



# DISEÑO XXI

OTRAS PERSPECTIVAS

Felipe C. Londoño  
Decano Facultad de Artes y Diseño  
[felipe.londono@utadeo.edu.co](mailto:felipe.londono@utadeo.edu.co)  
Febrero 2020



# Una sociedad en transición

Nos encontramos inmersos en una época de cambio donde es necesario pensarnos en "relación con el otro", es decir, el "ahora" (Derrida), desde la ética, la estética y la política, para que la imaginación creadora nos conecte con la fuerza vital, donde *cuerpo-mundo-cosmos* nos trasciendan de manera adaptativa, hacia otros diseños posibles.

## VICTOR MARGOLIN - 1941-2019

*Deberíamos mirar a las universidades como actores sociales en cuanto a su **discurso crítico acerca del presente y futuro** con conocimiento del pasado.*

*La universidad puede servir como un **laboratorio** para la invención de nuevos métodos de diseño y producción.*

*El problema intelectual y organizacional es cómo crear un currículum para estudiantes que posea un contenido intelectual rico, así como el ímpetu para generar nuevas tecnologías para diseñar. Esto significa **colaboración** entre los distintos departamentos y la creación de proyectos conjuntos que involucren diversos tipos de conocimientos.*



# Universidad de primera generación

:: **Edad Media:** la recomposición de la cultura que las invasiones germánicas ya habían anulado.

:: **Investigación:** centrada en un conocimiento revelado e incuestionable a través de prácticas hermenéuticas.



# Universidad de segunda generación

:: **Siglos XVIII - XIX:** instituciones que se adaptan a la era industrial: creación de disciplinas y titulaciones.

:: **Investigación:** inicio de la revolución científica. cambio radical en el pensamiento, al introducir el método experimental de la ciencia. progreso asociado a la ciencia.



# Universidad de tercera generación

:: **Siglo XXI:** centrada, no en la producción de conocimiento, sino en su intercambio, no en la transmisión de información sino en su interpretación crítica, tomando como base los problemas, los contextos y el humanismo.

:: **Investigación-Creación:** Cambios de paradigmas; el conocimiento y la sensibilidad creativa es mas importante que lo material; la tecnología es el soporte para el intercambio colaborativo (comunidades de práctica).

*De la universidad que profesionaliza, basada en docencia, haciendo tránsito por la universidad con investigación, se pasa a una universidad que acomete, además, tareas de investigación aplicada a través de fuertes alianzas...*

La Universidad de Tercera Generación.  
Hans Wissema. 3GU - Third Generation University



# Cuatro cambios fundamentales

para una Universidad del siglo XXI. Hans Wissema.

## :: Cambio de contexto

Las Universidades se vinculan a una globalización mediada, cada vez más, **por la tecnología**. Ello significa que el conocimiento y la tecnología se vuelven fundamentales para la relación con la sociedad y el mercado. Los espacios académicos son **centros de pensamiento vinculados a la sociedad**, a los avances de las tecnologías y al mercado de la red.

# Cuatro cambios fundamentales

para una Universidad del siglo XXI. Hans Wissema.

## :: Cambio de propósitos

El conocimiento se convierte en un producto **intercambiable**, a través de emprendimientos y spin-offs. La propiedad intelectual de la comunidad académica es un activo y un recurso importante para la incubación de nuevas iniciativas y empresas.

# Cuatro cambios fundamentales

para una Universidad del siglo XXI

## :: Cambio en las relaciones

En esta línea, los vínculos interuniversitarios se fortalecen, en un contexto globalizado, con las asociaciones que integran empresas, gobierno, academia y comunidad.

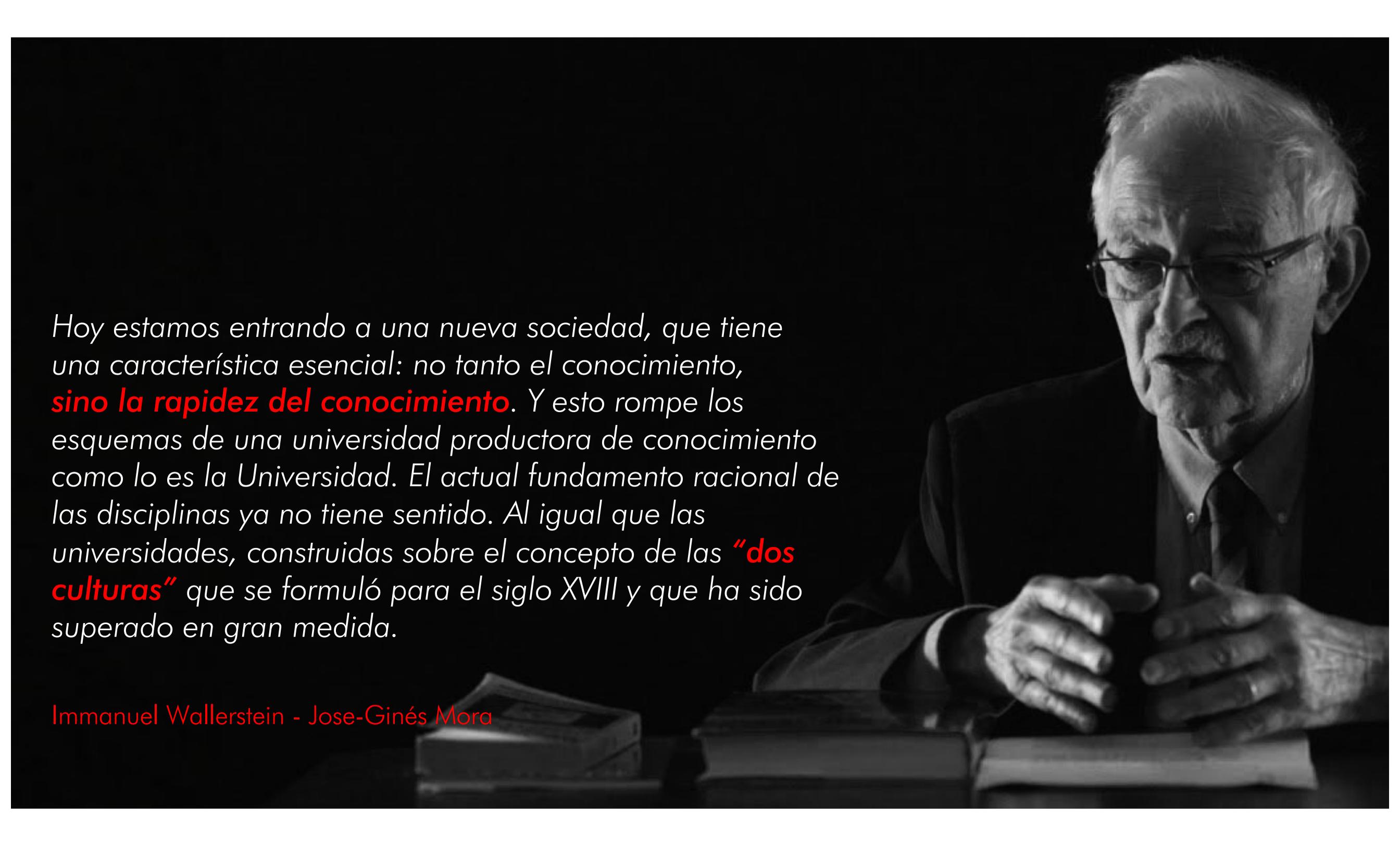
Y ello promueve la **creación de equipos interdisciplinarios** enfocados en áreas específicas.

# Cuatro cambios fundamentales

para una Universidad del siglo XXI. Hans Wissema.

## :: Cambio de estrategias

Por último, la **universidad establece alianzas** con comunidades y empresas, y promueve la transferencia y la apropiación social del conocimiento. Las instituciones se observan **en red** con otras universidades, con las empresas, con el Estado, y se transforman sus fuentes de financiación.



Hoy estamos entrando a una nueva sociedad, que tiene una característica esencial: no tanto el conocimiento, **sino la rapidez del conocimiento**. Y esto rompe los esquemas de una universidad productora de conocimiento como lo es la Universidad. El actual fundamento racional de las disciplinas ya no tiene sentido. Al igual que las universidades, construidas sobre el concepto de las **“dos culturas”** que se formuló para el siglo XVIII y que ha sido superado en gran medida.

Immanuel Wallerstein - Jose-Ginés Mora

# Nuevo modelo de conocimiento

:: Diseño, arte, ciencia, tecnología, sociedad.

La expansión de un nuevo modelo productivo y participativo en la producción de conocimiento se da a través del aprovechamiento de las capacidades de las comunidades investigativas transdisciplinares, y la utilización de las tecnologías de la información, las redes electrónicas y el software colaborativo.



# EJES ESTRATÉGICOS

1. Diseño / Transformación / **Transición**
2. Diseño / Economía / **Sociedad**
3. Diseño / Teoría / **Investigación**
4. Diseño / Digitalización / **BigData**
5. Diseño / Conectografía / **Redes**

# 1. Diseño / Transformación / **Transición**

- Un mundo en crisis: consumo, desarrollo, producción, cambio climático, migraciones.
- Una enseñanza del Diseño en crisis:

*«Es vital que todos –profesionales y usuarios finales- reconozcamos nuestras responsabilidades ecológicas. Nuestra supervivencia depende de una atención urgente a los temas medioambientales, pero incluso ahora todavía parece haber una falta de motivación, una parálisis de voluntad, para hacer los cambios radicales necesarios»*

Papanek V.: .Design for the Real World.  
Human Ecology and Social Change, Londres, Thames & Hudson, 1984.

Eje

Diseño / Transformación / Transición

Variables claves:

- Nuevos modelos más vinculados a los **problemas contextuales** y los mundos que habitamos.
- Nuevos retos para el diseño y los investigadores ligados a una **visión crítica de sostenibilidad integral**.
  - Apropiación de conocimientos
  - Cooperación
  - Trabajo colaborativo
  - Comunidades de práctica
  - Emprendimiento social
  - Inclusión

## ARTURO ESCOBAR

Frente a los diseños que separan mundos ... surgen otros principios para el **diseño relacional y autónomo**. Ya sea que se trate de “runakunas”, de neo-comunidades transnacionales rurales o urbanas o de aquellas que pueblan, así sea transitoriamente, sus múltiples interfaces, en todas estas instancias, queda claro que **estos diseños siempre involucrarán más de un mundo**, es decir, que tendrán lugar en entramados de divergencia y convergencia—. De allí la importancia de mantener **perspectivas intra e inter-ontológicas en toda práctica de diseño**.





## 2. Diseño / Economía / **Sociedad**

- Formación integrada con los sectores productivos y con la sociedad.
- Articulación empresas + academia + comunidad.
- El conocimiento como producto intercambiable para beneficio de la comunidades y la empresa.
- Programas relacionados con las incubadoras creativas pueden beneficiar las iniciativas emergentes de los estudiantes.

Eje

**Diseño / Economía / Sociedad**

Variables claves:

- El diseño permite conocer, de una manera más profunda, sobre las necesidades de las personas.
- El diseño impulsa innovaciones disruptivas y tiene la capacidad de transformar las percepciones y los hábitos.
- El diseño no se limita a sectores específicos, sino que sus habilidades, principios y prácticas pueden ser extrapolables a otros sectores de la economía.

“Designing the Future Economy”, Design Council de Gran Bretaña 2018

### 3. Diseño / Teoría / **Investigación**

- Más allá de lo profesional, los estudios alrededor del Diseño son importantes para profundizar en la disciplina específica y generar nuevo conocimiento en torno a ella.
- Fortalecimiento de acciones que posibiliten la continuidad hacia estudios de Maestría y Doctorado en Diseño, que complementarán el proceso de formación.

Eje

Diseño / Teoría / Investigación

Variables claves :

- Integrar el Diseño con las diferentes disciplinas científicas.
- Experimentar las prácticas del Diseño en laboratorios interdisciplinarios.
- Vincular los problemas del Diseño a las dinámicas contextuales.
- Vincular a las comunidades de práctica en Diseño en los debates académicos.
- Construir una metabibliografía como base para los estudios en Diseño.
- Divulgar la investigación en Diseño realizada en Latinoamérica para el mundo.
- Convertir la creación de “productos de Diseño” en generación de nuevo conocimiento.

## 4. Diseño / Digitalización / **BigData**

- Integración tecnología, digitalización y Diseño: soportes transmediales para las prácticas proyectuales.
- Vincular las **Humanidades Digitales** y sus prácticas de realidad virtual y aumentada, inteligencia artificial y conocimiento distribuido a las dinámicas del Diseño, en perspectivas profesionales y curriculares.

Eje

## Diseño / Digitalización / BigData

Variables claves :

- Creación y concepción de dispositivos y contenido digitales para el intercambio de informaciones, conocimientos y experiencias en Diseño.
- Análisis de datos digitales a partir de usos de comunicación tecnológica.
- Conocimientos especializados en el campo de la mediación y de la proyectación digital.
- Perspectivas críticas del uso de la tecnología y la innovación.
- Investigación en campos de:
  - Inteligencia Artificial
  - Robótica
  - Internet de las Cosas
  - Carografías Digitales
  - Computación Ubicua
  - Análisis Algorítmico
  - Visualización de datos
  - Infraestructura Omnipresente

## 5. Diseño / Conectografía / **Redes**

- Conexión con labs y centros de pensamiento en el mundo.
- Eventos que posibiliten el contacto periódico con comunidades.
- Redes que permitan la movilidad física y virtual de la comunidad.
- Internacionalización como eje que facilite la celebración de convenios con escuelas internacionales de Diseño con las cuales se pueda establecer intercambios o dinámicas de interacción a través de clases en línea, mentorías, entre otras.

Eje

Diseño / Conectografía / Redes

Variables claves:

Adquisición de competencias globales en las ocupaciones del  
Diseño: "Designing the Future Economy" (2018)

- El conocimiento de técnicas de diseño, herramientas y principios relacionados con la producción de planos, modelos y prototipos.
- La comprensión de la programación de software para diversos fines.
- El conocimiento de la aplicación práctica de la ingeniería científica y tecnológica.
- El conocimiento de la teoría y técnicas requeridas para componer, producir e interpretar obras de música, danza, artes visuales, teatro y escultura.
- Generar o adaptar equipos y tecnologías para satisfacer las necesidades de los usuarios.
- El conocimiento de materiales, métodos y herramientas involucradas en la construcción o reparación de obras de arte o prototipos.

# Síntesis

## La estructura del currículo

### para un **Diseño Transformador**

- El Diseño es y debe seguir siendo, un instrumento de cambio, una disciplina que tiene la capacidad de transformar, de fomentar el aprendizaje social y la ampliación de las capacidades cognitivas del ser humano.
- El Diseño, vinculado a la ciencia, la tecnología y a la sociedad, debe permitir explorar temas relacionados con la co-creación, la sostenibilidad o la virtualidad aplicados a las dinámicas y necesidades de un territorio.
- La experimentación, ligada a la investigación, abre el camino para reconocer estas nuevas perspectivas del Diseño.

**La condición posthumana**, esa oportunidad para incentivar la búsqueda de esquemas de pensamiento, de saber y de autorrepresentación alternativos, nos llama urgentemente a reconsiderar, de manera crítica y creativa, en quién y en qué nos estamos convirtiendo en este proceso de metaforfosis”.

Rosi Braidotti, Lo Posthumano, 2015





PD

participatory  
design  
conference

19° FESTIVAL  
INTERNACIONAL DE LA  
IMAGEN



FESTIVAL  
INTERNACIONAL  
DE LA IMAGEN

MANIZALES – COLOMBIA

15 — 19 JUNIO, 2020



# DISEÑO XXI

OTRAS PERSPECTIVAS

Felipe C. Londoño  
Decano Facultad de Artes y Diseño  
[felipe.londono@utadeo.edu.co](mailto:felipe.londono@utadeo.edu.co)  
Febrero 2020