

LOS TALLERES EN DISEÑO DE LA RED ACADÉMICA DE DISEÑO (RAD) DEL EJE CAFETERO

Design Workshops in the Coffee Region's Design Academic Network

*Félix Augusto Cardona Olaya**

*Juan Carlos González***

Primera versión recibida: 18 de junio de 2010. Versión final aprobada el 12 de agosto de 2010

* Félix Augusto Cardona, Diseñador Industrial, Universidad Nacional de Colombia, Especialista en Organización Industrial de la Universidad de Zaragoza, España, Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano, Universidad Católica Popular del Risaralda. Docente de tiempo completo del programa de Diseño Industrial e investigador del grupo Tecnología y Diseño, UCPR.

**Juan Carlos González, Diseñador Industrial Universidad Autónoma de Manizales. Magíster en Diseño y creatividad, Universidad de Caldas. Director del programa de Diseño Gráfico y Líder del grupo de investigación Íconos y Bastones de la Fundación Universitaria del Área Andina seccional Pereira

Coordinadores de los talleres RADEje Cafetero.



SÍNTESIS

Se presenta un artículo de reflexión frente a la sistematización de experiencias pedagógicas significativas: Los Talleres en diseño RAD durante los periodos académicos 2008-I, 2008.-II y 2009-II con los programas de Diseño Industrial de la Universidad Católica Popular del Risaralda y de Diseño Gráfico y de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina. Los cuales promueven la interdisciplinariedad y la cooperación entre la universidad, la empresa y el estado para afrontar de manera integral problemas del contexto inmediato, relacionados con la cultura material y la cultura ciudadana, proyectando soluciones de diseño viables, creativas y responsables socialmente, lo que lleva implícita la función sustantiva de la proyección social universitaria.

DESCRIPTORES:

Proyección social, Experiencias pedagógicas, Interdisciplinariedad, Red Académica de Diseño (RAD).

ABSTRACT

This paper presents the results of a research project that seeks to systematize a significant pedagogical experience: design workshops in the Coffee Region's Design Academic Network during 2008-2009. The UCPR's Industrial Design Department and the University Foundation of the Andean Area's Department of Graphic and Fashion Design participate in this project. The workshops are an inter-disciplinary and cooperative project involving academia and the public and private sectors in which regional problems faced by communities in the region are addressed in an integral way. The article describes some of the proposed design solutions, which are characterized by high levels of creativity and social responsibility.

DESCRIPTORS:

Social projection, learning experiences, inter-disciplinarity, academic design web

LOS TALLERES EN DISEÑO DE LA RED ACADÉMICA DE DISEÑO (RAD) DEL EJE CAFETERO

Para citar este artículo: Cardona, F. y González, J. (2010). “Los talleres en diseño de la Red Académica de Diseño (RAD) del eje cafetero”. En: Revista Académica e Institucional, Páginas de la UCPR 87, 47- 72.

La sistematización de experiencias pedagógicas significativas cobra cada vez más importancia en el campo de la Educación Superior, ya que es una estrategia de carácter participativo para la producción de conocimiento que permite la configuración de teorías y visiones sobre la experiencia pedagógica a partir de una realidad no exterior, sino vivencial, como construcción cotidiana “intersubjetiva desde el lenguaje y la cultura, que va conformando tanto los modelos mentales como la acción del día a día” (Benavides, 2005, p. 2) que otorga significado al contexto inmediato gracias a las relaciones y representaciones sociales que surgen y dan sentido a la realidad social vivida por los participantes de estas experiencias.

De tal manera que la sistematización de estas, se convierte en patrimonio educativo-histórico propio de profesionales dedicados a la docencia y en un activo de las universidades en donde se da el proceso educativo y de profesionalización bajo múltiples variables y esquemas, los cuales evidencian las transformaciones e injerencias del proceso educativo disciplinar que se realiza en las aulas y desde ellas a partir de la reconstrucción, ordenamiento descriptivo e interpretación crítica de este proceso.

Esto genera con el tiempo y un ejercicio continuo y disciplinado, un insumo primordial para el quehacer pedagógico, investigativo y proyectual de la formación profesional en Colombia, sobre todo en disciplinas profesionales jóvenes como el diseño, que están buscando *“una identidad que la defina y la diferencie de otras disciplinas de las que tradicionalmente ha tomado sus fundamentos, como el arte, la arquitectura y la ingeniería. Hasta ahora, este tipo de reflexiones se ha llevado a cabo en países industrializados y se limitan, en la gran mayoría de los casos, a una descripción o interpretación histórica, que deja de lado, en esencia, su*

relación con el desarrollo de los métodos de diseño” (Uscategui, 2008, p. 9)

Imagen 1: Logo símbolo de la Red Académica de diseño de Colombia.



En: www.radcolombia.com

Este documento pretende dar cuenta de la sistematización de los talleres RAD¹ en Diseño del Eje Cafetero que se sucedieron entre los años 2008 y 2009, considerados como una experiencia pedagógica significativa por los espacios académicos de integración institucional, proyección interdisciplinar y construcción colectiva de conceptos disciplinares creados en consonancia con las propuestas pedagógicas institucionales², por medio de los programas que se conforman alrededor de la disciplina del diseño en la ciudad de Pereira.

El desarrollo de estos programas evidencia de manera importante la función sustantiva de la proyección social³ de las Universidades participantes, quienes planean y proyectan su quehacer educativo, formativo e investigativo en el contexto inmediato, de manera que la sociedad sea beneficiada en múltiples ámbitos, pues es *“la demostración de la inmersión de los saberes en la realidad contextual, es el ejercicio interdisciplinario de lectura e intervención social para la generación de*

1. RAD. Red Académica de Diseño, agrupa 29 programas académicos de nivel profesional de diseño gráfico, industrial, visual, vestuario, y de modas de 21 instituciones del país. Busca la consolidación de la disciplina del Diseño en el ámbito académico y la inserción de la profesión del diseño en el contexto colombiano.

2. Las Universidades que planearon y ejecutaron estos talleres en el eje cafetero en sus tres versiones fueron la Universidad Católica Popular del Risaralda y la Fundación Universitaria del Área Andina

3. Según el MEN, las funciones sustantivas para las IES son la docencia, la proyección social y la investigación



respuestas propias, oportunas y flexibles a los problemas que el momento histórico demanda” (Mejia, 2010, p. 17) y con mayor razón en contextos como el colombiano, donde estas instituciones son las que deben

“contribuir a comprender, interpretar, preservar, reforzar, fomentar y difundir las culturas nacionales, regionales, internacionales e históricas, en un contexto de pluralismo y diversidad cultural. Además, se ha creado la necesidad de fortalecer en los estudiantes, docentes y las instituciones, funciones críticas y progresistas mediante un análisis constante de las nuevas tendencias sociales, económicas, culturales y políticas, desempeñando de esa manera funciones de centro de promoción, alerta y prevención; contribuyendo a la definición y tratamiento de los problemas que afectan el bienestar de las comunidades, las naciones y la sociedad mundial”

(Giraldo y Puerta, 2000, Citado por Mejia, p. 46)

Así, estos talleres RAD comprendidos desde la proyección social y ejecutados desde la interdisciplinariedad⁴ a través de una experiencia pedagógica como factor esencial en la formación profesional se establecen como los *“lazos de comunicación e interacción entre la comunidad académica del diseño en el país, una consecuencia de los evidentes pasos de consolidación de la profesión y la construcción de un ámbito disciplinar en el cual la academia y en particular la educación superior, tienen un compromiso fundamental”* (Uscategui, 2008, p. 3).

Por lo cual estos espacios académicos son vitales para *“desarrollar competencias que posibiliten los procesos de desarrollo humano y profesional necesarias para dar respuesta a las exigencias del contexto, operacionalizando conceptos, generando propuestas de intervención, tendientes a un mejoramiento de la sociedad en que vive”* (Morales, 2009, p. 14) y en la que se desenvuelve la universidad.

En tales espacios se establecen ejercicios que conducen al trabajo en equipo de manera interdisciplinaria y con compromiso social, respondiendo a condicionantes curriculares y alcances disciplinares de las asignaturas de taller de diseño de los programas participantes, los cuales pertenecen al componente proyectual

establecido para la disciplina del Diseño⁵, que a su vez, permiten a los estudiantes percibir con mayor importancia el valor del servicio disciplinar y profesional de su formación, que efectivamente tiene impacto sobre la gente del común con, para y por el diseño, ya que como se señala en el documento Proyecto Educativo de Facultad

“Diseñar el hábitat es: un ejercicio proyectual humanizador que determina las condiciones y características del espacio físico, los productos y servicios, objetos de uso, que conforman el todo artificial e interactúan con el ser humano, generando hábitos objetuales y construcciones sociales; es decir, una cultura material que garantice la permanencia humana en un lugar, su supervivencia y, en un grado u otro, la gratificación de su existencia”. (Mejía, 2010, p. 26)

Los talleres RAD constituyen espacios de reflexión interdisciplinar del diseño de la cultura material, entendida para este ejercicio en particular, como la forma en la que el hombre transforma su entorno, contextualizándolo por medio de la fabricación de objetos, que agregan al entorno físico por medio del empleo de técnicas heredadas y experimentadas (Pérez, 1997) a través de ejercicios académicos de integración e interrelación personal, contextual y experimental, que permiten el desarrollo de competencias argumentativas; ellas se convierten en una estrategia vital para la formación del espíritu crítico que fundamentan al proyecto y al producto de diseño como acto creativo, que responde a objetivos de formación profesional en la disciplina.

Así, este tipo de talleres permiten tejer una red de estudiantes con la intención de obtener proyectos interdisciplinarios y académicos con proyección social, planteados en primera instancia, para cumplir con los objetivos y compromisos de pertenecer a la Red Académica de Diseño de Colombia (RAD); en segunda instancia, para integrar diferentes intereses y metodologías desde las academias; y por último, para obtener proyectos de diseño interdisciplinar, pertinentes y relevantes con el contexto real en el que las Universidades y sus estudiantes actúan.

De allí que estos últimos, sean formados dentro del

4. Entendida esta como la interacción de disciplinas y profesiones para dar respuesta a problemas concretos, conservando la autonomía de la profesión o la disciplina. (PEP, 2009:60)

5. El componente proyectual es el eje fundamental de la formación del diseñador, deber ser el espacio académico para la síntesis de los demás componentes del saber y la practica implicados en su formación. Permite el desarrollo del pensamiento sintético, analítico, critico, de formación, creativo y de las habilidades de diseño necesarias para la elaboración de propuestas, así como de las competencias comunicativas para su definición y socialización. (CARAD, 2008:33).



modelo pedagógico de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), cuyo principal y fundamental propósito consiste en formar diseñadores dentro de un currículum más integrado y organizado para resolver problemas de la vida real, para dar solución a los problemas planteados desde y para la disciplina del diseño, donde confluyen las diferentes áreas del conocimiento, ya que *“la formación profesional de diseñadores en Colombia, experiencia que data de la segunda mitad del siglo XX, requiere hoy, de cara a las políticas nacionales aseguramiento de la calidad de la educación, espacios de autoreflexión sobre sus prácticas académicas”*(Uscategui, 2008, p. 13)

Por esta razón los talleres RAD son prácticas que procuran el desarrollo de estrategias de combinación y sintetización de la información con argumentaciones sobre la actividad creativa de carácter proyectual que constituye la resolución de problemas identificados, como ejercicio académico disciplinar del diseño en sus múltiples enfoques, a través del modelo ABP el cual define una situación, como fenómeno que sucede realmente, a través de las interacciones de los protagonistas con su contexto, en las cuales se evidencia un problema que debe solucionarse desde el diseño.

Por lo tanto se procesa nueva información, a través de una observación metodológica que convierte al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje, con un método de trabajo activo, participando constantemente en la adquisición de su conocimiento y permitiéndole crear una actitud favorable para el trabajo en equipo. Lo que los capacita para trabajar con otros, con el docente, con otros estudiantes de diseño, de otras carreras y con diferentes entes académicos, así como con entes externos que se vean afectados e involucrados en el desarrollo del ejercicio académico planteado.

De acuerdo con lo anterior, el cuerpo docente coordinador de estos talleres plantearon tres tipos de proyectos denominados Alfa, Beta y Zuma, que propiciaron estrategias de movilización y sensibilización en todos los participantes hacia contextos con problemáticas de índole disciplinar, cada uno con objetivos de índole pedagógico y desde la disciplina, por los cuales se desarrollaron los diferentes proyectos integradores de los diferentes enfoques del diseño en cada una de sus versiones.

Así, en la medida en que los programas académicos de formación en Diseño, sistematicen y divulguen estos procesos, recibirán una retroalimentación que permitirá la mejora continua de estos espacios innovadores como experiencias pedagógicas significativas dentro de la Educación Superior en la disciplina del diseño en Colombia, y una de sus regiones más representativas, el triángulo del café.

Igualmente, se pretende contribuir en el *“análisis de las maneras de pensar el diseño en Colombia, desde una perspectiva académica y, en particular, de las diversas concepciones que guían a las universidades en la formación profesional, con el fin de constituir un marco común que fundamente teóricamente la enseñanza de la disciplina”*(Uscategui, 2008, p. 15).

Lo que Bonsiepe (1993) define como “el discurso del diseño”, el cual debe apropiarse e integrar teorías y conocimientos de disciplinas establecidas, para ofrecer productos que buscan ante todo mejorar calidades de vida dentro de contextos muy específicos, ya que los diseñadores locales, es decir, los que se preparan y ejercen su profesión dentro de regiones específicas, como la del eje cafetero.

Deben estar ocupados en el diseño de productos que exijan un alto uso de mano de obra, fabricados con materiales autóctonos y destinados a las necesidades del público local con respecto a sus posibilidades económicas y culturales, enfatizando en el área social, pues es en este punto donde el Diseño debe y puede aportar de manera importante al desarrollo regional. Los proyectos para las diferentes versiones de los talleres RAD del eje cafetero fueron:

Proyecto Alfa: CONOCIÉNDONOS EN EL DISEÑO

Proyecto Beta: 25 HORAS DE DISEÑO

Proyecto Zuma: DISEÑO INTEGRAL: SOLUCIÓN REAL

A continuación cada uno de estos talleres será descrito de manera sucinta con sus objetivos, justificación, metodología operativa y una breve descripción de cada uno de sus resultados. Así como también una pequeña reflexión de los acuerdos frente a las evaluaciones académicas que conllevaron este tipo de actividades, porque, más allá de ser una experiencia pedagógica en

el diseño, corresponden a un ejercicio académico de formación disciplinar, cuyo currículo institucionalmente debe cumplir con créditos académicos para cada programa⁶, y por tanto, debe poseer su correspondiente evaluación, tanto cualitativa como cuantitativa, en las dimensiones de la evaluación: la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación, según los procesos pertinentes a cada Universidad participante.

Por tal razón, se hizo hincapié en que los talleres RAD son un trabajo paralelo, complementario a los contenidos y proyectos que se trabajan en los microcurrículos de cada asignatura de taller de diseño de cada una de los enfoques disciplinares participantes, de tal manera que la evaluación final de la asignatura taller correspondiente al semestre cursado para cada uno de los estudiantes, correspondió a un 50% de la nota cuantitativa del promedio de evaluación de los proyectos de taller RAD, y el otro 50%, al promedio de evaluación de los proyectos propios de esta asignatura. Los talleres de diseño de la Red Académica de Diseño (RAD) en el eje cafetero en sus tres versiones son los siguientes:

PROYECTO ALFA DE LOS TALLERES RAD versiones 2008-I, 2008-II y 2009-I

Objetivo Pedagógico: Evaluar la actitud de los integrantes frente a metodologías de trabajo grupal interdisciplinar.

Objetivo disciplinar: Crear un logo símbolo de identificación del grupo interdisciplinario de trabajo.

Objetivos específicos:

- Apropiación de técnicas etnográficas de recolección de información.
- Desarrollar una imagen corporativa de grupo que identifique a los integrantes del mismo en el desarrollo del taller RAD.
- Identificar el nivel instrumental de los estudiantes en técnicas de presentación multimedia.
- Sensibilizar a los estudiantes en el trabajo interdisciplinario.

Imagen 2: Fotos de la primera reunión del taller RAD del 2009.I en las instalaciones de la UCPR.



Fuente: Archivo talleres RAD eje cafetero.

Justificación:

La integración de disciplinas del Diseño es uno de los motivos por los cuales la RAD en Colombia ha tenido gran acogida y es uno de los puntos que más han tenido en cuenta los coordinadores de los talleres en Pereira para llevar a cabo esta tarea.

Puesto que el encuentro de los estudiantes es un pilar operativo de las Universidades, las cuales tienen una carga dentro del imaginario colectivo⁷ de la ciudad o zona a la cual ofrecen sus servicios, lo que las hace plenamente identificables y obligados puntos de referencia para la actividad académica, cultural y en muchas ocasiones económica de su zona de influencia; por lo tanto, sus estudiantes se convierten en representantes institucionales que deben ser proclives al trabajo interdisciplinar, grupal y comprometido con la sociedad a la que pertenecen.

De esta manera, este primer proyecto conduce a la reunión de jóvenes universitarios, desconocidos entre sí, a responder como colectivo de diseño sobre un proyecto que los evalúa, en primera medida, como estudiantes en un enfoque del diseño que permite y en ciertos casos, está obligado a la interdisciplinaridad; en segunda medida, como individuos formados

6. En Colombia, según el Decreto 2566 de 2003, el sistema de créditos académicos define un crédito como 48 horas de trabajo por parte del estudiante, sin entrar en el detalle de organizar un número total de créditos por programa académico, ni incorporar complementos. Por ello se fundamenta en el análisis del tiempo de trabajo que un estudiante requiere para el desarrollo de competencias previamente definidas para el logro de una serie de objetivos (MEN, 2010)

7. El imaginario colectivo se trata de una construcción social en la que intervienen los diferentes grupos de la sociedad y concurren a ella todos los sectores que van conformando el conjunto de imágenes que hemos interiorizado y con base en las cuales miramos, clasificamos y ordenamos nuestro entorno. Estas representaciones interiores son tan importantes que, prácticamente, regulan nuestra vida. Todos esperamos que las relaciones humanas se ajusten a estas imágenes mentales, como la familia, la amistad, la pareja, la primavera, los árboles, todo nuestro entorno y, cuando nuestro entorno responde a este imaginario nos sentimos tranquilos, contenidos en él. (SILVA, 2006).

integralmente dentro de una institución de Educación Superior caracterizada por sus propias condiciones; como tercera medida, una evaluación de las competencias adquiridas para la fase de formación académica que les permite indagar su oficio propio como futuros diseñadores; y como última medida, se evalúa la actitud que deben asumir como responsables del contexto vivencial presente y futuro de la sociedad a la que pertenecen.

Metodología:

En un previo acuerdo del equipo coordinador docente del taller RAD se convocó a los estudiantes en instalaciones adecuadas al número y modos de trabajo para que, en un primer momento, se presentaran los programas participantes, los docentes a cargo, los semestres participantes, su especificidad curricular y los lineamientos generales del taller RAD, complementando con una breve exposición sobre la definición, historia, alcance e importancia de pertenecer a esta red académica de diseño a nivel Nacional.

Luego de esta introducción, a partir de las listas por asignatura de cada institución el cuerpo docente conformó los grupos de trabajo según el número de estudiantes por programa, buscando un equilibrio aritmético en cada grupo, es decir, que todo grupo tenga al menos un representante disciplinar y teniendo en cuenta dos variables primordiales para el trabajo grupal: la complementariedad de las competencias instrumentales de los estudiantes y los caracteres de personalidad de cada uno de ellos, para lograr en la medida de lo posible el control de los grupos y la

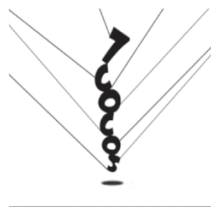
garantía del alcance de resultados en un grado aceptable, tanto desde lo académico, como desde la proyección social del ejercicio.

Una vez conformados, estos grupos recibieron una introducción general sobre métodos de recolección de información etnográfica para la caracterización en un perfil de modo de vida, según teorías apropiadas del mercadeo; con esta información en trabajo autónomo cada grupo entregó en el término de 10 días un CD con la presentación del grupo como equipo de diseño, bajo la perspectiva etnográfica de estilos de vida de cada uno de sus integrantes.

La presentación de los grupos en una sesión colectiva del taller RAD permitió medir y hacer proyecciones pedagógicas frente a los siguientes aspectos:

- Manejo de herramientas digitales para la presentación de proyectos de diseño, sobre todo con el uso de variables aplicadas no muy comúnmente en su nivel de formación disciplinar, como el manejo de sonido (voz en off, banda sonora).
- Capacidad de integración de los estudiantes como equipo de trabajo y su compromiso con el proyecto en cuanto al cumplimiento de plazos, técnica y tiempos de presentación.
- Implementación de las técnicas etnográficas⁸ como determinante del ejercicio de diseño, que en este caso consistió en el desarrollo de una imagen corporativa en su sentido básico y fundamental. Estas técnicas son un primer instrumento de recolección de información para el desarrollo de los proyectos en comunidad en un contexto específico y contribuyen de manera

Imagen 3: Algunos Logosímbolos desarrollados los grupos interdisciplinarios participantes en diferentes versiones del taller RAD



Fuente: Archivos talleres RAD eje cafetero.

8. Es la forma general de aproximarnos al objeto de estudio o los recursos que se emplean para la obtención de información y datos que nos lleven a lograr objetivos. Las técnicas siempre se realizan en un marco de método o estrategia metodológica y son soportadas en sus especificidades por concepciones epistemológicas, políticas y éticas (SERNA y LÓPEZ, 2005).

significativa al planteamiento de determinantes de diseño para las alternativas proyectuales.

PROYECTO BETA DE LOS TALLERES RAD versiones 2008-I y 2008-II

Objetivos pedagógicos:

- Aprender a desarrollar proyectos de diseño en equipos de trabajo interdisciplinarios.
- Manejar los tiempos en el desarrollo de proyectos con corto plazo de entrega.

Objetivos disciplinares:

- Desarrollar un proyecto de diseño en 24 horas que permita observar alternativas de solución a problemáticas identificadas
- Intervenir en contextos de carácter público para una mejora de la cultura ciudadana, en un tiempo de trabajo determinado.

Proyecto beta versión 2008-I: Intervenir espacios públicos dentro del casco Urbano o rural del municipio de Marsella del departamento del Risaralda, acogiéndose al POT y a las políticas públicas de integración y cultura ciudadana

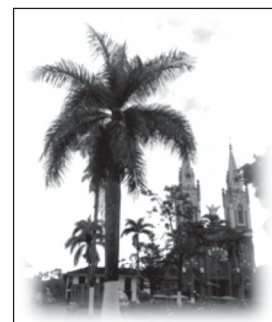
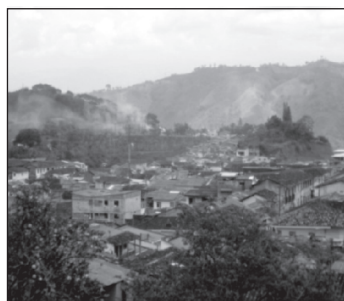
Objetivos específicos:

- Problematizar en términos de diseño aspectos señalados del espacio público de un pueblo cafetero: espacio público del municipio de Marsella.
- Sensibilizar a los estudiantes con los problemas de espacio público como primer escenario de la cultura ciudadana.
- Formular propuestas de mejora de las actividades desarrolladas en las diferentes zonas del municipio que lo auto-promuevan como el municipio verde de Colombia.
- Integrar en un sólo proyecto las disciplinas del Diseño de manera integral y coherente, tanto para el equipo de diseño como para la población a la que afectan.

Justificación: Los estudiantes se sienten identificados y conocen la región cafetera; sin embargo, por su pertenencia a la zona urbana, desconocen aspectos

importantes que le dan a esta región su denominación. Por ello y buscando generar impacto real, el taller RAD decide intervenir un municipio de la región cafetera para que en el lapso de 24 horas se generen alternativas de solución viables dentro de los términos establecidos por el mismo desarrollo del ejercicio, que permitan dar a conocer aspectos del municipio, (Ver imagen 4) tanto en su zona urbana como en la rural, bajo la denominación de la región como “el municipio verde de Colombia”, donde se enfatiza el contraste de lo urbano con lo rural, su potencialidad o su contradicción

Imagen 4: Fotografías tomadas por diferentes grupos de trabajo en la sensibilización de la problemáticas



Fuente: Archivos docentes.

De esta manera, los estudiantes generaron soluciones integrales de diseño, donde se rescató, renovó y proyectó el eslogan “Municipio Verde de Colombia”, mediante la formulación de nuevas formas de ver lo ecológico, lo turístico, la promoción y generación de riqueza tanto cultural como financiera del municipio, por medio de diseños que integren el desarrollo de mobiliario urbano y señalética urbana con enfoques distintivos para el municipio y desde allí, para la innovación objetual y conceptual de los diseños interdisciplinarios.



Metodología:

En una primera fase, los docentes se acercan a diferentes estancias de la autoridad municipal para que ellos brinden ayuda logística a este evento. De tal manera que el Alcalde y parte del gabinete municipal, se interesan bastante en el proyecto, ante todo por la mirada nueva que traerán los estudiantes, hacia lo que se concibe y se espera de un municipio de estas características. Por ello se consiguió que el municipio otorgará el salón de eventos de uno de los colegios municipales como sitio de trabajo del ejercicio de diseño, así como la gestión de visitas guiadas a varios sitios del municipio y la asesoría de varios funcionarios de la secretaria de Educación y de la de Desarrollo, para enmarcar los proyectos dentro de las políticas públicas proyectadas al respecto de las temáticas planteadas y los objetivos del proyecto.

Este primer acercamiento nos brindó una idea global de lo que se puede llevar a cabo en un ejercicio de estas características, teniendo en cuenta lo que la administración ha proyectado dentro de su agenda gubernamental para el rescate y revalorización de Marsella como municipio ecológico y turístico, del cual quieren generar empresa, para que la población no busque otros destinos para su realización profesional, personal y familiar.

Se estableció entonces que el ejercicio se desarrollaría desde un día viernes a las 9 am hasta el sábado inmediatamente siguiente hasta el mediodía, de allí su nombre “25 horas de diseño”, teniendo en cuenta que durante los 10 días precedentes a la fecha de reunión, cada grupo de trabajo debió visitar el municipio y aplicó algunas de las técnicas del proyecto alfa y otras dadas según el ejercicio académico interno de cada asignatura de taller institucional.

Se realizó una visita guiada al municipio por parte de un guía turístico oficial adscrito a la secretaría de Desarrollo Municipal. Luego se llevó a cabo una reunión en el salón de concentración para definir zonas de trabajo y temáticas a trabajar por cada uno de los grupos que da inicio del proyecto de intervención del espacio público de acuerdo a las problemáticas identificadas bajo asesoría de los docentes. Para entrar de lleno en el trabajo de construcción del proyecto de intervención del espacio público de acuerdo a las problemáticas identificadas por parte de cada uno de los grupos, bajo asesoría de los docentes en una jornada continua que concluyó con una exposición conceptual y de acercamiento de los productos de diseño

industriales, gráficos y de modas que constituyen cada uno de los proyectos propuestos hacia los representantes de la municipalidad por parte de cada grupo de trabajo.

Resultados: Los siete grupos de trabajo constituidos para este ejercicio presentaron diferentes intervenciones tanto en el casco urbano como en el rural, denominando cada proyecto de la siguiente manera:

La entrada a Marsella: Desarrollo de un parque lineal en la entrada principal a Marsella que ofrece al turista y al poblador una primera grata imagen del pueblo y sus riquezas turísticas y culturales. (Bajo esta problemática dos grupos de trabajo desarrollaron proyectos)

Recorrido de fe: Desarrollo de mobiliario y señalética por las calles del casco urbano del municipio por las cuales se hacen los recorridos fúnebres y otro tipo de actividades religiosas, como el viacrucis de semana santa, que permita el rescate y proyección de la cultura religiosa dentro del municipio que posee dos iconos fundamentales para determinar este tipo de intervención desde el diseño: su catedral y el cementerio central.

Escenarios panorámicos: Proyección de un recorrido ya identificado por las gentes del pueblo, pero que no posee infraestructura turística, el cual ofrece vistas panorámicas muy especiales sobre el casco urbano, las fincas cafeteras y el paisaje montañoso, en donde se puedan usar diferentes modos de transporte, con las comodidades y normas que el ecoturismo exige actualmente, generando toda una industria es su generación y sostenimiento.

Marsella Histórico: Ejercicio de intervención en diferentes sitios icónicos del pueblo que a manera de esculturas, displays de información y mobiliario llevan al turista y a los pobladores a recorrer, reconocer y apropiarse la historia cafetera y de desarrollo del pueblo con sentido de pertenencia.

Calle Real: Propuesta inscrita dentro de las últimas tendencias de desarrollo urbano, que pretende peatonalizar la calle 10° entre carreras 5° a la 10°, lo que en antaño se denominaba la calle real. En ello va inscrito todo lo referente al mobiliario, la señalización y la proyección de un comercio más cultural y autóctono.

Conoce y juega en Marsella: Proyecto que integra formación ciudadana con las capacidades actuales del municipio, en donde mediante un juego al cual todo visitante pueda acceder, se recorre el pueblo conociendo íconos de su cultura en múltiples aspectos y que cumpliendo ciertos retos se ve premiado por el comercio mismo.

Conclusiones:

A través de la conjugación de los enfoques de la disciplina del Diseño se da una mirada diferente en la proyección de soluciones objetuales con alto contenido gráfico dentro del contexto de aplicación de sus propuestas, a partir de determinantes de diseño que los mismos estudiantes desarrollaron a partir de las relaciones con los códigos culturales del municipio como núcleo problémico y con la “idoneidad de un diseñador” que reconoce, maneja e interpreta la cultura a través de la evidencia material de sus productos dentro de “identidades regionales en los actuales contextos de mundialización de las culturas, apuntando hacia un desarrollo económico.” (Uscategui, 2008, p. 57). Lo cual evidencia una total coherencia entre los entes evaluadores: el cuerpo docente y el estamento gubernamental del municipio.

Por otro lado, el trabajo en equipo interdisciplinar bajo estos esquemas de tiempos de entrega reducidos (24 horas) y lugares de trabajo no propios, genera en los estudiantes instancias conciliatorias personales, con resultados de una gran proyección disciplinar. Por lo cual, antes de encontrar diferencias, se potencializan complementariedades disciplinares y a la postre personales, que en muchos casos se conservan permitiendo la agrupación gremial desde lo social, algo definitivo para el desarrollo de buenos profesionales en el campo del diseño.

Imagen 5: Logo símbolos para una nueva identidad del municipio de Marsella



Fuente: Archivos taller RAD eje cafetero

PROYECTO BETA

versión 2008.II:

Intervenir espacios públicos dentro del casco Urbano de la ciudad de Pereira, acogándose al POT y a políticas públicas de integración y cultura ciudadana
Objetivos específicos:

- Desarrollar proyectos de mobiliario urbano y señalética en los barrios circunvecinos al campus de la Universidad Católica Popular del Risaralda, bajo el amparo y auspicio de la empresa Aguas y Aguas¹⁰ de la ciudad de Pereira y su proyecto de Ríos de agua Pura y su programa Amigos de las cuencas
- Propiciar la participación ciudadana dentro de estos proyectos, afianzando la responsabilidad social del diseño en todas sus manifestaciones.

Justificación:

La integración de disciplinas del Diseño con estudiantes que necesitan conocer de primera mano las situaciones y necesidades de las comunidades frente a muchos aspectos de lo que constituye la ciudad¹¹, obliga a establecer puntos de referencia para la actividad académica desde la visión y misión de entes que proyectan y ejecutan lo que se concibe como ciudad.

Este es el caso de la empresa Aguas y Aguas de Pereira,

9. Término manejado en el documento CARAD, que concluye la mirada objetiva que el diseñador debe tener al involucrarse en el desarrollo de objetualidades para contextos específicos, los cuales tienen ya todo un bagaje cultural e histórico imprescindible a la hora de desarrollar productos de diseño

10. La Empresa adoptó el nombre de AGUAS Y AGUAS DE PEREIRA, mediante acuerdo No.20 del 28 de julio de 2004, que para efectos comerciales, se constituye como una sociedad anónima de economía mixta de Servicios Públicos Domiciliarios de acueducto y alcantarillado incluyendo sus actividades complementarias, por medio de la escritura pública 2665 del 24 de agosto de 2004 de la Notaría Sexta del Circuito de Pereira 11 La ciudad desde el imaginario urbano, es un conjunto de imágenes y signos, de objetos de pensamiento cuyo alcance, coherencia y eficacia puede variar y cuyos límites se redefinen sin cesar. Al definir lo urbano, son las formas de ciudad que habitan en las mentes de los ciudadanos por segmentación e interiorización de sus espacios vividos y de su proyección grupal (SILVA, 2004:17-26).

12 Aguas y Aguas de Pereira ha emprendido el diagnóstico de las veintisiete microcuencas que atraviesan el área urbana del municipio y pretende que el saneamiento hídrico de la ciudad sea una responsabilidad de la ciudad y no una obligación de algunas entidades públicas. Por lo cual, convoca a través de diferentes programas como Amigos de las cuencas, a entes que propicien desarrollos proyectuales que logren el éxito de esta iniciativa que marcará el comienzo de mejores relaciones con la ciudad, donde el agua es también un elemento vital para la supervivencia.

por la cual se trabajó en colaboración para el programa Amigos de las cuencas, que pretende generar conciencia de la importancia de las cuencas hidrográficas de la ciudad frente a la convivencia ciudadana de sus habitantes y de ellos con el espacio público.

El proyecto Ríos de agua pura¹² ha venido trabajando durante algunos años el problema de convivencia entre los ríos y quebradas, con el imaginario de desarrollo que conciben las comunidades aledañas. Por ello realizar sensibilización en este aspecto relacional es primordial para el logro de un desarrollo equilibrado entre las comunidades y los recursos naturales.

Por lo tanto los estudiantes, como individuos formados en una institución específica en cuanto a su misión, visión y principios¹³, deben responder de manera integral, primero a la sociedad que afectan con sus propuestas; segundo, a la academia que los evalúa en su progreso disciplinar bajo enfoques específicos; y tercero, a programas y proyectos pensados por entidades como Aguas y aguas, sobre los cuales conviene dar la mejor respuesta posible, porque una comunidad que entiende que la forma en que convive y se apropia de su entorno es la única manera de garantizar el bienestar de si misma, es la comunidad en la cual el diseño en todas sus manifestaciones es comprendido y hace parte de su recurso cultural inherentemente.

Imagen 7: Fotografías del recorrido guiado por los coordinadores del programa Amigos de las cuencas, hecho por los estudiantes taller RAD



Fuente: Archivos taller RAD eje cafetero

Metodología:

En un encuentro de todos los equipos de trabajo ya constituidos, se lleva a cabo una conferencia sobre la importancia del Agua y las cuencas hidrográficas en los cascos urbanos por parte de la Gerencia General de la Empresa Municipal de Aguas y aguas, que sensibiliza a todos los participantes con los parámetros establecidos en la última feria mundial desarrollada en Zaragoza,¹⁴ España, en donde el eje central fue el agua, como recurso humano en peligro, lo cual hace que todos los programas al respecto cobren mayor vigencia e importancia, en virtud de lo cual ejercicios académicos como el formulado, sean fundamentales para el desarrollo concertado y sostenible de ciudad.

Con estos parámetros como primer insumo, y conociendo los objetivos del programa Amigos de las Cuencas a través de la intervención y guía de dos de sus coordinadores en la ciudad de Pereira, se lleva a cabo un segundo momento, donde se lleva a cabo un recorrido por las zonas circunvecinas al campus de la Universidad Católica Popular del Risaralda acompañados por la policía para garantizar seguridad a todos los participantes, patrocinado por la empresa Aguas y Aguas.

Es importante aclarar que en concertación entre el ente docente de las universidades participantes y la gerencia del programa Amigos de las Cuencas, se establece esta zona como la más idónea para intervenir primero por la

13. Es importante hacer hincapié en las misiones, visiones y principios de cada una de las Universidades participantes, pues entre ellas existen puntos cercanos de concertación, como otros diametralmente opuestos y a veces complementarios. Se invita a conocer estos ítems en los PEI de cada institución.

14. La Exposición Internacional de Zaragoza (España) fue una Exposición Internacional desde el 14 de junio al 14 de septiembre de 2008 cuyo eje temático fue «Agua y desarrollo sostenible». La localización del recinto de la Exposición fue la ribera del meandro de Ranillas, una curva que el río Ebro hace a su paso por la ciudad. Este tema principal se dividía en varios subtemas: «El agua, recurso escaso»; «el agua para la vida»; «los paisajes del agua» y «el agua como elemento de relación entre los pueblos». En definitiva, el agua como protagonista del siglo XXI. En esto se fundamenta el programa Amigos de las cuencas del proyecto Ríos de agua pura.

proximidad a una de las universidades, lo que facilita toda la logística que implica un ejercicio de estas características y porque es una zona prioritaria en intervención urbana, ya que por ella se planean grandes corredores viales, existe una gran problemática social que repercute en lo ambiental y en un área no mayor a 20 Km² se pueden encontrar 7 fuentes hidrográficas plenamente identificadas y caracterizadas.

Imagen 8: Logo símbolo de la feria mundial hecha en Zaragoza, cuyos parámetros fueron acogidos para el desarrollo de este proyecto.



Fuente: www.expozaragoza2008.es/imagenevento

Cuyos tramos presentan problemas de apropiación ciudadana, proyectos no ejecutados que pudieran ser revisados bajo la visión del diseño en cuanto a su viabilidad, ejecución y mantenimiento sostenible desde lo económico y, sobre todo, desde lo sociocultural y algunos tramos presentan serios problemas de contaminación visual, ambiental y ausencia de compromiso de sus habitantes quienes ven en el agua un desagüe de sus desperdicios y no un potencial de desarrollo en sus proyectos de vida.

Este recorrido parte desde el campo deportivo del campus de la UCPR y toma avenidas principales de los barrios Normandía y El Dorado, los cuales presentan convivencia entre la comunidad y la cuenca hidrográfica del río Consota.

En este recorrido se caracterizaron los diferentes tramos según el grado de intervención posible, la

población circundante y la infraestructura de la ciudad hasta ahora ejecutada, encontrando que existen tres ejes problemáticos comunes y que dan pie a desarrollos de diseño al alcance del ejercicio académico.

Estos tres ejes fueron: la recreación pasiva de niños y ancianos, como prioridad frente a otro tipo de recreaciones; la recuperación de costumbres, que permita la apropiación de los espacios por parte de las familias que conviven con esta cuenca; la integración de los proyectos a la malla vial de la ciudad. Lo que define tres proyectos, manejado cada uno por dos grupos de trabajo.

Resultados:

Los grupos de estudiantes en cuatro sesiones de desarrollo académico, dos en las instalaciones de la UCPR y dos en FUNANDINA, desarrollan maquetas, planos y proyectos sobre la capacidad de apropiación de estos espacios por parte de la gente que convive en ellos, a los cuales se les denominó de la siguiente manera:

- **Diseño de parque lineal del Consota:** Proyecto basado en la recreación para niños y ancianos en el camellón del río construido en estos barrios.
- **Parque Paseo de olla:** Concebido para recuperar el famoso “paseo de olla”, característico de la idiosincrasia colombiana y añorado por gran parte de la población beneficiada
- **Transité por el Consota:** Plan de integración de los diferentes medios de transporte de esta parte de la ciudad (Bicicletas, colectivos, busetas, alimentadores SITM, los jeep y taxis), para desarrollar el recorrido total por esta cuenca hasta el nacimiento del río.

Conclusiones:

Estos tres grandes proyectos se enmarcaron en la adaptación y apropiación de ejercicios gubernamentales para planificar las zonas de intervención identificadas, mostrando una total coherencia con los proyectos de ciudad pensados, por lo cual fueron muy cercanos a la realidad, sin mayores pretensiones, tanto de diseño, como de convivencia con la cuenca, lo que permitió que tanto la comunidad como los auspiciadores sintieran que podían ser viables

El diseño de todos los proyectos se consolidó a la luz de aspectos tangibles y proyectados a las necesidades de los



habitantes y sus capacidades tanto de comprensión como de ejecución tecnológica y de cultura ciudadana.

Los estudiantes, sobre todo los de la UCPR ya que su campus es circunvecino de la población beneficiada, mostraron asombro y gran sentido humano, al ver que justo su lado existían realidades tan distintas y difíciles a los de su cotidianidad, lo que permitió ver la gran importancia de la responsabilidad social del diseño frente a muchos aspectos, a veces tan cercanos, pero tan desconocidos.

La integración entre los coordinadores del proyecto por parte de Aguas y Aguas y de las universidades participantes, permitió un desarrollo gradual e integral de todo el proceso, logrando que tanto por parte de la academia, como de la comunidad y los entes auspiciadores y colaboradores se encontrara una dinámica favorable en todos los aspectos del proyecto como un ejercicio de integración Empresa + Comunidad + Universidad, con participación activa y una alta dosis de diseño socialmente responsable, bajo directrices muy específicas en proyecciones coherentes con los macro-proyectos de ciudad y ciudadanía.

Esta última mostró satisfacción con los logros obtenidos y sobre todo con el desarrollo mismo del proceso, que permitió dar luces de solución desde muchas miradas bajo la perspectiva del desarrollo de ciudad con base en sus ríos.

PROYECTO ZUMA: DISEÑO INTEGRAL, SOLUCIÓN REAL, versiones 2008-I y 2008-II

Objetivo pedagógico: Integración de saberes disciplinares para la creación de propuestas objetuales y gráficas que contribuyan a la creación de cultura ciudadana.

Objetivo disciplinar: Intervención de espacios públicos identificados para la creación y promoción de cultura ciudadana.

Taller Zuma versión 2008-I: Intervenir un sector específico del casco urbano o rural del municipio de Marsella con propuestas de mobiliario, espacios y señalización, que contribuyan a la creación de cultura ciudadana.

Objetivos específicos

- Desarrollar mobiliario, espacios y señalización pública de acuerdo con una temática evidenciada en los modos de vida del municipio.
- Proponer de manera virtual los diseños que podrían ser objeto de la intervención.
- Socializar estos proyectos para recibir retroalimentación de personas representantes de diferentes sectores de la población de Marsella.

Justificación:

El municipio de Marsella en otrora era considerado el municipio verde de Colombia, debido al establecimiento en su casco urbano del Jardín Botánico y de la arraigada costumbre de sus habitantes de conservar la naturaleza por medio de balcones y frentes de casas llenos de flores y follajes autóctonos, pero que debido a la crisis cafetera y la situación de seguridad del país de los últimos 10 años ha cambiado su composición demográfica, su actividad comercial y su identificación cultural como pueblo, por lo cual ha visto reducida la visita de turistas al municipio.

Por ello, los estudiantes RAD que conocen ya el contexto¹⁵ en el cual podrán proyectar sus diseños, deberán proponer diferentes formas de rescate de Marsella no sólo como municipio verde, si no también destacando todas las propiedades que tiene en diferentes aspectos culturales de identificación como su gastronomía, religiosidad, producción objetual artesanal y producción agrícola, con productos contextualizados con la situación actual, futura y soñada del municipio dentro de las perspectivas socioculturales que se han planeado desde muchas instancias propias del municipio.

Metodología:

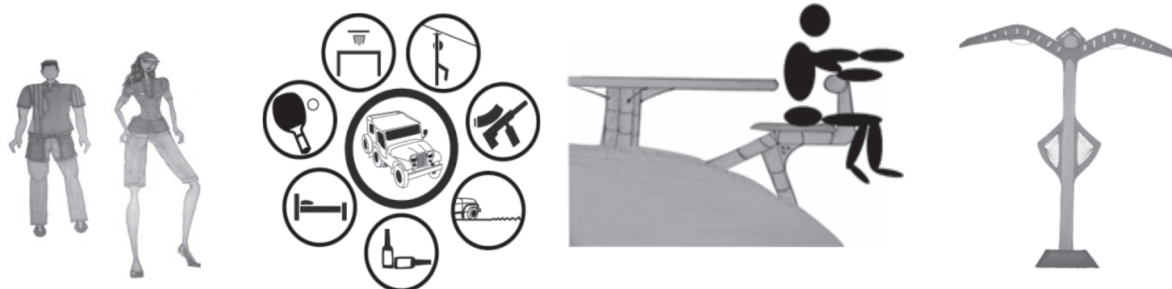
Mediante los grupos de trabajo establecidos se define una temática relacionada con el modo de vida del municipio, y a través de ella se proponen diferentes alternativas de intervención en los espacios públicos teniendo en cuenta la cultura y esquemas arquitectónicos que ha tratado de preservar el municipio.

15. El proyecto Beta para esta versión del taller RAD se realizó en el mismo contexto.

Cada grupo entonces, desde una óptica marcada y señalada dentro de la cultura del municipio, propone diferentes escalas de mobiliario, espacios y señalética que deben conformar una familia coherente de productos de diseño, no sólo entre ellos, sino también con el espacio contexto en el que se proyectan.

Para el desarrollo de este proyecto se establecieron tres jornadas de taller en la UCPR en donde los grupos trabajaban en diferentes medios, fueron asesorados por diferentes docentes en las disciplinas y las instituciones, hasta consolidar y exponer un proyecto mucho más detallado y con mas alcances de las temáticas anteriormente señaladas en el proyecto Beta.

Imagen 9: Esquemas de productos desarrollados y presentados por los diferentes grupos de trabajo



Fuente: Archivos Taller RAD eje cafetero

Conclusiones:

Establecer contacto con otros entornos diferentes al cotidiano, agudiza los procesos de observación y análisis en la identificación clara de problemáticas, por ello para los estudiantes fue de vital importancia involucrarse con el contexto, que a pesar de ser de la región, para muchos de ellos era ajeno. Por ende, la visión del diseño frente a las problemáticas del espacio público es mucho más cercana a la población misma, pues en ella el estudiante identifica las necesidades, más allá de lo que entes públicos de diferente orden propongan con miras al desarrollo regional.

Los procesos de integración de los diseños frente a las problemáticas exigen un compromiso tanto disciplinar, como personal, de respeto y establecimiento de métodos y alcances; las disciplinas se integran y complementan, el problema radica en la actitud de las personas que las dominan; allí radica el éxito o el fracaso de este tipo de ejercicios.

Un proyecto hecho en poco tiempo, con la participación y observación mutua por parte de muchos sectores sociales, hace de este ejercicio algo muy dinámico, que pone a prueba no sólo resistencia si no también la capacidad instrumental, personal y profesional de todos los participantes.

Taller Zuma versión 2008-II: Desarrollo de proyectos de mobiliario urbano y señalética para seis cuencas hidrográficas de Pereira dentro de su casco urbano, mediante la participación de líderes comunitarios pertenecientes a los barrios influenciados por estas.

Objetivos específicos

- Caracterizar y conocer las comunidades aledañas a las seis cuencas hidrográficas del subsistema suroccidental de la ciudad de Pereira.
- Desarrollar proyectos de Diseño participativo de intervención en espacios públicos aledaños a cada uno de los Tramos identificados con mayores posibilidades de desarrollo a la luz de planes sectoriales y el POT.
- Presentar propuestas viables en lo tecnológico y económico que puedan ser apropiadas y mantenidas por las mismas comunidades.

Justificación:

Retomando lo acontecido en el proyecto Beta de esta versión del taller RAD, se define en mutuo acuerdo entre todos los participantes que a cada grupo de trabajo se le asigne una cuenca ya caracterizada por el programa Amigos de las cuencas y a partir de este



diagnóstico se desarrolle el ejercicio académico proyectual, ya que se parte de un insumo sin objeción para el establecimiento de requerimientos de diseño que hacen posible el desarrollo de un producto interdisciplinar bajo lineamientos claros de plazos, técnicas y resultados que se exigen en la construcción de una sociedad mejor y su hábitat como muestra de su desarrollo.

Es así y continuando con la misma línea de acción del proyecto Beta, se trabajó un proyecto con mayor profundidad disciplinar que brindó soluciones a los problemas de tramos caracterizados de cada una de las cuencas seleccionadas por parte de Aguas y Aguas de Pereira.

Metodología:

A partir del proyecto Beta y por mutuo acuerdo entre estudiantes, docentes y coordinadores del programa Amigos de las Cuencas, y observando el alcance que pueden tener las propuestas de diseño de cada grupo de trabajo, se decide que cada grupo adopte una de las cuencas identificadas dentro del casco urbano, identifique el tramo con mayores posibilidades de intervención en cuanto los alcances del proyecto y de la disciplina del Diseño y con participación comunitaria, se desarrollen las propuestas de mobiliario urbano y señalética.

Con la asesoría de los coordinadores de Amigos de las Cuencas, cada grupo obtiene información técnica sobre la ubicación, área de influencia, caracterización de problemáticas por tramos y desarrollos hechos o proyectados de los subtramos de las cuencas del río Consota, y las quebradas el Oso, San Joaquín y Perla de Otún con lo cual se genera un análisis de resultados que da pie a la construcción de los requerimientos de diseño generales.

Luego, cada grupo coordinado por este programa se reúne con la comunidad afectada, para exponer lo pensado y confrontarlo con lo deseado, recreando una experiencia de diseño participativo, al menos en la primera etapa del proceso. Con esto se definen en términos de usuario los requerimientos y determinantes de diseño para la intervención del espacio público.

En cuatro sesiones de ocho horas, docentes, estudiantes, asesores, algunos líderes comunitarios y coordinadores del programa desarrollan seis propuestas para tramos caracterizados tanto desde el componente georreferencial hasta las necesidades

puntuales de algunos de los grupos específicos de la comunidad bajo diferentes variables (niños, ancianos, discapacitados, deportistas, amas de casa, comerciantes, etc.).

Mediante esta información se construyeron seis proyectos interesantes desde el componente social, de gran proyección disciplinar integral y, primordialmente, todos viables desde lo tecnológico, lo político y lo económico.

Resultados:

Los siguientes son los proyectos presentados por cada grupo de trabajo, expuestos a docentes y asesores de Aguas y Aguas a través de proyecciones bidimensionales y tridimensionales virtuales:

Parque de las letras: Desarrollo de una propuesta de parque infantil para las escuelas aledañas a la cuenca, que complementa a través de la lúdica y el juego, los procesos de alfabetización de los niños del sector.

Parque lineal de observación: Mobiliario urbano y señalética diseñados para observar de manera pasiva un tramo definido como reserva natural dentro de la cuenca de la quebrada el Oso, debido a la variedad de aves que alberga la zona y la disposición de un sistema de purificación de aguas cercano, que debe ser protegido de toda intervención urbanística.

Parque de las aguas y la fauna: Proyecto que permite interactuar con el agua de manera lúdica y recreativa, a la vez que pretende informar sobre la fauna en peligro de extinción, que existe si no se conservan los micro-ecosistemas que se generan en terrenos de ladera de la cuenca del río Consota.

Parque eco-histórico: Basados en los vestigios de la cultura aborígen encontrados al momento de excavar para desarrollar unos muros de contención, sobre estos mismos, se plantea un parque que muestre tanto la riqueza cultural ancestral del sector en épocas precolombinas, como la riqueza natural del tramo. Proyectado para garantizar su sostenibilidad con el trabajo de la tercera edad del sector.

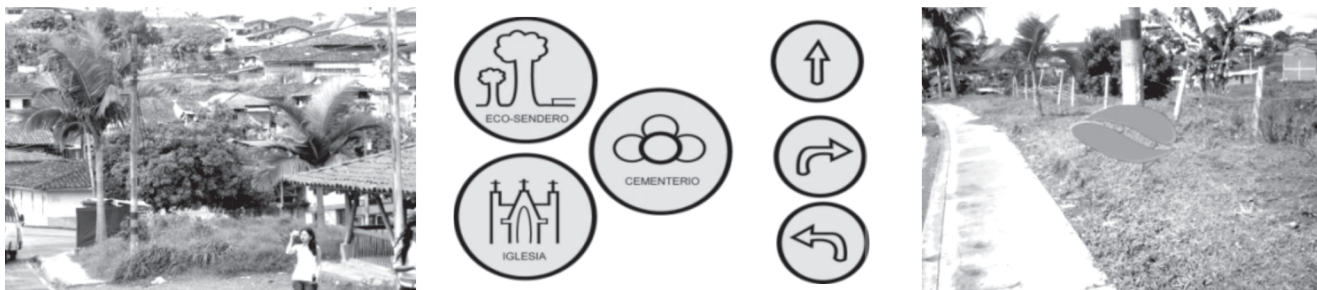
Parque comercial y educativo: Un tramo de la cuenca de la quebrada San Joaquín sobre una calzada totalmente urbanizada, pretende organizar el comercio existente entre dos instituciones educativas, una de educación media y la otra de primaria, para que se le brinde a esta población seguridad, sano esparcimiento

y desarrollo educativo en contextos diferentes y externos de las aulas de clase.

Caminata acuática: En un parque lineal ya construido, se proyecta y diseña mobiliario y señalética que permita el disfrute del agua, por medio del aprovechamiento de los rápidos generados artificialmente para la

oxigenación de la quebrada Perla del Otún, de manera pasiva, sobre todo para personas de la tercera edad que son una población representativa demográficamente del sector.

Imagen 9: Imágenes de productos desarrollados por diferentes grupos de trabajo



Fuente: Archivos Talleres RAD eje cafetero

Conclusiones Generales:

La combinación EMPRESA + ESTADO + UNIVERSIDAD, se dio exitosamente gracias al compromiso y esfuerzo de todos, para lograr unos resultados aceptables tanto desde lo académico como desde lo empresarial; sin embargo, faltó un mayor desarrollo, pues la propuestas quedaron en una fase incipiente, por el grado de complejidad de las mismas.

Fue un ejercicio edificante tanto para docentes, como para estudiantes, pues se trabajó con la realidad misma, paralelamente a la proyectada por los entes gubernamentales quienes visualizan grandes proyectos de infraestructura para el desarrollo urbano y la conservación ambiental, pero que no tienen en cuenta variables sociales importantes que hacen que los factores tecnológicos, sean aceptados y apropiados por los sociológicos de las comunidades en las que se pretende intervenir.

Con lo cual se requiere que el diseño sea concebido de manera participativa, desde una concepción social que permita seducir sin alienar, de tal manera, que sea la comunidad misma la que se apropie de los diseños creados para su bienestar, teniendo muy en cuenta lo que señala Margolin (2006, p. 16)

“... los diseñadores habitualmente funcionan dentro del sistema de producción, distribución y consumo, cuyos componentes rara vez están bajo su control. Si bien la ética personal es el punto de partida fundamental de la estrategia de acción de cualquier diseñador, muchas veces los diseñadores deben actuar dentro de esferas de poder cuyos parámetros son determinados por otros”

Finalmente, este proceso de sistematización de una experiencia pedagógica significativa es un claro ejemplo de lo que la proyección social, la formación y la investigación, como funciones sustantivas operacionalizadas de la educación superior, pueden llegar a conformar para la comprensión en términos reales de la formación del diseño en Colombia y sus alcances a nivel social, lo cual constituye uno de los mayores pilares para la cualificación y consolidación de una cultura de diseño colombiana.

Uno de los aspectos más significativos fue el carácter interinstitucional e interdisciplinario de estos talleres que surgió del hecho de haber nacido al interior de la RAD, lo que le dio improntas muy particulares tanto de carácter metodológico como administrativo, curricularmente hablando, que permitió que tanto docentes como estudiantes vivieran una experiencia alrededor de la generación de cultura material desde el diseño como disciplina académica con proyección



nacional, replicable en cualquier parte del país, pues como lo señala Elina Pérez (1997, p. 16) el diseño

“...no tiene como propósito la invención o la innovación tecnológica, sino que las incluye tras la búsqueda de mejoramiento de su calidad, sea visual, técnica, funcional, económica o productiva. Es resaltante la noción de proyecto, es decir, de lo que puede programarse o prepararse por anticipado en la forma concreta de un dibujo, un modelo, una maqueta o un plano que luego será llevado a la fabricación industrial, lo cual se diferencia de lo artesanal que mantiene lo imprevisto en la elaboración de los objetos, debido a la estrecha relación que se mantiene con el material y las herramientas durante el proceso creativo. El diseñador tridimensional en cambio, imagina primero un objeto y después encuentra la manera de producirlo. Así el diseñador industrial se ocupa de la cultura material porque la producción industrial es un asunto cultural.”

Referencias

Benavides, Luis (2005). Sistematización de experiencias educativas. Disponible en www.cipae.edu.mx/publicaciones.html. (Consultado en noviembre de 2009).

Bonsiepe, Gui (2005). “Una charla de diseño” Suplemento m2. Nov 12. Argentina.

Uscategui, Mireya y otros (2008). Fundamentos del diseño en la universidad colombiana: aspectos curriculares de los programas de estudio/ Comité Académico de la RAD (CARAD). Medellín: UPB.

Margolin, Víctor (2006) “El ciudadano diseñador”. Revista Tipográfica 73. España

Mejía, Valentina y otros (2009). Proyecto Educativo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Pereira. Pereira: UCPR.

Morales, Patricia y otros (2009). Proyecto Educativo del Programa de Diseño Industrial. Pereira: UCPR

Pérez Urbaneja, Elina (1997). La Promoción del Diseño Industrial en Venezuela a través de una institución cultural: Centro de Arte La Estancia (Tesis de grado). Disponible en <http://www.analitica.com/va/arte/portafolio/8969999.asp>. (Consultado en Octubre de 2009).

Silva, Armando (2004). Imaginarios Urbanos hacia la construcción de un urbanismo ciudadano. Metodología. Bogotá: Convenio Andrés Bello y Universidad Nacional de Colombia.



faco/11