


ED.300.031.03.02		<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</b> <b>PROGRAMA ANALÍTICO</b>	
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		


FACULTAD	ARTES VISUALES Y APLICADAS
PROGRAMA	DISEÑO GRÁFICO
SEMESTRE	2023-1
ASIGNATURA	Diseño VI - Información I
CÓDIGO	(código en SIGA)
INTENSIDAD HORAS SEMANA	6
CRÉDITOS	4
(PRE) REQUISITOS	Asignaturas prerequisite
CORREO ELECTRÓNICO	marianunez@bellasartes.edu.co
DOCENTE(S)	María del Mar Núñez Gañán

## PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

Actualmente, la formación de diseñadores como la de la mayoría de profesionales, ha sido estructurada a partir de procesos de fragmentación de la realidad. Es por ello que, la mayoría de ejercicios de diseño parten de la premisa de un problema “bien definido”, al que el estudiante debe darle respuesta a través del ejercicio proyectual. Este método es común en la mayoría de los talleres de Diseño, sin embargo, provoca el desarrollo de un pensamiento lineal en el estudiante, lo que los lleva a asumir una forma reduccionista de abordar el mundo y los fenómenos: tipo Problema-Solución. Por ello, las propuestas frente a los problemas suelen ser reactivas y no logran responder definitivamente a las situaciones problemáticas a las que se enfrentan, ya que estas, poseen una naturaleza compleja que debe ser comprendida por los y las estudiantes antes de proponer “una solución”.

Así, aprender a pensar sistémicamente es considerado cada vez más como un aspecto vital en la formación de los y las diseñadoras. La razón de ello radica en la naturaleza compleja y global de las situaciones problemáticas actuales a las que los y las diseñadoras deben enfrentarse. Existe entonces, la necesidad de preparar a las nuevas generaciones para que puedan no sólo comprender mejor dicha crisis y la fragmentación que la caracteriza sino aportar luces que abran caminos para manejarla apropiadamente. Se requiere un cambio en la manera de pensar el ejercicio proyectual, uno que pase por comprender el papel que puede tener el pensamiento sistémico en la formación de diseñadores, contribuyendo a una sinergia entre el pensamiento sistémico y el pensamiento en diseño. Generando así, un cambio, de un ejercicio fragmentador a uno des-fragmentador e integrador de la realidad.

En ese sentido, esta asignatura se ubica en el área proyectual, dando un vuelco al sentido del proyecto de diseño como una práctica sistémica y situada, que se configura como una

ED.300.031.03.02		<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</b> <b>PROGRAMA ANALÍTICO</b>	
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

herramienta en la formación del diseñador y el fortalecimiento de su responsabilidad social. Así mismo, el ejercicio proyectual se orienta desde el Ciclo de Énfasis a partir del ejercicio de Diseño de la Información, proceso que retoma y se articula con las competencias desarrolladas en el ciclo anterior, partiendo del contexto de experiencia del estudiante, quien decide de forma autónoma por el tema de interés, ya sea una necesidad, un problema o un deseo a partir del cual emerge el proyecto.

## OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

**Objetivo General:** Aprender a pensar-hacer sistémicamente proyectos de Diseño de la Información.

### Objetivos Específicos:

- Comprender una situación problemática de forma sistémica
- Aprender a realizar un Diseño idealizado
- Identificar la brecha que hay entre la situación actual y el diseño idealizado
- Identificar un reto de diseño
- Diseñar un proyecto que responda al reto de diseño y contribuya a superar la brecha identificada


## MICRODESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura estudia los sistemas de información con el objeto de comprender su alcance y facilitar el análisis de distintas formas de comunicación —en periodismo, ciencia, arte, educación, lúdica, información, didáctica, etc.—, mediante una estructurada contextualización para el posterior uso de códigos visuales basados en el conocimiento de procesos perceptivos y culturales.

## DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

En la primera parte del curso, las y los participantes aprenderán a entender una situación problemática en sus propios términos, entender la lógica y el lenguaje de esa situación, y el pensamiento que la subyace, esto pasa por aprender a leer el contexto, identificar actores y perspectivas, y con ello, reconocer las tres cadenas lógicas de las situaciones problemáticas: causas, consecuencias y manifestaciones.

Una vez planteada la situación problemática pensada sistémicamente, aprenderemos a enfocarnos hacia un futuro deseado, a soluciones proactivas y complejas, traduciendo las alternativas de solución al lenguaje sistémico, pensando en la construcción de un futuro deseable.

ED.300.031.03.02		<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</b> <b>PROGRAMA ANALÍTICO</b>	
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

Se realizará la detección de aquellos obstáculos que no permiten que el futuro deseado y el diseño idealizado sean posibles en la actualidad. Este ejercicio permitirá detectar los obstáculos que deberán ser abordados por el proyecto de Diseño para lograr una estrategia compleja e integradora con impacto real. De este modo, se identificará un reto con el que diseñarán sistemas de acciones integradoras, todo lo cual, requerirá el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos especiales cuyo aprendizaje será facilitado con diversas experiencias y metodologías como el Design Thinking, el Diseño Centrado en las personas, la metodología de Disolver Problemas y el Diseño Idealizado. En ese sentido, se explorarán aportes fundamentales de las corrientes blandas del pensamiento sistémico relacionadas con la estructuración de la situación y su posterior re-enmarcación. Concentrándose particularmente en el desarrollo de la capacidad para hacer sentido de múltiples realidades situadas en la práctica de un alter-diseño en los procesos de Diseño de la Información.

## **Unidades Temáticas**

### **UNIDAD 1: Etapa Intuitiva**

**Pregunta Generadora:** ¿Qué es una situación problemática?

- Comprensión y desarrollo del lenguaje básico: Situación problemática, Manifestaciones, causas y consecuencias.

### **UNIDAD 2: Acción-Reflexión**


**Pregunta Generadora:** ¿Cómo mi propuesta permite enriquecer mi comprensión de la situación problemática? y ¿Cómo el lenguaje básico está presente en la propuesta de diseño?

- Manifiesta Comprensión de los conceptos: Multicausalidad, Ponerse en los zapatos del otro y Variedad Interpretativa (Actores)

### **UNIDAD 3: Propuesta con sentido**

**Pregunta Generadora:** ¿Pueden idearse propuestas alternativas a partir del pensamiento sistémico y el pensamiento en diseño?

- Capacidad de hacer sentido en su acción y de su propia comprensión de la situación problemática.

ED.300.031.03.02		<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD. PROGRAMA ANALÍTICO</b>	
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

#### **UNIDAD 4: Propuesta Sistémica de Diseño de la Información**


**Pregunta Generadora:** ¿Puede el ejercicio de diseño de la información disolver problemas?

- Desarrollo de una alter-propuesta de Diseño Sistémico de la Información

#### **COMPETENCIAS**

Este ejercicio desarrolla diversas competencias en los y las estudiantes de forma simultánea a lo largo del semestre, debido a las múltiples dimensiones que adquiere el proyecto. Así, se desarrollan las siguientes competencias:

- **Competencia de Desarrollo Proyectual:** Teniendo el proyecto como eje principal de la asignatura, se desarrollan habilidades para estructurar, gestionar y diseñar proyectos, así como la formalización de propuestas sistémicas de diseño para comunidades y/o instituciones.
- **Competencias Investigativas:** Al entender el ejercicio de diseño como una práctica sistémica, la investigación se vuelve fundamental para reconocer y comprender una situación problemática, para ello se cultivan habilidades metodológicas para el planteamiento y desarrollo de un proyecto. Así mismo, se cultivan habilidades para la observación del contexto y los actores relevantes, ya sean estos beneficiarios, afectados, capaces de transformar la situación o administradores de recursos.
- **Competencias de Lenguaje:** El curso cuenta con dos lecturas centrales, una metodológica y otra filosófica, las cuales nutren el planteamiento y desarrollo del proyecto.
- **Competencias de Comunicación Visual:** La Asignatura desarrolla competencias de comunicación social de forma transversal, pues estas habilidades son ejercitadas en la producción de dispositivos metodológicos que ayudan a leer el contexto, así como en la etapa de formalización del proyecto. La comunicación visual aparece pues, como una herramienta transversal para aprender a hacer proyectos de investigación-creación de diseño desde un énfasis sistémico, entendiendo a su vez, el lenguaje visual como una forma de pensamiento.


ED.300.031.03.02		<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</b> <b>PROGRAMA ANALÍTICO</b>	
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

## MÉTODO

La asignatura se sitúa desde un enfoque constructivista y se desarrolla a partir del Aprendizaje Basado en Problemas como método de enseñanza. A su vez, esta visión de “los problemas” es ampliada por el enfoque sistémico proponiendo una comprensión de situaciones problemáticas de forma compleja.


Etapa	Pregunta Generadora	Indicador de logro de competencia	Estrategia Didáctica	Actividades y Tareas	Criterios e instrumentos de evaluación
<b>Etapa 1: Intuitiva</b>	1. ¿Por qué el pensamiento sistémico y cuál es su relación con el pensamiento en diseño? Y ¿Qué es una situación	Comprensión y desarrollo del lenguaje básico: Situación problemática, Manifestaciones, causas y consecuencias	Deriva Listados Poéticos Mapas de Empatía	Ejercicios de reconocimiento de problemáticas en su contexto próximo.  Lectura y reflexión sobre la lectura.  Presentación de propuestas rápidas	Bitácoras de lecturas Mapeo Colectivo Tablero: Situación Problemática
<b>Etapa 2: Acción-Reflexión</b>	2. ¿Cómo mi propuesta permite enriquecer mi comprensión de la Situación problemática?	Manifiesta Comprensión de los conceptos: Multicausalidad, Ponerse en los zapatos del otro y Variedad Interpretativa (Actores)	Investigación en campo a partir de métodos participativos  Desarrollo de estrategias de recolección de	Familiarización: Lectura de contexto, Identifica actores involucrados y sus perspectivas.  Estructuración: Profundizar y estructurar la situación problemática  Ideación: Creación de la primera propuesta de Diseño para recolección de información  Replantea la situación problemática	Bitácoras de proceso  Rich Picture  Primer Corte: 30%
<b>Etapa 3: Propuesta con sentido</b>	3. ¿Pueden idearse propuestas alternativas a partir del pensamiento sistémico y el pensamiento en diseño?	Capacidad de hacer sentido en su acción y de su propia comprensión de la situación problemática	Investigación en campo a partir de métodos participativos  Diseño Idealizado  Detección de la Brecha  Desarrollo de propuesta de diseño	Estructuración: Lectura de contexto, Identifica actores involucrados y sus interrelaciones.  Ideación: Profundizar y estructurar la Creación de la propuesta de Diseño para disolver un problema en la Universidad o la Ciudad  Prototipado: Articulación con posibles actores, Identificación conjunta de obstáculos de la	Bitácoras de proceso Presentación de propuesta  Segundo corte: 30%
<b>Etapa 4: Propuesta Sistémica de Diseño-Alterdiseño</b>	4. ¿Puede el ejercicio de diseño disolver problemas?	Desarrollo de una alter-propuesta de Diseño Sistémico	Desarrollo de propuesta de diseño final para la Universidad o la Ciudad que aporte a la disolución del problema	Ideación: Profundizar y estructurar la Creación de la propuesta final de Diseño para disolver un problema en la Universidad o la Ciudad con los actores involucrados.  Prototipado: Articulación con actores para probar la propuesta Entrega Final	Bitácoras de proceso  Memoria Audiovisual del proceso.  Presentación de propuesta final Universidad-Ciudad Tercer corte: 40%




ED.300.031.03.02		<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</b> <b>PROGRAMA ANALÍTICO</b>	
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

## Planeación

UNIDAD	Nº SEMANA Y FECHA	TEMÁTICA	TRABAJO PRESENCIAL (acompañamiento docente)			TRABAJO INDEPENDIENTE (uso autónomo del tiempo)		
			Propósito - Resultado	Actividades	Hrs	Propósito - Resultado	Actividades	Hrs
1	Semana 1	PRESENTACIÓN DEL CURSO	Conocer el contenido y la metodología de la asignatura	Presentación, caminara y diálogo	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 2	DERIVA	disponer el cuerpo y redistribuir el pensamiento al cuerpo para diseñar con los pies en el contexto	Ejercicio de Deriva Observación Creación de listas poéticas	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 3	EL PROBLEMA ES EL PROBLEMA	Reconocer la diferencia entre problemas “bien definidos” y problemas no definidos	Búsqueda de temas de interés que tengan en común los y las estudiantes	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 4	SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	Entender la situación problemática como un entramado de relaciones entre actores relevantes	hacer árbol de problemas o espina de pescado con las cadenas lógicas del problema	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 5	ACTORES Y PERSPECTIVAS	Reconocer los actores relevantes para la situación problemática y sus distintas perspectivas	Identificar actores relevantes y Recolectar información	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 6	EL EMBROLLO ENTENDIDO	Realizar una Rich Picture que permite dar cuenta de la situación problemática desde el enfoque sistémico	Reconocer la red de relaciones y los actores que producen la situación problemática	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6

ED.300.031.03.02		<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD. PROGRAMA ANALÍTICO</b>	
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

2	Semana 7	RE DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	Replantear el problema de acuerdo a la información recolectada	Matriz de incidencia y elección de problema relevante	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 8	TRABAJO DE CAMPO	Recoger información en campo para ampliar la comprensión de la SP	Recolección de información en campo	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 9	DISEÑO IDEALIZADO	Realizar la propuesta prospectiva de un diseño idealizado por medio del cual la situación problemática deje de existir	Realización de Diseño Idealizado	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 10	PONER A PRUEBA EL DISEÑO IDEALIZADO	prototipar y poner a prueba el diseño idealizado	Prototipar y socializar hallazgos	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 11	IDENTIFICAR LA BRECHA	Reconocer los obstáculos que existen entre la propuesta de Diseño Idealizado y la Situación actual	identificar obstáculos a partir: Infografía	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 12	IDENTIFICACIÓN DE OBSTÁCULOS	Identificar la naturaleza de los obstáculos existentes y los retos de diseño que proponen	Crear mapa de ruta a partir de obstáculos	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
3	Semana 13	DISEÑO DE PROYECTO ANTE LOS OBSTÁCULOS	Diseñar una estrategia integradora de diseño de la información para disolver los obstáculos detectados	Diseñar proyecto para abordar los obstáculos que componen la brecha	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 14	PROTOTIPADO I	Poner a prueba el proyecto de Diseño de la Información	Prototipar y socializar hallazgos	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6

ED.300.031.03.02		<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD. PROGRAMA ANALÍTICO</b>	
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

							grupo.	
	Semana 15	PROTOTIPADO 2	Hacer ajustes y poner a prueba el proyecto de Diseño de la Información	Ajustar, Prototipar y socializar hallazgos	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 16	PROTOTIPADO 3	Hacer ajustes y poner a prueba el proyecto de Diseño de la Información	Ajustar, Prototipar y socializar hallazgos	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 17	ENTREGA FINAL	Entregar el Diseño Final a la comunidad	Entregar Proyecto de Diseño	6	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	Se define de acuerdo a los requerimientos y necesidades del grupo.	6
	Semana 18	FINALIZACIÓN DEL CURSO	Cierre de Curso					

## EVALUACIÓN

La evaluación mantendrá un proceso de co-creación de criterios de evaluación y ámbitos de observación entre docente y estudiantes que den cuenta de las comprensiones y el desarrollo del curso. Así mismo, se acordarán entregables en los tres cortes, con los cuales podrá realizarse el proceso de evaluación, el cual se dividirá en tres momentos:

o 1ra UNIDAD: Sesiones 2 a la 6 (30%)


o 2da UNIDAD: Sesiones 7 a la 11 (30%)

o 3ra UNIDAD: Sesiones 12 a la 18 (40%)

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA (Obligatoria)

- Aldana, E., & Reyes, A. (2006). Disolver problemas. Bogotá: Universidad de los Andes.
- IDEO. Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas, segunda edición. Mazzeo, C. (2017). Diseño y sistema. Ediciones Infinito.
- Escobar, A. (2019). Autonomía y diseño: la realización de lo comunal. Editorial Universidad del Cauca.



ED.300.031.03.02		<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD.</b> <b>PROGRAMA ANALÍTICO</b>	
VERSIÓN	2		
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	24/abr/2018		

## PERFIL DEL DOCENTE

María del Mar Núñez Gañán

Me formé como Diseñadora Industrial de la Universidad del Valle y Magister en Teatro y Artes Vivas de la Universidad Nacional de Colombia, soy docente e investigadora desde el año 2016, me interesa el Diseño como una práctica de construcción de nuevos sentidos. Me siento relacionada con sus nuevos flujos, los Diseños Otros, Diseños con Otros Nombres, el Diseño para la Transición, ontológico, crítico, sistémico y especulativo.