

Por último, la hipótesis propuesta en el desarrollo del trabajo de tesis es *el aislamiento de los elementos que conforman el traje de la Chola Cuencana y su entorno, permitirán la configuración de una nueva propuesta de diseño, que se erigirá como discurso caracterizado por la preeminencia de referencias de la cultura local, y que en consecuencia la realzarán.*

24. Sandra Castellanos Alvarado (2008)

(Diseñadora Industrial / Universidad Nacional de Colombia)

Modelo de interacción para transferencia de diseño a comunidades productivas emergentes

A partir del trabajo con el sector artesanal tanto en el área de investigación para la artesanía como el de asesorías en diseño a la comunidad artesanal del distrito capital en Colombia, surge la inquietud por profundizar en la investigación acerca del impacto y beneficios que puede ofrecer la disciplina del diseño a los procesos de producción en unidades productivas emergentes, entendiendo por unidades productivas emergentes a los núcleos productivos de una comunidad que se encuentra en una situación específica de cambio coyuntural que le da la característica emergente. Y como, a partir de un modelo de interacción con estas comunidades el componente de diseño puede lograr que los productos de dichas comunidades se adecuen mejor a la demanda del mercado y por lo tanto se hagan más competitivos.

El fin de esta investigación es estudiar cómo partiendo de procesos de transferencia de diseño, proceso recíproco y de retroalimentación entre la comunidad y el diseñador donde se transfieren elementos del uno al otro, se consolida la actividad generadora de productos de las unidades productivas emergentes en diferentes aspectos como la comercialización de sus productos, su competitividad y su participación en el mercado, a partir de poder garantizar el intercambio de técnicas, conocimientos y experiencias, el mejoramiento de los procesos tecnológicos, la ampliación de las fuentes de conocimiento, la generación y adecuación de nuevas tecnologías, preservando y mejorando las tecnologías propias;

Este proyecto parte de la hipótesis de que la transferencia de diseño, a comunidades productivas emergentes, proporciona herramientas que permiten optimizar sus modos de producción y organización, para ser más competitivas en el mercado local, regional y global.

La investigación va dirigida a estudiar las dinámicas de transferencia de diseño para comunidades productivas emergentes, desde la perspectiva del diseño industrial, con el fin de proponer un modelo de interacción para que se de la transferencia, analizando y evaluando la transferencia de diseño y su impacto en dos casos desarrollados en unidades productivas artesanales y por medio de dicho análisis y evaluación poder diagnosticar el impacto de la transferencia.

El objetivo de este proyecto es que a través de la generación de una propuesta de un modelo de interacción, para la transferencia de diseño, dirigido a comunidades productivas emergentes se construyan estrategias para el desarrollo local de dichas comunidades que forjen alternativas de desarrollo sustentable.

Aportando así a diferentes áreas de interés y del campo de acción de la disciplina del diseño por

ejemplo al área de producción del gobierno ya que el modelo de interacción propuesto para la transferencia de diseño, puede ser aplicado en programas gubernamentales que busquen potencializar el sector artesanal y cualquier tipo de comunidad productiva emergente entendiendo su actividad como generadora de mejores empleos y mayores ingresos, y teniendo en cuenta su incremento en la participación de la economía del país; también al sector privado dedicado a la comercialización de productos artesanales en cuanto entendamos el componente de diseño como facilitador de la comercialización de productos a nivel nacional e internacional; diciendo así que el diseño aumenta el nivel de competitividad y su participación en el mercado, lógicamente a la misma disciplina en estudios de grado y postgrado siendo el modelo de transferencia de diseño y la interacción con las comunidades una excelente posibilidad de laboratorio de diseño para evaluar, aplicar y estudiar los conocimientos y reflexiones de los profesionales y futuros profesionales y por último al campo laboral de la disciplina de diseño abriendo como nuevo campo de acción las comunidades productivas emergentes ya sean artesanales o no. Para este tercer corte se entregan los avances correspondientes al 75% del total de la tesis y dado que la metodología de desarrollo del proyecto no es lineal sino que avanza de manera paralela en los diferentes estados de la investigación se entregan los cuatro capítulos de la tesis empezados con varios de sus capítulos ya desarrollados y otros por desarrollar en el cuatrimestre que vienen.

25. Mauricio León Rincón (2008)

(Diseñador Industrial / Fundación Universitaria de Bogotá Jorge Tadeo Lozano / Colombia)

El relato de ciencia ficción como herramienta para el diseño industrial

Al pretender estudiar las historias de ciencia ficción como herramienta para el diseño industrial, es inevitable encontrar que este tipo de narración se aproxima en gran medida a una forma moderna de mito. ¿Cómo inciden los mitos en la sociedad en la que se desarrolla? ¿Cómo inciden en la generación de ideas del imaginario cultural?

¿Cómo este imaginario cultural incide en las expectativas de la cultura ante la tecnología y el diseño?

La manera visual de expresar historias ha estado presente desde hace miles de años en diversas culturas, más sin embargo las civilizaciones de Grecia y Roma han sido las que más han influenciado a la humanidad en la forma de generar historias visuales.

Es pertinente entonces, para esta tesis, estudiar brevemente por medio de esta introducción, cómo estos aportes inciden hoy en la manera mediante la cual vemos nuestro propio futuro desde la narrativa mítica o de Ciencia Ficción, de manos de los medios visuales, basados en la narración. Un ejemplo de la forma en la que estas culturas representaban de manera visual una historia se daba en la costa del sur de Italia. En Spelonga se encuentra una cueva conocida en italiano como Grotta di Tiberio. Era un lugar de reunión en el cual una historia era contada de una manera muy particular. Si bien hoy la cueva está vacía, en su época estaba llena de esculturas de mármol que mostraban las escenas más relevantes de la historia de Odiseo. Estas esculturas,