrero Jiménez
jilguerrero@poligran.edu.co

Camilo Andrés Sánchez Ramos
camisach@poligran.edu.co

Ángela Ramos López
aramosl@poligran.edu.co

Godward Escobar Galvis
jilguerrero@poligran.edu.co

Catalina Argüello
carguello@poligran.edu.co

Estudiantes:

Ludy Selena Marroquín Palacio
lumarroquin3@poligran.edu.co

Joan Sebastian Hidalgo Cucha
johidalgo1@poligran.edu.co

Maithé Liz Mallarino Ariza
mamallarino@poligran.edu.co

Cristian Angarita Trián
cangarita@poligran.edu.co

Sara Fiorella Arenas Layton
sfarenas@poligran.edu.co

Sergio Reyes Quiñones
sereyes@poligran.edu.co

Yuri Stefany Gómez Camargo
Yugomez1@poligran.edu.co

Luisa Fernanda Blanco Peña
lublanco5@poligran.edu.co

Laura Angélica González Palacios
lagonzalez32@poligran.edu.co

Diosa Tatiana Ramírez Gómez
dtramirez@poligran.edu.co

Karilyn Guerrero Galindo
kaguerrero@poligran.edu.co

Melisa Natalia Mejía Puentes
memejiap@poligran.edu.co

Sara Gabriela Zota Castro
sazotaca@poligran.edu.co

Sofía Manuela Zota Castro
sozotaca@poligra.edu.co

Juan José Méndez Cuellar
jumendez18@poligran.edu.co

María Valentina Orduña Rojas
maorduna1@poligran.edu.co

Resumen:

El siguiente texto describe un proyecto de investigación formativa desarrollado por la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano Sede Bogotá, en colaboración con el Museo Colonial (MinCultura) y la comunidad Arhuaca de la Sierra Nevada de Santa Marta, cuyo objetivo fue la creación de una sala didáctica itinerante para dar a conocer los saberes ancestrales de la comunidad indígena Arhuaca. La iniciativa busca reconocer y valorar las historias y visiones de mundo que han sido invisibilizadas a lo largo del tiempo. El equipo interdisciplinario, se basó en el pensamiento decolonial y desarrolló una metodología denominada “Hilos del Encuentro” para garantizar la participación de todos los actores involucrados. La nueva sala didáctica itinerante, denominada Mochila Didáctica Arhuaca,

Institución
Universitaria
Politécnico
Grancolombiano

MOCHILA
DIDÁCTICA
ARHUACA

consta de seis componentes, cada uno de los cuales aborda aspectos específicos de la cultura Arhuaca, como la cosmogonía, los elementos naturales, la representación de la Sierra Nevada como cuerpo, el vestuario tradicional, la puesta en escena de la cosmogonía y la Ley de Origen. Durante el proceso de desarrollo, se realizaron comprobaciones y ajustes continuos, con la participación del Museo Colonial y la comunidad Arhuaca. La mochila didáctica fue sometida a pruebas con niños y jóvenes, y posteriormente activada en el territorio Arhuaco con la revisión y corrección del Mamo Arwa Viku, líder de la comunidad. La segunda fase del proyecto se centró implementar ajustes con base en la retroalimentación recibida, para mejorar la experiencia didáctica y la eficiencia técnico-productiva. Se concluye que el proyecto representa un esfuerzo significativo para

promover la comprensión y valoración de la cultura Arhuaca, rompiendo con visiones eurocéntricas y fomentando la apertura a múltiples perspectivas. El proyecto busca contribuir a la transformación de imaginarios y comportamientos, especialmente en las nuevas generaciones, hacia una sociedad más armónica y solidaria.

Institución
Universitaria
Politécnico
Grancolombiano

97

MOCHILA
DIDÁCTICA
ARHUACA

Palabras clave:

Arhuaco, decolonial, diseño participativo, museo, maleta didáctica.

INTRODUCCIÓN

La Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano Sede Bogotá, en alianza con el Museo Colonial (MinCultura), y con el apoyo de la comunidad Arhuaca de la Sierra Nevada de Santa Marta, planteó un proyecto de investigación formativa en el cual, a través del diseño participativo, se concibió y desarrolló nueva sala didáctica itinerante, cuyo propósito pedagógico es dar a conocer los saberes ancestrales de la comunidad indígena Arhuaca. Con ello, se busca reivindicar, reconocer y valorar aquellas múltiples historias y visiones de mundo otras, que han sido invisibilizadas a lo largo del tiempo. Desde el Poli, se contó con un equipo robusto e interdisciplinario, pues se articularon estudiantes y docentes de tres espacios académicos y programas diferentes. La mayor parte del equipo la conformaban estudiantes del taller “Administración de Proyectos de Diseño”, del programa de Diseño Industrial, liderados por la profesora

Lorena Guerrero; las profesoras Catalina Argüello y Ángela Ramos acompañaron el proceso de dos estudiantes del programa de Diseño de Modas, desde el Semillero Moda, comunicación y sostenibilidad; el profesor Camilo Ramos se vinculó al proyecto desde la asignatura de Ilustración, del programa de Diseño Gráfico.

Como base teórica del proceso, el área educativa del Museo Colonial propuso que el equipo diseñador, iniciara el proceso con el estudio de ciertos referentes importantes del pensamiento decolonial, como Stern (1992) y Escobar (2003). Por su parte, los estudiantes localizaron y estudiaron algunos referentes sobre la cultura Arhuaca, tanto de sus aspectos cosmogónicos como materiales, los cuales se encuentran profundamente imbricados (Pacheco, Torres, De la Hoz y Fernández), así como el documental Anzasari Niwi Umukin, marco referencial que permitió a los participantes sumergirse en una importante reflexión personal, a través de la cual pudieron descubrir lo colonizado que estaba su pensamiento, pues había sido modelado por las narrativas oficiales de la conquista, la colonia y sobre las culturas de los pueblos originarios.

El Museo Colonial, en su apuesta por renovar sus discursos, y diversificar sus narrativas de manera que se garantice la inclusión de diversas miradas y saberes, propuso dos lecciones fundamentales que debía contener esta nueva sala didáctica, itinerante, o maleta didáctica:

1. No podemos cambiar el pasado, pero sí podemos cambiar el futuro.
2. Todos somos iguales, pero todos somos diferentes.

Con esto en mente, el equipo inicia una serie de actividades organizadas en un proceso metodológico, que permitiera el desarrollo del proyecto con la garantía de la participación de los diferentes actores involucrados.

Método

APROXIMACIÓN AL CONTEXTO Y LAS PERSONAS

En los diferentes grupos en los que se organizó el equipo, se llevaron a cabo varios protocolos de investigación de campo, para conocer su forma de pensar sobre el periodo colonial y la imagen de las culturas indígenas latinoamericanas. De esta aproximación, se pudo concluir que la mayoría de los niños, aunque aún perciben la cultura de los pueblos originarios con algo de inferioridad en localidades de la ciudad como Suba, se han reivindicado características como valor, inteligencia, astucia, resistencia y fortaleza de las comunidades indígenas; se pasa de los sentimientos de lástima a los de orgullo y valentía.

Institución
Universitaria
Politécnico
Grancolombiano



MOCHILA
DIDÁCTICA
ARHUACA

Imagen 1. Exploración de campo con niños

Después de conocer el pensamiento de los niños, usuarios principales del proyecto, el reto fue diseñar una metodología de diseño participativo que garantizara la constante interacción con el Museo Colonial la comunidad indígena Arhuaca, para así trazar los hilos conectores que llevarían a la construcción final de nuestro

didáctico. Cada equipo propuso una metodología, y entre todos los estudiantes se seleccionó la más completa, desarrollada por la estudiante Ludy Selena Marroquín. Después de algunas iteraciones y ajustes, con la participación de todos y el acompañamiento de la docente Lorena Guerrero, se obtuvo la propuesta metodológica “Hilos del Encuentro” que se describe en el esquema de la Imagen 2.

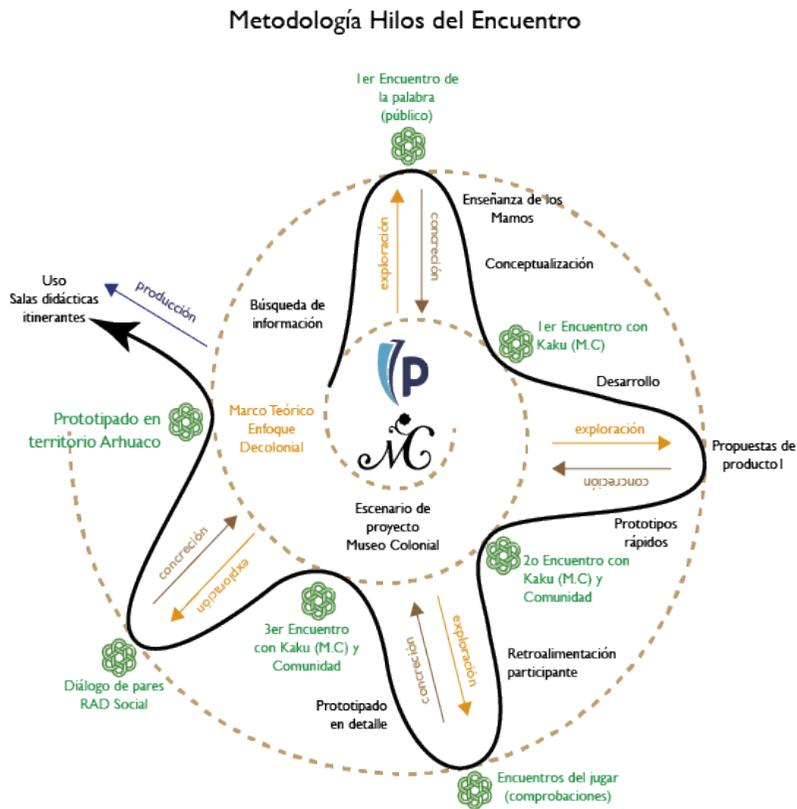


Imagen 2. Metodología de Diseño Participativo Hilos del Encuentro

Paralelamente se llevaron a cabo lluvias de ideas para generar posibles didácticos para niños en los cuales se pudiera incluir y comunicar saberes ancestrales Arhuacos y las dos lecciones centrales propuestas por el museo. Posteriormente, se realizó un primer encuentro con el área educativa del Museo en el que se brindó información sobre aquellos saberes que habían recolectado de la

comunidad y se contrastaron las propuestas surgidas de la lluvia de ideas, priorizando las de mayor carácter arhuaco; se prosiguió con el desarrollo del diseño de las propuestas elegidas a través de continuos prototipados rápidos.

La “mochila didáctica arhuaca” se configuró en una serie de seis didácticos, cada uno autocontenido pero en conexión con los otros, de manera que se pudiera establecer un hilo narrativo de continuidad entre los diferentes juegos, pero que pudiesen funcionar separadamente si el ámbito educativo así lo exige. Cada experiencia lúdica está acompañada de su instructivo ilustrado, y todos los recursos se disponen en un contenedor especialmente diseñado para ello. El sistema está pensado para niños de seis años en adelante, pues requiere habilidades de lectoescritura; sin embargo por la experiencia del Museo, es importante anotar que es muy probable que la mochila didáctica sea activada con poblaciones diferentes, como jóvenes o adultos mayores.

Institución
Universitaria
Politécnico
Grancolombiano

MOCHILA
DIDÁCTICA
ARHUACA

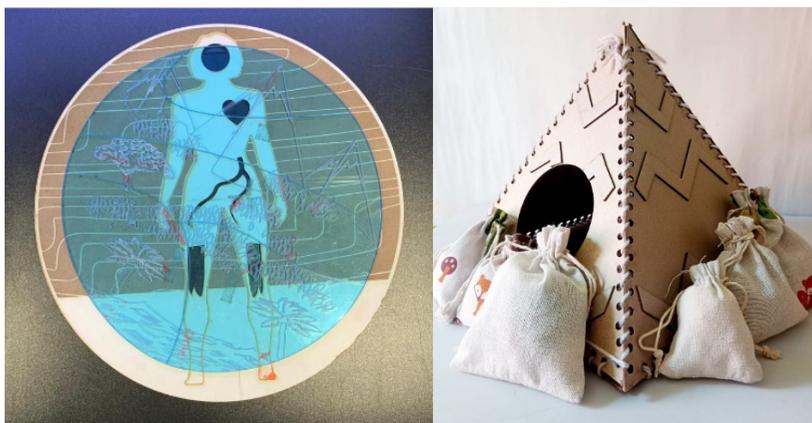


Imagen 3. Prototipos rápidos de los didácticos.

Como se detalla en la metodología, el prototipado continuo fue un recurso central para realizar la interacción con el museo y la comunidad. Con algunos prototipos rápidos (Imagen 3), se llevó a cabo un segundo encuentro con Kaku (Museo Colonial como mediador) y miembros de la comunidad Arhuaca. En este espacio, se realizaron las comprobaciones de cada uno de los juegos. Hubo

una recepción muy positiva por parte del museo y los jóvenes de la comunidad, ya que se reconoció la potencia pedagógica y coherencia de cada didáctico con la cultura; entre las recomendaciones generales, se solicitó facilitar el armado y desarmado de los juegos, explorar otros materiales más orgánicos para los elementos, y cambiar los patrones abstractos por objetos representativos de la cultura de fácil reconocimiento (Imagen 4).



Imagen 4. Encuentro con el Museo y la comunidad Arhuaca – Comprobación 1

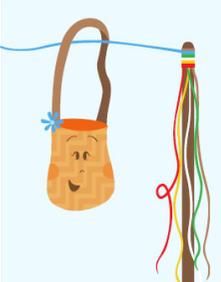
Discusión y Resultados

Después del encuentro, se desarrollaron varios modelos para mejorar la estructura física y conceptual, las ilustraciones y definición del material final logrando llegar después de casi dos meses de trabajo a lo que serían los prototipos finales en su primera versión, de las propuestas de diseño para la mochila didáctica Arhuaca:

En la tabla 1 a continuación se detallan las características principales de cada uno de los componentes de la mochila, entre didácticos, instructivos y contenedor:

Nombre	Tipo	Objetivo	Características	Imagen
Origen del Mundo	Relato Visual	<p>Dar a conocer, explicar y facilitar la comprensión de la cosmogonía Arhuaca mediante elementos gráficos los cuales estimulen la imaginación de los participantes.</p>	<p>Teatrino desplegable de mesa en MDF con láminas intercambiables impresas en cartón. Duración: 30 minutos aproximadamente.</p>	
Gwirkunu	Caja sorpresa-experiencia táctil	<p>Desarrollar la capacidad de sensación e imaginación al estimular el sentido del tacto haciendo uso de conocimientos empíricos previos.</p>	<p>6 mochilas elementales con texturas al interior, caja/empaque armable en forma elaborada en tela, estructura en MDF. Duración: 15 a 20 minutos aproximadamente.</p>	
La Sierra Nevada es Nuestro Cuerpo	Rompecabezas	<p>Desarrollar la capacidad de asimilación y percepción de las cosas a través de la relación. Aprender a reconocer la Sierra Nevada como su propio cuerpo.</p>	<p>4 rompecabezas de fragmentos en acrílico traslúcido de color, sobre 4 bases en MDF. Duración: 15 minutos.</p>	

<p>Ser arhuacos a través del vestir</p>	<p>Vestuario alegórico</p>	<p>Aprender la simbología e importancia de los elementos del vestuario tradicional</p>	<p>Piezas textiles para usar sobre la ropa, representan el vestuario tradicional femenino y masculino, con impresiones explicativas</p>	
<p>Representandome</p>	<p>Puesta en escena</p>	<p>Actividad de creación artística que busca representar la cosmogonía del pueblo Arhuaco, aprendida con los demás didácticos</p>	<p>Recursos textiles, sonoros y de pintura para puesta en escena</p>	
<p>Un mundo en equilibrio</p>	<p>Ritual de Tejido – Juego en equipo seguimiento de instrucciones</p>	<p>Comprender la importancia que la Ley de Origen tiene para la comunidad Arhuaca Concientizar sobre la importancia de mantener el equilibrio entre todos los elementos constitutivos de la naturaleza</p>	<p>Soportes de tejido, hilos de diferentes colores con soportes historia narrada, instrucciones paso a paso.</p>	

<p>Instructivos</p>	<p>Instrucciones ilustradas con personaje guía</p>	<p>Ofrecer las instrucciones ilustradas para cada uno de los didácticos</p>	<p>Instructivos ilustrados impresos, "mascota" mochila</p>	
<p>Maleta Escarabajo</p>	<p>Maleta contenedora</p>	<p>Contener todos los didácticos e instructivos, garantizando su facilidad de transporte y ergonomía al usuario</p>	<p>Maleta en lona con correas ajustables. Cremalleras de fondo a tope para facilitar el acceso al contenido</p>	

Imágenes 5 a 13. Prototipos finales versión 1 – Mochila didáctica Arhuaca

Con esta serie de prototipos, cada equipo realizó comprobaciones de campo con diferentes grupos de personas, entre ellos niños y jóvenes (Imagen 14). Asimismo, se realizó la socialización con el área educativa y el museógrafo del Museo Colonial, siendo estos escenarios muy importantes para la retroalimentación de cara a identificar oportunidades de mejora en las funciones pedagógicas y técnicas de cada componente.



Imagen 14. Comprobaciones con los prototipos versión 1

Escenarios de socialización y validación

Uno de los espacios más enriquecedores en el transcurso del proyecto fue la posibilidad de su socialización en el 11° Encuentro RAD Social en la ciudad de Pasto, donde se socializaron los pósters y videos de todos los didácticos que, como proyectos de equipo, constituyen la totalidad de este proyecto integral de la Mochila Didáctica Arhuaca. Gracias al apoyo de la Escuela de Diseño, la docente Lorena Guerrero y tres estudiantes de los programas de Diseño Industrial, Selena Marroquín, Diseño Gráfico, Sara Fiorella Arenas y Diseño de Modas, Yuri Gómez, viajaron a Pasto como representantes de todo el equipo; el proyecto tuvo gran aceptación entre los asistentes, lo cual se evidenció en la obtención de menciones destacadas para tres de nuestros componentes, gracias al conocimiento plasmado en los procesos de creación y sustentación.

Institución
Universitaria
Politécnica
Grancolombiano

MOCHILA
DIDÁCTICA
ARHUACA



Imagen 15. 11° Encuentro RAD Social – San Juan de Pasto

Los prototipos fueron recibidos por los funcionarios por el Museo Colonial para ser llevados al territorio de la comunidad Arhuaca, de manera que pudiera hacerse la activación con niños y jóvenes en la Sierra, y la revisión exhaustiva del Mamo Arwa Viku, líder de la

comunidad y aliado cercano al museo. Con el acompañamiento del museógrafo Felipe Palacio del Museo Colonial, se realizó la activación de la Mochila didáctica con niños de la comunidad, teniendo cada uno de los didácticos una gran aceptación (Imagen 16); por su parte la Mamo se manifestó muy complacido sobre el esfuerzo realizado por todo el equipo, y dedicó un tiempo importante a la revisión y corrección de los relatos y en general de los didácticos, para garantizar su pertinencia y coherencia con la cultura de su pueblo originario.



Imagen 16. Activación de la Mochila Didáctica versión 1 en territorio Arhuaco.

Con el marco de esta valiosa retroalimentación por parte de la comunidad y los funcionarios del Museo, se inició la segunda fase del proyecto; el trabajo con comunidades y aliados externos no se limita a los tiempos académicos, y teniendo en cuenta el valor de este proyecto didáctico y cultural, todos los equipos continuaron comprometidos con el mejoramiento de los didácticos de cara a la fase de producción e implementación.

SEGUNDA FASE DEL PROYECTO

La segunda fase del proyecto inició con una reunión de la docente Lorena Guerrero, con la dirección, equipo del área educativa y museógrafo del Museo Colonial, en la cual se recibió directamente todos los comentarios de lo sucedido con los diferentes prototipos en la Sierra Nevada de Santa Marta, posteriormente, se llevó a cabo un “encuentro de la palabra” para realizar la retroalimentación brindada por la comunidad Arhuaca a todo el equipo. En este punto se integra al proyecto el historiador Manuel Camperos, cuya experiencia en sistemas educativos para los museos a nivel nacional fue muy importante para dar impulso en la segunda fase. Se estableció el cronograma de trabajo de acuerdo con las correcciones indicadas para cada equipo.

Con el acompañamiento de Manuel Camperos, cada uno de los elementos de la mochila didáctica fue evolucionando en dos sentidos: por un lado, el fortalecimiento de la experiencia didáctica y la profundización del aprendizaje, y por el otro, la resolución técnico-productiva de manera que fuera eficiente y se garantice la durabilidad de los componentes, ya que las maletas didácticas tienen aproximadamente 800 usuarios anuales. Dadas las experiencias vividas en la sierra, algunos de los componentes se integraron en una sola experiencia didáctica, mientras que otros tuvieron cambios en su función práctica y materialidad.

A continuación se describen las principales características de los didácticos.

1. Origen del Mundo

Origen del mundo es un libro didáctico plegable, de soporte textil, de forma cuadrada con una representación de la figura “gamako” utilizada en los tejidos tradicionales de la comunidad Iku (Arhuaca). Al interior hay 24 escenas que contienen la narración ilustrada del origen del mundo y de la creación de la tierra según su filosofía. Cada escena corresponde a una parte de la narración, por lo que conforme se desarrolle la historia, van cambiando las escenas desarrollando un relato visualmente continuo.

Institución
Universitaria
Politécnica
Grancolombiano

MOCHILA
DIDÁCTICA
ARHUACA

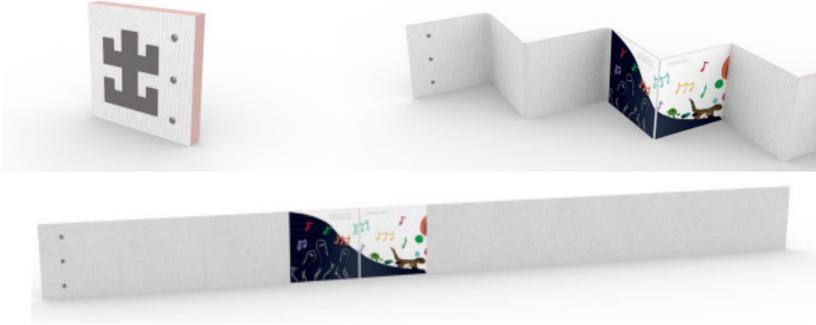


Imagen 17. Visualización técnica libro didáctico Origen del Mundo. Maithé Mallarino y Joan Sebastián Hidalgo.

2. Mochilas Gwirkunu

Las mochilas Gwirkunu son contenedores de 4 componentes de la naturaleza de la comunidad Arhuaca (agua – conchas, tierra – semillas, aire – plumas y fuego – piedras volcánicas) forradas para evitar su visibilidad y depender del sentido del tacto principalmente. Con base en esto, los participantes deben descubrir, por medio del reconocimiento de texturas, qué elemento se encuentra representado dentro de cada mochila. La experiencia también propone conocer la misión de preservar el equilibrio de la madre naturaleza a través del ritual del pago, una práctica tradicional. El pago es un acto que se realiza con un Mamó, quien realiza una oración de agradecimiento y apoyo en

un entorno totalmente natural, ofreciendo a la tierra algún material relacionado con la petición oral que se está haciendo.



Imagen 18. Render estructura “La sierra nevada es nuestro cuerpo”. Godward Escobar.

3. La Sierra Nevada es Nuestro Cuerpo

La Sierra Nevada es Nuestro Cuerpo. Es un armable tridimensional compuesto por cuatro bases de forma cuadrangular orgánica, que aluden a los pisos térmicos de la Sierra Nevada de Santa Marta. Los participantes, mientras escuchan el relato rimado del instructivo, posicionan las fichas que contienen seres de la flora y la fauna de cada entorno ecológico. Los pilares que sostienen estas bases o plataformas se componen de tres partes que forman la silueta de un cuerpo humano, lo que redondea la lección principal del didáctico, pues para la sabiduría Arhuaca la Sierra es un cuerpo, y nuestro cuerpo depende del bienestar de la sierra. Así, esta experiencia lúdica integra la importancia de la biodiversidad de este territorio sagrado.

Institución
Universitaria
Politécnico
Grancolombiano

MOCHILA
DIDÁCTICA
ARHUACA

4. Representándome

Representando-me es una actividad de creación artística que busca representar la cosmogonía del pueblo Arhuaco. Para llevar a cabo esta actividad, se formarán grupos a los que se otorgará un relato corto para crear una composición performativa, es decir, una puesta en escena. Para ellos, utilizarán elementos de apoyo como atuendos representativos tanto femeninos y como masculinos de la cultura Arhuaca, textiles de forma indefinida, elementos acústicos como maracas, rana sonora y palo de agua, y sobre todo, mucha creatividad e imaginación. De esta manera, el componente didáctico sobre

la simbología del vestido tradicional queda integrado a esta experiencia didáctica.

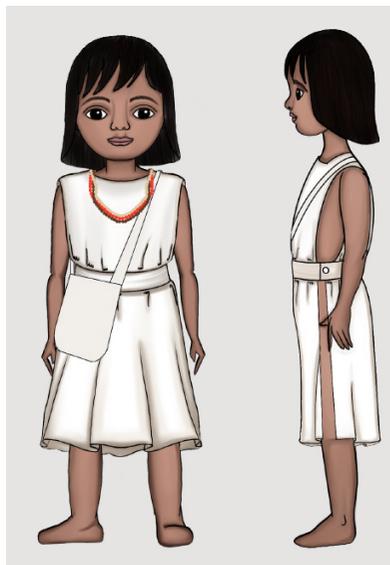


Imagen 19. Render vestuario femenino.
Yuri Gómez Camargo.

5. Mundo en Equilibrio

Esta actividad se trata de un ritual de tejido en torno a las leyes de origen, que inicia con la narración del cuento “Amaru y la ley de origen” que lleva a un recorrido para identificar los elementos que hacen parte de la ley de origen de la comunidad Arhuaca. Luego, se pondrán los conocimientos aprendidos a prueba en una actividad que requerirá el equilibrio de cada elemento. Con instrucciones paso a paso leídas por el moderador, cada participante sostiene un hilo de color, que representan los 8 elementos con su ley: agua, aire, tierra, agua, fuego, vegetación, oscuridad y silencio. A través de la traslación de sus cuerpos, cada integrante ayuda a conformar un tejido armonioso, lección fundamental al cierre de la experiencia didáctica.



Instructivos Ilustrados:

Los instructivos ilustrados, desarrollados por Sara Fiorella Arenas, son un elemento central para la comprensión de todas las actividades didácticas. En la segunda versión, se integró como personaje narrador el pájaro Yuru, ave característica de la sierra, que las comunidades indígenas de este territorio asocian como mensajero.

Imagen 20. Pájaro Yuru en los instructivos ilustrados. Sara Fiorella Arenas.

Mochila Escarabajo:

Con base en la retroalimentación del Museo y la Comunidad Arhuaca se decidió cambiar la forma de la mochila para mejorar su ergonomía, hermeticidad y funcionalidad. Se plantearon ajustes en materiales para la mejora en de su resistencia y la integración de elementos gráficos alusivos a la comunidad y las instituciones.

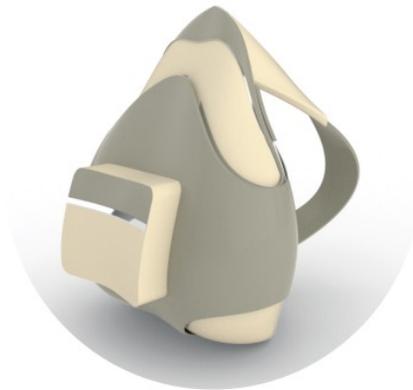


Imagen 21. Render Mochila contenedora.
Carlos Navarro.

Institución
Universitaria
Politécnico
Grancolombiano

MOCHILA
DIDÁCTICA
ARHUACA

Todo este conjunto de elementos se articula en la Mochila Didáctica Arhuaca, un elemento que el área educativa del Museo Colonial activará en múltiples escenarios, en su propósito de ser un espacio de encuentro de saberes, en la que diversidad de visiones de mundo, tradiciones y personas sean reconocidos. Al momento de la escritura de este artículo, el proyecto se encuentra en un momento de validación en territorio, donde se espera recibir los comentarios finales para realizar los ajustes necesarios antes de su producción definitiva. Se proyecta el lanzamiento del servicio al público durante el primer semestre de 2024.

Conclusiones

En el proceso de investigación y desarrollo de este diseño, orientado a un objetivo didáctico y cultural, se ha encontrado que es importante cuestionar aquellos conocimientos o ideas que se han recibido como verdades absolutas. Se reconoce que existe una única ley o explicación sobre el mundo, sino que entender el pluriverso requiere abrirse a otras miradas, romper la hegemonía del pensamiento eurocéntrico y racional, y abrirnos a la posibilidad de nuevos saberes.

Las nuevas generaciones se encuentran en un periodo más liberal al de épocas anteriores lo que les permite poner en duda

aquellas nociones tradicionales de la historia. Estas se encuentran abiertas y con un gran interés por conocer las raíces de sus culturas ancestrales, saberes que si bien han sido preservados al largo de los años a través del cultivo de la oralidad en las comunidades indígenas, no han sido reconocidos por todos los actores en el país.

A través de ejercicios como estos, se puede llegar a cumplir nuestro principal objetivo de lograr un cambio de pensamiento a futuro para que nuestras comunidades indígenas entren a jugar un papel mucho más importante del que tienen hoy en día en el desarrollo social, económico, político, etc., en nuestro país. Para los participantes del proyecto fue un logro comprender que no todo tiene una explicación científica, o que otras miradas no riñen con la ciencia; a través de aquellos saberes orales ancestrales se parte de una visión cósmica y elemental que relaciona al cuerpo con todo lo que lo rodea, enseñándonos a que todo debe ser respetado y tratado de la mejor manera, pues de ahí es que surgimos y logramos vivir.

Para ello, la experiencia de contacto y acompañamiento de la Comunidad Arhuaca, mediada por el Museo Colonial, fue fundamental, ya que en todo momento estuvo abierta a brindarnos conocimientos y guiarnos en el proceso de la construcción, trasmisión y apropiación de estos saberes, como nuestros hermanos mayores.

En la segunda fase del proyecto logramos evidenciar la importancia de la materialidad relacionada con el uso y desuso de cada componente. Se resalta también el uso del cronograma de trabajo y metodología de diseño como una herramienta fundamental para el desarrollo constante, eficaz y práctico del proyecto para cumplir con los objetivos en el tiempo especificado, además de un fuerte trabajo en equipo para el control y avance de todo el proyecto.

El diseño, en cualquiera de sus disciplinas específicas, sin duda tiene un gran papel en los ámbitos de la cultura y la reivindicación social al ser una forma de creación que permite humanizar la tecnología y los saberes, debe contribuir a la transformación de los comportamientos individuales y colectivos. En este caso, para todos

los autores, el proceso de desarrollo de un proyecto didáctico, basado en una cultura originaria, fue un acto de transformación en sí mismo, pues nuevas sensibilidades y miradas entraron a hacer parte del repertorio creativo. Asimismo, se espera que el producto/experiencia, contribuya a transformar imaginarios y comportamientos en el público, en especial en las nuevas generaciones, y así a tejer mundos otros más armónicos y solidarios.

Institución
Universitaria
Politécnico
Grancolombiano

Referencias bibliográficas

Calderón-Molina (Canal13col) (2022) Anzasari Niwi Umukin | Territorios y voces Indígenas. <https://www.youtube.com/watch?v=1qQnzaDIGq0>

Confederación Indígena Tayrona "C.I.T." Organización del Pueblo Arhuaco (2017). *Protocolo autónomo-Mandato- del Pueblo Arhuaco- de la Sierra Nevada de santa Marta para el relacionamiento con el mundo externo incluyendo la consulta y el Consentimiento previo, libre e informado*. Oficina en Colombia del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos.

MOCHILA
DIDÁCTICA
ARHUACA

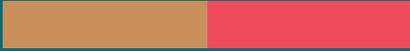
De la Hoz Molinares, E. E., Fernández, J. P., & Varilla, O. E. T. (2016). *Números y universo arhuaco*. Revista Latinoamericana de Etnomatemática Perspectivas Socioculturales de la Educación Matemática, 9(2), 33-52.

Escobar, A. (2003). Mundos y conocimientos de otro modo. *El programa de investigación de modernidad/colonialidad latinoamericano*. Tabula rasa, (1), 51-86.

Mindiola Romo (2018) *El ser Arhuaco: transformaciones en la forma de enseñar-aprender los patrones culturales de la comunidad de Nabusimake*. Colombia. Universidad Externado de Colombia.

Pacheco, A. S. I. (2011). *El universo tejido*. Agenda Cultural Alma Máter, 4-4.

Stern, S. (1992). *Paradigmas de la conquista: historia, historiografía y política*. Boletín del Instituto de Historia Argentina y Americana Dr. Emilio Ravignani, 6, 7-39.



Espacio y
territorio

ME SA3

CEA SOMOS TODOS



01

CEA SOMOS TODOS

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.342>

Camilo Alejandro Ibáñez
María Sofía Baigorri Villota

Profesores

Cira Inés Mora

Cristiam Sabogal

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Facultad de Diseño Industrial

Palabras clave:

Privatización, disputa, Informalidad,
“Formalidad”, Garantías, Ficción, Espacio público.

Durante el desarrollo de este proyecto se utilizaron metodologías de recolección de información experimental, que consistieron en el mapeo del territorio sobre el sendero peatonal de la carrera séptima, a partir de la recopilación de las materialidades y dinámicas que se dan dentro de la carrera séptima del Centro de Bogotá y así poder entender de raíz las problemáticas a la que se ven sujetxs lxs vendedorxs ambulantes a la hora de adquirir una posibilidad laboral formal o informalmente dentro del espacio público. Estas dinámicas implican la privatización del territorio, lo que resulta en la evasión de la responsabilidad del Estado para proporcionar oportunidades y garantizar un trabajo digno hacia los vendedores ambulantes.

(Las palabras que se encuentran entre comillas en el siguiente apartado, refieren a aquellos conceptos que deberían ser verídicos y ejecutados por parte de

alguna entidad privada o pública según se piensa, pero realmente no llega a ser así).

Para poder entender y dar un panorama de la situación con lxs vendedorxs ambulantes dentro de la carrera séptima y las entidades externas gubernamentales e ilegales, fue relevante tener fuentes de información “confiables” como lo son medios de comunicación nacional entre ellos, noticieros, periódicos, y páginas web, pertenecientes a las entidades públicas “encargadas” como lo son el IPES (Instituto para la Economía Social), encargada de velar y mediar la situación que se vive dentro del espacio público y su relación con la presencia de la venta informal dentro de él.

Una de las principales fuentes de registro de información fue el trabajo de campo infiltrado, en donde un integrante del grupo hace un intento por formar parte de uno de los vendedores y tratar de buscar trabajo como vendedor ambulante, y en donde a partir de la interacción con lxs vendedorxs el equipo de trabajo logra entender la clandestina situación que se vive dentro del espacio y lxs agentes que hacen parte de él.

Este proyecto usa como herramientas metodológicas, el diseño crítico, especulativo y ficcional, herramientas propuestas en el texto “Design as critique” de Dunne, A. & Raby. F. (2013), el cual habla del uso de los escenarios ficcionales o futuros que buscan exponer esas posibles situaciones que se darían dentro de un territorio si las condiciones fuesen distintas a las que realmente se dan dentro de él. En el escenario diseñado, se exponen los malos tratos y las circunstancias a las que se enfrentan lxs vendedores ambulantes dentro de sus jornadas laborales, analizando las repercusiones de las políticas públicas en la vida de estos individuos. Se busca usar la sátira como una de las herramientas primordiales dentro del desarrollo de este trabajo y así poder generar una conexión entre el receptor y la problemática a transmitir, tal cual es opuesto por Thomas Markussen y Eva Knutz, en “The Poetics of Design Fiction”, donde busca que la sátira sea una herramienta de exhibición de una crítica dentro de un contexto en particular.

Valentina
Samacá
Sánchez

Estrategias de
Comunicación
Visual. Vive la
Experiencia
Zetaquirense

Haciendo uso del diseño de ficciones, en donde se utilizan conceptos como el diseño especulativo y la sátira, se diseña un escenario ficcional en el cual proponemos una entidad totalmente ajena a las instituciones involucradas en la disputa por el espacio público ya identificadas que proponen un dispositivo móvil de venta ambulante, el cual tiene como función resaltar esos vacíos existentes dentro del plan de trabajo con lxs vendedorxs, y el IPES, entidad encargada de aportar al desarrollo económico de la ciudad, mediante la oferta de alternativas de generación de ingresos, a la población de la economía informal, que ejerce sus actividades en el espacio público (Funciones y deberes, 19 de octubre de 2017, IPES).

Para el diseño de este dispositivo se realizó un análisis de referentes existentes dentro del territorio como lo son los “Carritos de venta” los cuales proponen morfologías adecuadas a las necesidades de venta de cada vendedor. La finalidad de este dispositivo diegético o “artefacto performativo” es despertar el interés del público general y representar la tecnología y su influencia en el modo de vida de un futuro posible.

Se busca que la funcionalidad de este dispositivo o carrito de venta ambulante exponga las falencias existentes, como la falta de garantías enfocadas en la salud y el bienestar de los vendedores ambulantes sobre el espacio público y su relación con entidades como la autoridad pública y transeúntes.

Por lo tanto, su funcionalidad está centrada en poder ofrecer a su operario (vendedor) la posibilidad de tener acceso a las garantías hoy en día ignoradas que le brinden una estabilidad económica, pero más allá de eso tener el respaldo de una entidad ajena que respalde su seguridad dentro del espacio, evitando que se generen situaciones críticas como el abuso físico y verbal por parte de la fuerza pública. Estas situaciones mencionadas, hacen que estas personas obtén por acceder a uno de estos dispositivos, garantizando su estabilidad y seguridad dentro del territorio. De igual forma, esto conlleva a que no deban depender de una economía inestable, así como las entidades “a cargo”, generalmente les ofrecen.

El poder reconocer este tipo de situaciones críticas que viven los vendedores ambulantes diariamente, durante sus jornadas laborales, invita a quienes son ajenos a estas realidades, a entender que esta problemática se vive en diferentes territorios del país, en donde por años, la privatización del espacio público ha sido un foco de segregación hacia los vendedores “informales” quienes diariamente se ven vulnerados por la misma población.

Poder entender de raíz, las dinámicas que se viven dentro del territorio y cómo éstas repercuten en las vidas de los vendedores, lleva a que los receptores entiendan las emociones y vivencias de estas personas, al adentrarnos en sus jornadas laborales relacionadas al contexto, para así reconocer qué garantías realmente podrían funcionar para asegurar su tranquilidad económica y una calidad de vida, en la que no esté expuesta a factores de violencia física y verbal.

Luego de haber tenido la posibilidad de consolidar un producto material y audiovisual, basado en la investigación metodológica dentro del contexto, podemos decir que es para nosotros importante 4 reconocer que las herramientas de diseño y de representación, pueden ser utilizadas como instrumentos de exposición y visualización de las problemáticas y las situaciones críticas, que se viven en diferentes escenarios sociales dentro de actividades y territorios específicos que generalmente involucran a una población afectada e inmersa en situaciones de vulneración y segregación, a causa del desinterés y el des cobijamiento de las políticas públicas.

Valentina
Samacá
Sánchez

Estrategias de
Comunicación
Visual. Vive la
Experiencia
Zetaquirense

BIBLIOGRAFÍA

Alcaldía de Bogotá (s.f) Sentencia, Documentos para espacio público, Bogotá, Colombia. <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/listados/tematica2.jsp?subtema=23992>

Alcaldías locales, s.f, Gobierno de Bogotá <https://www.gobiernobogota.gov.co/alcaldias-locales> · Arquímedes, tesis, 2017, Jorge Otagrú, Pereira, Colombia. <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/5310/8/DDMDI87pdf>

Dunne, A. & Raby, F. (2013). "Design as critique" pp. 33-46. En: Speculative Everything. Design, Fiction, And Social Dreaming. MIT Press. · El espacio público como problema y asunto de políticas públicas, tesis, 2010, Guísela Gómez, Bogotá, Colombia. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/7707/tesis370.pdf;sequence=1>

Estación vital, tesis, 2010, Camilo Urrego, Bogotá, Colombia. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/3960/tesis224.pdf?sequence=4> · Funciones y deberes, 19 de octubre de 2017, IPES <https://www.ipes.gov.co/index.php/entidad/funciones-y-deberes>

Ley 9 de 1989 - Gestor Normativo - Función Pública. (2021, 2 junio). Función Pública. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma>

Ley N°1988, Congreso de Colombia, 02 de agosto de 2019 <https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa> · Los derechos fundamentales de los vendedores ambulantes, tesis, 2018, González y Vanegas p.16, Bogotá, Colombia. https://repository.ugc.edu.co/bitstream/handle/11396/4683/Derechos_fundamentales_v_endedoresambulantes_ley18012016.pdf?sequence=1

Malpass, Matt. (2017). "Practice". En: Critical Design In Context. History, Theory, and Practices.

Nivel disposición de los vendedores ambulantes para la formalización de sus negocios en la ciudad de Bogotá, tesis, 2010, Santiago Caldas, Bogotá, Colombia. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/9247/tesis336.pdf>

Prácticas de ventas informales en Bogotá, tesis, 2018, et al, p.04 https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/handle/001/1007/ANA-spa-2018Practicas_de_ventas_informales_en_Bogota_significado_y_motivaciones_para_vendedor_es_y_compradores.pdf

Thomas Markussen y Eva Knutz: The Poetics of Design Fiction



Diseño
participativo

ME
SA4

Conepsy

Proyecto Depocar

DISHability



01

Conepsy

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.343>

**Estefania Roa Osorio
Francisco Rafael Tejada Navarro
Valentina Villamil Mariano
María Alejandra Lacouture Carretero
María Alejandra Niño Mancera
Isabella Montes Peñaranda
Oscar Alberto Benavides Barrios
Gabriel Omar Pinedo Muñoz**



El trabajo en conjunto con los mentores y emprendedores sociales fue el pilar de nuestro proyecto: desarrollar un espacio que fuera por y para ellos. El proceso empezó como una recolección de muchas ideas y enfoques proporcionados por ellos. Sin embargo, gracias a las herramientas utilizadas, se hallaron puntos en común con los cuales trabajar, pensando en los beneficios que se les estarían ofreciendo a ambas partes. Gracias a esto, pusimos en marcha el proyecto Conepsy.

Realizar un proyecto para y por los mentores y emprendedores fue una experiencia enriquecedora, tanto para nosotros como para los actores. Mientras analizábamos y estudiábamos el esfuerzo y dedicación de estas personas por crecer, los mentores y emprendedores se sentían escuchados e incluidos en el proceso de diseño de este proyecto. Logramos aprender y reflexionar sobre lo bonito de emprender, especialmente cuando está enfocado a lo social y una población vulnerable es la protagonista de un

A lo largo del desarrollo del proyecto nos enfrentamos a nuevos conceptos y métodos que no habíamos empleado antes. Diversos elementos que, en conjunto, generaban un nuevo desafío totalmente diferente a lo que habíamos visto a lo largo de la carrera, siendo el motor de la motivación para desenvolvernos en un nuevo reto, conociendo poco a poco varios de los elementos y conceptos que conformaban el proyecto, a través de entrevistas, investigación, revisión de material de anteriores proyectos, juntas con expertos, etc.

El desarrollo de este proyecto evidenció nuestras capacidades como diseñadores, al mostrar cómo desenvolvernos ante un proyecto diferente a lo que hemos trabajado anteriormente. Nos dimos cuenta de que lo trabajado a lo largo de

estos semestres ha sido fundamental para construir las habilidades y mentalidad necesaria para enfrentarnos a grandes retos como Conepsy. Sumado a esto, la experiencia y conceptos aprendidos durante el proceso del proyecto nos revela a lo que nos podemos enfrentar en la vida laboral: desde agendar reuniones y los cambios que estas pueden presentar, hasta la investigación y desarrollo de documentos explicativos; juntas con profesionales de otras áreas, inconvenientes en tiempos de entrega, desarrollo de protocolos y como responder a cambios que se presenten en su ejecución; entre otros.

Se experimentaron tantos momentos a lo largo del proyecto que nos ponían en situaciones difíciles de resolver. Estos momentos fueron de gran ayuda para prepararnos para el futuro, ya que hoy en día, tenemos en cuenta varias situaciones que se pueden presentar en un proyecto y cómo enfrentarnos a ellas. Este aprendizaje se convierte en factor clave para un diseñador y/o cualquier profesional, al ser una persona capaz de manejar un proyecto pese a cualquier imprevisto que se presente y un profesional versátil y crítico en sus decisiones al llevar a cabo un trabajo.

xxx

Texto reflexivo
Conepsy



02

Proyecto Depocar

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.344>

Oscar Alberto Benavides Barrios
Isabella Montes Peñaranda
María Alejandra Niño Mancera
Gabriel Omar Pinedo Muñoz
María Alejandra Lacouture Carretero
Valentina Villamil Mariano
Francisco Rafael Tejada Navarro
Estefanía Roa Osorio

A lo largo de este semestre, hemos comprendido cómo llevar a cabo un proyecto de diseño enfocado al ámbito social, permitiéndonos conectar y entender situaciones desconocidas, pero que hacen parte del día a día de muchas personas. Es nuevo, motivador y sumamente valioso el poder compartir experiencias con las personas de la comunidad de Silverio, quienes nos recibieron con los brazos abiertos desde el primer día para ponernos de manifiesto su vida en la ruralidad. Nos permitieron ver las situaciones desde una perspectiva diferente, siendo todos parte de un mismo proceso, que, en definitiva, es para ellos y gracias a ellos. El resultado, independientemente de cumplir los objetivos, no asegura ese deseo de implementarlo durante mucho tiempo para permitirles a las personas utilizar los baños nuevamente, ya que en esa decisión influyen muchas otras cosas que no se abordan en este momento. Sin embargo, nos permite una aproximación a posibles soluciones y

variantes en el diseño bajo un mismo objetivo, donde el camino requiere constante trabajo, más allá de lo realizado hasta el momento por parte de Tierra Grata, la comunidad de Silverio y Zeppelin estudio.

Desde Tierra Grata se dio el primer y gran paso para dar cabida a este proyecto. Fueron quienes confiaron en nosotros y nos permitieron formar parte de esa labor tan admirable que realizan en las comunidades rurales de la región, involucrándonos con su trabajo y con las personas de la comunidad. Durante el proceso, fueron de gran apoyo, orientándonos en la gestión de cada actividad y del proyecto. Nos habría gustado compartir más a fondo durante las visitas a la comunidad, pero lastimosamente, debido a los compromisos de cada uno, fue necesario recurrir en varias ocasiones a los medios digitales, que de igual forma resultaron ser de gran valor para el proyecto.

Por último, como estudio de diseño, logramos tener la capacidad de trabajar en equipo, entendiendo situaciones, tiempos y habilidades de cada integrante. Se presentó muchas veces espacios de crisis, incertidumbre y frustración por los resultados, los errores, los contratiempos, las situaciones personales de cada uno y por el esfuerzo realizado para que el proyecto resultara lo mejor posible. Pese a esto, todo pudo superarse gracias al sacrificio y esfuerzo colectivo que procuró la culminación del proyecto como se planteó desde un inicio. Por otra parte, permitió el crecimiento personal de cada uno en un ámbito que no teníamos experiencia previa. Si bien nos puso a prueba en muchas capacidades, lo más valioso que nos queda es el aprendizaje que ha llevado a integrar totalmente las personas con el diseño, dos partes indispensables en nuestro propósito como profesionales en el mundo que nos depara en los próximos años.

xxx

Reflexión final:
proyecto Depocar

Un proyecto y un semestre de gran valor para cada uno, donde lo desarrollado, nos motiva a seguir avanzando alrededor del diseño social, un campo al que poco habíamos tenido acercamiento pero que, sin duda, llena de gratitud nuestros propósitos como diseñadores.

Gracias, Zeppelin Estudio.

03

DISHability

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.345>

Camilo Andrés Sánchez Cadavid
csanchez@udemedellin.edu.co
Diseño y gestión de Espacios

Tatiana Jaqueline Unibio Rincón
tunibio@udemedellin.edu.co
Diseño y gestión de la Moda y el
Textil Facultad de Diseño

Universidad de Medellín

Palabras clave:

escenografía, pasarela, comunidad infantil,
trabajo colaborativo, empoderamiento

Descripción del proyecto.

DISHability es un proyecto enmarcado bajo un curso intercultural y colaborativo realizado bajo la metodología COIL -Collaborative Online International Learning- entre tres programas de dos universidades: Diseño y Gestión de Espacios, Diseño y Gestión de la Moda y el Textil de la Universidad de Medellín y Diseño Industrial de la Universidad El Bosque.

El proyecto, basado en la metodología de Diseño Centrado en el Humano -HCD-, se enfocó en comunidades infantiles de niños y niñas con características y requerimientos variadas (12 en total), el cual tuvo como propósito, tanto desde la propuesta vestimentaria como del espacio, brindarles seguridad, apropiación y empoderamiento, para que actuaran libremente, mostrando su personalidad sin miedos.

Dentro de la metodología HCD, los y las estudiantes realizaron visitas de campo, conversaciones con los padres de familia y talleres de cocreación y validación con las comunidades infantiles que como se indicó anteriormente, tenían caracterizaciones variadas. Algunos de los proyectos estaban abordados desde necesidades físicas y de bienestar corporal como el crecimiento infantil, niños con TDAH (Trastorno por déficit de atención e hiperactividad), autismo o dificultades con procesos de comunicación, y otros desde requerimientos emocionales y bienestar mental como el bullying, propuestas sin género, libre desarrollo de la personalidad o accesibilidad a propuestas de diseño para comunidades de bajos recursos, por ejemplo.

Como lineamiento general, la colaboración entre los programas exploró diversas variables de impacto desde lo social, cultural, ambiental y las acciones estratégicas que demanda la producción de objetos de diseño con un enfoque hacia lo sostenible, afianzando su comprensión de conceptos como interacción de usuario-objeto-espacio, cadena productiva e impacto ambiental del producto, las tendencias y los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

También se tuvo en cuenta las macro-tendencias de Diseño Consciente, Refugio espiritual y Plenitud, correspondientes a la temporada Primavera/Verano 2023 y el concepto general de Diseñando Protopías, como estrategia para el futuro 2024, todas identificadas en WGSN (World Global Style Network).

xxx

Texto reflexivo
Conepsy

El proyecto se llevó a cabo en 3 etapas:

1. La primera etapa resultó en el aprendizaje de CONOCER el marco inicial, el contexto, las necesidades de la comunidad infantil que cada estudiante quería elegir y el análisis y conexión con las tendencias y los ODS.
2. La segunda etapa tuvo como resultado de aprendizaje el CREAR y CONCEPTUALIZAR propuestas de diseño basadas en los requerimientos particulares de la comunidad, desarrollando así, habilidades que permitieron integrar conceptos de sostenibilidad, diversidad cultural, elementos identitarios y bienestar.
3. La tercera etapa tuvo como resultado de aprendizaje que los estudiantes pudieran VALIDAR la propuesta de diseño en relación con los procesos, las necesidades y la comunicación. Además, demostraron la capacidad de PRESENTAR los resultados del ejercicio COIL en un evento público llevado a cabo en la Universidad de Medellín el miércoles 07 de junio de 2023. En este evento los niños y niñas, con los cuales se trabajó, desfilaron las propuestas vestimentarias y vivieron la experiencia de diversión que les permitía la escenografía.

Reflexiones

La pasarela del proyecto DISHability llevada a cabo como entrega académica del ejercicio, tuvo una retroalimentación positiva por parte de la comunidad.

Los niños y niñas se apropiaron del espacio, jugaron y rieron.

Desde la gestión académica, la estructura del ejercicio fue compleja al contar con variables como:

1. Trabajo colaborativo e intercultural entre dos universidades y varias especialidades de la disciplina del Diseño.
2. Trabajo con una comunidad infantil.
3. Conexión con los ODS.
4. Incorporación de la macro y las micro tendencias para los tres enfoques del ejercicio: moda, producto y espacio.
5. Gestión y desarrollo de un evento público con la comunidad académica de la universidad.

Reflexionando sobre el ejercicio académico, esta colaboración fue muy valiosa para los grupos participantes, dado que permitió acercar diversas especialidades del diseño, a un usuario y contexto real, además de realizar un proceso de creación interdisciplinar; analizar el impacto de su rol en la sociedad, en áreas culturales, económicas, productivas y ambientales y validar cómo desde su profesión, pueden ser actores activos para la transformación y la innovación de la sociedad.

Adicionalmente, la participación en el Taller RAD Social fue positiva. Generó en los y las estudiantes compromiso, interés y preguntas reflexivas alrededor del tema del Diseño, las Comunidades y lo Social.

Referencias bibliográficas

Housley, S. (01 de 09 de 2023). Worth Global Style Network (WGSN).
Obtenido de <https://www.wgsn.com/insight/article/92109/draft?lang=en>

Gwilt, A. (2014). Moda Sostenible: Una guía práctica. Gustavo Gili.
Barcelona

Naciones Unidas. (01 de 09 de 2023). Objetivos de Desarrollo Sostenible.
Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>

Pronóstico de ropa infantil P/V 23: Diseño Consciente. (01 de 09 de 2023). Worth Global Style Network (WGSN). Obtenido de <https://www.wgsn.com/fashion/article/91561?lang=es>

Pronóstico de ropa infantil P/V 23: Plenitud. (01 de 09 de 2023). Worth Global Style Network (WGSN). Obtenido de <https://www.wgsn.com/fashion/article/91560>

Pronóstico de ropa infantil P/V 23: Refugio Espiritual. (01 de 09 de 2023). Worth Global Style Network (WGSN). Obtenido de <https://www.wgsn.com/fashion/article/91562>

Thomas, D. (2020). Fashionopolis: Why what we wear matters. Penguin Random House. Estados Unidos.

139



RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO

**Memorias
Encuentros
Diseño Social
2023**

Diseño Social 2023

Memorias Encuentros



RAD

Asociación Colombiana
RED ACADÉMICA
DE DISEÑO