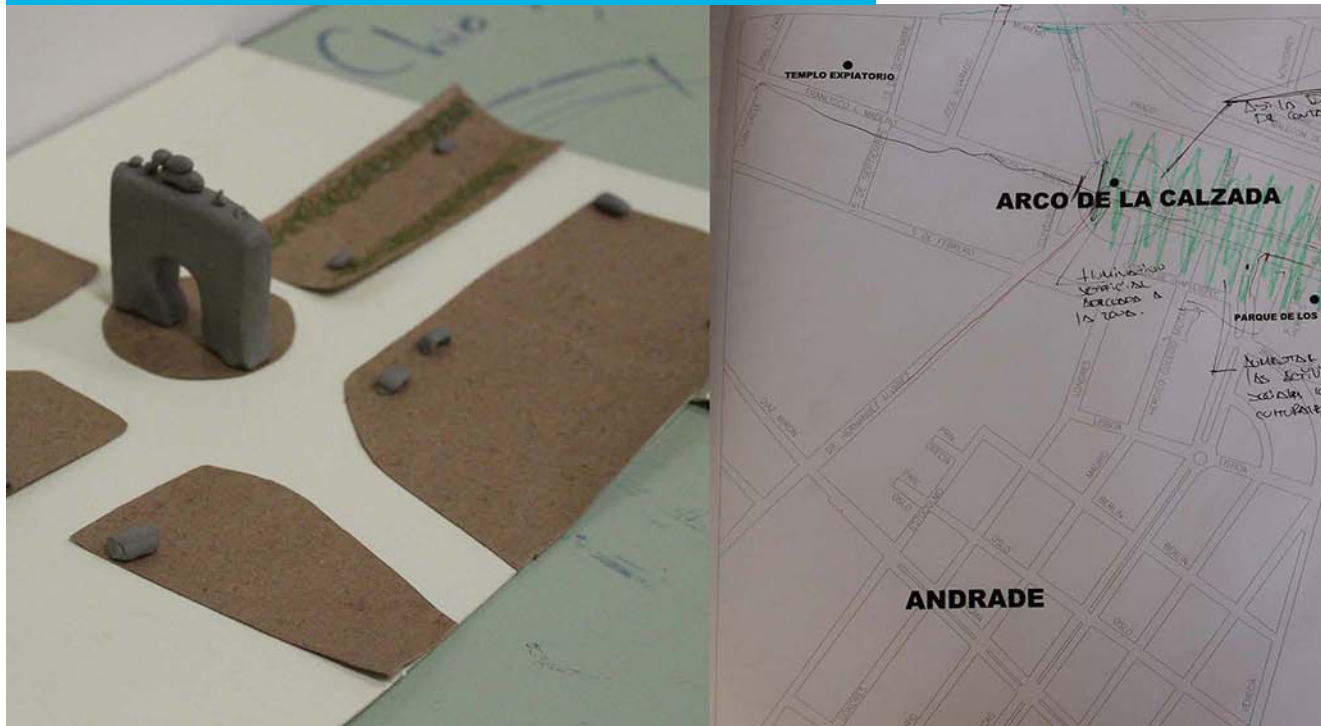


PALABRAS CLAVE

Investigación; enfoques de diseño; problemas centrales y periféricos; métodos proyectuales; visualización.



Dr. Leobardo Armando Ceja Bravo
Facultad de Diseño, Universidad De La Salle Bajío
León, Guanajuato, México

Lic. Andrea Mojica Gonzalez
Universidad de Lasalle Bajío
León, Guanajuato, México

Fecha de envío: 09/12/2021
Fecha de aceptación: 13/08/2022

ARK: <http://id.caicyt.gov.ar/ark://ro2ir4w2t>

Investigación y propuesta de taller para estudiantes
de Diseño Ambiental y de Espacios relacionados con

PROCESOS PROYECTUALES DE DISEÑO

El presente trabajo muestra el proceso de investigación realizado por estudiantes de la Licenciatura en Diseño Ambiental y de Espacios, de la Facultad de Diseño de la Universidad De La Salle Bajío. También se reflexiona sobre la importancia que el diseño tiene en el contexto local y cómo se identifican y entienden problemáticas centrales y periféricas. Se propuso un taller que hizo explícitas las perspectivas imperantes en un espacio icónico de la ciudad de León Guanajuato, México. Los resultados evidencian la experiencia académica y personal de los participantes, mostrando capacidad de colaboración y visualización de alternativas en el proceso de diseño.

Research and workshop proposal for students of Environmental Design and Spaces related to Project design processes.

KEY WORDS: Research; design approaches; central and peripheral problems; design methods; visualization.

This work shows the research process carried out by students of the Degree in Environmental and Space Design, of the Faculty of Design of the De La Salle Bajío University. It also reflects on the importance that designs has in the local context and how central and peripheral problems are identified and understood. A workshop was proposed that made explicit the prevailing perspectives in an iconic space in the city of León Guanajuato, Mexico. The results show the academic and personal experience of the participants, showing the capacity for collaboration and visualization of alternatives in the design process.

INTRODUCCIÓN

El presente texto tiene la finalidad de presentar aspectos relevantes sobre el tipo de métodos aplicados en la resolución de problemas de diseño, por estudiantes de la Licenciatura en Diseño Ambiental y de Espacios de la Facultad de Diseño de la Universidad De La Salle, Bajío, en la ciudad de León, Guanajuato, México. En este sentido, el seguimiento reportado mediante la aplicación de un taller, constituye una evidencia importante para conocer de primera mano aspectos relevantes de las visiones, los procesos existentes y la forma en la que los propios estudiantes son capaces de gestionar acciones comunes en la búsqueda de resolución de problemáticas dentro del entorno urbano de la ciudad.

De acuerdo con Norberto Chaves, (2001) en los últimos años se han modificado y alterado las condiciones de producción, distribución y consumo de los productos de diseño, por lo tanto, se ha alterado el propio concepto de la disciplina, transformando el discurso ideológico concreto. Con ello podemos entender la naturaleza del diseño de distintas

formas, por ejemplo: “La naturaleza del diseño es proyectual, signica y camaleónica, también es práctica, más, sin embargo, hay que reflexionarla, contextualizarla y problematizarla a partir de marcos críticos.” (Ariza, 2003, p. 3).

Así mismo, ello nos invita a pensar en la palabra diseño y sus diversas acepciones, por lo que hoy en día se sigue haciendo alusión a un término polivalente, el cual se vincula como una disciplina, una práctica, una profesión, un proceso, una actividad, etc., y así, se podría continuar calificándolo de acuerdo al tiempo y contexto social y cultural donde las personas lo llevan a cabo. Victor Margolin refiere que: “La palabra diseño se utiliza para caracterizar los procesos de pensamiento detrás de la concepción y planificación desde productos hasta cosas mucho menos tangibles, cuyo resultado es útil para alguien”, (2017, p. 49) el propio Margolin menciona que “...el diseño es una actividad productiva que permite un cambio positivo o un obstáculo para el mismo” (Margolin, 2017, p. 50). Por su parte Leonardo Andrés Moreno Toledano y Érika Rogel Villalba sostienen que: “El diseño es una forma de contextualizar, interpretar y devolverse en

la sociedad que nos rodea; también es la capacidad de producir conocimiento a través de su análisis” (2012, p. 102).

Pareciera que la imposibilidad para delimitarlo y contar con una sola acepción del término, constituye en sí mismo una característica, evidenciando al mismo tiempo, diversas posibilidades para la aproximación a las problemáticas a las cuales busca dar respuesta.

Hablar de resolución de problemas mediante el diseño conlleva mucho más que personas involucradas en esta área. Erróneamente, en ocasiones se tiende a percibir al diseño como un cuerpo sólido y concreto con resultados siempre objetivos y científicos, lo que provoca que la resolución de problemas deje de lado las percepciones, necesidades, capacidades y sentimientos de las personas, es aquí donde se debería comprender que el diseño se conforma de varios cuerpos disciplinarios y entender que cada problema tiene su propia naturaleza y particularidad, lo que dificulta la construcción de paradigmas y estructuras de resolución únicas.

La naturaleza del diseño involucra distintas disciplinas que hacen más eficiente y de mejor calidad los resultados, ya que es una práctica holística en la cual el diseñador trabaja en equipos interdisciplinarios, sobre todo con áreas del saber que estudien el comportamiento humano para entender de mejor manera de las personas, de esta manera, los proyectos integrales se verían reflejados en los productos o edificios diseñados.

En este siglo XXI el diseño es una herramienta básica y los diseñadores ocupan un lugar esencial entre el mundo actual y un mundo futuro o próximo; pensar en la complejidad de imaginar un futuro mejor, pensar en “un mundo utópico” con nuevas visiones y oportunidades, conduce al diseñador a ser consciente de la responsabilidad que ello implica, ya que “...es responsable de los artefactos, sistemas y entornos que conforman el mundo.” (Margolin, 2017, p. 31).

En este contexto, recae en los diseñadores la responsabilidad de crear una comunidad que posibilite un cambio significativo, pero no solo se trata de imaginar y especular, sino de sobrepasar todos aquellos pensamientos utópicos, es decir, implica ir del problema al proyecto y del proyecto a la implementación, y ello, sin duda alguna requiere tener claro sobre la importancia de ir con pequeñas acciones locales, que eventualmente se convertirán en globales.

ESTRUCTURA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE DISEÑO AMBIENTAL Y DE ESPACIOS

Como punto de partida para la aproximación a la diversidad de problemáticas a las que el Diseño Ambiental y de Espacios se enfrenta, es importante lograr entender que, en términos generales la solución de problemas puede llevarse a cabo mediante dos formas:

1. Cambiar lo real mediante acciones que hagan converger lo real hacia lo deseable. Este proceso se llama **“resolver”** el problema (Lara, 1999, p. 10). La ejecución de las acciones pertinentes para cambiar la realidad implica un saber hacer que es precisamente la tecnología.
2. Cambiar lo deseado, de manera que los deseos se ajusten a las posibilidades reales. Este proceso se llama **“disolver”** (Lara, 1999, p. 10).

Entender al diseño ambiental como una actividad que se dedica a resolver y no disolver problemáticas cambia la perspectiva del proceso, ya que una de las características del diseño es responder a fenómenos dentro de un periodo determinado, mismo que simultáneamente se transforma

con la sociedad y la cultura. Los problemas de diseño nunca serán resueltos del todo, por esta razón, durante el proceso es importante contemplar los impactos y consecuencias del proyecto en ciclo determinado y considerar las posibles consecuencias e impactos en un corto, mediano y largo plazo.

La sociedad, sus necesidades y gustos siempre estarán en constante cambio, por lo que los problemas de diseño implican el reconocimiento de ciclos, renovaciones y nuevos sistemas, además en este proceso se involucra de manera directa el contexto social, económico, cultural y ambiental. No es lo mismo diseñar y proponer una solución a mediados del siglo XX, donde los cambios climáticos apenas comenzaban a manifestarse debido a los progresos de la revolución científica, que considerar estos mismos factores al día de hoy.

En este sentido, surge una fuerte reflexión sobre el valor en utilizar materiales tradicionales de construcción o manufactura cuya duración y ciclo de vida era más larga; pero para diseñar en la actualidad, donde las normas y parámetros han cambiado se debe considerar que la sociedad actual requiere de soluciones trascendentes y ello requiere de “conocer y tomar en cuenta los escenarios futuros podría ser de gran ayuda ya que los acontecimientos futuros es un intento de hacer posible lo más deseable y menos posible lo indeseable.” (Elliot y Nigel, 1979, p. 44).

Es evidente que la naturaleza de cada problema es distinta, dependiendo de su historicidad, cultura o sociedad que le integran, y para poder entender dicha naturaleza es importante comprender al diseño como actividad que implementa operaciones llevadas a cabo mediante un plan o proyecto con características de una hipótesis de trabajo cuyo resultado se dirige al hombre y su interacción con el espacio. Desde esta perspectiva es importante ver a la disciplina del diseño ambiental como una actividad que

se extiende hasta el núcleo de las actividades tradicionales científicas, sin embargo, todavía se le da muy poca importancia a reflexionar sobre la amplia naturaleza del diseño y su relación con las artes y las ciencias ya que se encuentran implicadas una gran cantidad de “...operaciones deliberadamente llevadas a cabo de conformidad con un plan o un proyecto y que tiene características de una hipótesis de trabajo” (Buchanan, 1990, p. 3).

INTRODUCCIÓN AL TALLER

Si se parte de la premisa de que el objetivo del diseño en la actualidad, es que tenga la capacidad de fungir como disciplina integradora, es decir, como aquella área del conocimiento que pueda conectarse con otras áreas del saber, mediante el acoplamiento de conocimientos, prácticas y saberes útiles, en donde las ciencias puedan con todos sus aportes, ser capaces de ver en el diseño una herramienta que permita aproximarse a los propósitos de la humanidad, en el “mundo real” (Thackara, 2013). Para ello, las disciplinas proyectuales deben ser capaces de integrar investigación-teoría-práctica y su posterior reflexión.

Para la realización de este taller de investigación se determinó un lugar de gran peso histórico en la ciudad de León Guanajuato, México, el cual fuera conocido por todos los participantes tanto residentes como foráneos. Así mismo, constó de tres actividades que pueden entenderse en conjunto como un proceso que evidenciarían distintos métodos para analizar el contexto icónico, identificando un sitio altamente significativo en la ciudad.

Esta implementación de diversas metodologías, contribuyen a facilitar el proceso para identificación y entendimiento de problemáticas centrales y periféricas, puesto que se analiza desde distintas perspectivas, experiencias

y participaciones o vivencias, tanto a nivel personal como en un nivel colaborativo, y cuyo aporte será la riqueza en la obtención de información.

El taller se llevó a cabo el día jueves 17 de mayo del 2018 con el desarrollo de 5 actividades, mismas que se estarán describiendo a continuación, no sin antes, resaltar por los menos 3 de ellas; una de ellas por su nivel de trabajo y reflexión individual; una segunda, caracterizada por su carácter colaborativo, para lo cual requirió el trabajo en equipos, y la última llevada a cabo a nivel de reflexión con-

junta mediante el formato de actividad plenaria o grupal. Adicional a lo anterior se hace un énfasis especial al hecho de privilegiar el diálogo, la discusión y reflexión, para ello se utilizaron dentro del proceso preguntas guías cuyo papel era el que detonaran la participación. Todo el proceso fue llevado a cabo durante un tiempo total de 2 horas y 30 minutos. Se contó con la participación de 3 alumnos de 2do, 4to, 6to y 8vo semestre, respectivamente, siendo en total por lo que se contó con la participación de 12 estudiantes. (ver serie de imágenes 1 y 2).



SERIE DE IMÁGENES 1 DE LOS PARTICIPANTES: a la izquierda una participante describiendo de manera escrita las imágenes proyectadas del Arco de la Calzada, al centro vista frontal de participante realizando el mismo proceso de descripción, al costado derecho, participante realizando un mapeo gráfico de la misma zona. Fotografías: Archivo personal, 2018.

SERIE DE IMÁGENES 2 DE LOS PARTICIPANTES: al costado izquierdo y central se encuentran realizando el mapeo gráfico de la zona del Arco de la Calzada, al costado derecho, la participante realiza una descripción escrita de imágenes anteriormente proyectadas. Fotografías: Archivo personal, 2018.

ACTIVIDAD 1.

La primera actividad tuvo como objetivo: Conocer y captar el grado de observación, percepción y análisis crítico de los alumnos de Diseño Ambiental y de Espacios de la Facultad De La Salle Bajío en relación con un espacio arquitectónico icónico, como lo es el Arco de la Calzada, visto como un elemento autónomo, sistema individual, para posteriormente ser analizado como un sistema colectivo, es decir, integrado como parte de un sistema más amplio y general como lo implica la ciudad (ver serie de imágenes 1 y 2).

Para ello se planificaron 3 actividades, las cuales implicaban la reflexión a nivel individual, por equipos y de forma plenaria, así como de una exposición final de propuestas de resultados.

Desarrollo del taller (observación de imágenes).

Las instrucciones de la actividad fueron las siguientes: Analizar el **espacio físico** de las siguientes imágenes, proyectadas y **describir los elementos esenciales del diseño** que se perciben desde tus conocimientos vistos en clase.

Se les proporcionó a los participantes un formato el cual incluía un espacio para la descripción de cada una de las imágenes proyectadas.

Conclusiones:

Esta actividad se desarrolló de manera individual. Las respuestas que más refirieron todos los participantes fueron que el Arco de la Calzada es un elemento simétrico con diferentes texturas, que es un edificio sobresaliente en su contexto, puesto que tiene una altura mayor y que es un elemento representativo para la ciudad. También se mencionó que tiene perfectamente definido por la vegetación, el paso peatonal y que la ciudad de León, Gto., carece de una buena planeación urbana, por lo que el arco queda visualmente inadvertido.



SERIE DE IMÁGENES 3. Formas de entender el objeto de estudio. Al costado izquierdo, el Arco de la Calzada como un sistema individual, al centro, el Arco de la Calzada como un sistema colectivo, al costado derecho el Arco de la Calzada como un sistema amplio y general.

ACTIVIDAD 2.

La segunda actividad tenía como objetivo: Que los participantes fueran capaces de observar, analizar y encontrar una problemática central dentro del contexto del Arco de la Calzada de León, Gto, para ello los participantes formaron 3 equipos de trabajo con integrantes de distintos grados, de esta manera deberán ser competentes de proponer en conjunto una solución viable y eficaz a dicha problemática. (ver imagen serie de imágenes 4).

Conclusiones de la actividad:

Los participantes de segundo semestre fueron los que más tardaron en responder las actividades y como resultado mencionaron aspectos y/o problemáticas más centrales. Esto supone que los participantes llevaron a cabo un análisis más profundo del contexto, analizando tanto aspectos positivos como negativos, como que el arco se sigue percibiendo sobre un plano base aislado y el cual tiene una altura adecuada para sobresalir de las construcciones existentes a su alrededor; que el arco está estructurado y acomodado de manera focal con un ángulo de visión mal

planeado, lo que provoca que las personas no puedan apreciarlo de manera adecuada y que existe una gran variedad y mezcla de texturas y colores; que no existe simetría en la retícula de la ciudad y del centro histórico.

Los participantes de cuarto semestre respondieron de manera rápida y como resultado dieron respuestas puntuales, destacando sobre todo elementos de carácter visual como que, el Arco de la Calzada es un elemento con simetría y con diferentes texturas; que es un elemento identificable y de ubicación y que se pueden observar elementos naturales.

Los participantes de sexto semestre fueron los que respondieron de manera más rápida y como resultado mencionaron aspectos fundamentales del diseño sin dar una descripción más a fondo, tales aspectos fueron que, el Arco de la calzada es un elemento simétrico, geométrico y monocromático caracterizados por características como el equilibrio, escala, ornamentación, proporción, etc.; y que el Arco es un elemento distinto en cuanto a volumen y forma en su contexto.



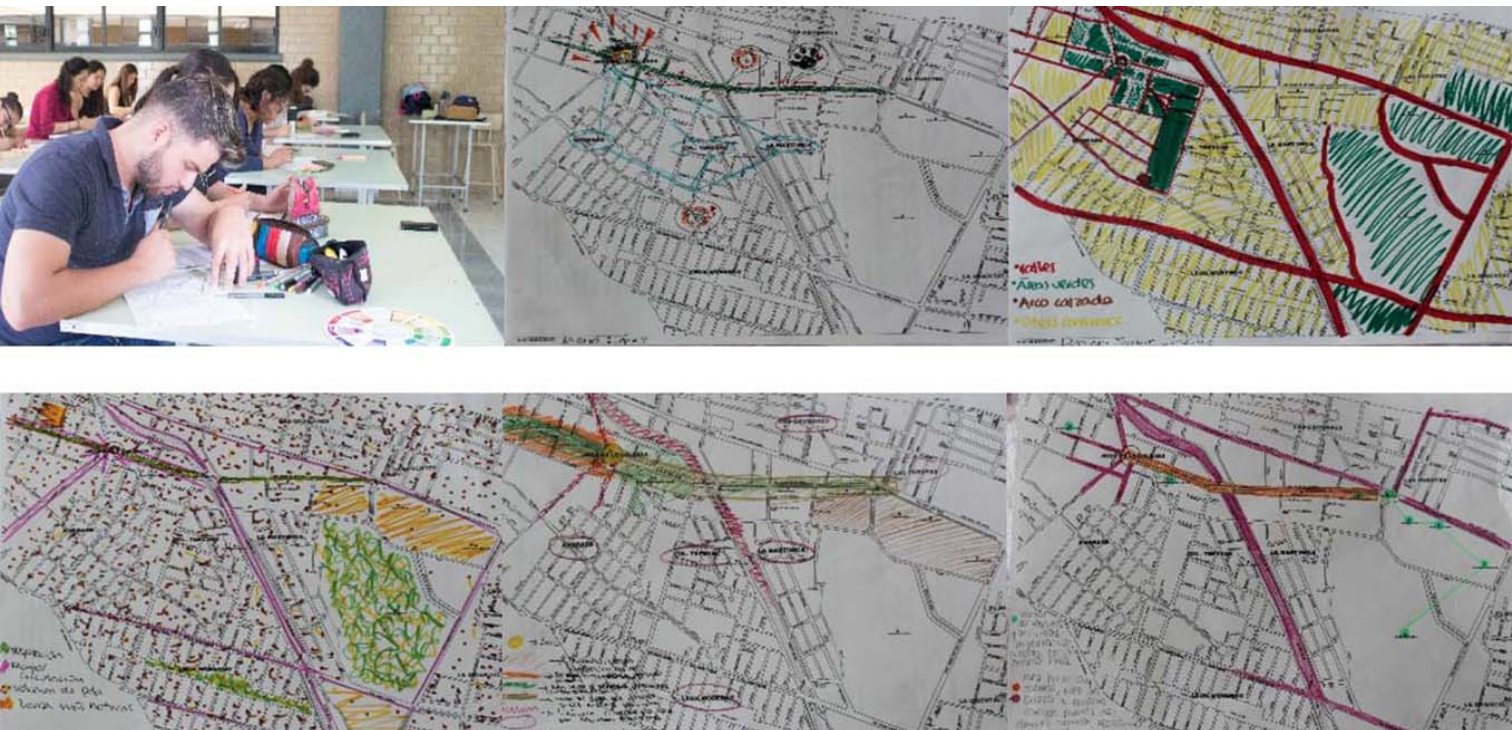
SERIE DE IMÁGENES 4: los participantes observan, reflexionan, reflexionan y discuten sus puntos de vista sobre las problemáticas detectadas en el Arco de la Calzada.

Los participantes de octavo semestre, al igual que los de segundo, fueron los que tardaron más en responder y como resultado mencionaron aspectos centrales tanto positivos como negativos, dando una descripción más amplia de lo que percibían. Por lo que se puede resaltar aspectos como que el Arco de la Calzada es un elemento icónico, visible y memorable, que además es una construcción que interactúa con las personas y es un conector de vías; que en el contexto se resalta una traza peatonal bien establecida que remata con el Arco de la Calzada y que es elemento que marca la entrada al centro histórico de la ciudad.

ACTIVIDAD 3 INDIVIDUAL (PLANO).

Para el desarrollo de la tercera actividad, las instrucciones fueron las siguientes: Indicar de **manera gráfica** los elementos descritos en el ejercicio previo sobre el plano arquitectónico.

Después de llevar a cabo la descripción de las 3 imágenes proyectadas, los participantes plasmaron sobre un plano arquitectónico de la zona de la Calzada de manera gráfica los conceptos previamente descritos. (ver serie de imágenes 5).



SERIE DE IMÁGENES 5: al costado superior izquierdo se observa participante explicando de manera gráfica los elementos del Arco de la Calzada, al centro y deforma subsecuente se muestran diversas formas de mapear el sitio.

En el desarrollo de esta actividad los participantes de segundo semestre concluyeron y plasmaron sobre el plano la línea que se forma de manera visual desde el Arco de la Calzada hasta el Fórum Cultural remarcando el área verde que existente sobre la calle Calzada de los Héroes. El participante 1 realizó un mapeo más amplio de la zona enmarcando el área visualizada (ver serie de imágenes 5), de la actividad anterior, marcó las calles más frecuentadas y las zonas de establecimientos. El participante 3 marcó en el plano el edificio del Templo Expiatorio resaltando que “es un elemento que opaca al Arco” y resaltó las pocas áreas verdes de la zona.

Los participantes de segundo semestre plasmaron elementos básicos en el plano, enmarcando un contexto inmediato y cercano a la zona. Ninguno de los participantes mapeó las vialidades cercanas e importantes como el Malecón del Río ni los hitos y construcciones importantes de la zona, más, sin embargo, encontraron problemáticas y parámetros esenciales para la resolución de problemáticas centrales. (ver serie de imágenes 5). Los participantes de cuarto semestre plasmaron en el plano elementos como calles, áreas verdes, contexto urbano y el elemento del Arco de la Calzada. El participante 5 resaltó y plasmó la circulación alrededor del Arco de la Calzada, pero solamente dentro de un diámetro muy corto. El participante 4 marcó los elementos básicos, pero a diferencia del participante 5, abarcó todo el contexto del plano.

Los participantes de cuarto semestre marcaron elementos de urbanismo y diseño muy básicos a comparación de los participantes de segundo semestre. Marcaron las vialidades y circulación de manera general y, en conclusión, su análisis queda superficial y lejano de encontrar problemáticas centrales, ya que los elementos señalados en el mapa se pueden apreciar a primera instancia sin

profundizar y observar el contexto inmediato y lejano (ver serie de imágenes 5).

Los participantes de sexto semestre plasmaron el plano elementos distintos, mas, sin embargo, abarcaron un diámetro más amplio que los participantes anteriores. El participante 6 marcó elementos importantes del diseño como simetría, movimiento, intersección entre formas, texturas, diferentes volumetrías y elementos naturales, enmarcando los elementos principales en la zona cercana al Arco de la Calzada, pero incluyendo otras zonas más lejanas (ver serie de imágenes 5). Los participantes 7 y 9 marcaron elementos importantes como calles de mayor circulación, calles que llegan al Arco de la Calzada, áreas verdes, zonas sobre pobladas y zonas con problemas de suciedad. El participante 8 marcó un elemento importante que nadie había marcado “el Malecón del Río”.

Los participantes de sexto semestre, plasmaron más elementos en toda o en casi toda la zona que abarca el plano, resaltando áreas verdes, calles y población, y en comparación de los participantes de segundo semestre, no marcaron los elementos y problemáticas más cercanas al Arco de la Calzada, la mayoría de los elementos marcados son meramente de carácter visual, faltó encontrar elementos representativos de la zona, problemáticas cercanas y lejanas, jerarquización de áreas y calles, elementos históricos, materialidad, etc.

Los participantes de octavo semestre, al igual que los participantes de sexto, también abarcaron un diámetro más amplio de la zona del Arco de la Calzada. El participante 10 marcó elementos de urbanismo como zonas remodeladas para comercio sobre la calle Madero y colonias afectadas por la actividad del Arco de la Calzada. El participante 11 marcó elementos más básicos como áreas verdes, edificaciones existentes, e hitos como el Arco de la Calzada y el Templo Expiatorio. El participante 12 marcó elemen-

tos de urbanismo como accesos y conexiones hacia la zona cultural del Arco de la Calzada, puntos de reunión como el Parque Explora, el Fórum Cultural, el Poliforum, el Estadio de León, el Domo de la Feria, el Parque de los niños Héroes, el Arco de la Calzada y el Templo Expiatorio, señalando estos puntos como “una zona histórica en forma lineal que se forma desde el Arco de la Calzada hasta el Fórum Cultural”.

Los participantes de octavo semestre plasmaron elementos de diseño y urbanismo importantes para la resolución de problemáticas centrales, abarcando el contexto inmediato y lejano de la zona, resaltando además actividades importantes realizadas en la zona, áreas afectadas, cambios arquitectónicos recientes, etc. A comparación de los participantes anteriores presentaron un análisis más completo y profundo de la zona, señalando, tanto aspectos positivos como negativos, no solo elementos meramente visuales.

Conclusiones de la actividad:

En general los participantes concluían en la línea cultural que se forma del Arco de la Calzada hasta el Fórum Cultural, sin embargo, el análisis fue distinto en cuestión de que algunos participantes sólo percibían los elementos y problemáticas dentro de un contexto inmediato y sólo unos pocos contemplaron elementos más lejanos al punto del Arco de la Calzada. Muy pocos de los participantes marcaron problemáticas en el plano, la mayoría solo se enfocó en marcar elementos visuales y característicos de la zona centro. Y solamente un participante tomó en cuenta los otros hitos importantes de la zona. Esta situación probablemente se deba a que los participantes se enfocaron principalmente en marcar elementos visuales de diseño aprendidos en clases, los cuales consideraron “importantes”, esto no quiere decir que no los sean, más sin embargo, tienen un grado de complejidad menor que elementos que representen

verdaderamente un problema, estos elementos pueden ser encontrados si el análisis es llevado a cabo de una manera consiente, más como ciudadanos involucrados en el contexto y no solo como diseñadores.

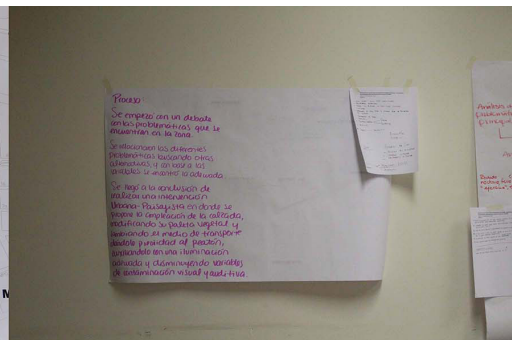
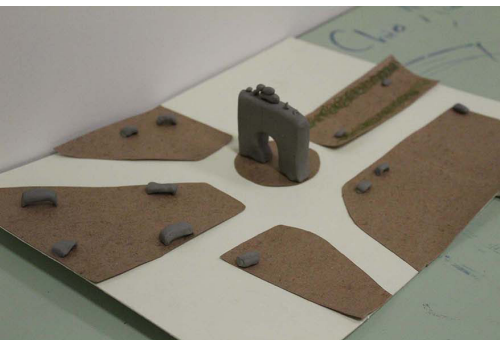
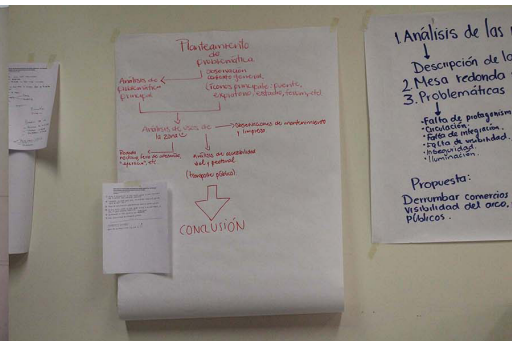
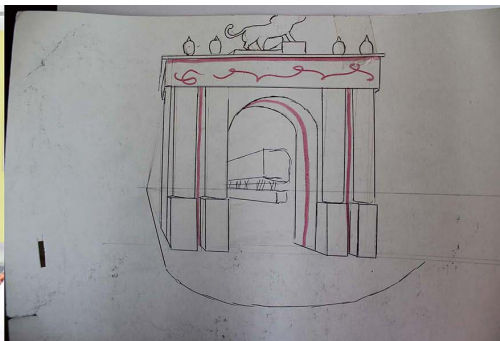
Cada resultado plasmado en el plano tuvo distintas variantes por cuestiones de los participantes como: semestre de la licenciatura, lugar de residencia, experiencia y vivencias en la zona.

Mediante el desarrollo de esta actividad los participantes pudieron percibir la importancia de analizar un espacio desde diferentes puntos y desde un contexto más amplio para poder dar una solución satisfactoria de diseño.

ACTIVIDAD 4 EN EQUIPOS:

Las instrucciones de la actividad fueron las siguientes:

1. De acuerdo con los puntos y elementos descritos de manera individual en la actividad 1, analizar en equipo el Arco de la Calzada como parte del centro histórico.
2. Enlistar las posibles problemáticas que se presentan en el contexto.
3. Encontrar una problemática principal (más importante).
4. En base a la problemática principal, proponer una solución y representarla en una maqueta volumétrica (con el material que se proporciones).
5. Reflexionar en equipo el proceso que se llevó a cabo y anotarlo en el rotafolio.
6. Explicarlo de manera verbal (incluir rotafolio).



SERIE DE IMÁGENES 6 Aspectos generales de proceso de trabajo dentro de esta actividad, a la izquierda, el proceso de dialogo, reflexión y discusión, la imagen central, visualización de alternativa de solución, a la derecha, esquematización del proceso de trabajo.

SERIE DE IMÁGENES 7. Tipología de alternativas de solución y conceptualización trabajadas por los equipos participantes.

Para esta actividad se formaron equipos con un participante de cada semestre, con el fin de que compartieran diferentes conocimientos y experiencias de diseño visto en clase o actividades de la vida cotidiana.

Durante el desarrollo de la actividad en equipo, los alumnos estuvieron más tiempo discutiendo y hablando sobre las problemáticas que creando la solución de manera física. Mediante la identificación de problemáticas periféricas cada equipo encontró una problemática central similar, pero una solución diferente.

ACTIVIDAD 5 (MESA REDONDA).

Como se ha mencionado anteriormente, la colaboración en conjunto de otros profesionistas es relevante en el proceso de diseño; observar, analizar, reflexionar y debatir en equipo sientan las bases para entender algunas de las características que posee el diseño participativo, así como la búsqueda de soluciones conjuntas más significativas y de mayor trascendencia para el contexto social.

Al término de la actividad 1, en donde se describieron las imágenes del Arco de la Calzada y se realizó un mapeo gráfico, se llevó a cabo una mesa redonda entre los participantes con el fin de que reflexionaran sobre lo realizado en la actividad anterior y pudieran escuchar y debatir sobre los diferentes puntos de vista y experiencias expresados. La respuesta de los participantes hacia esta actividad fue positiva, ya que todos participaron de manera voluntaria y los temas discutidos fueron de gran ayuda para realizar la actividad 3 en equipos.

REFLEXIONES FINALES

Con este taller de investigación se demuestra que el diseño y la arquitectura tienen un gran peso e importancia en el mundo contemporáneo, mismos que contienen bases generales pero el proceso puede variar y acoplarse a los métodos más adecuados al contexto, tiempo y situación. Por este motivo es importante que no se olvide fomentar en las instituciones el “diseño por dibujo”, priorizando el proceso de diseño y haciendo consiente al alumno del mismo. No es que se esté en contra del uso de software nuevo y tecnologías para resolver problemas, sino más bien, se ha ido olvidando que éstas sólo son herramientas que ayudan a materializar la idea, más no a resolverla.

El trabajo en equipo es un aspecto primordial en el diseño contemporáneo, es momento de que se deje el individualismo y el protagonismo de lado y se empiecen a crear fuertes vínculos de trabajo entre diseñadores gráficos, industriales, ambientales, arquitectos, comunicólogos, sociólogos, psicólogos, entre otras profesiones, iniciando desde las instituciones e impactando positivamente en la vida profesional.

La investigación en diseño sigue constituyendo un área importante, cuyo aporte resulta fundamental, a nivel tanto formativo como por su aporte social.

La realización de ejercicios y actividades en la que los propios estudiantes participen en un esquema distinto a lo que se trabaja habitualmente dentro de su proceso de aprendizaje puede ayudarles a cobrar conciencia sobre otros métodos y otros procesos en donde el diseño social pueda mostrar todo su potencial y posibilidades de aplicación mediante un estudio de caso.

El valor del proceso de documentación es otro de los aspectos a resaltar, ya que hace visible los datos obtenidos en la práctica. Y si el enfoque es el investigativo, logra mos-

trar el aporte distintas herramientas, métodos y técnicas para la “generación de conocimientos”, y con ello, fomentar en el alumno habilidades como el análisis, la reflexión y su capacidad para cuestionar tanto fenómenos como la información transmitida en su momento por los docentes.

Con este tipo de ejercicios se busca contribuir en un proceso de desarrollo de un pensamiento crítico, el cual es fundamental como parte de la formación de los futuros diseñadores.

El presente trabajo contribuye a dar una pequeña muestra del alcance que puede tener el enfoque del diseño crítico a partir de centrar sus esfuerzos en resolver problemáticas centrales, es decir, las más importantes o trascendentes identificadas dentro de un contexto social determinado, así mismo, es posible encontrar nuevos enfoques a problemas existentes, pero que solo pueden visibilizarse mediante enfoques de diseño como el social o el participativo, aportando resultados significativos.

Otro de los aportes que podemos identificar del presente trabajo, se relaciona con la urgencia en la aplicación de métodos acordes con las problemáticas actuales y el nivel de complejidad creciente que tiene. Por lo que complejizar

el diseño es aproximarse multidisciplinariamente a la realidad social imperante e intentar realizar aportes humanamente pertinentes.

En el caso abocado en el presente trabajo, se puede concluir que los alumnos de la Facultad de diseño De La Universidad de la Salle Bajío utilizan algunos de los métodos de descripción verbal de manera general e interpretación como mapeos, y si recordamos, la primera actividad se realizó de manera más consciente, siendo más críticos en la descripción de la imagen; la segunda se realizó de manera más general ya que la mayoría de los participantes plasmaron sobre el plano elementos básicos o de carácter meramente visual; también se pudo establecer cómo algunos de los participantes cumplieron con el objetivo de unir o vincular la primera actividad con la segunda, plasmando las problemáticas que mencionaron en el mapeo gráfico. Sin embargo, al discutir en equipo lo realizado en dichas actividades los participantes resaltaron sus puntos de vista desde la experiencia que ellos habían tenido como ciudadanos, aspecto que es muy alentador, en tanto que muestran una conciencia más humana y no solo como profesionales.

BIBLIOGRAFÍA

ARIZA, V. (2003) La investigación basada en la práctica. Una nueva perspectiva para la enseñanza del diseño. Vol. 14, No.7, pp. 2- 14. *Revista digital universitaria*, 2003.

BUCHANAN, R. (1990) *Problemas diversos en el pensamiento del diseño*. Presentado en Colloque Recherche sur le Design: Incitations, implications, interactions. El primer simposio universitario francés sobre la investigación del diseño, octubre 1990.

CHAVES, N. (2001) *El oficio de diseñar, propuesta a la conciencia crítica de los que comienzan*, Ed. Gustavo Gili.

ELLIOT, D., Y NIGEL, C. (1979) *Diseño, tecnología y participación*, España: Ed Gustavo Gili.

LARA, F. (1999) *Actores y procesos en la innovación tecnológica*, Ed Edición científica Juan Carlos Villa Soto.

THACKARA, J. (2013) *Diseñando para un mundo complejo. Acciones para lograr la sustentabilidad*, Ed. Designio.

MARGOLIN, V. (2017) *Construir para un mundo mejor. Diseño y responsabilidad social*, Ed. Designio, 2017.

MORENO, L Y ROGEL, E. (2012) 'La investigación en diseño. Retrospectiva del método en el diseño' en *La investigación en diseño. Una visión desde los posgrados en México*, Ed. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

LOS AUTORES



LEOBARDO ARMANDO CEJA
BRAVO

(Morelia, Michoacán, México 1975)
Profesor Investigador de Tiempo Completo en la Facultad de Diseño de la Universidad De La Salle Bajío (León, Guanajuato, México). Doctor en Desarrollo y Docencia del Diseño por parte de la Universidad Madero en Puebla. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) Nivel I. Es autor de 4 libros y diversos artículos. Algunas de sus áreas de interés son: el Paradigma de la Complejidad, la investigación en diseño, las interacciones sociales y la investigación cultural y artística. Su Línea de Investigación se titula: Espacios Facilitadores y Experiencias en contextos humanos, cuyo objetivo es investigar sobre las distintas formas de interacción humana, dada en distintos espacios configurados, y cómo éstos influyen en mayor o menor medida para maximizar la experiencia, es decir, pensarlos en términos de interacciones, emociones y vivencias, recuperando la intención, el valor, aporte y voz que la persona tiene, mediante la contribución del diseño y con ello apoyar el buen vivir.



ANDREA MOJICA GONZÁLEZ

(León, Guanajuato, 1996)
Egresada de la Licenciatura en Diseño Ambiental y de Espacios en la Facultad de Diseño de la Universidad De La Salle Bajío.
Se ha desempeñado como Diseñadora de Interiores en Gruconsa Arquitectos (2020-2021). Así mismo, ha realizado proyectos dentro del ámbito del diseño gráfico y como ilustradora en Design Tonic (2021-2022). Desarrolló el proyecto ejecutivo para la remodelación de un departamento tipo habitacional. Así mismo, participó dentro del Concurso Internacional de Diseño Conceptual "A House For 2018 Opengap.net", en Madrid, España (2018, 2021), la cual busca conceptualizar un espacio habitacional dirigido a un usuario determinado, incluyendo las necesidades básicas de una vivienda.
Actualmente se desempeña como Directora de Arte en Publicidad y Diseñadora en E-Marketing y como Directora General y Creadora en Lemon tree shop.
En el año de 2018, realizó el Diseño digital e investigación dentro del proyecto de la Facultad de Turismo de la Universidad De La Salle, Bajío. En Julio del año 2020, presentó la Ponencia titulada "Consumo consciente y moda circular" en la Universidad de las Américas-Puebla.