



Proyecto de Investigación

Análisis de los procesos de intercambio cultural de conocimiento como herramienta para la generación de innovación desde el diseño

MTic-design Research Project Universidad de Nariño 2016

Trabajo de Grado Modalidad Proyecto de Investigación

“PROYECTO DE INVESTIGACION, IDENTIFICACION Y RECONOCIMIENTO DE LOS PROCESOS DE GESTION DEL INTERCAMBIO CULTURAL DE DISEÑO IMPLEMENTADAS POR LOS CORDINADORES DEL WORKSHOP INTERNATIONAL MTIC-DESIGN KNOWLEDGE EXCHANGE PROGRAM (TALLER INTERNACIONAL DE DISEÑO – MTIC PROGRAMA DE INTERCAMBIO DE CONOCIMIENTOS) DESARROLLADO ENTRE DISEÑADORES DE COLOMBIA Y DE LOS PAÍSES BAJOS.”

Estudio de Caso – Organizadores del Programa

Autores

**Eraso López Christian Camilo
Tutistar Montezuma Iván Javier
Insuasty Rosero Juan Pablo**

Programa de Diseño Industrial

Departamento de Diseño | Facultad de Artes | Universidad de Nariño

Agosto de 2016

“PROYECTO DE INVESTIGACION, IDENTIFICACION Y RECONOCIMIENTO DE LOS PROCESOS DE GESTION DEL INTERCAMBIO CULTURAL DE DISEÑO IMPLEMENTADAS POR LOS CORDINADORES DEL WORKSHOP INTERNATIONAL MTIC-DESIGN KNOWLEDGE EXCHANGE PROGRAM (TALLER INTERNACIONAL DE DISEÑO – MTIC PROGRAMA DE INTERCAMBIO DE CONOCIMIENTOS) DESARROLLADO ENTRE DISEÑADORES DE COLOMBIA Y DE LOS PAÍSES BAJOS.”

CHRISTIAN CAMILO ERASO LÓPEZ
IVAN JAVIER TUTISTAR MONTEZUMA
JUAN PABLO INSUASTY ROSERO

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de
Diseñador Industrial

Director(a):
OMAR DAVID MARTINEZ MELO
Diseñador Industrial

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
SAN JUAN DE PASTO
2016

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1ro del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

San Juan de Pasto, agosto del 2016.

AGRADECIMIENTOS

Nuestros agradecimientos van dirigidos a la institución que hizo posible el desarrollo de nuestros estudios académicos, a los directivos y docentes de la UNIVERSIDAD DE NARIÑO, al departamento de Diseño, al programa de DISEÑO INDUSTRIAL, al grupo de investigación CORD con el que hemos realizado este proyecto y esperamos realizar muchos más y a todos los compañeros que hacen parte de este grupo por la colaboración y el trabajo en equipo.

DEDICATORIAS

Christian Camilo Eraso López

A Dios por ser el motor de mi vida, la luz que guía e ilumina mi camino, a mi padre Francisco Eraso quien se esfuerza cada día por brindarme apoyo total en mis decisiones y formación, a mi madre Benicia López por guiarme por el buen camino con sus sabios consejos y recomendaciones y por su entrega total, a mi hermana Angie Lizeth Eraso López por su cariño incondicional y por motivarme a ser un ejemplo a seguir, a mis familiares por confiar en mí, y por su gran apoyo.

A mis maestros, amigos y compañeros por estar presentes en momentos inolvidables y por hacer parte del camino en cumplimiento de esta meta.

Iván Javier Tutistar Montezuma

Deseo dedicar este trabajo a mi familia quienes me han apoyado tanto moral como económicamente, Agradezco mucho por la ayuda de mis maestros, mis compañeros y a la universidad en general por todos los copiosos conocimientos que me han otorgado.

Juan Pablo Insuasty Rosero

Dedicado a mis padres, Eduardo Fredy Insuasty Ortiz y Gloria Esperanza Rosero Arturo por su consagrada participación en mis proyectos de vida, por el apoyo incondicional en todo sentido, por ser un ejemplo de lucha y éxito, a mi hermano, familiares y amigos quienes de alguna manera aportaron una valiosa ayuda en la construcción de mis sueños y a mis compañeros por la colaboración y apoyo en la superación de todos los retos.

RESUMEN

El grupo de investigación CORD (Contexto, Objeto, Realidad, Diseño) de la Universidad de Nariño es la entidad que hace posible realizar adecuadamente un proyecto investigativo con todas las características particulares que se requieren para analizar las actividades propias de la disciplina del diseño, así como la interacción de esta con otras disciplinas. El subgrupo de investigación conformado por Cristian Eraso, Iván Tutistar y Juan Insuasty es el encargado de desarrollar la parte introductoria de este proyecto. El objeto de estudio en el que esta investigación se enfoca, haciendo un trabajo de recolección de la información disponible, el seguimiento de cada uno de los agentes participantes, principalmente los gestores y coordinadores del proyecto M-tic Design, un contacto directo para establecer el origen, desarrollo y conclusiones del proyecto de intercambio de conocimiento dentro de un proceso de documentación con la información completa para contextualizar a los antiguos y nuevos profesionales, en un afán por involucrar a la sociedad en procesos creativos y de investigación de campos en los que se está explorando recientemente, que se espera sirva como una guía práctica en la construcción de eventos interculturales e interdisciplinarios, lo que se enfatiza durante todo el proceso de análisis e igualmente se espera realizar una aproximación a la investigación para demostrar la viabilidad de un nuevo y complementario perfil del diseñador dentro y fuera de la academia, el que genere a su vez un progreso en la disciplina y en la sociedad con la generación de conocimiento en las temáticas abordadas.

ABSTRACT

The research group CORD (Contexto, Objeto, Realidad, Diseño) at the University of Nariño is the entity that makes it possible to properly carry out a research project with all the special features that are required to analyze the activities of the discipline of design and the interaction of this with other disciplines. The CORD group led by teacher's industrial design program. The investigation subgroup formed by Cristian Eraso, Iván Tutistar and Juan Insuasty are responsible for developing the inductive part of this project. The object of study in this research is focused, doing a job of gathering all available information, the monitoring each of the participating agents, mainly managers and project coordinators M-tic design, direct contact with these same to establish the origin, development and conclusions of the draft exchange of knowledge within a process documentation with information full to contextualize the old and new professionals, in an effort to involve society in creative processes and research fields in which it is recently exploring, expected to serve as a practical guide in building intercultural and interdisciplinary events, which is emphasized throughout the process of analysis and also is expected to make an approach to research to demonstrate the feasibility of a new and complementary profile designer inside and outside the academy, which generates in turn progress in discipline and society with the generation of knowledge in the issues under discussion.

CONTENIDO

GLOSARIO	13
INTRODUCCIÓN	14
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
2. JUSTIFICACION	18
3. OBJETIVOS	20
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	20
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	20
4. HIPÓTESIS.....	21
5. METODOLOGÍA	22
5.1 EXPERIENCIA CONCRETA.....	23
5.2 OBSERVACIÓN REFLEXIVA	23
5.3 CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA	24
5.4 EXPERIMENTACIÓN ACTIVA.....	24
6. MARCO TEÓRICO.....	24
6.1 MARCO CONTEXTUAL	29
7. ESTADO DE ARTE DEL DISEÑO INDUSTRIAL A NIVEL GLOBAL Y VISUALIZACION DEL IMPACTO DEL DISEÑO EN LATINOAMERICA CON ENFOQUE EN ASPECTOS CONVERGENTES ENTRE LOS PAISES BAJOS Y COLOMBIA.....	30
7.1 EL DISEÑO EN LOS PAISES BAJOS.....	33
7.2 ESTADO DEL ARTE Y DISEÑO EN COLOMBIA.....	41
8. INVESTIGACIÓN Y DISEÑO INDUSTRIAL EN COLOMBIA	47
EUROPA UNA GUÍA DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO.....	51
LA INVESTIGACIÓN EN LA REGIÓN	52
INVESTIGACIÓN EN LA ACADEMIA	52
CORD DENTRO DE LA INSTITUCIÓN	52
Características de CORD	54
9. IDENTIFICACIÓN DEL PROCESO DE PLANEACIÓN DEL PROGRAMA MTIC.....	55
MÓDULO I. DEFINICION DE LA IDEA Y SUS GESTORES.	56
I.I DESCRIPCIÓN DE LA IDEA.....	56
I.II OBJETIVOS DEL PROGRAMA MTIC	57

I.II.I OBJETIVO GENERAL.....	57
I.II.II OBJETIVOS ESPECIFICOS	58
I.III DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO DE DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN	58
MODULO II. DIMENSIONAMIENTO.....	60
MODULO III. DISEÑO DEL MODELO DE TRABAJO DEL WORKSHOP INTERNATIONAL MTIC-DESIGN KNOWLEDGE EXCHANGE PROGRAM	61
11. EL PROCESO DEL MTIC	65
12 ANALISIS DE LAS ENTREVISTAS.....	68
12.1 Marie-Thérèse Woltering - Directora del programa	68
12.2. COORDINADOR BAS SALA.....	72
12.3 COORDINADOR COLOMBIA DANILO CALVACHE.....	73
13 CONCLUSIONES GENERALES	76
14 RECOMEDACIONES.....	78
BIBLIOGRAFIA	79
ANEXOS	82

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 página 33, Ejemplo de producción MOAK Clock, Diseño: STUDIO PS

Figura 2 y 3 página 43, Ejemplo de producción del Diseñador: Rick Tegelaar
Meshmatics Lamp (Lámpara Meshmatics)

Figura 4 página 44, Ejemplo de producción del Diseñador: Lambert kamps

Producto: Muebles Fat furniture Amberg Luft Museum, (Muebles de Grasa Museo Amberg Luft)

Figura 5 página 36 Ejemplo de estilo, Sillón, Diseñado por G. Th. Rietveld (Maña, 1974)

Figura 6 página 37, Ejemplo de estilo, Knotted Chair, (Silla Knotted) Diseñador: Marcel Wanders (Marcel Wanders, 2016)

Figura 7 página 38 ejemplo de producción, Libro PIG, Autora Christien Meindertsma (Meindertsma, 2016)

Figura 8 y 9 página 43, Diseñador Luis Bernal y su estudio LA BESTIAL

Figura 10 y 11 página 43, Ejemplos de producción del estudio LA BESTIAL, modelos de exhibición de productos STANDS, mobiliario efímero.

Figura 12 y 13 página 45, Ejemplos de Producción del Diseñador Montilla, juego de especias: *El abrazo de las camilas* y Tractor de uso residencial John Deere, Diseño: Curve ID, Nueva York Director de Diseño Alberto Mantilla Diseñador Anthony Baxter.

Figura 14 Tarea de los coordinadores, Exhibición de los productos, DUTCH DESIGN WEEK en DDW Eindhoven Klokgebouw realizada el 17 de octubre del 2015.

Figura 15 Línea de tiempo que representa los periodos de tiempo en los que se desarrollaron las actividades que se llevaron a cabo durante los dos proyectos del programa MTic.

LISTA DE ANEXOS

- 1. TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA A Marie Thérèse Woltering** Página 82
- 2. TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA A DANILO CALVACHE** Página 94

GLOSARIO

Cultura 1. Conjunto de conocimientos e ideas no especializados adquiridos gracias al desarrollo de las facultades intelectuales, mediante la lectura, el estudio y el trabajo." En la comprensión de un texto pueden influir de forma decisiva la edad, la cultura, las vivencias personales u otros muchos factores" **2.** Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a un pueblo, a una clase social, a una época, etc.

Co-creación 1. Es el acto de involucrar directamente los consumidores, en una producción creativa o en un proceso de innovación. Las empresas se comprometen con los consumidores en producir unos conceptos o unas ideas iniciales y utilizan los consumidores como recursos durante todo el proceso de desarrollo del ciclo de vida de un producto". (Doug Williams, Forrester Research)**2.** "La co-creación de un consumidor es un proceso social, activo y creativo, basado en una colaboración con los productores (vendedores) y los usuarios, que empieza por la empresa para generar valor para los clientes". (Piller, Ihl & Vossen – 2010)

Interculturalidad 1. Es la interacción entre culturas, es el proceso de comunicación entre diferentes grupos humanos, con diferentes costumbres, siendo la característica fundamental: "la Horizontalidad", es decir que ningún grupo cultural está por encima del otro, promoviendo la igualdad, integración y convivencia

Interdisciplinariedad 1. Es que se lleva a cabo a partir de la puesta en práctica de varias disciplinas). **2.** La interdisciplinariedad ofrece un marco metodológico que está basado en la exploración sistemática de fusión de las teorías, instrumentos y fórmulas de relevancia científica relacionadas a distintas disciplinas que surge del abordaje multidimensional de cada fenómeno.

INTRODUCCIÓN

Las condiciones en las que se encuentra actualmente la disciplina del diseño son óptimas para la aparición de nuevos enfoques de estudio que promuevan su desarrollo, desplazándose por todas las áreas disciplinarias en las que el diseño tiene un papel importante, donde sea determinante para la construcción de una sociedad en donde la interculturalidad y el trabajo interdisciplinario sean las herramientas colaborativas fundamentales, este proyecto de carácter interactivo y comunión, concebido dentro del grupo de investigación CORD (Contexto, Objeto, Realidad, Diseño), tiene como finalidad develar la planificación, organización, dirección y control de las actividades gestionadas por los coordinadores del WORKSHOP INTERNATIONAL MTIC-DESIGN KNOWLEDGE EXCHANGE PROGRAM, (Taller Internacional de Diseño – MTIC Programa de Intercambio de Conocimientos). El grupo CORD encabezado por los docentes del programa de diseño industrial. Danilo Calvache y Daniel Moncayo como fundadores y los docentes Omar David Martínez, William Obando como miembros y asesores del proyecto y finalmente los estudiantes egresados o que cursan el décimo grado de estudio del pregrado de Diseño Industrial, los cuales se clasifican en grupos y desempeñan actividades específicas en el proyecto.

Destacando el desarrollo de la temática abordada a través de los aspectos relevantes que tienen gran influencia dentro del programa, como lo son los antecedentes que propiciaron el clima para su ejecución en Colombia, la tendencia hacia los procesos co-creativos y la experimentación. Por medio de una iniciativa hacia la generación de contenido, resultado de un intercambio cultural de ideas, procesos, y experiencias, se convierten en puntos de referencia de un nuevo enfoque del perfil del diseñador industrial de la Universidad de Nariño, que es precisamente de carácter investigativo. Propuestas encaminadas a documentar eventos determinantes en la cultura del diseño desde la academia por medio del proyecto de grado, como el caso que se está abordando en esta ocasión.

M-tic Design Program, es el objeto de estudio en el que se centra esta investigación, por ser un evento que está marcando una pauta que alimenta la interacción de las culturas del mundo, con el diseño, como principal canal de comunicación, por lo tanto, se pretende buscar, analizar, comprender y organizar todo lo relacionado con los motivos por lo que es tan importante este evento, como un precursor de la innovación del diseño global, es decir se pretende conocer el inicio de una idea, sus procesos, construcción, desarrollo y culminación, así como las conclusiones de los involucrados para evidenciar los beneficios que la interacción entre culturas distintas aporta a la sociedad y específicamente a la disciplina del diseño Industrial en Colombia.

Las herramientas que se usan en el transcurso de esta investigación, evaluarán las oportunidades en las que el diseño ha tenido cabida actualmente; conocer el estado del arte, referente importante para saber porque la innovación es una constante necesaria en esta disciplina; finalmente aportar a la una visión sobre el futuro del diseño local y global, verificando que el perfil investigativo y la documentación sustentan el progreso de la actividad fundamental del diseño, que es crear soluciones efectivas a un sinnúmero de problemáticas, en una compilación monográfica del grupo de investigación CORD.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con el desarrollo del WORKSHOP INTERNATIONAL MTIC-DESIGN KNOWLEDGE EXCHANGE PROGRAM, (Taller Internacional de Diseño – MTIC Programa de Intercambio de Conocimientos), realizado durante el primer semestre del año 2015, que buscó generar productos de uso interior, para lo cual se realizaron diversos proyectos que se regían bajo tres temáticas diferentes: Agua, Local-Local y Seducción, que se presentan como temas establecidos por ser susceptibles de abordar en cualquier entorno; tomando como base la innovación y la representación de la cultura de las dos naciones participantes, Colombia y El Reino de los Países Bajos.

Después de la realización de los proyectos del programa surge la necesidad de realizar una apropiada recolección del proceso creativo empleado durante la elaboración de los proyectos, y la gestión que implica el desarrollo de un evento de esta magnitud, motivo por el cual se Plantea la oportunidad de realizar un proyecto de investigación desde el campo del diseño industrial, cuyo objetivo sea el de obtener aportes a la disciplina, resultados de la identificación y reconocimiento de los procesos planeación, estructuración, y organización de talleres, para que a futuro se pueda realizar programas de intercambio cultural entre diseñadores como tal y profesionales de otras disciplinas dentro del marco del caso.

La ausencia de un documento que recopile y analice la información obtenida durante el desarrollo y ejecución de los proyectos del programa MTic Design, deja a medio camino la que fuese la principal tarea del programa, de "intercambiar conocimientos" y darlos a conocer al resto del mundo. Lo cual no sólo los afecta a los organizadores sino a toda la comunidad del diseño que podría beneficiarse al conocer este tipo de iniciativas.

Su importancia radica en indagar y confirmar como surge la idea de investigar los proyectos de desarrollo de productos, en colaboración, con base a la cultura de cada país, desplazándose por las actividades con fines educativos y profesionales realizadas.

Partiendo de la experiencia de los coordinadores; Marie - Thérèse Woltering directora del programa, Bas Sala diseñador - coordinador general, y Danilo Calvache coordinador en Colombia, quienes fueron los encargados de llevar a cabo el programa.

Por otra parte, el grupo de investigación CORD (Contexto, Objeto, Realidad, Diseño) busca recopilar, clasificar, editar y realizar un análisis documental de los procesos de gestión empleados en la consecución del programa y los respectivos proyectos de diseño que lo componen, con el fin de generar conocimientos de diseño que aporten a la ejecución de futuros programas de intercambio de conocimiento donde se pueda relacionar e interactuar con distintas culturas o disciplinas.

2. JUSTIFICACION

El diseño se liga de manera inherente a la cultura, puesto que la sociedad en la que se desarrolla lo influye de manera constante al retroalimentar sus procesos, sus metodologías y al definir la aceptación que el resultado final del diseño puede tener.

En la actualidad la tendencia mundial tiende a la globalización de conceptos, técnicas y tecnologías y por ende busca una homogenización de productos y servicios dejando de lado las características particulares de cada nación, sin embargo, siempre es posible determinar e identificar ciertos elementos y conceptos propios de una cultura específica; ya sea que se hayan introducido de manera deliberada o no.

Muy pocos países se han tomado la libertad de determinar los elementos y conceptos que definen su cultura a nivel de diseño. Siendo Holanda un pionero en este aspecto, como lo demuestra la creación de la organización “Dutchdfa (diseño, moda y arquitectura holandeses) la cual busca asistir a los diseñadores a través de diferentes sedes en oriente y Europa, programa que fue desarrollado durante cuatro años” (RNW Media, 2011).

El MTic -Design knowledge exchange program nace como un experimento que busca identificar los conceptos de diseño propios de su cultura a la vez que identifican qué se obtiene de sus interrelaciones con otras culturas. En la actualidad, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son de gran importancia para el desarrollo de la humanidad, ya que facilitan el estar comunicado con personas del otro lado del planeta, compartir videos, fotos y audios, o trabajar en equipo sin estar en un mismo sitio.

Convirtiéndose en una herramienta de gran importancia para el cambiante ámbito del diseño del mundo actual, ámbito donde la interacción internacional no sólo es posible debido a que se puede hablar de un “lenguaje de diseño”, que resulta universal al unificar conceptos propios del diseño, sino que es muy necesaria para su evolución y desarrollo, como se puede

apreciar en iniciativas como el “diseño sin fronteras” (Universidad de Palermo, 2015) el cual es un espacio de vinculación y presentación de proyectos, startups e ideas emprendedoras de base para las industrias creativas.

Impulsa proyectos innovadores con alto potencial de crecimiento y estimula el intercambio de experiencias y conocimientos que nutren al ecosistema emprendedor de América Latina, en el marco de los encuentros latinoamericanos de Diseño. (Universidad de Palermo, 2016)

Las escuelas de diseño en el mundo a través del tiempo se han diferenciado desde su misma creación por las influencias directas e indirectas que sufrieron a lo largo de su historia, también por las culturas en las que se desenvuelven, es así como surge la oportunidad de desarrollar un proyecto intercultural entre dos escuelas de diseño pertenecientes a dos países con marcadas divergencias de pensamiento.

Una idea concebida principalmente en el campo mental de Marie - Thérèse Woltering, (Master of Business Administration) MBA, (Master's degree in International Relations) Máster en Relaciones Internacionales, que con la colaboración de un reconocido diseñador Holandés Bas Sala se pudo llevar a cabo en Colombia, con varios diseñadores colombianos, donde se propuso la obtención de resultados en un espacio de tiempo.

En este punto se vuelve necesaria la creación de un registro detallado del nacimiento, el proceso y los distintos resultados del programa que fue nombrado M-tic Design, del que los nuevos profesionales pueden tomar como referencia para el análisis de la disciplina, y formarse un pensamiento global sobre los alcances del diseño.

Esta investigación permite que exista una descripción y análisis disponible para replicar el proyecto, o como información sobre el intercambio cultural, cooperación y comportamientos entre los participantes y las instituciones vinculadas, tomando como ejemplo la investigación realizada por ROTTERDAM BUSINESS SCHOOL sobre la comunicación intercultural basada en teorías del Prof. Geert Hofstede del libro consecuencias de la cultura. (MTic Design Project, 2015)

La importancia de documentar el paso a paso del proyecto se presenta al analizar tanto las ventajas como las falencias de un trabajo con diferenciaciones de grandes escalas, se hace necesario destacar la influencia de las nuevas tecnologías de comunicación que nos permiten un acercamiento más auténtico; por otra parte se puede visualizar al M-tic design como pionero de un formato totalmente funcional con el que se lleven a cabo nuevos eventos a nivel local y a nivel global así como entre distintas disciplinas, y ver los aportes de cada uno de los involucrados en el proceso.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

La investigación busca identificar los antecedentes del proyecto documentando como surge el trabajo interdisciplinario de los directores del programa partiendo de las experiencias, archivos, registros y resultados obtenidos del WORKSHOP INTERNACIONAL MTIC-DESIGN KNOWLEDGE EXCHANGE PROGRAM, (Programa de Intercambio de Conocimientos, Taller Internacional de Diseño – MTIC).

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Desarrollar un análisis documental que contenga los aspectos más importantes de las experiencias, fotos, vídeos y audios del WORKSHOP INTERNATIONAL MTIC-DESIGN KNOWLEDGE EXCHANGE PROGRAM (PROGRAMA DE INTERCAMBIO DE CONOCIMIENTOS, TALLER INTERNACIONAL DE DISEÑO – MTIC).
- Entrevistar a los gestores del taller workshop International MTic-design Knowledge Exchange Program con el fin de indagar de donde surgió la idea del proyecto de intercambio cultural.

- Determinar los resultados de como trabajaron juntas las disciplinas y el enfoque que tuvieron para su desarrollo y como se midió el impacto después de su ejecución.
- Realizar un proceso de documentación y registro de la información obtenida en un documento monográfico.

4. HIPÓTESIS

Al facilitar la información desde las bases teóricas y bibliográficas sobre el proceso de desarrollo del Mtic-design, se genera experiencia en el campo de la investigación y se otorga el debido reconocimiento hacia este tipo de programas que exaltan el valor de la disciplina del diseño industrial y del diseño colombiano con relación a otras culturas, lo cual motiva a las investigaciones futuras y la ejecución de proyectos similares.

5. METODOLOGÍA

METODOLOGÍA ETNOGRÁFICA PARA LA INVESTIGACIÓN

Debido a las características únicas de la presente investigación se emplea como metodología de investigación una asociación entre la metodología 4-MAT y algunos aspectos de la metodología etnográfica, la cual plantea el estudio un grupo de personas o comunidad, a través de sus aspectos culturales.

Y siendo que los involucrados en el programa MTic-Design están inmersos dentro de la cultura del diseño, se estudiará a grandes rasgos, el comportamiento, lenguaje, labor o actividad, su historia, la realidad y el contexto, de sus participantes, ya que al proceder de dos países remotos como lo son Holanda y Colombia, podremos encontrar muchas diferencias culturales, a pesar de que su trabajo influye en una disciplina como el diseño. Lo cual ofrecerá un soporte detallado de un fenómeno de carácter social, que para este caso es el WORKSHOP INTERNATIONAL MTIC-DESIGN KNOWLEDGE EXCHANGE PROGRAM, (Taller Internacional de Diseño – MTIC Programa de Intercambio de Conocimientos).

No solo porque La metodología implica un trabajo de campo que se compone en primera instancia, por la investigación de los fundamentos del programa Mtic–design en base a fuentes bibliográficas de distintos medios, y la interacción con las personas encargadas de la gestión del programa y coordinación de los proyectos que lo componen, las técnicas a seguir para el desarrollo de la etnografía son: la observación, apreciación y análisis de toda la información disponible sobre los antecedentes del programa, una entrevista de tipo dirigida libre, para personas cuyo perfil es de individuos preparados profesional y culturalmente, tomando como referencia la metodología para entrevistas, planteada en el libro El proceso de la entrevista, conceptos y modelos (M., 1981)

Consecutivamente a la recolección de información, se continua la siguiente etapa de análisis de datos y respuestas, en busca de una explicación e interpretación de la información, el investigador construirá la información a partir de los datos que serán las evidencias que

formularon el problema y se plantea su respuesta o resultados, con la organización y argumentación de un texto (Guber, 2001).

Conjuntamente se aplicará como complemento la metodología planteada por Bernice McCarthy llamada el sistema 4MAT; Esta metodología se basa en la inclusión de cuatro segmentos para el aprendizaje:

5.1 EXPERIENCIA CONCRETA

- Experimentar (conectarse con una experiencia y reflexionar acerca de ella).
- Experiencia generada por medio del MTic-design Knowledge Exchange Program, enfocada en la experiencia de los gestores de la idea y coordinadores del proyecto.
- Tipo de entrevista a realizar; entrevista dirigida libre, se emplea el formato pannel interview de dos entrevistadores y un entrevistado con el fin de obtener varios puntos de vista en el análisis posterior y conocer mejor al entrevistado. Se realizarán por medio de las TIC (tecnologías de la información y comunicación)

5.2 OBSERVACIÓN REFLEXIVA

- Conceptualizar (Compartir información sobre conceptos y definiciones)
- Mediante el análisis del material adquirido en la etapa anterior, se generarán conclusiones que permitan crear nuevos conceptos y habilidades.
- Aprender, interiorizar y comprender los nuevos conceptos generados en la etapa anterior, que nos permita la resolución de un problema y el desarrollo de diferentes contenidos innovadores.

5.3 CONCEPTUALIZACIÓN ABSTRACTA

- Aplicar (practicar tal cual fue enseñado para luego añadir elementos propios)
- Poner en práctica los nuevos conceptos, resultantes de la etapa anterior.
- Nuevamente practicamos esta vez agregamos algo propio en base a los nuevos análisis de los resultados de la práctica anterior, y generamos conceptos más complejos.

5.4 EXPERIMENTACIÓN ACTIVA

- Crear (analizar la relevancia y utilidad de lo aplicado para luego adaptarlo a situaciones nuevas y más complejas)
- Analizamos qué tan útil y prácticos fueron los conceptos anteriores y su relevancia.
- Aplicar el nuevo concepto en experiencias nuevas y más complejas.

6. MARCO TEÓRICO

La comunicación dentro del diseño

Alrededor de una situación como la que nos presenta el proyecto de investigación y análisis del M-tic Design, se encuentran interactuando ciertos grupos de temáticas y teorías (Zas, 2011) (Encajabaja, 2008), referentes al ser humano, las maneras de comunicación y como tiene un efecto particular en el diseño, que permiten centrar nuestro enfoque hacia un punto de visión más específico, es decir, se debe tener en cuenta como los conceptos para este caso en particular llevan a la comprensión tanto de los estudiantes diseñadores como de los diseñadores profesionales involucrados en el proyecto.

Así mismo, del entorno en el que se sumerge la idea de una retroalimentación entre personas de diferentes nacionalidades, es por este motivo, que se debe tomar la referencia del “lenguaje” que se presenta como la capacidad del ser humano para expresar pensamientos y sentimiento con un sistema de signos, que dentro del entorno funciona como medio principal de comunicación y sus diferentes interpretaciones según la profesión que lo utilice, lo que lleva necesariamente a hablar de un “lenguaje del diseño” o “ lenguaje del diseñador” quien es al fin y al cabo la persona que realiza el acto de comunicarse adecuadamente con el entorno a través de los conocimientos en el área del diseño.

El Lenguaje en el diseño: refiriéndose desde un punto de vista no tan general y anclado al diseño Industrial se debe decir que la parte objetual presenta una mayor importancia que la idea concebida como un acto verbal con fonemas que determinan y ponen límites a los idiomas reconocidos alrededor del mundo, en el caso del diseño sin embargo se presentan nuevas formas de abordar el acto comunicativo a través de otros medios diferentes que abrazan además de los cinco sentidos humanos otras concepciones mentales más avanzadas. Es aquí donde teorías como la Gestalt, que tiene mucho que ver con las distintas percepciones del cerebro sobre un solo objeto de visualización, así también como el reconocido análisis de los valores práctico, simbólico y estético que se presentan en el desarrollo de un proyecto objetual, cobran interés en el momento de comunicar.

Los objetos se convierten por lo tanto en un fiel reflejo de los entornos sociales, debido a su rol comunicativo, donde se exterioriza un complejo tramado expresivo. Brend Lobach (Lobach, 1981) se refiere a esto de la siguiente manera “En una sociedad que se ha vuelto anónima, estos

símbolos ordenan las interrelaciones de los hombres, son los signos de la conducta... El producto industrial es entonces un portador de significado que expresa algo sobre los hábitos de vida que se identifican con el producto”.

Lenguajes del diseñador

El diseñador es un comunicador innato, se expresa a través de su actividad, principalmente con las creaciones que lleva a cabo, además de la expresión verbal con la que se comprende en el entorno, con el que empatiza de manera natural al comunicarse con términos más globalizados, lo que no ocurre en otras áreas de estudio, como por ejemplo el derecho, área en la que cada país presenta acuerdos únicos y un manejo terminológico específico, que requiere ser estudiado con anticipación para una adecuada interpretación.

El lenguaje del diseñador también se diferencia a la hora del trabajo mental que realiza, se refiere a los procesos mentales propios del diseño, en este punto se presentan conceptos como el lenguaje kinestésico o incluso el paralingüístico, que comprenden la comunicación por medio de señales no verbales o gestuales y el análisis de señales más específicas como tonalidades en la voz o velocidad en la emisión, respectivamente.

Para el diseño, el lenguaje kinestésico no compromete los gestos o movimientos que el diseñador tenga, sino, teniendo en cuenta que el análisis de movimientos se traduce en el objeto, en el caso del diseño industrial, un diseñador anticipa a propósito el interface con el usuario, donde una vez más el objeto o incluso el proceso de creación es quien expresa lo que el diseñador tiene por comunicar, así mismo, el lenguaje paralingüístico explora en campos más sensitivos y emocionales, ya sea el llanto, la risa, el ritmo, la fluidez, el control de órganos respiratorios y articulatorios, etc.

Por otra parte, existe otro enfoque con el que se analiza el lenguaje según el entorno, Karl Bulher (pedagogo, psicólogo, lingüista y filósofo alemán) en su libro Teoría del Lenguaje (Marias, 1934), utiliza el concepto de entorno, de acuerdo a la concepción procedente de la teoría de los colores, en donde el contraste cromático determina las características de un punto de color al analizar el entorno de este y entre los dos se alimentan recíprocamente, llevado a un panorama en

el cual se fusionan dos entornos, con dos puntos de colores diferentes se amplifica su nivel de análisis y entendimiento.

El condicionante humano

¿Porque habría que referirse a la antropología en la investigación sobre el diseño? la respuesta es fácil de entender, se trata de que los conocimientos humanos generen nuevos conocimientos si se enfrentan entre ellos, viniendo de otras culturas y la manera como esto se resume en resultados objetuales y posteriormente se envasan en teorías concretas para el entendimiento colectivo de estos.

Esto no se podría llevar a cabo sin la intervención adecuada del análisis antropológico, para formular las hipótesis correspondientes. Se encuentran términos referentes a la comunicación entre los seres humanos, pertenecientes como ya se ha dicho a otros medios geográficos, culturales, políticos, sociales, entre otros; también hace su aparición el uso de los medios tecnológicos de comunicación, de los cuales también se hace referencia para comprender la posibilidad de realizar actividades experimentales con resultados concretos en lapsos de tiempo.

El limitante idiomático.

Según la última edición del libro *The Ethnologue: languages of the world* (The Ethnologue), el número de lenguas que se hablan en el mundo es de 7,097. Si las queremos situar geográficamente, Asia es el continente donde más lenguas se hablan, pues allí se concentra el 32,7% del total. En África se hablan el 30,3% de los idiomas de todo el planeta, y en el Pacífico están el 19% de todos los lenguajes del mundo. En el continente americano se habla el 14,5% de todos los idiomas existentes, mientras en Europa se concentra tan solo el 3,5% del total.

En el mundo pese a tantas lenguas existentes hay tres idiomas que encabezan la lista de los más hablados, el mandarín en primer lugar, el inglés en segundo y el español en tercer lugar, pero se debe tener en cuenta que el inglés es el idioma más extendido, considerándose el idioma mundial por excelencia; con el que cada día todos los países se sienten más familiarizados.

Ya no se puede considerar el idioma como un limitante tan marcado a la hora de relacionarse entre varios hablantes, cada quien, con una lengua materna definida, como en el caso de Holanda y el neerlandés (también conocido como holandés) y en el caso de Colombia y el español latino.

Sin embargo no se puede negar la existencia de términos y expresiones “locales” con significados confusos basándose en el estricto estudio gramatical, esto a menudo genera algunos conflictos de comprensión y por lo tanto en el desarrollo fluido de este tipo de proyectos interpersonales, que a largo plazo puede llegar a determinar un crecimiento cognitivo con el que los beneficios van más allá del simple hecho de aprender un idioma, sin tener en cuenta los factores socioculturales en los que se expresa.

Las tecnologías de la comunicación mundial

El internet, siendo la herramienta informática más usada en la actualidad por personas de todas las edades, desde la creación de aplicaciones virtuales que crean una identidad para cada individuo como el correo electrónico, el nickname, los perfiles, redes sociales (Facebook), twitter, las cuentas virtuales, entre otras, hacen que se facilite el desarrollo de proyectos de intercambio cultural como en el que se está involucrando la investigación.

Además de generar un crecimiento personal para cada participante que haga parte de las experiencias conjuntas en las que las herramientas tecnológicas tienen un importante papel interlocutor. En las empresas, universidades o en general todas las organizaciones que tengan un fin informativo, educacional o de generación de conocimiento están haciendo uso constante de todos los medios de comunicación que ofrece la tecnología en la actualidad, con todas sus ventajas y sus limitantes que entran principalmente en el ámbito económico.

Documentar experiencias

Observación, recopilación, organización y documentación de una experiencia de intercambio cultural y de conocimientos que tiene como fin las conclusiones objetuales, pueden llegar a ser unas tareas complicadas al tener presente que en lo mencionado anteriormente existen tanto ventajas como limitaciones.

La comunicación, los idiomas, los lenguajes, la tecnología y las herramientas metodológicas juegan importantes papeles, puesto que son la base para identificar el trasfondo de la creación del proyecto tanto en su forma como en su idea original.

Un ensamble monográfico con el que se genera además de un sistema de información idóneo para estudiantes y profesionales, bases para el desarrollo de eventos, ponencias o actividades de intercambios de conocimiento; todo esto es parte de la hipótesis de esta investigación, un trabajo documental basado en el apropiamiento de herramientas constructoras colectivas y colaborativas con las que el diseño se fortalezca y consolide como una actividad innovadora, creadora y visionaria.

6.1 MARCO CONTEXTUAL

Al enfrentarse a una actividad desarrollada dentro de un espacio con aspectos más bien inmateriales si se mira desde una perspectiva global, en la que se trata de compartir experiencias y conocimientos, se llega a definir dos tipos de contextos en los que se sumerge el proyecto, por una parte, está el contexto global, en el que se debe señalar a los dos países involucrados de los cuales participan diseñadores profesionales de sus distintas regiones.

Primero el reino de los países Bajos, país caracterizado por ser prospero económica y políticamente hablando, igualmente creativo, característica que se ve reflejada en el diseño holandés, descrito generalmente como sorprendente, inteligente y practico por expertos en el tema y Colombia por su parte siendo un país con una expresión ilimitada de culturas del mundo, se destaca por manifestar la emotividad en la vida cotidiana, igualmente en su diseño, en el cual se demuestra la forma de pensar y vivir de sus habitantes.

Siendo un contexto sin fronteras que no se encuentra limitado a un solo lugar y donde se interactúa de manera simultánea desde los dos países, seguidamente como consecuencia del programa surge un contexto puntual dentro de la HKU UNIVERSITY OF THE ARTS, ubicada

en la ciudad de Utrecht que se encuentra situada en la zona central de los países bajos (Europa) y la UNIVERSIDAD DE NARIÑO (sede principal) ubicada en la ciudad de Pasto, departamento de Nariño (Colombia, Latinoamérica), que busca la ampliación del alcance del programa Mtic-design, con el desarrollo de actividades complementarias donde se replica el proyecto de intercambio cultural con estudiantes, y se plantea una investigación del proyecto general de diseño.

7. ESTADO DE ARTE DEL DISEÑO INDUSTRIAL A NIVEL GLOBAL Y VISUALIZACION DEL IMPACTO DEL DISEÑO EN LATINOAMERICA CON ENFOQUE EN ASPECTOS CONVERGENTES ENTRE LOS PAISES BAJOS Y COLOMBIA.

Definiendo el estado en el que se encuentra el Diseño Industrial desde una perspectiva global a través de todo lo que rodea la *cultura del diseño*¹ y la influencia que ejerce en el desarrollo de la sociedad actual, se evalúa los distintos indicadores y parámetros que abarcan desde la formación de los diseñadores en la academia, la docencia como factor fundamental para la trasmisión del conocimiento adquirido, desde la creación de la disciplina a las nuevas generaciones, el desarrollo de la práctica profesional dentro del sistema actual aportando a aspectos como la innovación, el desarrollo económico, social y cultural de los países, hasta las instituciones internacionales encargadas de dar el reconocimiento a la disciplina, se procede a determinar las tendencias y aspectos fundamentales resultado del análisis y comprensión.

Abordando el tema y tomando como punto de partida para entender el diseño industrial, la definición vigente que describe en qué consiste en la actualidad la disciplina, planteada por el Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial (ICSID) que a través de su Comité de Práctica Profesional dio a conocer una definición renovada del diseño industrial.

El diseño industrial es un proceso de resolución de problemas estratégicos que impulsa la innovación, construye el éxito del negocio y conduce a una mejor calidad de vida a través de

¹ Cultura del diseño es una disciplina singular que se centra en el estudio de las relaciones entre los objetos de diseño, los diseñadores, la producción (incluyendo en ella el marketing, la publicidad, la comercialización) y finalmente el consumo. Es una materia que no solo pretende elevar el diseño a objeto de estudio en sí mismo, si no que persigue reflexionar en torno a él de manera poliédrica y compleja, de acuerdo al papel que juega en nuestra sociedad. (Julier, 2013)

productos innovadores, sistemas, servicios y experiencias. El Diseño Industrial cierra la brecha entre lo que es y lo que es posible. Es una disciplina que interactúa entre varias profesiones y que aprovecha la creatividad para resolver problemas y crear soluciones conjuntas con la intención de hacer un producto, sistema, servicio, experiencia o un negocio mejor.

El Diseño Industrial proporciona una manera más optimista de mirar hacia el futuro reformulando los problemas como oportunidades. Se vincula con la innovación, la tecnología, la investigación, la empresa y los clientes para proporcionar nuevo valor y ventaja competitiva a través de las esferas económicas, sociales y medioambientales.

Los diseñadores industriales colocan al humano en el centro del proceso, adquieren un profundo conocimiento de las necesidades del usuario a través de la empatía y aplican un proceso pragmático de resolución de problemas centrados en el usuario para diseñar productos, sistemas, servicios y experiencias. Ellos son actores estratégicos en el proceso de innovación y están en una posición única para salvar variadas disciplinas profesionales y los intereses comerciales. Ellos valoran el impacto económico, social y ambiental de su trabajo y su contribución a la co-creación de una mejor calidad de vida. " (Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial (ICSID, 2016).

Visualizando la disciplina como un proceso donde la persona y el medio ambiente son el eje fundamental hacia el cual se dirigen los procesos para suplir las necesidades y mejorar la calidad de vida, por medio de la co-creación y el trabajo interdisciplinario para la instauración de productos, sistemas, servicios y experiencias, innovando en el proceso de la mano de la tecnología y la investigación generando valor para el entorno económico, social y medioambiental.

Partiendo de esta premisa se prosigue a ampliar la información con respecto a las tendencias actuales de diseño que influyen en la práctica de la disciplina actualmente, Resaltando en primera instancia la inclinación hacia el trabajo interdisciplinario siendo el DI² el punto donde convergen distintas disciplinas para el logro de soluciones por medio de métodos de co-creación

² DI. Abreviatura de Diseño industrial

apoyándose en la tecnología, la investigación y así lograr la innovación sobre el campo en el que se actúa.

El trabajo interdisciplinar en estos momentos, justifica estos procesos, pues genera interés en la investigación, invita a trabajar en equipos, concede un intercambio de saberes y genera resultados positivos tanto para el conocimiento como también para las partes que intervienen en dicha generación del conocer (MELO, 2013).

En segunda instancia, la investigación fomenta la tendencia hacia la experimentación, como por ejemplo los diversos procesos que actualmente se desarrollan con materiales de tal forma que se pueda determinar una nueva aplicación, uso o función del material, por otra parte también se hace énfasis en el re-uso concerniente a la utilización de materiales reciclados o reutilizables para alargar su vida útil y generar un menor impacto ambiental, resultado de esto se logra la obtención de nuevos materiales, nuevos procesos productivos y de diseño, y consecutivamente cabe resaltar que cada tendencia es el punto de partida para una nueva tendencia, en este caso el de Eco diseño y Desarrollo Sostenible o Diseño Ambiental.

Eco diseño, la eco-innovación, el análisis del ciclo de vida del producto (ACV en español o LCA, Life Cycles Assessment, en inglés), la eco eficiencia, el diseño sustentable, el diseño para el ambiente (en inglés DfE o design for the environment), etc. Todos buscan controlar los impactos ambientales (recursos naturales requeridos, residuos contaminantes y demás) de un producto durante su existencia. Es decir, en las etapas sucesivas de obtención, fabricación, uso y disposición final (Koolhaas, 2008)

Enfoque que plantea que el diseñador debe visualizar y proyectar el impacto medioambiental del resultado de su ejercicio desde el principio de la concepción de la idea a su disposición final eliminando o mitigando los efectos causados al medio ambiente por la deforestación, la contaminación, la mala disposición de los residuos en los procesos productivos y el uso de las materias primas no renovables.

Por ultimo enfatizamos en otro ámbito al cual se enfoca el diseño que es de gran importancia y sus resultados son relevantes para el continuo mejoramiento de la disciplina como tal. La

investigación en diseño tendencia actual que promueve la generación de contenido y consolida los aspectos e indicadores que aportan a la inserción del diseño en países y regiones en vía de desarrollo, por medio de los distintos tipos de investigación que puede desarrollar un profesional en DI. Lo cual se justifica en la escasa “investigación teórica o empírica encontrada sobre cómo el sector del diseño contribuye al desarrollo social y las dinámicas económicas” (Marco V. Ferruzca Navarro, 2013)

Concluyendo así que el comportamiento de este sector creativo durante los últimos años ha estado influenciado por las tendencias anteriormente mencionadas que siguen vigentes y evolucionan de la mano del diseño con el paso del tiempo dejando una brecha abierta a la apropiación de nuevas tendencias que pueden presentarse en un futuro debido a la innovación, los cambios con respecto a la tecnología, los nuevos movimientos artísticos, la rápida transformación que presenta la sociedad y los cambios en los sistemas económicos y ambientales.

7.1 EL DISEÑO EN LOS PAISES BAJOS

Para definir el estado del arte del diseño en los Países Bajos se establecen distintos parámetros entre los que se encuentran, la economía, las empresas que requieren diseño, los conceptos bajo los cuales se desarrollan los productos o servicios, las metodologías utilizadas, procesos, materiales empleados, los eventos y medios de comunicación que dan a conocer la disciplina fomentando su inserción en la sociedad e interrelación con otras disciplinas.

Del análisis de ocho empresas de los países bajos que prestan los servicios de diseño para el desarrollo de productos cabe destacar que hay empresas que requieren diseñadores para componer su talento humano e intervenir en los distintos campos profesionales que la disciplina del diseño permite, siendo este método el más común como los diseñadores entran a formar parte de esta economía creativa.

Se puede destacar que el diseño se encuentra muy ligado al emprendimiento, debido a que un gran número de diseñadores en su búsqueda de libertad financiera trabajan de forma freelance³, o de manera independiente por contratación de acuerdo a las necesidades que se presenten en el medio como oportunidades y en el mejor de los casos, por iniciativa los diseñadores fundan su propio estudio de diseño, en donde desempeñan el cargo de directores creativos, contribuyendo así a la generación de empleo, reconocimiento del Diseño Industrial y la inserción de este dentro de las empresas, en esta última intervención los diseñadores tienen la posibilidad de libertad creativa, desarrollan sus propios estilos de diseño, e intervienen y se enfocan en trabajar específicamente en lo que les gusta, en relación tanto empresas como diseñadores, establecen su propio portafolio de productos sobre los cuales se desarrolla su actividad económica, teniendo gran presencia en distintos sectores como lo son; el diseño de exteriores e interiores, mobiliario, diseño de objetos, productos, empaque y embalajes, infraestructuras, stands para ferias, iluminación y conjuntamente prestar el servicio de asesoría en diseño de ser necesario.

Para contribuir al desarrollo, crecimiento y mejoramiento de la empresa, la economía y la sociedad los diseñadores se apoyan en los distintos métodos, metodologías y conceptos de diseño para llevar a cabo su proceso creativo, que en este caso en específico van de la mano con las tendencias de diseño a nivel mundial, donde se destaca el trabajo interdisciplinar y la co-creación con profesionales de distintas áreas y campos para lograr los mejores resultados en el diseño a través del trabajo cooperativo, este trabajo igualmente se da con los artesanos por medio de una fuerte inclinación hacia la artesanía, con el fin de mantener la cultura de los países bajos, de donde se toma la aplicación de sus técnicas y materiales como base para la creación, como en el caso del STUDIO PS, con sede en Holanda (Países bajos), quienes crean productos bajo el concepto de exploración de la tactilidad, el refinamiento y la sencillez a través de la artesanía, como se puede apreciar a continuación (ver imagen 1).

³ Freelance: termino que hace referencia a los diseñadores que trabajan independientemente (N.E)



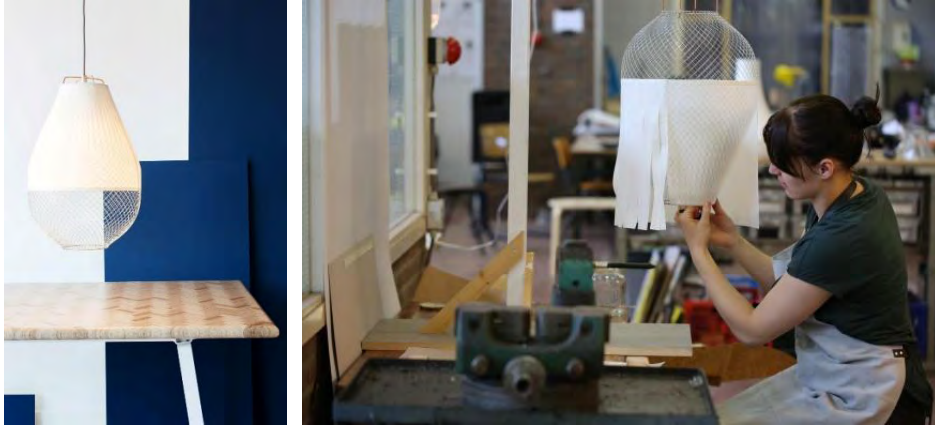
Imagen 1. MOAK Clock, Diseño: STUDIO PS

Reloj de diseño sutil, en el cual está presente la doble funcionalidad, de mostrar el tiempo y ser un objeto atractivo en sí mismo como elemento de decoración, donde se emplean materiales como el roble y el hormigón que permiten que sus características cambien con el tiempo dándole otro aspecto, también se puede destacar la técnica artesanal en la fabricación, lo que hace que sea un objeto único y exclusivo (STUDIO PS , 2016).

Del trabajo interdisciplinar y la inclinación hacia la artesanía, pasamos a la experimentación con materiales, que surge de la investigación, el desarrollo de la técnica y la obtención de resultados, al buscar nuevas aplicaciones para los materiales existentes, le creación de nuevos materiales, y la reutilización de algunos que ya terminaron con su vida útil en los cuales suele ser difícil su proceso de descomposición y se procede a encontrarle una nueva funcionalidad, para lograr su recuperación y que genere un menor impacto en el medio ambiente, un exponente claro de este estilo es Rick Tegelaar, quien con su studio de diseño independiente que lleva su mismo nombre, trabaja con materiales infravalorados, como la malla de alambre y madera de desecho, con los cuales crea nuevas formas, estéticas y cualidades, distintas a las que la mayoría de personas están acostumbradas.

Imagen 2.

Imagen 3.



Meshmatics Lamp (Lámpara Meshmatics)

Diseñador: Rick Tegelaar

La lámpara Meshmatics (imagen 2) es un objeto de diseño para el que se desarrollaron herramientas, máquinas y nuevos procesos productivos como se puede apreciar en la imagen 3, sus materiales de fabricación son la malla de alambre, instalación eléctrica para la iluminación del bombillo (Tegelaar, 2016)

A continuación se tratará los conceptos de diseño que definen las metodologías, producción y los resultados finales del ejercicio, parámetros bajo los cuales los diseñadores rigen su actividad, entre estos encontramos que se toma al diseño como un factor mediante el cual se puede mejorar la vida, uniendo a las personas con el medio ambiente y todos los seres vivos que habitan en él, donde se diseña partiendo de una necesidad verdadera en la que se puede intervenir, donde el diseñador juega un papel responsable e importante a la hora de cambiar el mundo, por medio de la comunicación al realizar diseños discursivos que envían un mensaje frente a problemáticas, e invitan a la reflexión con base a la estructura y materiales, de donde surge un dialogo constante entre la forma, la función, la creatividad, la comprensión, la experiencia de los diseñadores y la historia detrás de cada producto y en algunas oportunidades se llegan a cruzar las fronteras que limitan el arte y el diseño de una forma conceptual.



Fat furniture Amberg Luft Museum, (Muebles de Grasa Museo Amberg Luft)

Diseñador: Lambert kamps

Un ejemplo claro de la comunicación a través del diseño se puede apreciar en el mobiliario Fat Furniture (muebles de grasa), diseñado por Lambert Kamps creado bajo el concepto de muebles de grasa, encargado por el Museo Alemán de Aire, que transmiten un mensaje de reflexión con respecto al aumento de la obesidad, el sobrepeso y los problemas de salud presentes en las personas pertenecientes a la sociedad de consumo occidental (kamps, 2010) (Ver imagen 4)

Por otra parte, para complementar en cuanto a procesos productivos en primera instancia se encuentran los artesanales, que se entremezclan con los industriales, para así lograr producciones largas generando innovación, igualmente las nuevas tecnologías para producción en serie y desarrollo de prototipos aportadas por las industrias, facilitan la producción en serie y la proyección de las ideas, siendo importante que los diseñadores estén en contacto con la

tecnología, logren familiarizarse con los procesos y sean capaces de intervenir en los puntos cruciales para lograr producciones más limpias reduciendo así los desperdicios y el consumo de energía de los productos fabricados, en última instancia se encuentra que debido a la experimentación en cuanto a procesos se desarrollan nuevas maquinarias y herramientas para recuperar las propiedades de los materiales reutilizables o nuevos materiales que desarrolla el hombre para contrarrestar los daños medio ambientales causados por los actuales.

Un aspecto importante para complementar es el recorrido por los diseñadores más destacados de los países bajos, donde es preciso destacar la labor de Gerrit Thomas Rietveld diseñador y arquitecto quien bajo la influencia del movimiento De Stijl surgido en Holanda, diseña el icónico sillón rojo y azul, un referente representativo de este movimiento (ver imagen 5).

Imagen 5. Sillón, Diseñado por G. Th. Rietveld (Maña, 1974)



Después de algo de historia del diseño que acento los principios de la disciplina hasta nuestros días, nos trasladamos a la actualidad donde algunos de los exponentes de más experiencia en contexto de los países bajos son: Marcel Wanders, diseñador de producto, que tiene reconocimiento al trabajar con varias marcas importantes a nivel mundial y ganador de premios como el de diseño contemporáneo del arte colaborativo, premio a la

excelencia de diseño en 2009, entre otros de sus logros. Elle Decoration awarded le otorgo el título de diseñador del año, reconocido internacionalmente por su icónica silla Knotted Chair, creada con técnicas industriales y fabricación artesanal (ver imagen 6).

Imagen 6.

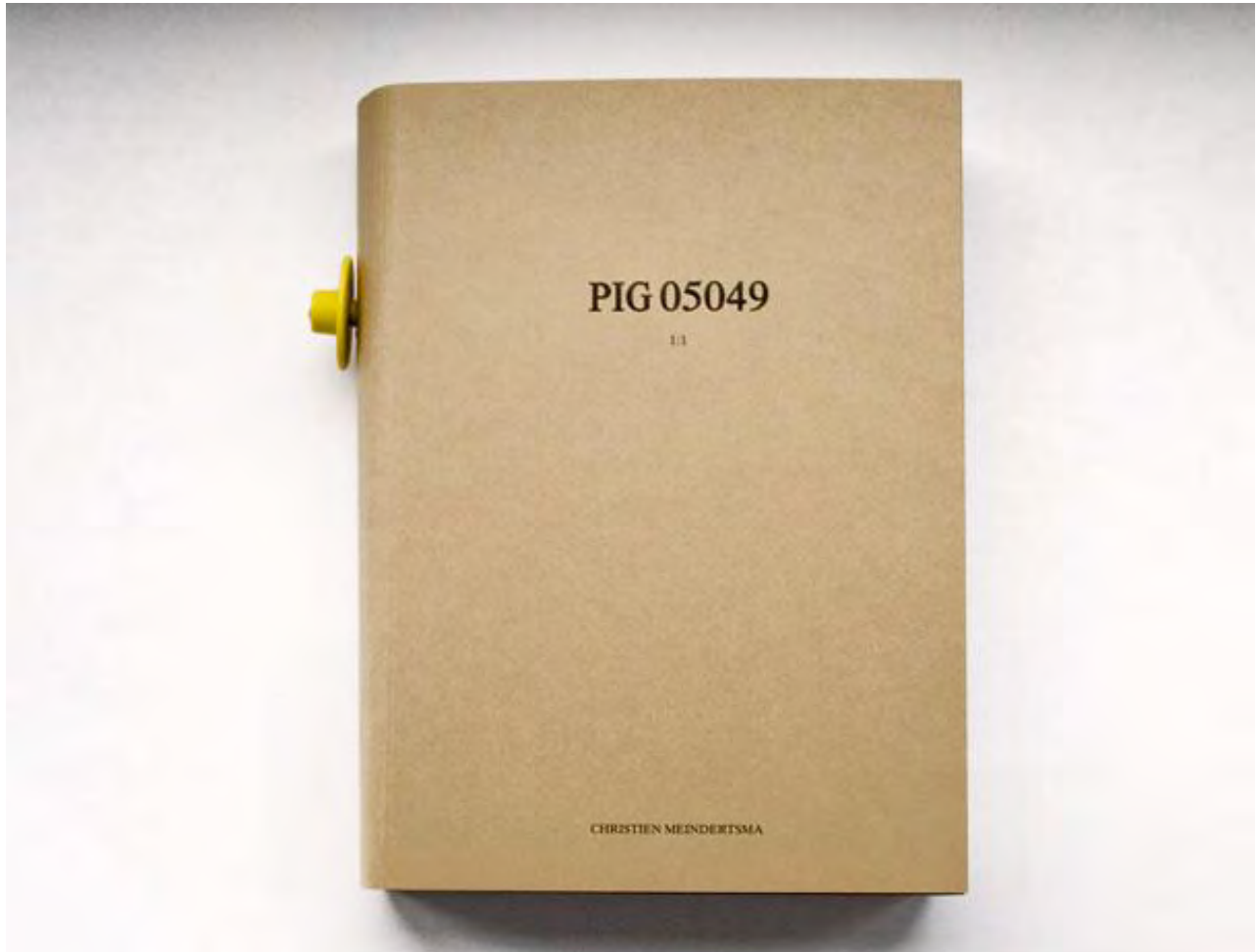


Knotted Chair, (Silla Knotted) Diseñador: Marcel Wanders (Marcel Wanders, 2016)

La diseñadora Christien Meindertsma igualmente tiene gran influencia en el diseño holandés, tanto por sus diseños, como por su producción bibliográfica, pues en sus libros cuenta algo de sus orígenes, enlaza la historia de las materias primas, producción y usuarios, entre su producción literaria se encuentra: El equipaje Facturado (2004) que es un registro fotográfico de objetos confiscados en un aeropuerto y el libro Pig 05049 (2007) que detalla los productos que se fabrican de las partes de un cerdo, y detalla los procesos implícitos en la producción, la

obtención de materias primas y los productores, elementos invisibles a los usuarios (ver imagen 7).

Imagen 7.



Libro PIG, Autora Christien Meindertsma (Meindertsma, 2016)

En cuanto a los medios con los cuales se da a conocer el diseño industrial en la actualidad, permitiéndole el reconocimiento e impacto en los países bajos y a nivel internacional, abarcando desde las publicaciones en revistas especializadas en el tema del diseño industrial, medios de comunicación como la televisión donde se realizan entrevistas a diseñadores destacados e inclusive se transmiten documentales relacionados de la disciplina ejemplo de ello es Submarine un Studio de producción de Ámsterdam.

Se mejora la relación dentro de la disciplina entre el diseño, las artes, la industria y medios de comunicación con exhibiciones en galerías de arte, museos y a través de festivales, como el

Festival de Diseño Independiente y la semana de Diseño Holandés entre otros, los cuales permiten una mejor visualización del estado del arte y el diseño por medio de eventos que su usan como plataforma internacional para dar a conocer a los diseñadores y sus intervenciones, en relación al tema.

Entre los premios destacados se encuentra el premio de Diseño Holandés (Dutch Design Awards) que es entregado en la semana del diseño en los países bajos y donde se reconoce el trabajo de diseño realizado por estudios y diseñadores como tal en sus respectivas categorías, también la internet juega un papel muy importante dentro de la transmisión de información siendo el medio por el cual se realizan convocatorias para realizar talleres internacionales como el WORKSHOP INTERNATIONAL MTIC-DESIGN KNOWLEDGE EXCHANGE PROGRAM, (Taller Internacional de Diseño – MTIC Programa de Intercambio de Conocimientos), donde los diseñadores comparten sus conocimientos en diseño para la creación y el desarrollo de productos, e igualmente en este medio se encuentra publicaciones de diseño, en páginas web, blog de diseño, sitios online que ofertan los servicios de diseño y redes sociales donde se comparten opiniones frente al tema.

7.2 ESTADO DEL ARTE Y DISEÑO EN COLOMBIA

Al formar parte de los países latinoamericanos en vía de desarrollo, Colombia se ve influenciada por los efectos que tiene esta cualidad en la disciplina, debido a que su inserción en el contexto es muy temprana, según la historia de cómo la profesión se desarrolla en el país, con la llegada de los primeros diseñadores formados en el extranjero y su lucha por formar parte de la industria colombiana, los diseños que lograron impactar en la sociedad, que pasan a ser iconos de la cultura, hasta la enseñanza de la disciplina en la academia, y el contexto en el cual se ejerce la profesión en la actualidad es la cronología que relata la historia del diseño en el país (Loteró, 2014)

La situación actual del diseño industrial en Colombia, según informes del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo para el año 2009 es catalogada como una profesión que tiene una inserción débil en el sector productivo debido a factores culturales de las empresas, tipos de

empresarios que las dirigen y la formación académica de los diseñadores. Pues los dueños de las empresas no visualizan cómo el diseño podría generar un valor agregado para la empresa, en cuanto al desarrollo de productos y marca, por consiguiente, no le permite al diseñador mostrar su potencial y los beneficios que puede generar desde el diseño hechos que generan una transición lenta del diseño académico al profesional.

En los últimos años se han presentado avances del gobierno nacional y de distintas entidades que tienen intereses particulares en velar por la enseñanza y desarrollo de la profesión en el país, un ejemplo claro es el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo quien con sus dependencias, regula el ejercicio profesional de la disciplina, promueve su inserción al sector productivo del país y vigila el desempeño por medio de las tarjetas profesionales de los egresados de la academia que ejercen la profesión.

Paralelamente el Programa Nacional de Diseño Industrial unifica a las empresas y diseñadores para su integración al modelo económico, participando activamente en el desarrollo de eventos para promocionar casos de éxito de empresas que aplican el diseño como un factor innovador, para la ampliación del mercado o el desarrollo de productos.

Igualmente se trabaja en la transferencia de conocimientos con la realización de talleres de diseño e innovación para la competitividad empresarial que han ejecutado en todo el país, como forma de explicar cómo opera el diseño, promoviendo su entendimiento y la generación de estrategias, herramientas y metodologías para la implementación del diseño en las empresas, finalizando con otro campo sobre el que intervienen en la PLANEACION ESTRATEGICA Y POLITICAS PUBLICAS DE DISEÑO, que incluyan el diseño y le den valor en el país (Angel, 2012).

Otra entidad que tiene gran influencia en el contexto en el cual se desarrolla el diseño industrial es la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño (RAD)⁴ ente que agrupa los programas de educación en diseño en Colombia y promueve la disciplina con el desarrollo de proyectos y

⁴ RAD: Sigla que identifica a la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño (N.E).

eventos, de los cuales cabe destacar el Observatorio de Tendencias de Diseño (OTD)⁵ quien con su proyecto “Panorama del Diseño en Colombia” realizan un seguimiento al sector de diseño identificando sus características y relación con el sector económico actual, brindando información encaminada a beneficiar las instituciones, interesados en estudiar el diseño, profesionales y empresas que demandan servicios de diseño, generando resultados verificables, sobre oferta académica, oferta de diseño en las principales ciudades, ingresos de los profesionales, oferta laboral para los diseñadores y como este se involucra dentro de las empresas (Asociación Colombiana Red Académica de Diseño , 2015).

De la visualización general se procede al análisis de indicadores más específicos que detallan y permiten una mejor apreciación actual de los factores que componen la cultura del diseño industrial en Colombia, partiendo de los conceptos bajo los cuales diseñan los profesionales colombianos dentro de los estudios de diseño o empresas a las que pertenecen, en primera instancia se resalta el concepto artesanal como valor cultural dentro de los diseños donde se resalta la naturaleza regional o iconos culturales de América del Sur, siendo importante la preservación del patrimonio cultural de Colombia y cabe resaltar que en cuanto a concepto se comparte esta misma característica con respecto al diseño en los Países Bajos, asimismo se diseña planteando soluciones a necesidades específicas de las personas, o del sector comercial y productivo.

Otra premisa que se tiene como punto de referencia para creación es que el diseño transmita sentimientos, sensaciones y emociones en los productos desarrollados, creando momentos entre los productos y las personas, bajo los ideales de que la experiencia y la calidad aseguran el éxito.

Imagen 8.

Imagen 9.

⁵ OTD: Sigla que identifica al Observatorio de Tendencias de Diseño entidad de vigilancia y regulación del Sistema Nacional de Diseño.



Taller La Bestial.



Diseñador Industrial Luis Bernal.

Taller de producción y laboratorio de experimentación ubicado en el Retiro, departamento de Antioquia Colombia, su trabajo muestra la unión entre artesanía y el diseño industrial (Argos Visionarios Genuinos , 2016)

En cuanto a los procesos de producción se busca dar valor a todas las personas involucradas en el proceso de diseño, abarcando desde los procesos artesanales, con los cuales buscan emplearse sus técnicas para la creación de estilos contemporáneos, también se encuentran inmersos en estos procesos, los talleres de producción y laboratorios de experimentación, los productos desarrollados con maquinaria y técnicas industriales de vanguardia, procesos que generan un valor único en el producto y mejoran continuamente con el fin de ofrecerle al cliente más de lo que espera.



Imagen 10.

En la imagen 7, se aprecia en Render, Diseñado por el Studio Tu Taller Diseño.

Imagen 11.



Imagen 8. Resultado de la proyección del stand para Feria Comercial, Diseño Studio Tu Taller Diseño (Tu Taller Diseño, 2016)

En cuanto al portafolio de productos y servicios de diseño que se ofertan en Colombia, se encuentra, la asesoría en diseño gráfico e industrial, la fabricación digital y producción de productos personalizados e industriales, como productos para iluminación, mobiliario de hogar, oficina, estands para ferias y diseño de espacios interiores para las empresas, el diseño y producción de accesorios, productos decorativos y ornamentales, el desarrollo de modelos, prototipos, la creación de identidad visual y marca para las empresas, siendo estos productos y servicios los más demandados por la industria.

Con referencia a diseñadores colombianos que destacan por su trayectoria en la industria en la actualidad se aprecia el trabajo de Alberto Mantilla, diseñador industrial, radicado en Nueva York, donde dirige su Studio de diseño: Curve ID, creador de los icónicos saleros y pimentero (ver imagen 12) Camila's Hug ganadores del premio Lápiz de acero en el año (2003), sobre los cuales se encuentran varias publicaciones y artículos en importantes revistas del país que relatan temáticas de diseño como la revista Proyecto Diseño y la revista AXXIS, ha desarrollado su trabajo junto a grandes marcas como John Deere, Ford, Nike, Colgate entre otras (VILLEGAS, 2011)

Imagen 12.



Imagen 12. Salero y pimentero Camila`s Hug Diseñador Alberto Mantilla

Imagen 13.



Imagen 13. Tractor de uso residencial John Deere, Diseño Curve ID, Nueva York
Director de Diseño Alberto Mantilla Diseñador Anthony Baxter

Para concluir vale destacar el progreso, y los avances que ha tenido el diseño industrial en los últimos años en el país, pues presenta un panorama donde se encuentran instituciones gubernamentales y privadas vinculadas a su promoción, regulación e implementación en el sistema económico.

También están presentes los trabajos de intercambio cultural con otros países que se han desarrollado y los futuros a ejecutarse resultado de la investigación y la co-creación, adicional a esto se cuenta con grandes eventos como la semana del diseño en Medellín, la feria Expo construcción Expo diseño de Corferias, el premio Lápiz de Acero, gran concurso de diseño donde se expone el trabajo realizado por la elite del diseño en Colombia.

En cuanto al trabajo que desempeñan las revistas especializadas Proyecto Diseño, Axxis, Ambientes se destaca la documentación de todos los sucesos referentes al tema. La labor de los diseñadores independientes y Studios de Diseño que dan reconocimiento de su trabajo y crean oportunidades laborales para que los egresados se integren al sistema laboral.

Siendo todos estos aspectos los que constituyen la cultura del diseño en Colombia, elemento que se encuentra en desarrollo y constante cambio debido a la innovación tecnológica y los cambios culturales por los que atraviesa el país a la cual se debe contribuir desde la perspectiva de cada estudiante, egresado y profesional de la disciplina para que el entorno mejore cada día, siendo la investigación y documentación realizada por la academia un primer paso para este propósito.

8. INVESTIGACIÓN Y DISEÑO INDUSTRIAL EN COLOMBIA

La investigación a nivel general es la manera más idónea para la interpretación del mundo y los cambios que ha tenido en la historia, esto evidencia su importancia en las disciplinas que integran el arte, el diseño y la ciencia; donde la investigación participa como el medio para el desarrollo en el sentido amplio del progreso social.

Hasta el momento los estudios de pregrado y postgrado de la disciplina del Diseño se han desarrollado de manera informal en algunas áreas como la proyección y producción de objetos industriales, la ideación de soluciones a problemáticas regionales; identificando que no cuentan con un post-estudio del caso que permita evaluar los impactos y beneficios que generaron, limitando la posibilidad de una continuación, reproducción o propagación de estos estudios.

Así como lo afirma el teórico Hopkins: “La investigación es una indagación sistemática y autocrítica. Como indagación, se halla basada en la curiosidad y en un deseo de comprender; pero se trata de una curiosidad estable, no fugaz, sistemática en el sentido de hallarse respaldada por una estrategia” (Hopkins, 1998). Por lo tanto, requiere una rigurosidad tanto conceptual, como en la metodología empleada. Esto no quiere decir que sea una forma hermética de crear conocimiento, sino más bien un modelo y estructura para llevar a cabo la indagación de cualquier tema establecido.

Muchos son los componentes que hacen del Diseño Industrial una disciplina compleja que lleva tanto las características proyectuales como los resultados de una actuación instintiva, empírica y totalmente experimental, que hacen posible la creación de un objeto completo y complejo como la misma ciencia, lo que en determinados casos hacen difícil la tarea de exponer el porqué de la conclusión evidenciada en el resultado objetual.

Sin embargo, aunque se lleve una actividad preferencialmente creativa y liberal, alejándose de los fundamentos teóricos precisos, no se puede evitar el uso de metodologías que le den un sentido práctico a lo que genera, que de alguna manera ha venido reemplazando el discurso teórico de lo “circunstancial”.

Teniendo en cuenta que la investigación conduce a la formulación de interrogantes, nos preguntamos desde la función que tiene el Diseño Industrial: ¿se considera necesaria la participación de un elemento interpretador del diseñador y sus creaciones, que van más allá de una creación artística y con las que se pretende la solución de un problema importante?, o ¿Cuál es la virtud del diseño industrial si su actividad no considera el entendimiento de su papel en el mundo?, entonces nos enfrentamos a una interpretación de los conceptos involucrados para lo que compete a un ambiente de creación cuyos realizadores deberán tener presente en el momento de hacer reales sus ideas.

En los referentes históricos de la relación entre la investigación y el Diseño en Colombia se encuentra que no es claro el perfil del investigador sobre el objeto de investigación debido a la

variedad de vertientes, sin embargo, es determinante que un diseñador industrial se complemente perfectamente en su profesión al involucrar la dinámica investigativa a su quehacer creativo.

La investigación tiene características particulares según el área de estudio en el que se esté efectuando, en cuanto a la investigación en diseño se considera que las temáticas tienen en cuenta el lenguaje diferenciador con una dinámica exclusiva del diseño, de igual forma existen esquemas y normas diferenciadas según el contexto y entorno donde se desarrolla el fenómeno investigativo dentro del diseño.

No se puede advertir cuáles son las características exactas de la investigación en diseño en Colombia debido a que no se encuentra una cantidad necesaria de experimentaciones en cuanto a investigación que cuenten con un enfoque sistémico, la coherencia necesaria y un orden suficientemente bien estructurado para la introducción del componente investigativo a la labor del diseñador colombiano.

Con base a la experiencia académica y práctica del perfil de un profesional en Diseño Industrial con un enfoque investigativo se puede acercarse a las características de la “investigación de carácter teórico, de carácter metodológico y carácter historiográfico (Cárdenas Eliana. Problemas de Teoría de la Arquitectura. Facultad de Arquitectura, Universidad de Guanajuato, México. 1998.) lo que permite abordar particularidades de las funciones y proyecciones de la profesión.

Investigación de carácter teórico, que sustenta un proyecto, justifica su creación, establece su funcionalidad y explica la manera en que se lleva a cabo.

Investigación de carácter metodológico, que como su nombre lo dice todos los objetos de estudio se centran en la creación y expansión de una metodología práctica en el ámbito del diseño, para tener más claridad de este modelo se puede tomar como referencia la tendencia en el país de México y también se ha de tener en cuenta un referente local, concebido dentro de la universidad de Nariño, en el departamento de diseño, denominado ARTEFACTO, grupo de investigación que ha desarrollado un enfoque dentro de la región apoyándose en las nuevas herramientas de vanguardia propias de un diseño innovador y auto-sustentable, así como la

implementación de metodologías eficaces, el design thinking y las herramientas tecnológicas TIC.

Finalmente, la **investigación de carácter historiográfico**, que se refiere principalmente al estudio de precedentes, tendencias o figuras que marcaron grandes hitos en un periodo no descrito con exactitud.

La actividad investigativa dentro del campo del Diseño en Colombia se aborda desde el campo académico, cuando en el pregrado se convierte en un complemento formativo que se acrecienta en el desempeño profesional, esta afinidad puede facilitar que el estudiante pueda tomar la investigación como el proyecto de su vida.

Posteriormente el profesional posiblemente se desenvolverá dentro de la industria, donde el empleado y el empleador han de involucrarse de manera profunda en este proceso mejorando no solo el objetivo laboral, sino también, generando una inquietud que beneficia al entorno próximo.

Los **semilleros de investigación** es una estrategia motivadora dentro de los grupos de investigación que han hecho su aparición en Colombia hace 15 años aproximadamente y que poco a poco se han ido vinculando a los claustros académicos del país, también ha formado un importante papel la RAD “máximo ente agrupador de los programas de educación universitaria en diseño del territorio colombiano”, creado como una iniciativa de vinculación de las entidades en su mayoría instituciones universitarias que contengan la disciplina del Diseño en todas sus áreas.

En cuanto a los establecimientos universitarios en Colombia se ha visto una aspiración por la acreditación de sus carreras profesionales y el desarrollo de un sistema de calidad para la educación superior, por lo que se ha creado un planteamiento que permita indagar en los fundamentos teóricos del Diseño, adicionalmente contemplarlos en términos de nuevas competencias y perfiles en la academia.

EUROPA UNA GUÍA DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

En Europa la investigación en Diseño se ha ido desarrollando de forma continua en la última década, se puede comprobar en el aumento de postgrados referentes al tema, aunque al Diseño se lo considere una disciplina académica dentro de la cual se puede hacer investigación no es algo nuevo en este continente que desde los años 60`s se han ido creando asociaciones enfocadas en la difusión y el debate del tema, tales como: “Design Research Society”, “Design History Society”, “Design Science Society” y “European Academy of Design”.

Los países europeos se sitúan un paso por delante en la investigación de diseño, enunciando a Richard Buchanan (Buchanan, 2000). “Este teórico ha identificado tres etapas diferentes en el rol del diseño y su proceso de enseñanza. En la primera, el diseño se enseña en academias de artes y oficios a través de un riguroso ejercicio de la práctica. En la segunda, se da mayor importancia al diseño como práctica profesional, y dentro de la formación, se privilegia el proceso proyectual. En la tercera etapa, se busca el equilibrio entre la práctica profesional y la capacidad de los diseñadores para adquirir nuevo conocimiento y adaptarse a las condiciones cambiantes del contexto. Este último factor, hace de la investigación un tema central en los procesos de diseño” (Jaramillo, 2008).

A manera de conclusión se puede decir que en Europa se ha implementado la investigación desde hace mucho tiempo por lo que se determina que se están desarrollando en la tercera etapa y Colombia se encuentra en una transición entre la primera y segunda, lo que supone un crecimiento en proceso que tendrá características propias de acuerdo al contexto en el que se desenvuelve.

La dinámica de la investigación en Europa tiene una orientación hacia un estudio concreto de la disciplina, como la historia, la metodología del diseño o el design management, mientras que en Colombia se está nutriendo de otras disciplinas como la ingeniería, la filosofía, el arte o la psicología, vivenciando un camino autónomo en la evolución académica de la disciplina; las implementaciones desde escuelas de artes y oficios, pasando por los estudios de pregrado, dentro de los cuales se experimenta la madurez y finalmente se espera que la investigación en diseño en Colombia llegue a instalarse dentro de los estudios de postgrado.

LA INVESTIGACIÓN EN LA REGIÓN

En Colombia se evidencia la realización de un perfil de investigación en la disciplina del Diseño, en el que hacen parte algunas de las universidades pertenecientes a la RAD, como la universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, la Universidad Piloto de Colombia y la Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia (UPTC), son un ejemplo en la creación de grupos y semilleros de investigación con fines académicos, quienes organizan encuentros donde se exponen los resultados de las distintas clases de investigación.

En cuanto a la región suroccidente de Colombia, el proceso está apenas dando los primeros pasos debido a una reciente inquietud por la importancia de los grupos y semilleros dedicados a la investigación que abordan todas las temáticas referentes al desenvolvimiento del diseño en su entorno y su conexión con el resto del país.

INVESTIGACIÓN EN LA ACADEMIA

Indagar, observar, analizar, identificar, profundizar o documentar, son términos en los que el Diseño dentro de la academia no se sumerge constantemente si se trata de investigación, sin embargo, es necesario tener en cuenta que estos y muchos otros términos que generalmente surgen desde otras disciplinas ya están empezando a tener cabida en el proceso mental del diseñador en la región. Por lo menos en la etapa previa a la del diseño como tal, en donde se estudia el contexto (social o cultural), la población y demás factores que hacen parte del entorno en donde se espera hacer algún tipo de intervención desde la carrera, este proceso implementado principalmente en los proyectos de grado.

Se proyecta un crecimiento de la labor investigativa dentro del campo del diseño, con la creación de espacios adecuados para un estudio en la etapa posterior al diseño, lo que a su vez produce más información y conocimiento dentro y fuera de la academia.

CORD DENTRO DE LA INSTITUCIÓN

El grupo de investigación CORD (Contexto/Objeto/Realidad/Diseño), pertenece a la facultad de Artes, en el programa de Diseño de la Universidad de Nariño, el cual fue ideado en el año 2006,

por iniciativa del docente de Diseño Industrial Danilo Calvache Santander, en colaboración del docente del programa de diseño Daniel Moncayo. Esta etapa inicial tuvo algunas dificultades logísticas, como es de esperarse cuando se inicia un nuevo proyecto.

Se dio la aprobación de los proyectos planteados para la época, así que el grupo se retomó hasta estos últimos años aprovechando las actividades programadas por el M-tic design en su etapa de investigación, además de contar con fórmulas más adecuadas de gestión.

CORD encabezado por el coordinador del evento internacional en Colombia, retorno sus labores en el año 2014 a través de un sistema de gestión con COLCIENCIAS “Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación. Entidad que promueve las políticas públicas para fomentar la Ciencia, Tecnología e Innovación (CT+I) en Colombia” y la gestión paralela con la entidad del Universidad de Nariño VIPRI (Vicerrectoría de investigaciones postgrados y relaciones Internacionales).

En este mismo año se dio el paso más importante para que el MTic se ponga en marcha y con esto se forme la alianza entre el grupo de investigación y el proyecto de intercambio de conocimientos, lo que supone el inicio oficial de la labor de los investigadores del grupo, ya sean los profesionales encargados donde se encuentra: liderando Danilo Sebastián Calvache Cabrera acompañado de Daniel Fernando Moncayo Guerrero, Kelly Dayana David López, Omar Martínez Melo, William Diario Obando Matabajoy como integrantes activos según la plataforma GrupLAC, que es la encargada del sector y hace referencia a los grupos de investigación dentro de COLCIENCIAS en Colombia.

Por otra parte, inician las actividades los estudiantes egresados y los que están cursando el 10º semestre de Diseño Industrial, que para esta primera etapa suman una cantidad de 12 estudiantes divididos en varios grupos, en la segmentación de la investigación y la consecutiva generación de una monografía como un precedente de proyecto de grado en la modalidad de investigación dentro de esta institución.

Características de CORD

Las principales características de este grupo presentan una gran amplitud a nivel nacional en el perfeccionamiento de la disciplina del Diseño, que permite un crecimiento institucional del programa académico y todos los factores involucrados a la carrera de Diseño Industrial.

Es un grupo de investigación el cual se rige por los esquemas de la academia a la que está adscrita, tienen las siguientes actividades como principal enfoque de trabajo:

“Identificar espacios para investigación en diseño en la Universidad de Nariño y el Departamento de Diseño, en COLCIENCIAS, los organismos gubernamentales vinculados con procesos de diseño como el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, el Ministerio de Cultura, el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, el sector productivo regional, y demás entes públicos o privados, nacionales e internacionales, y generar alianzas para la generación de proyectos de desarrollo conjunto.

Desarrollar una agenda constante para la participación en convocatorias internas y externas mediante la propuesta de proyectos de investigación en las líneas del grupo.

Promocionar los resultados concretos del grupo de investigación en el sector productivo y académico a través de la socialización de sus productos en diferentes eventos como congresos, encuentros, exposiciones, entre otros.

Participar en la convocatoria de reconocimiento de centros de investigación y desarrollo de COLCIENCIAS a través de la articulación del grupo de investigación.

Servir de apoyo a la creación de programas de maestría y doctorado en su área de conocimiento.”
Estas especificaciones que denominan al grupo son tomadas textualmente de la plataforma GrupLAC.

Por lo anterior es posible concluir que la iniciación de las labores investigativas del grupo CORD dentro de la universidad representa un paso muy importante en la labor del diseñador tanto en la



etapa de aprendizaje en pregrado como en su etapa profesional y sobre todo en la obra innovadora del Diseño Industrial en la región y específicamente en la ciudad de Pasto dirigida a optar los niveles más altos a nivel nacional y mundial.

Para septiembre los productos se visualizan como una realidad, productos totalmente concluidos que presentan las características finales de la interacción entre culturas dentro del campo del diseño industrial, posteriormente presentadas en eventos de talla nacional en los Países Bajos como la DUTCH DESIGN WEEK en DDW

Eindhoven Klokgebouw realizada el 17 de octubre del 2015, el Symposium on international collaboration and intercultural design en TAC (Temporary Art Centre) realizado el 20 de octubre del mismo año y la exposición de los productos en las páginas de los diseñadores en ambos países.

9. IDENTIFICACIÓN DEL PROCESO DE PLANEACIÓN DEL PROGRAMA

MTIC

Desarrollar una agenda constante para la participación en convocatorias internas y externas mediante la propuesta de proyectos de investigación en las líneas del grupo.

Promocionar los resultados concretos del grupo de investigación en el sector productivo y académico a través de la socialización de sus productos en diferentes eventos como congresos, encuentros, exposiciones, entre otros.

Participar en la convocatoria de reconocimiento de centros de investigación y desarrollo de COLCIENCIAS a través de la articulación del grupo de investigación. Servir de apoyo a la creación de programas de maestría y doctorado en su área de conocimiento.” Estas especificaciones que denominan al grupo son tomadas textualmente de la plataforma GrupLAC.

Por lo anterior es posible concluir que la iniciación de las labores investigativas del grupo CORD dentro de la universidad representa un paso muy importante en la labor del diseñador tanto en la etapa de aprendizaje en pregrado como en su etapa profesional y sobre todo en la obra

innovadora del Diseño Industrial en la región y específicamente en la ciudad de Pasto dirigida a optar los niveles más altos a nivel nacional y mundial.

La planeación es una herramienta fundamental de trabajo para el desarrollo de proyectos como los que forman parte del programa MTic, en la planeación se reúnen los diferentes factores y objetivos de cada una de las áreas que intervienen en la puesta en marcha de un proyecto.

Su formulación se soporta principalmente en tener la idea definida de manera clara, es decir determinar el conocimiento del desarrollo de la actividad, para este caso en específico, la directora del programa Marie Thérèse Woltering, aplica todo su conocimiento con base a sus estudios de Relaciones Internacionales y Maestría en Administración de Negocios para definir el proyecto, su planeación, implementación y ejecución, de lo cual se puede deducir que de la planeación de proyectos en las ciencias económicas, cabe la posibilidad de extrapolar información o una metodología que permita una buena planeación, organización, desarrollo y control de un proyecto de diversa índole en el cual se intercambie conocimientos, por medio de procesos co-creativos, para el desarrollo de productos y promover la innovación, pues la correcta planeación se convierte en un modelo práctico para la preparación y elaboración de proyectos en general, a continuación, se presenta la estructura de planeación que el grupo de investigación identifica de acuerdo a la información que arroja las entrevistas de los directores y organizadores para el desarrollo de los proyectos que componen el programa Mtic Design.

MÓDULO I. DEFINICION DE LA IDEA Y SUS GESTORES.

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA IDEA

En primer lugar, se procede a definir claramente y de una manera precisa la idea de los proyectos que componen el programa partiendo de cómo surge la idea.

La idea surge del estudio de desarrollo económico y social de los países en vía de desarrollo, de lo cual se plantea que un país con mejor economía, y un país en vía de desarrollo, pueden trabajar de manera co creativa en un proceso de colaboración internacional, siendo la diversidad cultural el instrumento que permita crear conocimiento e innovación.

EL PROGRAMA MTIC SE COMPONE DE LOS SIGUIENTES PROYECTOS:

- Workshop International MTic-Design Knowledge Exchange Program (Taller Internacional de Diseño – MTic programa de intercambio de conocimientos), proyecto que busca la creación y desarrollo de productos tangibles, que se puedan exhibir en el ámbito académico y del diseño profesional, dando así testimonio del trabajo internacional y de larga distancia entre diseñadores de los Países Bajos y Colombia, los productos fueron el resultado de los procesos, metodologías, enfoques y estética de cada cultura, donde se conciben objetos desarrollados bajo los siguientes temas de diseño; Local Local, Seduction, Water (Local Local, Seducción y Agua).
- Workshop MTic-Design entre estudiantes, versión corta del proyecto internacional donde se plantea replicar el proyecto Taller Internacional de Diseño – MTic programa de intercambio de conocimientos con estudiantes de diseño industrial de la UNIVERSIDAD DE NARIÑO (Colombia) y estudiantes de la HKU UNIVERSITY OF THE ARTS UTRECHT PAÍSES BAJOS (Holanda) de tres días de duración, en los que se presenta el proyecto, se trabaja en el desarrollo de las ideas y se sustentan los resultados, adicionalmente los estudiantes de la universidad de Nariño presentan ensayos de la experiencia obtenida del intercambio cultural con los pares de trabajo.
- MTic Research Project (Proyecto de Investigación MTic) El grupo de Investigación CORD (Contexto, Objeto, Realidad, Diseño) de la Universidad de Nariño, tiene el objetivo de investigar el proceso de planeación y gestión de los proyectos que componen el programa MTic design, de igual forma los procesos, metodologías de diseño empleados por los equipos en el intercambio cultural, y posteriormente sus resultados, con el fin de generar un documento de carácter académico como responsabilidad adquirida con las entidades que financian el programa.

I.II OBJETIVOS DEL PROGRAMA MTIC

I.II.I OBJETIVO GENERAL

El principal objetivo del programa MTic es la creación e investigación de teorías de diseño, empleadas por los participantes de Colombia y los Países Bajos en el desarrollo de sus productos, buscando la innovación a través de la diversidad cultural, con el fin de generar una herramienta que grave el conocimiento desarrollado.

I.II.II OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Propiciar la participación en proyectos de colaboración internacional entre diseñadores industriales y de productos.
- Generar mediante el intercambio de conocimientos entre participantes el desarrollo de productos innovadores.
- Investigar y analizar las metodologías empleadas por los diseñadores que sirvan de base informativa para la creación de nuevas metodologías.

I.III DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO DE DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN

MARIE-THÉRÈSE WOLTERING

Directora del programa de intercambio de conocimientos MTIC-diseño.

Ella tiene una amplia experiencia en los negocios, así como las relaciones internacionales y la cultura. En su propio negocio Woltering Works, 'MT' combina su experiencia como consultor de empresas y estudios para el desarrollo de la actividad creativa y las relaciones internacionales. En 2003 se graduó con un MBA en la Universidad de Webster y en 2007 obtuvo una Maestría en Relaciones Internacionales en la Universidad Alliant. Estudió y trabajó en México, Honduras y Costa Rica.

Marie-Thérèse tiene una motivación intrínseca para hacer una diferencia y añadir algo constructivo al mundo. Como un profesional independiente emprende proyectos con impacto social. Para ello, trabaja con socios de negocios con habilidades complementarias.

Marie-Thérèse combina propósito y pasión, lo cual la mantiene motivada.

BAS SALA

Coordinador de diseño del programa de intercambio de conocimientos MTIC-diseño. En 2000 Bas se graduó de la Academia de Diseño de Eindhoven después de estudiar antropometría y espacios públicos. Él es el dueño del studio Bas Sala, co-fundador de Designport Rotterdam y Zoho. Esta organización apoya a los diseñadores jóvenes en Rotterdam con sus primeros pasos en su práctica profesional.

Sus diseños invitan a jugar, pensar, y con frecuencia generan una sonrisa. La innovación, la cooperación, la creación de productos finales interdisciplinarios y cualitativamente ambos juegan un papel central en su obra. En su desarrollo la práctica, el concepto de diseño e investigación práctica desempeñan un papel importante.

DANILO CALVACHE

Coordinador del programa de intercambio de conocimientos MTIC-diseño en Colombia, a cargo de la búsqueda de diseñadores colombianos y coordinar el proyecto de investigación con la Universidad de Nariño. Danilo se graduó como diseñador industrial de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, y posee un Master en Diseño de la Domus Academy.

Actualmente desarrolla un proyecto de investigación como tesis de doctorado en Diseño, de la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina. Trabaja con todo el equipo de profesores del programa de diseño industrial de la Universidad de Nariño en Pasto, Colombia, y lidera el grupo de investigación de diseño CORD, Que ha colaborado con el proyecto de investigación MTIC-diseño.

En 2014 se incorporó al equipo MTIC diseño, después de conocer a Marie-Thérèse y Bas, mostrando un enorme entusiasmo por la experiencia intercultural que se desarrolló entre los diseñadores holandeses y colombianos. A lo largo de la carrera académica que dirige su práctica en varios proyectos de diseño, desde el mobiliario hasta la iluminación, que trabaja en su oficina: Danilo Calvache studio de Diseño.

TINA SIEHOFF

Diseñadora que brindo su apoyo al equipo de la organización con la preparación del programa de intercambio de conocimientos MTIC-Diseño y el diseño del stand de exposición del programa Mtic diseño.

Los diseños de Tina Siehoff son interactivos, exposiciones, interiores e instalaciones para diversos museos, centros de ciencia e instituciones culturales en los Países Bajos, Bélgica y Alemania.

El trabajo de Tina es conceptual y ella tiene experiencia en el trabajo en equipos multidisciplinares Tina estudió arquitectura interior a FH Mainz (D) y era un estudiante de

intercambio en la Academia de Diseño de Eindhoven. En 2009 obtuvo el grado de maestría en Piet Zwart Institute, Rotterdam (MTic-design, 2016).

MODULO II. DIMENSIONAMIENTO

Modulo en el que se establece los alcances del programa MTic – diseño partiendo de definir la población con la que se plantea trabajar y el entorno en el cual se desarrollan los proyectos que componen el programa.

Definición de la población con la que se trabajan los proyectos del programa Mtic- diseño, para el Taller Internacional de Diseño – MTic programa de intercambio de conocimientos se establecen como parámetros a cumplir por los participantes.

1. Contar con un portafolio de productos y experiencia verificable de su trayectoria en el diseño de productos.
2. Tener una empresa constituida o pertenecer a una empresa.
3. Poseer una preparación en el diseño de productos que sea acorde al mismo nivel de educación que los diseñadores de los Países Bajos. Workshop MTic-Design Versión para estudiantes, los requisitos de participación fueron:
 - Ser estudiantes del programa de diseño industrial de la Universidad de Nariño - Colombia, que cursen sexto o decimo semestre y tengan disponibilidad para participar del proyecto.
 - En los Países Bajos ser estudiantes de diseño de producto de la HKU University Of The Arts Utrecht países bajos – Holanda.

Proyecto de Investigación MTic en el cual se establece como requisito que los participantes sean estudiantes de decimo semestre y egresados, con bases de investigación pertenecientes al grupo CORD de la Universidad de Nariño – Colombia.

Ámbito Geográfico

En este punto es importante definir el entorno sobre el que se desea desarrollar las actividades, y entrar en contacto con los entes gubernamentales afines a lo que se desea desarrollar, para este caso se entra en contacto con la Embajada Colombiana, puesto que Colombia es el país invitado y definido como el ámbito geográfico en el que se desarrollan los proyectos que componen el programa MTic – diseño, entre los países de Colombia y Los Países Bajos, en el cual los diseñadores de estos países trabajaron conjuntamente para el desarrollo de productos, donde

influyen las variables de contexto de carácter cultural, social, económico, tecnológico, político y ambiental de cada entorno, en este caso se procede a visitar el país por parte de la directora del programa para un reconocimiento en el que se determine que la preparación en diseño de productos se encontrara en el mismo nivel que en los países bajos y así los participantes fueran capaces de cumplir los objetivos.

Estrategia de Comunicación

Los canales de comunicación empleados en las distintas etapas que componen el programa que abarcan desde la planeación, organización, la promoción del MTic-Design, se realiza mediante las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) donde se realizan convocatorias empleando como medio de comunicación internet, (Páginas web, Redes Sociales, Sitios web de almacenamiento de datos). Por estos medios de comunicación los coordinadores gestionan las actividades y reuniones que se llevaron a cabo para la realización de los eventos, consecutivamente se plantea que la comunicación entre los participantes se realice por medio de las aplicaciones más eficientes para enviar mensajes instantáneos, grabar charlas, compartir fotos, videos, destacando aplicaciones como Google Hangouts, Skype y WhatsApp, como las herramientas principales que hicieron posible el desarrollo de los proyectos del programa a distancia.

MODULO III. DISEÑO DEL MODELO DE TRABAJO DEL WORKSHOP INTERNATIONAL MTIC-DESIGN KNOWLEDGE EXCHANGE PROGRAM

• CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

En esta sección se realiza la planeación de las actividades a llevar a cabo para el desarrollo del programa MTic Design, contemplando las actividades anteriores y las que se desarrollan a futuro, fijando metas y fechas límite que permitan cumplir cada uno de los objetivos propuestos.

• CONVOCATORIA

Como inicio del modelo de trabajo propuesto se realiza una convocatoria a nivel nacional, tanto en los Países Bajos, como en Colombia, a través de las redes sociales, con el fin de incentivar a

los diseñadores a participar en el MTic-design, en la cual se reciben las hojas de vida y portafolios de productos de los aspirantes a participar en el proyecto y se realizan listados con la información obtenida.

• **PRESELECCIÓN**

En esta etapa se selecciona de los listados los mejores candidatos, que cumplen con los requerimientos establecidos anteriormente en la definición del programa y de los proyectos que lo componen, actividad desarrollada por la directora del programa y los coordinadores de cada país, para el número de participantes se define la disponibilidad de dieciséis cupos, los que pueden ser ocupados individualmente por un diseñador o un equipo de diseño compuesto por varios diseñadores.

• **SELECCIÓN Y CONTACTO**

Tras definir los participantes, se procede por parte de los coordinadores de Diseño en los Países Bajos y coordinador de Colombia, a entrar en contacto con los participantes, tomando como medio de comunicación la aplicación de Google Drive Hangouts, por medio de la que se realiza una reunión de introducción al proyecto Workshop International MTic-Design Knowledge Exchange Program (Taller Internacional de Diseño – MTic programa de intercambio de conocimientos) en la que se explica más ampliamente los detalles, implicaciones y responsabilidades adquiridas por los participantes en su idioma natal.

• **DOCUMENTACIÓN**

Fase donde se prepara la documentación necesaria de solicitud de permiso para trabajar con las instituciones vinculadas, e igualmente los participantes llenan sus formularios de trabajo para acceder al apoyo económico aportado por la entidad que financia el proyecto.

• **ORGANIZACIÓN**

Periodo en el que se organizan los equipos de trabajo en grupo de dos participantes, cada grupo debe de estar conformado por un diseñador de los Países Bajos y un diseñador colombiano, en caso de participación grupal, equipo de diseño y diseñador o equipos de diseño entre sí, consecutivamente se asigna a cada grupo un tema de diseño, las temáticas a trabajar son; AGUA, LOCAL LOCAL y LA SEDUCCIÓN, la distribución se realiza de tal manera que cada tema sea trabajado por el mismo número de grupos, ejemplo:

AGUA: dos dúos de diseñadores trabajan esta temática.

LOCAL LOCAL: tres dúos de diseñadores trabajan

esta temática.

LA SEDUCCION: tres dúos de diseñadores trabajan

esta temática.

• TRABAJO DE DISEÑO

Etapa donde los diseñadores trabajan con su compañero o compañeros de grupo en el desarrollo de sus productos compuesta por los siguientes pasos.

1. Integración de los participantes, donde cada grupo se relaciona con sus compañeros de trabajo y definen como desarrollarían su proyecto.

2. Debido a las características de los proyectos, no se establece una metodología de diseño para cada grupo, así que se deja a elección de cada grupo, el enfoque metodológico con el cual se desarrollara el trabajo de cada proyecto, para su posterior investigación por parte de los integrantes de grupo de investigación MTic Research Project (Proyecto de Investigación MTic) intelectual de cada uno de los participantes, o grupos de participantes.

4. Realización de Reuniones periódicas por parte de los coordinadores de cada país, con el fin de conocer el estado, avances, y dificultades de cada proyecto, para transmitir la información y el posterior análisis de esta en los países bajos.

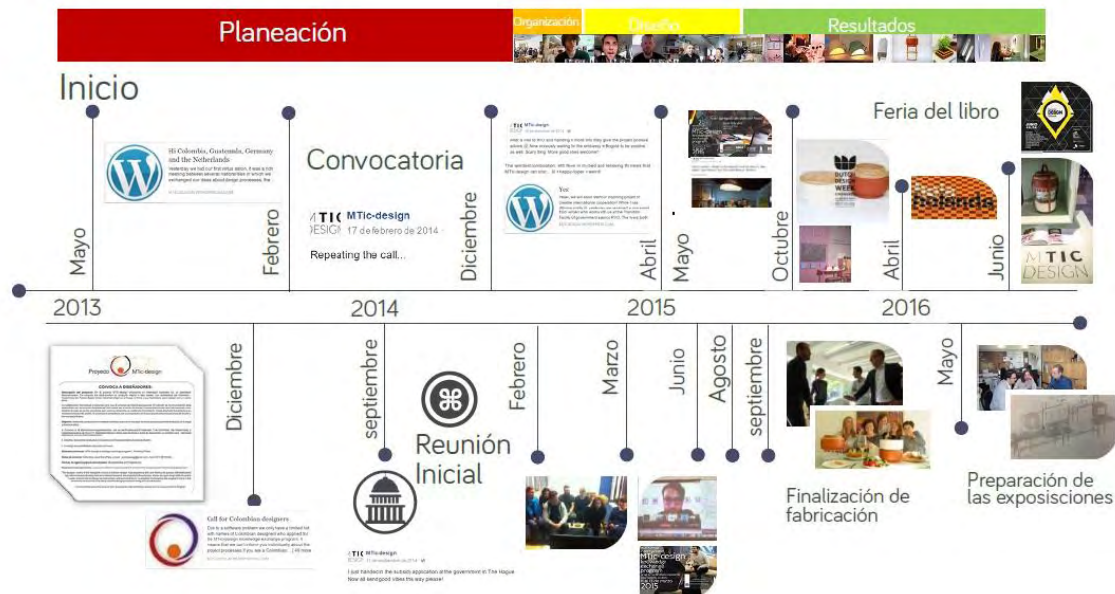
5. En caso de presentarse alguna anomalía o dificultad con el desarrollo del proyecto en cuanto a comunicación o de cualquier otra índole, se procede a una mediación o conciliación entre participantes, directores y coordinadores del programa, para asegurar que se siga desarrollando el trabajo en grupo, en caso de no ser posible mediar o conciliar para que el trabajo continúe, se plantea la continuación de trabajo de forma individual de cada participante y el desarrollo de una propuesta de diseño de producto autónoma donde converjan y se vean reflejados los factores culturales de cada país y del compañero de diseño con el que se inició el proyecto.

6. Etapa de producción y desarrollo de los productos, con base en la capacidad de producción existente en cada país, resultado del consenso entre participantes para la materialización de sus ideas.

7. Presentación final, se asigna una fecha de entrega, en la cual se presentan todos los proyectos terminados, el coordinador de diseño de los Países Bajos, revisa cada proyecto viajando hasta el lugar donde se encuentra el participante con el producto desarrollado en el proyecto, tanto en Colombia como en los Países Bajos, para evaluar los resultados.

8. Tras terminar los proyectos, se procede a exhibirlos físicamente en los principales eventos de diseño, en los Países Bajos y Colombia.

A partir de la información recolectada pudimos establecer una línea de tiempo que representa los periodos de tiempo en los que se desarrollaron las actividades desarrolladas por los coordinadores.



10. REFERENTES

Sí bien existen una gran cantidad de proyectos o talleres que fueron realizados entre diseñadores de diferentes culturas o disciplinas, se conoce muy poco de ellos o contrario al MTic Project, no tienen como finalidad el integrar ambas culturas tanto en su proceso de desarrollo como en el de producción.

Un taller, que posee características similares al MTic Design Project, fue el desarrollado en mayo del 2014, por la compañía distribuidora de diseño Kikkerland Design (sucursal México) y la tienda de diseño KT&G Sangsang Madang (Corea); Ambas ofrecieron un taller de diseño coreano en colaboración con el diseñador industrial mexicano Ariel Rojo. Kt&G conectó a kikkerland el cual se encontraba asociado con el estudio ARDS (Ariel Rojo Design Studio) con talentosos jóvenes diseñadores coreanos para este taller, juntos trabajaron para diseñar productos con distintos aspectos culturales, tanto para su uso en occidente como en Oriente, En tan sólo tres días, los productos fueron llevados del concepto a un prototipo impreso en 3D. Ariel Rojo guio a los diseñadores durante el proceso bajo un ritmo apresurado, al mismo tiempo Jay Lee compartió su conocimiento acerca del desarrollo y procesos de producción. Siete diseños resultantes del taller serán desarrollados y vendidos por Kikkerland en el 2015.

11. EL PROCESO DEL MTIC

El proyecto Mtic-design sufrió un extenso periodo de espera en sus inicios, para que sea aprobado y financiado con los recursos suficientes, se está hablando que duro cerca de un año desde su concepción como idea y las primeras convocatorias que se divulgaron a través de las redes sociales y la página oficial del proyecto en el año 2012, hasta la aparición de los primeros participantes y la entidad holandesa Netherlands Enterprise Agency encargada de la financiación en el año 2013.

Los primeros pasos del proyecto donde se planteó la participación de Guatemala y México, que finalmente fueron descartados al mostrar una mayor complejidad de organización por políticas distintas de cada país; continuó con los contactos iniciales que se realizaron con la embajada Colombia, posteriormente la RAD, organismo que no desarrollo un papel importante en la gestión y por lo cual se optó por una búsqueda más personal de los profesionales organizadores del proyecto en los países latinoamericanos, que para las fechas de marzo del año 2013 todavía se contaba con Guatemala dentro del proyecto.

En los años 2013 y 2014 se produjeron dos etapas distintas, en la primera que va desde marzo hasta inicios de diciembre de este mismo año, en donde tuvo ejercicio las primeras actividades de integración entre diseñadores, donde se presentaron los candidatos interesados en hacer parte del proyecto y donde también se formaron espacios para diálogos concernientes a la disciplina del Diseño Industrial, con la presencia del diseñador encargado Bass Sala, sin embargo aún no era un proceso concreto que tenga la suficiente fuerza para arrancar de lleno, pues faltaba algunas gestiones gubernamentales para el caso.

A mediados de diciembre del 2013, se retomó las convocatorias a los diseñadores profesionales, esperando sean los definitivos, en este punto solo Colombia sería participe del proyecto, también se contaba con el nuevo coordinador en Colombia, el diseñador Danilo Calvache, en remplazo de José María Páez, quien se desvinculo del proceso por motivos de ocupaciones profesionales que no le permitirían estar al tanto de las actividades.

Se podría considerar por lo tanto que esta es una nueva etapa del proyecto, las convocatorias llegaron hasta los diseñadores más idóneos para el papel de debían desempeñar, es decir presentaban los requisitos exigidos por el programa: como la experiencia suficiente o el contar con un estudio de diseño, entre otros. Esta nueva fase de búsqueda del talento colombiano duro alrededor de 6 meses y posteriormente empezó la fase de aprobación gubernamental de cada país, siendo aprobado en Holanda en septiembre del año 2014 y tres meses después se consigue el aval en Colombia para poner en marcha oficialmente las actividades del Mtic.

El 2015 fue un año definitivo en donde tuvo cabida el desarrollo del Mtic en manos de la directora del proyecto Marie Thérèse Woltering, quien se desplazó un par de veces a Colombia para realizar sus labores de coordinación general. La importante presencia del diseñador Bass Sala encargado de dirigir a los diseñadores profesionales participantes de los dos países, la gestión y coordinación del docente Danilo Calvache Santander, quien haría su labor a distancia desde Argentina, país en el que se encontraría realizando sus estudios de doctorado y el trabajo del Docente y también diseñador industrial Daniel Moncayo Guerrero, encargado de la dirección de los estudiantes miembros del grupo de investigación CORD y la realización de dos workshop entre estudiantes de la HKU UNIVERSITY OF THE ARTS de Holanda y la UNIVERSIDAD DE NARIÑO de Colombia, hicieron posible que el proyecto se llevara a cabo satisfactoriamente.

La primera reunión general entre todos los participantes del Mtic se llevó a cabo el día 17 de febrero del año 2015 a las 4:00pm (hora de Holanda) o 10:00am (hora de Colombia), en donde se dio a conocer los fundamentos y lineamientos del proyecto, la organización de temáticas y los diseñadores de la siguiente manera:

Local Local – Local Local

MOAK Studio (Cali, CO) y Emma van Eijkeren (Rotterdam, NL)

Laura Palacio (Medellín, CO) y Daniel White (Rotterdam, NL)

Juanita Betancur (Medellín, CO) y Rick Tegelaar (Arnhem, NL)

Seduction - Seducción

Danilo Calvache Cabrera (Pasto, CO) y Erik Stehmann (Arnhem, NL)

David H. Del Valle (Medellín, CO) y Luuk van den Broek (Eindhoven, NL)

Luis Bernal (El Retiro, CO) y STUDIO PS (Amersfoort, NL)

Water - Agua

Reinhard Dienes Studio (Bogotá, CO)

Bernardo Calvache Molina (Pasto, CO) y Lambert Kamps (Groningen, NL)

Son 8 diseñadores y/o estudios de diseño colombianos y 7 diseñadores y/o estudios de diseño holandeses provenientes de distintas academias y ciudades del país los que hicieron parte activa del Mtic, proceso que despegó en esta primera reunión general, que conllevó al trabajo de los equipos en un lapso de tiempo que comprende cuatro meses aproximadamente desde febrero hasta mediados de junio del año 2015, en donde surgieron las ideas en común, las situaciones a resolver, bocetación, la selección de herramientas de trabajo e incluso la resolución de las diferentes dificultades que se presentaron entre diseñadores y equipos de trabajo. En medio de esta etapa se realizó una segunda reunión general el 31 de marzo para compartir los conocimientos y experiencias vividas, además de las visitas de los coordinadores holandeses a los estudios de diseño en los dos países; cabe mencionar que paralelo a este proceso se realizaron el primer y segundo workshop entre estudiantes, 12 de marzo y 13 de abril respectivamente.

En adelante se realizó un trabajo de producción final de los productos resultantes de interacción entre los grupos de diseñadores en una actividad conjunta de entrega de información hacia la comunidad del diseño.

12 ANALISIS DE LAS ENTREVISTAS

12.1 Marie-Thérèse Woltering - Directora del programa

Resumen y Análisis

Como gestora del programa de intercambio de conocimientos en diseño, Marie Thérèse Woltering se basó en su experiencia personal para proyectar dicho programa, ya que al estar estudiando en un país en vías de desarrollo, como lo es México, logró inferir que el conocimiento que se planteaba en la academia por lo general era unilateral, proviniendo únicamente desde Europa, lo cual limitaba el desarrollo del conocimiento y privaba al mundo del talento y las capacidades que países como México podrían aportar.

Así es que empieza a planear dicho programa, sin embargo, cuando se asocia con el diseñador industrial Bas Sala logra darle forma definitiva. El motivo por el cual decidió relacionar el programa con el diseño industrial, nace de la necesidad de generar un resultado que se pudiera exhibir, algo tangible y la mejor opción era, un producto.

El programa en sí, busca generar productos que sean innovadores y que hayan sido desarrollados dentro de un proceso de colaboración internacional, de co-creación, en donde la colaboración se realizara a partir de un mismo nivel de conocimiento y en donde la diversidad cultural y las diferencias contextuales de sus vidas permitieran que sus participantes crecieran y crearan nuevos conocimientos juntos.

Creación del Programa MTic.

El proceso de gestión realizado por Marie-Thérèse se fundamentó en sus estudios en relaciones internacionales, gracias a los cuales pudo establecer las conexiones necesarias para el desarrollo del programa y puesto que realizó la maestría en administración de negocios, sabía cómo definir el proyecto e intervenir en todas sus etapas, desde la planeación, organización, dirección y control, hasta la recolección de fondos para su ejecución.

Justamente el proceso de recolección de fondos fue el factor que retrasó un poco la realización del programa, ya que, si bien estaba planeado desde el año 2012, no fue sino hasta el año 2014 cuando pudo concretarlo y así poder realizarse durante el primer semestre del año 2015.

Si bien el programa inicialmente estaba planteado para desarrollarse entre cuatro países, Holanda, México, Guatemala y Colombia, fue analizado en las implicaciones que tendría y su grado de complejidad como la participación de diversos coordinadores, uno en cada país, insertar el programa en contextos muy diferentes entre sí y esto hubieran dificultado el realizar un posterior análisis de los resultados.

Los gestores Woltering y Sala, decidieron tomar a Colombia como el país donde se ejecutaría el proyecto de intercambio de conocimientos en diseño intercultural, entre las razones por las cuales se decidieron por este país, se encuentra el hecho de que cumplía con los requisitos de poseer un nivel académico similar al holandés en cuanto al diseño industrial y porque aunque comparte con Holanda la cualidad de poseer proporciones territoriales reducidas, dependiendo de la región en la que uno se encuentre se puede hallar diversidad de contextos.

Desarrollo y Control del Proyecto de Diseño.

Al iniciar el proyecto de diseño las expectativas que los coordinadores tenían eran muy altas ya que consistían en generar productos innovadores, sin embargo, no descartaban la posibilidad de que algunos grupos al final, se presentaran con productos que simplemente resultaran ser una "mezcla" de conceptos. Afortunadamente tal y como lo habían previsto, como resultado final sí se desarrollaron una serie de objetos que sí bien son una combinación de la cultural holandesa y la cultura colombiana, su uso no se limita a los miembros de esas naciones, sino que son productos de uso mundial.

Cabe resaltar la importancia que tuvieron las Tics o Tecnologías de la Información y la comunicación, ya que gran parte del proyecto se desarrolló mediante el uso de plataformas virtuales de comunicación, como *WhatsApp*, *Skype*, *Google Hangout*, entre otros, ya que era necesario el que tanto los coordinadores como los diseñadores estuvieran en constante

comunicación, compartiendo fotos, vídeos, y el proceso en general.

En cuanto a su trabajo como coordinadora de los diseñadores, Woltering se encargó de revisar el proceso del proyecto de diseño cuando se encontraba en sus inicios para ello, realizó un viaje a Colombia durante el mes de marzo del 2015, una vez que las duplas de diseñadores ya se conocían y habían iniciado a generar ideas y conceptos.

Fue en ese momento cuando algunos grupos mostraron ciertas dificultades en cuanto a la comunicación o que habían iniciado sus proyectos en puntos y procesos diferentes, en ese momento fue necesaria la asesoría de los coordinadores de diseño, tanto del coordinador para Holanda Bas Sala, como el coordinador para Colombia Danilo Calvache, ellos trataron de solucionar éste tipo de inconvenientes; como por ejemplo mediar cuando la proyección del producto final de un diseñador se inclinaba más campo artístico mientras que su contraparte buscaba que el producto se ligara más hacia lo comercial y productivo.

Al ver que no era posible entablar una conciliación entre los diseñadores, en el caso de los dos grupos, se optó por que se continuara el proceso desarrollando sus propios productos de manera separada, utilizando como referencia la inspiración que tenían del diseñador extranjero.

Al trabajar con varios grupos de diseñadores, de alguna manera el comité organizador se anticipó a este tipo de inconvenientes, puesto que dejaron el espacio para que algunos grupos no llegaran a trabajar juntos, de igual manera, a partir de éstas dificultades aprendieron qué aspectos se deberían corregir en caso de realizarse futuros proyectos.

Resultados.

- Respecto a la formación del programa los resultados fueron muy favorables, en parte debido a la inmensa colaboración y dedicación obtenida de los miembros organizadores que aportaron para que el programa se lleve a cabo con sus dos proyectos, el de diseño y el de investigación.
- El éxito del programa MTic, se puede evaluar mediante el análisis de los productos

obtenidos, pues es el fruto tangible de la colaboración tanto de los organizadores como de los diseñadores, y tal análisis se encuentra a cargo del grupo de investigación CORD.

- El estado actual del proyecto de diseño se encuentra finalizado.

Proyecciones.

- A futuro se plantea la creación de un nuevo proyecto, relacionado con el desarrollo productivo de los productos, completando la etapa productiva tanto en el aspecto industrial como comercial. Dando continuidad al proyecto de diseño, el cual sólo tenía como fin el crear productos.
- Independientemente de que no se realice un proyecto de este tipo, los diseñadores colaboradores tienen los derechos de autor sobre los productos realizados, por lo tanto, tienen las facultades legales para continuar las etapas productivas de sus diseños a manera personal.
- Otro posible proyecto, está enfocado hacia el trabajo con un cliente específico, como por ejemplo el gobierno de un país, una empresa extranjera que quiera incursionar, entre otras instituciones, ya que constantemente entidades como éstas, requieren dar solución a infinidad de problemáticas las cuales podrían ser satisfechas a través de un producto o servicio.

Conclusiones.

- El programa surge como una necesidad clara en cuanto a la experiencia personal de Marie Thérèse Woltering que trascendió en el pensamiento y acción de diferentes instituciones que se vinculan hacia el desarrollo del proyecto.
- Si bien las dificultades aparecen en el transcurso del proyecto, estas son valoradas con el fin de llevar a cabo un programa que se fortifique paso a paso y buscando soluciones prontas y efectivas, siempre identificando las necesidades contextuales de los diseñadores de cada país.
- El realizar este proyecto permite pensar en nuevas ideas que favorezcan la

interculturalidad, que la intervención sobre un producto determine la capacidad intuitiva del diseñador y la posibilidad del lenguaje a partir de las acciones creativas, pacíficas y constructivas de los profesionales del diseño industrial.

- El programa MTic en el proceso de formación establece dos tipos de resultados: un documento que sirve a manera de guía, donde se recopila los pasos a seguir cuando se quiere generar este tipo de proyectos de co-creación y de diseño colaborativo, por otra parte, los resultados tangibles como son los productos que se realizaron con éxito en el proyecto de Diseño.

12.2. COORDINADOR BAS SALA

La relación entre Mtic-design con el diseño industrial surge a partir de la idea de creación de productos por medio de un trabajo colaborativo entre países, las características de los productos hacen que los resultados sean tangibles, permitan ser exhibidos y estar en contacto con ellos.

Teniendo en cuenta la complejidad que implica el desarrollo de productos, se invita al diseñador Bas Sala para que con su experiencia contribuya a la coordinación de diseño y estructuración del proyecto e incluir así la disciplina del diseño industrial, momento desde el cual se da un trabajo interdisciplinar por parte de los gestores del programa enfocados en desarrollar un sentido amplio del concepto de diseño e investigación.

Seleccionar a Colombia como país invitado al programa Mtic – design fue resultado de la percepción de los coordinadores, quienes identificando que es un país que se encuentra al mismo nivel de desarrollo de la disciplina del diseño en Holanda, con buenas bases, fundamentos educativos y profesionales, además de la trayectoria dentro de la industria y economía; cualidades que se ven reflejadas en los participantes colombianos que formaron parte del proyecto de intercambio cultural y los estudios de diseño que los respaldan.

Del trabajo realizado entre diseñadores de los dos países surgieron métodos de diseño y productos innovadores de alta calidad, que aportan expectativas hacia los resultados que se pueden obtener desde el trabajo colaborativo. Siempre y cuando se medie en las diferencias culturales y de comunicación.

Se otorga los derechos de autor a los diseñadores como garantía por su desempeño y ofreciendo una continuidad personal de cada proyecto.

12.3 COORDINADOR COLOMBIA DANILO CALVACHE

El profesional en diseño y actual docente de la Universidad de Nariño, Danilo Calvache, ha sido una persona clave en el proceso de desarrollo del M-tic design, tanto a nivel de la facultad de artes de la Universidad de Nariño, como de Colombia.

En la entrevista del día viernes 29 de abril del 2016, él nos habla del ritmo que tuvo el proyecto y el papel que jugó en esta magnífica empresa.

Danilo Calvache hace parte del proyecto desde sus inicios en el año 2012, como diseñador interesado en participar activamente de la interacción con profesionales del país holandés, posteriormente se obtiene la financiación del proyecto. Dos años más tarde, solicitan la colaboración del docente para encargarse de contactar con nuevos diseñadores en Colombia, es así como llega a desempeñar estos dos papeles dentro del proceso.

Durante el año 2014 apoyó con los preparativos y la búsqueda del aval en Colombia, teniendo en cuenta que el Mtic- design es un proyecto que contempla dos vertientes principales: la creación de objetos con características interculturales y la investigación de las sucesiones del proceso entre esta relación internacional; el diseñador Danilo Calvache mira la oportunidad de llevar esta modalidad de investigación a la región.

De forma paralela, el docente coordinador de Colombia se encontraba realizando desde el año 2014 un doctorado en Argentina, por lo tanto, su intervención es a distancia y recibe la colaboración de algunos docentes del departamento de diseño en San Juan de Pasto. Siendo el señor Daniel Moncayo el medio comunicador entre la Universidad de Nariño y el docente encargado para buscar las garantías y así involucrar a la institución y a los estudiantes avanzados de la carrera de diseño industrial en el proyecto, que pese a algunos inconvenientes de carácter

logístico se pudo poner en marcha. Para el docente coordinador y para la disciplina del diseño en la región representó un importante paso.

Las tecnologías con las que se cuentan actualmente facilitaron en gran medida el avance del proyecto entre ambas naciones, haciendo posible la comunicación entre todos los interesados. El primer semestre del año 2015 fue el escenario en el que las actividades tuvieron lugar, actividades que representaron un reto al hacerse al mismo tiempo, como las interacciones entre diseñadores y la recolección de la información por parte de los estudiantes, aunque no demostraban ser el modelo idóneo para realizar la parte investigativa, fueron los inicios de lo que hoy en día es el proceso de documentación por parte de Colombia sobre Mtic- design, sus resultados y alcances.

Finalmente, al hacer un repaso de las experiencias vividas, los resultados objetuales, el aprendizaje obtenido del intercambio cultural y la importante labor de coordinación que tuvo el diseñador Danilo Calvache las principales conclusiones que expresa son:

Resulta ser una experiencia única e interesante, por ser partícipe de un intercambio de pensamientos y conocimientos entre dos países distintos en su esencia, que concluye en un resultado práctico y por la experiencia tan provechosa de coordinar un proyecto de esta magnitud.

La visión hacia una generación de contenido documental por parte de estudiantes y profesionales para la expansión del conocimiento, divulgar por medio de los encuentros, seminarios, ponencias y eventos académicos sobre diseño, además de implementar nuevos proyectos que fomenten el desarrollo de las herramientas de investigación.

Poner en marcha la actividad del grupo de investigación CORD, del que es partícipe, le representa un paso importante para que se genere el perfil investigativo de los estudiantes de Diseño Industrial en la Universidad de Nariño, que si bien es una modalidad que existe desde los inicios del programa, solo con la llegada del Mtic-design a la ciudad de Pasto, se dio la

oportunidad de empezar una nueva etapa de la investigación dentro de los estudios académicos en pregrado.

13 CONCLUSIONES GENERALES

1.El estado del arte de cómo se encuentra el diseño a nivel mundial, presenta tendencias a la co-creación, el trabajo interdisciplinario, la experimentación, el Eco diseño y la investigación, aspectos que se ven reflejados en los diseñadores de ambos países, donde se identifican distintos estilos, de diseño los cuales pueden usar procesos industriales, artesanales, experimentales, o de reúse de material, para generar menor impacto ambiental e innovar en la creación, uso de materiales y procesos, de lo cual cabe resaltar que Colombia a pesar de ser un país en vía de desarrollo cuenta con las mismas capacidades de diseño industrial tanto en la académica como en lo profesional, estando en un mismo nivel que el de los países bajos, y solo presentando variaciones en cuanto a tecnología, puesto que alguna de la tecnología productiva presente en Holanda no es

accesible en el país o es muy costoso implementarla.

2.La correcta planeación y estructuración de un proyecto facilita la ejecución de este, siendo también importante la paciencia y la perseverancia para cumplir con las metas y objetivos. De la investigación realizada se puede identificar los procesos básicos de planeación, definición de ideas, fijación de objetivos y límites, para la obtención de resultados medibles, que puedan ser exhibidos y sustentados de una manera general a la comunidad del diseño, en los diferentes escenarios que

propicien el ambiente ideal para ser expuestos, sentando las bases para la realización de otros eventos de la misma temática que contribuyan al desarrollo de la disciplina y la innovación.

3.La ayuda del gobierno como financiador de proyectos internacionales es fundamental, puesto que promueven las buenas relaciones internacionales y muestran una imagen favorable del estado en que se encuentra en el país, como conclusión queda que sería bueno e innovador que Colombia implementara estas políticas de inversión en otros países destinando un presupuesto para el desarrollo de proyectos que mejoren la economía y la relación de diseño industrial con las empresas en Colombia y se fomente la co-creación con otros países.

4.los resultados fueron muy favorables, debido a la inmensa colaboración y dedicación obtenida de los miembros organizadores, Sin su ayuda, el programa no se hubiera podido llevar a cabo y

por ende tampoco sus dos proyectos, el de diseño y el de investigación. El éxito del programa MTic, se puede evaluar mediante el análisis de los productos obtenidos, pues es el fruto tangible de la colaboración tanto de los organizadores como de los diseñadores, y tal análisis se encuentra a cargo del grupo de investigación CORD, que abre la brecha para el desarrollo de investigación desde la disciplina del diseño, siendo la investigación un factor fundamental para evaluar proyectos de este tipo y generar conocimiento que se pueda transmitir a la comunidad académica y profesional en general.

5. Los resultados obtenidos tanto físicamente como de contenido son una buena forma de dar a conocer el quehacer de la disciplina del diseño industrial y desarrollo de productos, mostrando de una manera eficaz los alcances e impacto que esta puede tener, generando buenas expectativas en cuanto a las relaciones que se pueden consolidar, entre disciplinas, grupos de trabajo y países, sentando las bases de los aspectos claves para la realización de programas como el MTic – design a futuro.

14 RECOMEDACIONES.

“Quien no aplica remedios nuevos, tendrá que aceptar nuevos males, porque el tiempo es el máximo innovador”

FRANSIS BACON

En el cambiante mundo del diseño, es necesario buscar siempre adaptarse al constante avance de la tecnología y al desarrollo y comportamiento de la humanidad. Para ello se hace necesario la búsqueda de nuevos métodos o estrategias que resulten en productos o servicios que satisfagan las nacientes o renovadas necesidades del mundo y Programas como El Mtic Program, a través de sus proyectos Mtic-Design y Mtic Research, son una gran herramienta de referencia para futuros proyectos que busquen crear objetos con un alto nivel de innovación.

Como recomendación general, sería apropiado que talleres o proyectos de este tipo cuenten con una apropiada documentación paralela a su desarrollo, para que no se llegue a perder ningún tipo de información que en un futuro sirva para la implementación de nuevas metodologías o en su defecto para replicar dicho ejercicio nuevamente.

BIBLIOGRAFIA

- Angel, A. (Director). (2012). *Programa Nacional de Diseño Industrial del Ministerio de Comercio Industria y Turismo, Colombia* [Motion Picture].
- Argos Visionarios Genuinos . (2016, Mayo 9). *Argos Visionarios Genuinos* . Retrieved from Argos Visionarios Genuinos : <http://visionariosgenuinos.com/visionario/luis-bernal/>
- Asociacion Colombiana Red Academica de Diseño . (2015). *Panorama del Diseño en Colombia* . Santiago de Cali : ABRAQUI.
- BEIT. (n.d.). *Servicios Tic by Beit*. Retrieved 2 23, 2016, from <http://www.serviciostic.com/las-tic/definicion-de-tic.html>
- Buchanan, R. (2000). *The Problems of Character in Design: Liberal Education and Professional Specialization. Reinventing Design Education in the University International Conference*. Australia.
- Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial (ICSID. (2016, Febrero 15). *ICSID International Council of Societies of Industrial Design*. Retrieved from ICSID International Council of Societies of Industrial Design: <http://www.icsid.org/about/about/articles33.htm>
- Eliana, C. (1998). Problemas de Teoría de la Arquitectura. In C. Eliana, *Problemas de Teoría de la Arquitectura*. México: Universidad de Guanajuato.
- Encajabaja. (2008, Junio 12). *Encajabaja - -prensa y diseño*. Retrieved from El Diseño Como Lenguaje: <http://www.encajabaja.com/2008/06/el-diseo-como-lenguaje-i.html>
- FLOCKS. (2016, Marzo 7). Retrieved from FLOCKS: <http://www.christienmeindertsma.com/index.php?/books/pig-05049/>
- Guber, R. (2001). *La Etnografía Método Campo y Reflexividad* . Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Hopkins, J. R. (1998). La Investigación como base de la enseñanza. In J. R. Hopkins, *La Investigación como base de la enseñanza*. Madrid: Ediciones Morata S.L. Cuarta Edición.
- Jaramillo, J. R. (2008). *La investigación en los programas de diseño gráfico en Colombia*. Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Julier, G. (2013). La Cultura del Diseño . In G. Julier, *La Cultura del Diseño* (p. 278). Madrid: GUSTAVO GILI.

- kamps, L. (2010, Abril 10). *Lambert kamps*. Retrieved from Lambert kamps:
<http://www.lambertkamps.com/en/work/>
- Koolhaas, R. (2008). Ecodiseño y otros enfoques. *Proyecto Diseño* , 112.
- Lobach, B. (1981). Diseño Industrial. In B. Lobach, *Diseño industrial*. Editorial Guillermo Gili. Retrieved from Editorial.
- Lotero, S. C. (2014). Aproximación a la historiografía del diseño industrial, con énfasis en Colombia. *Revista NODO Vol. 8*, 71 - 86.
- M., A. A. (1981). *El proceso de la entrevista, conceptos y modelos*. Mexico : Editorial Limusa.
- Maña, J. (1974). El Diseño Industrial. In J. Maña, *El Diseño Industrial* (pp. 51-60). Spain: salvat editores, s.a.
- Marcel Wanders. (2016, Marzo 22). *Marcel Wanders*. Retrieved from Marcel Wanders:
<http://www.marcelwanders.com/products/seating/knotted-chair/>
- Marco V. Ferruzca Navarro, M. R. (2013). *Una aproximación al estado del arte sobre indicadores de diseño para Latinoamérica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Marias, J. (1934). Teoría del lenguaje. In K. Bühler, *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache Jena:* . Fischer.
- Meindertsma, C. (2016, Marzo 7). *FLOCKS*. Retrieved from FLOCKS:
<http://www.christienmeindertsma.com/index.php?/books/pig-05049/>
- MELO, O. D. (2013). *INTERDISCIPLINA Y DISEÑO Una postura desde la teoría de los sistemas complejos*. MÉXICO D.F: UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.
- MTic Design Project. (2015, mayo). *RESEARCH*. Retrieved from MTic design: <http://mtic-design.nl/project/project/research-2/>
- RNW Media. (2011, 11 03). *La expansión del diseño holandés*. Retrieved 2015, from el Toque:
<https://eltoque.com/texto/la-expansion-del-diseno-holandes>
- STUDIO PS* . (2016, Marzo 4). Retrieved from STUDIO PS : <http://www.studio-ps.nl/moak-clock/>
- Tegelaar, R. (2016, Marzo 17). *Atelier Rick Tegelaar*. Retrieved from Atelier Rick Tegelaar:
<http://ricktegelaar.nl/products/open-meshmatics-lamp>
- The Ethnologue. (n.d.). *The Ethnologue: languages of the world*. Retrieved Febrero 23, 2016, from <https://www.ethnologue.com/statistics>
- Tu Taller Diseño. (2016, Mayo 3). *Tu Taller Diseño*. Retrieved from Tu Taller Diseño:
<http://tutaller.com.co/#contacto>

Universidad de Palermo. (2015, MAYO). *QUÉ ES DISEÑO SIN FRONTERAS*. Retrieved FEBRERO 20, 2015, from DISEÑO SIN FRONTERAS:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/disenio_sin_fronteras/quees.php

Universidad de Palermo. (2016, febrero). *Encuentro latinoamericano de diseño*. Retrieved from
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro-latinoamericano/inscripcion-encuentro/inscribite.php

VILLEGAS, R. I. (2011, Junio 3). *El Colombiano*. Retrieved from El Colombiano :
http://www.elcolombiano.com/historico/alberto_mantilla_adora_los_problemas-CFEC_136136

Zas, G. E. (2011, Julio). *Universidad de Palermo*. Retrieved from fido.palermo.edu:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=349

ANEXOS

A continuación, se presentarán la transcripción de las primeras entrevistas realizadas por video llamada a los coordinadores del programa MTic, posteriormente a éstas entrevistas se realizó otra entrevista de tipo presencial en la ciudad de Medellín, Sin embargo, por petición de los entrevistados tales entrevistas no fueron incluidas en este documento y únicamente se sustrajo información y datos de ellas.

TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA

Marie Thérèse Woltering

-Hola

-Hola, buenos días

-hola, ¿cómo estás?

- Estoy bien gracias, ¿cómo es la conexión? es que no te escucho muy bien

- Sí se escucha y se ve bien.

- ¿Y estás solo o hay más gente?

- No, en ese momento sí estoy solo.

- Ok, es que quiero proponer, porque solo cuento con cincuenta minutos ahora, sí no podemos completar todas las preguntas, podemos seguir en otro momento, ¿vale?

- Esta bien

- Estás grabando desde el celular?

- Sí

-Está bien, yo ahora mismo estoy grabando y más adelante te comparto el video, para que tengas todas las respuestas.

-Ok, ¿Empezamos?

- Está bien, sí.

1 ORIGEN Y ANTECEDENTES

1. - ¿Qué significa MTic?

-Ahh ok, es el nombre que utilizamos desde el inicio, no estaba pensado que fuera el oficial, pero sonaba bien, inicialmente sólo era IC, que son las siglas de Inter Cultural, o sea era un nombre provisional con el cual trabajar, y MT soy yo, Marie-Therese, así pasan las cosas.

1.1- ¿Cómo surge la idea del MTic?

- Cómo surgió, ok. Mientras estaba estudiando en México, hace casi diez años, donde estudié relaciones internacionales, aprendí mucho sobre el desarrollo económico y social de los países en desarrollo y pensé que en éstos países hay muchas personas con conocimientos y talentos, y no me pareció correcto que los países con mejores economías, sólo envíen conocimientos y no lo reciban, y me pareció que lo mejor sería buscar que las personas participaran en un proceso de colaboración internacional, de co-creación internacional, buscando que colaboraran en un mismo

nivel, para que puedan utilizar la diversidad en cultura y contexto de sus vidas, y también para crecer juntos, crear conocimientos juntos.

- ¿Es claro, se entiende?

- Sí

1.2- ¿Qué le hizo relacionar el proyecto con el diseño industrial?

-Eso tiene una historia, en el 2012 yo tuve un accidente muy fuerte y no podía hacer nada, estaba en mi casa y me encontraba en reposo, entonces sentí la motivación de crear algo, y pensé que sí quería desarrollar un trabajo de colaboración de este tipo *-entre países-*, tenía que crear algo que se pudiera exhibir, algo tangible, y lo mejor era que fuera un producto. Y por eso pensé en trabajar con el diseño de los productos.

1.3- ¿Utilizaron algún tipo teorías de co-creacion durante el proyecto de diseño?

- No, más que usar una teoría preexistente, sino que pensamos más en crear teorías juntos, como generar una herramienta que grabe el conocimiento que se desarrolla.

1.4- Entonces no se siguió una metodología, sino ¿que se creó una?

-Sí es más como investigar qué tipo de metodologías utilizan los diseñadores, sin tener algo preparado, pero más que todo aprender con lo que pasa, buscando siempre la innovación, porque por un lado pensamos que pueden aprender el uno al otro, ya que cada persona maneja su propia metodologías y teorías y por otro lado, pensamos que por la diversidad cultural, se puede utilizar esa diversidad, para crear productos innovadores, entonces ese era nuestro principal objetivo, más que crear teorías buscábamos generar innovación.

1.5- En la página web del MTic, hablaban sobre desarrollar el proyecto en Guatemala, ¿Existe algún registro sobre eso?

- Eh sí, creo que sólo en el primer video se habla de Guatemala, porque inicialmente estaba planeado desarrollar el proyecto en Guatemala, pero en un solo país es menos complejo entonces no seguimos con Guatemala, el plan inicial era realizarlo con tres países, entre México, Guatemala y Colombia, pero era demasiado complicado.

1.6- ¿Por qué se decidieron por Colombia?

- No conocía Colombia, pero conocía a un colombiano acá en Holanda, a quien le conté sobre el proyecto y me dijo que le parecía muy interesante, y me llevó a la embajada colombiana, entonces pensé que sería buen plan incluirla, entonces viajé a Colombia y me di cuenta que tenía mucho talento y buena educación en cuanto al diseño que era uno de los requisitos, ya que se necesitaban que trabaran a un nivel igual, se necesitaban a diseñadores que tuvieran la capacidad de hacerlo.

1.7- ¿Cuánto tiempo tomó entonces iniciar en sí el proyecto?

-Se planeó desde el 2012, pero no fue sino hasta el año pasado en el 2015 que se pudo llevar a cabo. Lo que se necesitó fue como se dice en Holanda, "respirar largo tiempo", se necesita seguir, motivación, perseverancia, porque era muy difícil explicar la idea, pero tuve mucha suerte de encontrar a Danilo, con él sólo nos encontramos por internet y desde el inicio hubo una confianza, lo cual es muy extraño porque no nos conocíamos, pero sí funcionó. Y es algo que

pasa muy rara vez que funciona algo.

1.8- ¿Qué expectativas tenía al iniciar el proyecto de diseño?

- Creo que inicialmente pensábamos que íbamos a tener como resultado productos que fueran como una mezcla, pero estamos satisfechos porque cada equipo de alguna manera, desarrolló un producto o una serie de productos. Sí, en cuanto a los procesos y los diseños esperábamos más o menos lo que pasó, que algunos proyectos, sí terminaran juntos con un producto y que otros tuvieran problemas de comunicación o diferencias en los procesos, y todo eso pasó. No es algo nuevo, o sea sí es algo nuevo, pero no fue inesperado.

2 DESARROLLO Y CONTROL

2.- ¿Cómo fué el proceso de gestión durante el proyecto? desde tu punto de vista como coordinadora.

- El proyecto fue bastante complejo, para iniciar hay que tener muy clara la idea, la cual surge como dije anteriormente, cuando estudié relaciones internacionales, y cuando regresé a Holanda, ví como los cambios que se podrían lograr en la sociedad, y cuando estudié la maestría en administración de negocios, aprendí a cómo definir el proyecto, cómo escribir planes, recolectar fondos; Entonces la combinación entre esas dos carreras fue muy importante. y por supuesto tuve que trabajar con un diseñador, porque yo no sabía mucho de diseño -ahora sí un poco más- pero fue la combinación de trabajar con el diseñador Bas Sala lo que hizo posible la realización del proyecto, yo sola no lo podría hacer.

2.1- ¿Qué importancias tuvieron las tics o tecnologías de información y comunicación durante el desarrollo del proyecto?

- Muchísimo porque sin ellas no hubiera sido posible hacer un proyecto así, y por ejemplo ahora estamos hablando por Google Hangouts, es importante grabar charlas pero para desarrollar productos es más importante, ehh la calidad de video, la conexión por ejemplo, entonces a veces tenían que cambiar a Skype, porque tiene mejor conexión y a veces usaron Whatsapp porque cuando trabajaban en un taller, era importante que pudieran mostrar lo que están haciendo, fotos vídeos, todo, y es algo muy necesario.

2.2- ¿Surgieron algún tipo de dificultades durante el desarrollo del proyecto?

- ¿Dificultades en qué sentido?

- Dificultades por ser un proyecto desarrollado a distancia o con el desarrollo.

- No hubo dificultades en cuanto a la colaboración, pero sí en cuanto a recolectar fondos porque es algo que está fuera ..., ¿cómo se dice?, ok las fundaciones tienen unas metas y como esto es algo nuevo, no formaba parte de las metas que tenían las fundaciones, entonces no quedábamos dentro de su foco, entonces fue muy difícil recolectar fondos, cierto me costó años y nos tocó optar por un sector privado; Y en cuanto a la distancia, fue un poco difícil buscar diseñadores,

yo fui a Colombia en el 2012, y encontré a una persona que hiciera de coordinador, pero él se retiró y entonces más que todo fue el tiempo, más que otras dificultades.

2.3 -Y en cuanto al trabajo entre los diseñadores, ¿hubo algún tipo de dificultades? y ¿cómo las manejaron como coordinadores?

- Sí, ¿Cuando hubo problemas entre personas de ambos países? eh, sí, creo que fueron cuatro que tuvieron problemas de comunicación, con ellos tratamos de conciliar o mediar, pero en todos los casos hubo un problema de empezar con procesos diferentes que luego no fue posible cambiar, porque iniciaron en puntos diferentes, y casi que no fue posible juntar los procesos. Y en unos casos, hubo diferencias en cuanto al carácter, por ejemplo que el diseñador holandés fue muy artístico, muy aislado hacia el arte, mientras que el diseñador colombiano fue muy al lado de aplicar el diseño para el mercado, y entonces hubo ese choque Arte - mercado y debido al carácter de ambos, y sus diferentes formas de trabajar, no fue posible que se acercaran el uno del otro, entonces tratamos de hablar, pero al ver que no era posible que siguieran juntos, propusimos que utilizaran la inspiración que tenían de la otra persona, en su diseño, algunos si lo hicieron más que otros, pero casi es imposible conciliar cuando hay un problema, yo creo que la previsión es más importante, es decir toca invertir en la relación interpersonal ya que es muy importante, también explicar las diferencias entre las culturas, yo creo que cuando se explica eso, ellos se acercan más y trabajan mejor. Y en al menos un caso eso ya no era posible. Pero está bien porque este proyecto nos sirvió para aprender estas cosas, en un proyecto siguiente podemos explicarlo. Lo cual es muy importante.

2.4 - ¿Al manejar varios grupos de trabajo, de alguna manera buscaban prevenir esas dificultades?

- Sí, de alguna manera fue planificado.

3 RESULTADOS

3.- ¿Qué opinión tiene de los resultados y experiencias del proyecto de diseño?

- Los resultados fueron productos fruto de una colaboración entre dos países, creo que los resultados son de alta calidad, lo cual nos generó mucha sorpresa, y la conclusión que nos queda es que sí vale la pena mezclar diseñadores de varios países, porque algunos resultados son muy innovadores en el sentido del proceso que utilizaron o en sentido del producto que desarrollaron.

3.1- ¿Los resultados que se dieron en el proyecto de diseño, tuvieron algún tipo de evaluación?

-Los resultados creo que se evaluarán en la investigación, Sí porque los resultados son por un lado los productos y por otro lado son los procesos, ustedes están investigando los procesos y yo creo que la investigación es la evaluación.

3.2- ¿Cuál es el estado actual de los proyectos de diseño y de investigación?

- El proyecto de diseño, en cuanto a los productos se encuentra finalizado, y solo falta que agreguen detalles en cuanto a lo que es producción. Y el proyecto de investigación empezó más tarde y aún se encuentra en proceso, y esperamos que se presente un informe para el mes de agosto.

3.3- Tenemos entendido que los derechos de autor quedaban en propiedad de los diseñadores, ¿Esto es algo que estaba planteado desde el inicio?

- Sí, pensamos muy bien en eso, porque los derechos de autor, resultan ser siempre algo muy complicado, y nos pareció lógico que al ser un proceso de colaboración entre dos diseñadores, donde ambos diseñadores crean algo, aportando al cincuenta por ciento cada uno, les debía pertenecer. Y Bas y yo no queríamos esos diseños queríamos desarrollar el proyecto. entonces fue algo consiente.

3.4- ¿Existe otro proyecto de diseño que se planea desarrollar a futuro?

- Sí, estamos tratando de conseguir nuevos participantes, para repetir este tipo de colaboración, pero ahora para clientes, entonces estamos buscando clientes, porque se puede aplicar más, se puede aplicar para gobiernos, para solucionar problemas, o para generar más productos. Pero ese tipo de colaboración se puede utilizar para empresas que quieren entrar al mercado, y pensamos que vale la pena el que empresas holandesas quieren entrar al mercado colombiano y al revés. trabajar juntos para adaptar los productos y servicios al mercado, puede ser, o solucionar problemas del gobierno en equipos creativos, con diseñadores porque estos tienen la capacidad de solucionar.

- ¿Entonces se trataría de enfocar el proyecto ya hacia un cliente, o un problema específico?

- Sí, exactamente.

3.5- ¿En que concluye la investigación sobre la comunicación intercultural realizada por estudiantes de Rotterdam business school?

- para ellos era interesante conocer sobre la comunicación intercultural, entonces ellos comenzaron a hacer entrevistas con los diseñadores -holandeses-, sobre la comunicación. Lo cual está muy relacionado con la colaboración, porque sí es muy importante cuando te comunicas, con gente de otro país con otra cultura, es importante prevenir mal entendidos, pueden surgir muy fácil cuando no sabes las diferencias, y es algo que pasa con empresas o cualquier otro equipo intercultural. Por ejemplo, ahora que estoy hablando contigo, como holandesa puedo ser muy directa, puedo decir, ¿me entiendes o no? y tú te puedes sentir un poco atacado o no estar acostumbrado a decir, no no te entiendo, lo cual es diferente.

3.6- ¿Los resultados de esa investigación están disponibles para el público en general?

- Aún se encuentran en desarrollo, así que creo que no. Y ahora otra escuela de Rotterdam también está siguiendo eso de la comunicación intercultural.

3.7- Recientemente expusieron el proyecto de diseño en la feria del libro en Bogotá, ¿Cómo fue esa experiencia? y ¿planean participar en más eventos de ese tipo?

- Fue grato participar en un evento tan grande como la feria del libro. próximamente estaremos en el Medellín Design Week, en junio. pero creo que solo ese. El año pasado en octubre estuvimos en el Dutch Design Week, se pueden ver fotos en la página web, y este año puede que regresemos, pero depende un poco de la situación. Pero sí es seguro que este año vamos a Medellín.

TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA

Danilo Calvache Cabrera

1. ¿Qué papel desempeño en el desarrollo de este proyecto?

Hay dos puntos ahí, yo fui parte del proyecto MTic, en un nivel más amplio como coordinador Colombia, con responsabilidades de coordinación, de gestión y de logística, de todo lo que era el proyecto en Colombia, respecto a los diseñadores y respecto al proyecto de investigación; Y dentro del proyecto de diseño fui uno de los diseñadores.

2. ¿Cuál es el proceso de vinculación al proyecto?

Eso fue muy interesante, porque yo me enteré del MTic knowledge Exchange Program mediante una convocatoria que ellos publicaron en redes sociales en el año 2012, una convocatoria dirigida a diseñadores, para que realizaran un proyecto de intercambio con diseñadores holandeses para realizar productos, era una descripción muy escueta y pedían enviar hoja de vida a un correo electrónico, en una publicación de facebook sino estoy mal, yo la envié, no había mayor información sobre tiempos, fechas límites etc, pasó el tiempo, y en el año 2013, me dediqué a otras ocupaciones como ser el director encargado del departamento de diseño, entonces no seguí el proceso ni tampoco vi más publicaciones. y ya en el 2014 viajé a argentina en mi comisión de estudios de doctorado y a mediados de ese año por casualidad miré el correo que les había enviado y se me ocurrió escribirles preguntando ¿qué había pasado con el proceso? Y me respondieron casi de inmediato, decían que el proyecto seguía vigente, que habían tenido ciertos inconvenientes de tipo administrativo y que por ese motivo no habían podido reactivar la convocatoria, pero que con mucho gusto ellos podían recibir mi hoja de vida de nuevo, y así fue que empezamos a contactarnos de nuevo, específicamente con Marie Therese Woltering, y empezamos con un diálogo, según entiendo lo que les demoró en el proyecto, fue la búsqueda de recursos, la financiación, el proyecto es financiado por la netherlands enterprises agency, algo así como la agencia holandesa para las empresas, quienes aplicaron unos subsidios, y eso es un proceso largo y complicado, el cual requiere de se apliquen ajustes, el cual supongo podríamos comparar con las convocatorias de COLCIENCIAS o proyectos por regalías aquí en Colombia. Y supongo también por cuestiones personales que tuvieran; En ese diálogo que tuvimos, con Marie Therese, me dijo que, si les podía colaborar buscando los diseñadores acá en Colombia, porque habían perdido la información que tenían del anterior coordinador. porque había un coordinador, por cosas del destino, yo lo conocía, no personalmente, pero en el gremio del diseño colombiano, se conoce a la gente, y yo le dije que sí, que no tenía inconveniente en reunir

una lista de diseñadores que les pudiera enviar, para que ellos realizaran una selección. Y ellos me prohibieron enlistar de la información de diseñadores que les había dado el anterior coordinador; Yo tenía un poco de desconfianza porque nunca había trabajado en un proyecto así, y no sabía si era verdad o no y entonces me di mis modos para entrevistarme con el anterior coordinador y todo desde argentina porque yo estaba en Buenos Aires, para verificar la realidad del proyecto, pues como colombiano soy desconfiado, me dijo que sí que el proyecto era real era factible, que él por circunstancias laborales no pudo seguir colaborandoles, yo les envié la lista de diseñadores, y luego vi una lista de diseñadores que ellos pudieron recuperar, no era una lista extensa eran como veinte o quince diseñadores, y me di cuenta que la gran mayoría eran recién egresados, recién graduados, entonces al parecer los criterios de selección que debían cumplir no los tuvo muy en cuenta el anterior coordinador. Y básicamente cuando yo recibí esa información me dijeron "pero por favor considera los criterios de selección", que eran: diseñadores industriales o de producto, con experiencia comprobada en el desarrollo de productos, con empresa constituida y con una trayectoria verificable en un portafolio, entonces yo les envié un listado, tampoco muy extenso porque no es fácil reunirlos, hice una indagación por véanse, no quise postular a amigos cercanos o conocidos que yo sabía que podrían estar interesados sino que busqué que fuera algo más nacional, donde tuve que ver de dónde echar mano. y es así como yo les envié el listado de los diseñadores y ellos escogían, ese listado estaba acompañado de los portafolios, de las páginas etcétera. entonces ahí se hizo la selección y gracias a esa gestión que hice, me ofrecieron ser el coordinador en Colombia, donde tenía la responsabilidad de estar pendiente de los diseñadores, buscarlos, entrar en contacto con ellos, hacer una reunión con ellos vía hangout, explicarles el proyecto más ampliamente, pero en lengua nativa en español, ese tipo de cosas y después el proyecto empezó, y entonces formé parte del grupo de diseñadores y era también el coordinador Colombia, básicamente.

3. ¿El anterior coordinador de dónde era?

Era un diseñador industrial, no recuerdo de qué universidad, pero era un diseñador industrial radicado en Bogotá.

4. o sea que los diseñadores que él había asignado ¿eran la mayoría de Bogotá?

No pude llegar a comprobar o a verificar de dónde eran, creería que sí, porque la información era muy amplia, había unos enlaces a unos portafolios en wix, muy básicos y cuando yo los veía, decía que eran estudiantes y algunos eran recién egresados y por eso no funcionaban esa selección previa.

5. ¿Cuáles eran sus expectativas al iniciar el programa?

Bueno yo tenía unas expectativas bastantes grandes inicialmente, en el sentido de ser parte del proyecto de diseño, a mí lo que me atrajo de la convocatoria era formar parte de los diseñadores que trabajaría con otro diseñador en Holanda y eso me parecía muy interesante, sin dejar de lado eso después cuando me nombraron como coordinador y debía realizar las actividades como tal de reuniones, convocatorias, de estar pendiente y de gestionar ciertas cosas, fue algo que no me

esperaba, cierto y era como gestionar y dirigir el camino en que el proyecto se estaba dando aquí en Colombia, como resultado de ese proyecto se obtuvieron productos, y es lo que el grupo CORD está investigando cómo se realizaron esos procesos, pero cuando hablamos de la gestión, yo nunca había estado en un proyecto de ese tipo y fue muy interesante porque la gestión que se hizo o la coordinación que se hizo fue a distancia, y fue en unas condiciones bastante particulares porque yo no estaba en Colombia, yo estaba en buenos aires, entonces fíjense lo que se puede hacer hoy en día gracias a la tecnología, la comunicación a internet, ellos no tuvieron ningún inconveniente en que yo no estuviera en Colombia, solo necesitaban que yo tuviera el perfil de sí querer hacer las cosas, de gestionar, de conocer el gremio para poder preseleccionar a los diseñadores y eso es algo que no esperaba tener del proyecto; los resultados adicionales son los productos que se han podido exhibir, recientemente en la feria del libro en Bogotá hace una semana, en la semana del diseño de Holanda en Eindhoven, en octubre del año pasado, y ahora en junio que se tiene planteado hacer una presentación en la semana del diseño de Medellín. Pero aparte de eso, lo que se está haciendo en el grupo de investigación, lo que se pueda generar a través de todos los grupos es lo que ahora más expectativa me da, todos los subgrupos que están involucrados en cada uno de sus proyectos de investigación que son parte del gran proyecto de investigación, todo eso poderlo compilar en un documento académico, que se pueda presentar como un informe, tanto para efectos de los compromisos adquiridos por parte de la universidad con el proyecto con Marie Therese y con Bas en Holanda, como también para la comunidad académica, poder presentar un documento, presentarlo en diferentes eventos como por ejemplo el Hoy es diseño de la universidad ICESI, en Cali, que los estudiantes investigadores lo lleven a eventos de ese tipo, lo presenten pero tiene muchas expectativas, y lo sí con lo que se recopile en ese documento se pueden generar ciertos espacios académicos para el diseño adicionales, como workshops que extraigan ciertas técnicas y métodos que se pudieron observar en esos procesos de diseño sería interesantísimo. esa es la gran expectativa que tengo a futuro.

6. ¿había participado en proyectos de este tipo anteriormente?

es muy difícil decir, la verdad diría que como ésta ninguna. es decir durante la vida profesional como diseñador uno puede tener colaboraciones con otros diseñadores y otros profesionales, pero específicamente cómo se dio esta, no. tal vez en algún momento yo trabajé con un arquitecto mexicano, donde hicimos algo muy básico que no llegó a nada, era una línea de mobiliario pero no pudimos llevarlo a cabo, aunque cuando estuve estudiando mi maestría en domus academy en Milán, los proyectos eran no igual como lo que se hizo ahora, pero eran con estudiantes de diferentes nacionalidades, tuve la oportunidad de realizar ¿proyectos con compañeros de Turquía, de España, de México, de Italia, aunque la mayoría de proyectos eran individuales, cuando se realizaban grupos los grupos tenían que ser a fuerza internacionales, y ahora que lo preguntan claro habían barreras, elementos similares, pero eso fue hace mucho tiempo en el año 2003, este proyecto lo realizamos el año 2015, pasaron doce o trece años y las cosas son muy diferentes, y eso marca una diferencia muy grande, no había tanta tecnología, el internet apenas estaba globalizándose, ahora no hay excusa para reunirse con alguien al otro lado

del mundo a través de una pantalla.

7. ¿Cómo surge la idea de involucrar a los estudiantes del programa de diseño industrial, de la universidad de Nariño? ¿Qué gestiones hizo para obtener el aval?

-Listo, bueno eso es bastante importante, como saben la estructura del MTic- Design exchange Program, se compone de dos grupos el grupo de diseño y el grupo de investigación. Marie Therese, una vez iniciado el proceso de diseño, me dijo que éste iba a estar acompañado de un proyecto de investigación, ellos ya trabajaban con unas universidades de Holanda, en Ultrich, sobre todo en el campo que ella domina más, de la administración de negocios y también con algunos de diseño de productos, los cuales desarrollaron unas entrevistas y unas actividades, como los workshops que realizaron en conjunto, con los estudiantes de la universidad de Nariño a inicios del año pasado, Y necesitaban una universidad en Colombia, que estuvieran interesadas en investigar, y así mismo como cuando me solicitaron buscar diseñadores, dijeron que sí les podía ayudar a buscar universidades, entonces yo les pregunte inicialmente, si ya habían acudido a la RAD, Asociación Red Académica de Diseño, me dijeron que sí, que en su momento en el 2012 lo habían hecho, pero que finalmente no habían obtenido mucha respuesta, seguramente porque ellos no representan a una institución académica, es un proyecto privado, es decir tienen unas empresas que fueron las que buscaron los recursos para acercarse a Colombia, entonces, en ese momento yo le dije que era docente en la Universidad de Nariño, y que podía ver cómo podría encajar el proyecto ahí, o sea yo le expliqué dentro de los proyectos de grado, teníamos la modalidad de investigación, que era posible que algunos estudiantes tomaran esa modalidad para desarrollar el proyecto. Aunque no estaba claro qué iba ser el proyecto de investigación, ellos en el documento inicial, al cual se puede tener acceso en la página del grupo, pues lo que explican de la investigación, es una descripción nada más. Y pues para cumplir con los requisitos de un trabajo inscrito en la modalidad de investigación, hay que agregar cosas que no están ahí, que ni siquiera están planteadas como título ni nada, había un framework muy general y en el caso de ustedes, se hizo más específico ahora. Pero en ese momento habiendo expresado que podíamos trabajar con la universidad de Nariño, igual que como se hizo con los diseñadores, se debió llenar unos documentos, donde los diseñadores, tuvimos que llenar una serie de formas o formularios donde nos comprometíamos a trabajar y a generar resultados, porque nos iban a dar un apoyo económico, Y éstos formularios venían de la Netherlands Enterprise Agency, es decir de quienes financiaban el proyecto. Pues entre diseñadores no hubo problema, pero cuando se trató con la universidad, si hubo problemas, por qué, porque cuando empezamos a presentar el proyecto, primero con el director curricular, el cual no puso ningún inconveniente, después con el decano, con quien tampoco hubo problema, pero como era el representante legal de la universidad, el que tenía que firmar, pues el profesor Daniel Moncayo que forma parte del grupo de investigación, fue el que colaboró para en toda esa gestión aquí en Pasto, en lo que se refiere a entrevistarse con él, explicarle de qué se trataba, aclararle que la universidad no iba a invertir en el proyecto sino que sólo necesitaba de los estudiantes, de algunos profesores que prestaran asesoría la cual estaba contemplada dentro de las asignaturas del programa, y eso tomó bastante tiempo casi doce

meses, lo cual me pareció mucho tiempo, y después de esa firma, algo que me pareció un poco incómodo fue que la vicerrectoría de investigación en la Vipri, solicitó a Marie Therese como directora del proyecto, un documento firmado donde decía que la universidad no iba a poner un peso, pues hay una desconfianza total, vivimos en un país burocrático, donde le buscan la quinta pata al gato, estaban muy desconfiados pero finalmente se logró, se enviaron esos documentos y la universidad quedó oficialmente vinculada, lo que no se logró fue realizar el proyecto de investigación paralelo al proyecto de diseño, y eso fue complicado de hacer porque lo que se iba desarrollando de diseño era muy difícil de recopilar y entonces tuvimos que esperar hasta principios de este año para poder oficializar todos los proyectos, hacer la convocatoria, afortunadamente tubo gran acogida, se logró reunir un grupo numeroso. entonces así se vinculó la universidad y es bien gratificante poder decir que por ejemplo en las presentaciones que se realizaron en la feria del libro y otras exposiciones que se realizaron en Bogotá, Marie-Therese presentaba a la universidad de Nariño, al departamento de diseño, a los estudiantes integrantes de grupo CORD, decía: "están desarrollando esto, están haciendo" de una manera muy escueta, porque tampoco ella podía revisar todo lo que le envié y hacer una presentación, y tampoco creo que esos fueran los escenarios más adecuados; pero sí los nombró, está presente la universidad y para mí eso es muy importante.

8. ¿Cuáles cree usted que son los más importantes beneficios que este proyecto aporta al diseño colombiano y al programa de diseño de la Universidad de Nariño?

Bueno pues, para el diseño colombiano en la medida en que se pueda difundir lo que se hizo en el proyecto de diseño, y se pueda presentar en diferentes escenarios como el de la feria del libro, o como el que se realizará en la semana del diseño de Medellín, donde explicamos que se puede hacer diseño, se puede hacer con gente de otras partes del mundo, entre muchas otras experiencias por contar, y pues ojalá eso cale en la comunidad de diseñadores, para que seamos nosotros los que generemos los proyectos desde acá, porque la iniciativa partió desde allá - Holanda- y desde allá es que dieron el aval para trabajar con latinoamericanos, lo cual pudiera ser complicado, pero también podríamos pensar en realizar proyectos a nivel nacional, colaboraciones entre Medellín, Pasto, Cali, la costa, diferentes regiones ya que no se ven, o no se hacen. Yo recuerdo hace mucho tiempo, la RAD desarrollaba una actividad, llamadas como TISO, Taller Interinstitucional de Diseño en el Sur Occidente, donde los participantes se mezclaban para desarrollar un proyecto y eso era muy interesante, eso no se volvió a hacer, es decir ya no existen espacios de encuentro, entre los diferentes representantes a nivel académico, que es un poco más fácil, porque a nivel profesional es mucho más difícil, Y ¿por qué no hacerlo a nivel Colombia?

En cuanto a la universidad de Nariño, me parece que primero que nada creo que es el primer proyecto internacional con estas características, que se está trabajando en Colombia y que afortunadamente, llegó para ser desarrollado por el departamento de diseño, y el programa de diseño industrial, y ese lujo o satisfacción no lo tiene otro programa de la universidad, tal vez si existan proyectos que involucren la participación de otro país, pero no creo que al mismo nivel

que éste, donde nos vinieron a visitar, impartiendo charlas y dirigiendo workshops, eso demuestra un gran interés, y la imagen que se llevaron de nosotros también es muy importante, eh eso no lo conoce nadie, de ahí también la importancia de poder tener un documento el cual podamos socializar a la comunidad académica, entonces por eso creo que es muy importante para la universidad, haber sido parte, seguir participando y poder seguir siendo parte en un futuro de este tipo de iniciativas, para que ellos nos inviten en caso de que desarrollen más proyectos, porque creo que les hemos dejado una buena imagen.

9. ¿Cómo fue el proceso de gestión como coordinador durante el proyecto?

básicamente mi papel fue estar pendiente del avance del proyecto de diseño, hacer reuniones periódicas con los diseñadores, para conocer dificultades, estados, avances, y poderlos transmitir a Holanda, e igualmente a nivel administrativo por decirlo así, la cuestión de los documentos que ellos tenían que enviar, que llenen los formularios correctamente, recolectar los formularios en un solo paquete y enviarlos a Holanda por vía digital, porque todo eso debía anexarse a la solicitud de financiación que hizo Marie-Therese a la Netherlands Enterprise Agency, y bueno eso lo combinada con mi actividad como diseñador en el proyecto de diseño.

10. ¿Qué conclusiones saca de su actividad como coordinador?

NO me he detenido a realizar un informe, de hecho, no se me ha pedido que realice uno, pero a nivel personal, el poder ser parte de este proceso, el estar pendiente de todo lo que sucede, las dificultades, entonces el conocer esas cosas fue muy interesante, muy llenadora digámoslo así.

11. Alrededor de este proyecto, ¿qué otros proyectos han surgido?

Bueno, actualmente no se han surgido nuevos proyectos, porque aún continuamos en este programa, a través del proyecto de investigación, pero con respecto a los productos desarrollados, en cuanto a lo que pasaba con ellos en adelante, eh la explicación que dio Bas es que los derechos de los productos son de cada diseñador, es decir el programa no se apropia de los productos, el diseñador es libre de continuar con el desarrollo de los productos y buscar por su propia cuenta la manera de comercializarlos, De hecho el diseñador con el cual yo trabajé, Erick Stemanya hizo acercamientos para producir sus lámparas y empezar a comercializarlas que eso es como el último paso en cuanto al diseño, obviamente habían productos mejor desarrollados que otros en el sentido de una perspectiva productiva y comercial, mientras que habían otros que eran tal vez muy experimentales, pero es lo que se espera para el futuro que alguno de los productos, puedan ser ofrecidos al mercado, y queda la inquietud de que todo lo que tal vez no funcionó, pues fue algo experimental el proyecto, poderlo mejorar para tal vez una segunda etapa del proyecto, pero eso es algo que está aún en planeación, no hay nada concreto. De hecho este proyecto creo que oficialmente debe terminar a finales de junio o principios de julio, en un documento que recopile todos los informes de las actividades en general, incluyendo los informes de investigación de la universidad de Nariño, porque ese fue el compromiso frente a la financiación, el entregar un compilado de todo a las autoridades o instituciones pertinentes en Holanda, y de acuerdo a eso existe la posibilidad de continuar, no necesariamente con el mismo

proyecto, pero sí continuar.

12. ¿El programa planea hacer un seguimiento de las posibilidades de producción y comercialización de los productos desarrollados?

De parte del proyecto como tal, creería que no porque en esta etapa el resultado fueron productos y cada diseñado está en posibilidades de sacar su diseño al mercado, y tal vez en una segunda etapa del proyecto, o mejor en un segundo proyecto, el fin específico si sea lograr producción, pero el de este proyecto era llegar a unos productos, bajo a un esquema, bajo un proceso, pero hasta ahí. esperaría que para más adelante podamos hacer algo así, sería interesante, lo que pasa es que eso implica otra serie de elementos administrativos, logísticos, productivos y en esta primera etapa, pues no se tocaron.

13. ¿Cómo surge la idea de crear el grupo de investigación CORD? y ¿Qué expectativas tiene sobre el mismo?

Bueno ahí hay varios aspectos, primero cabe aclarar que el grupo, no se creó a raíz de este proyecto, el grupo de hecho se creó en el 2006, con varias expectativas a hacer investigación en diseño, proponiéndose crear cosas para el diseño desde la investigación, el grupo lo creamos con la colaboración del profesor Daniel Moncayo, y en ese momento existía la motivación de presentarnos a las convocatorias de universidad, lastimosamente el proyecto que en ese momento presentamos, y es algo muy común que ocurra en nuestra disciplina, pues no fue muy bien entendido, y recuerdo que en 2006 se creó el grupo, en respuesta a una convocatoria, pero la convocatoria se diluyó y aquí en la universidad aún no nos habían dado respuesta, y hubo una coyuntura donde me ofrecieron trabajar como docente en México, entonces yo inicié los trámites para que el grupo fuera aprobado, pero yo ya no iba a estar acá y el profesor Daniel dijo que sería complicado trabajar a distancia, por lo que solicitó que el grupo permaneciera en *stand by* y que por el momento no desarrollara ningún proyecto, pasaron los años y durante mis estudios de doctorado, desde el 2014 y recibiendo información desde la universidad, respecto a las nuevas convocatorias de medición de grupos de colciencias, pues como que me llamaba atención y quise reactivar el grupo como iniciativa mía, el profesor Daniel me ayudó desde Pasto a retomar el proceso, como saben él se encuentra próximo a final sus estudios de doctorado en Barcelona, y siendo ya candidatos a doctorandos, pues qué mejor manera de continuar con esas inquietudes de investigación, pues reactivando el grupo. Y se hicieron gestiones presentando un proyecto de creación nuevo, para obtener el aval de la VIPRI, del sistema de investigaciones, y en ese proceso llegó el MTic, con su proyecto de investigación y se pudo concretar. de hecho, el proyecto está avalado por el comité curricular, en esta etapa de desarrollo.

14. ¿qué características tiene el grupo de investigación CORD?

Toda esa la información del grupo la pueden encontrar en la plataforma GroupLac de Colciencias, en donde pueden encontrar la descripción del grupo, en qué trabaja, qué ha hecho o planea hacer. Ya que, si no lo conocían, colciencias posee dos plataformas las cuales está abierta a todos los investigadores, la primera es el Cebelac que es el curriculum vitae, para

Latinoamérica y el caribe, todos los que somos investigadores, tenemos ahí nuestra hoja de vida, anexados bajo unos parámetros que da Colciencias. Y la segunda es el Grupoblack, donde se encuentra toda la descripción del grupo, misión, visión, proyectos que se han realizado o no, uno puede incluso consultar sobre los demás grupos de investigación, y qué están haciendo esos grupos, obviamente hay grupos que llevan mucho más tiempo que nosotros, y que están más consolidados, porque tienen mucho más recurso humano, lo cual no ocurre en nuestra universidad, escasamente contamos con cuatro profesores de tiempo completo, hay muchos profesores de hora cátedra pero no tienen las mismas obligaciones que los de tiempo completo, y por lo general no les llama la atención participar en proyectos que no sean remuneradas, o que les tome tiempo.

15. ¿Por qué es importante realizar investigación en diseño?

Debido a la experiencia que he tenido con el doctorado, me he dado cuenta que investigación e diseño sí hay y hay muchísima, lo que pasa es que nuestro programa de diseño no ha estado muy interesado en investigar, sólo se toma en casos muy puntuales en ciertos momentos como por ejemplo los trabajos de grado, y son de una forma muy lineal, a un nivel muy básico y muy racionalista; y no nos hemos metido en procesos o pruebas de investigación de diseño. En diseño se catalogan tres tipos de investigación, *en* diseño, *para* diseño y *desde* diseño, donde cada una tiene sus particularidades, la que hacen durante su formación académica y durante su vida profesional, es una investigación *en* diseño, o sea es básica que tiene como fin un producto o un objeto, resultado de un proceso proyectual, mientras que cuando hablamos de investigación *para* y *desde* diseño, estamos hablando de un tipo de investigación científica donde lo que se quiere generar no es un producto sino conocimiento, donde se estudia el diseño desde diferentes perspectivas y de eso no hay mucho conocimiento en el medio, o por lo menos en nuestro medio, en el programa de diseño de la universidad de Nariño, en otras universidades he visto que han vinculado desde el pregrado nuevas visiones del diseño desde la investigación, una cosa que yo les comenté en las primeras reuniones del grupo, es que paradójicamente aunque la reglamentación de trabajos de grado de la universidad, contempla la modalidad proyecto de investigación, hasta la fecha no hay ningún egresado, o sea profesional de la universidad de Nariño graduado de diseño industrial, que haya presentado trabajo de grado en modalidad proyecto de investigación.

Nota de los Autores: Las entrevistas desarrolladas al diseñador BAS SALA, se realizaron en el idioma inglés y por petición del mismo, no fueron incluidas en este documento.