

LOGOS

Diseño, Acción y Transformación

EDICIÓN 22

DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL
Ezio Manzini

MADE IN BOYACÁ
Carlos Arturo Torres

REALISMO SOCIAL
Ben Heine

Change

DESIGN DESIGN THINKING
PROTOTYPE GRAFISMO
HONESTY INTEGRITY CREATIVITY
COMMUNICATION STYLE EMPATHIZE
INNOVATION ANIMATION DEFINE
TYPOGRAPHY

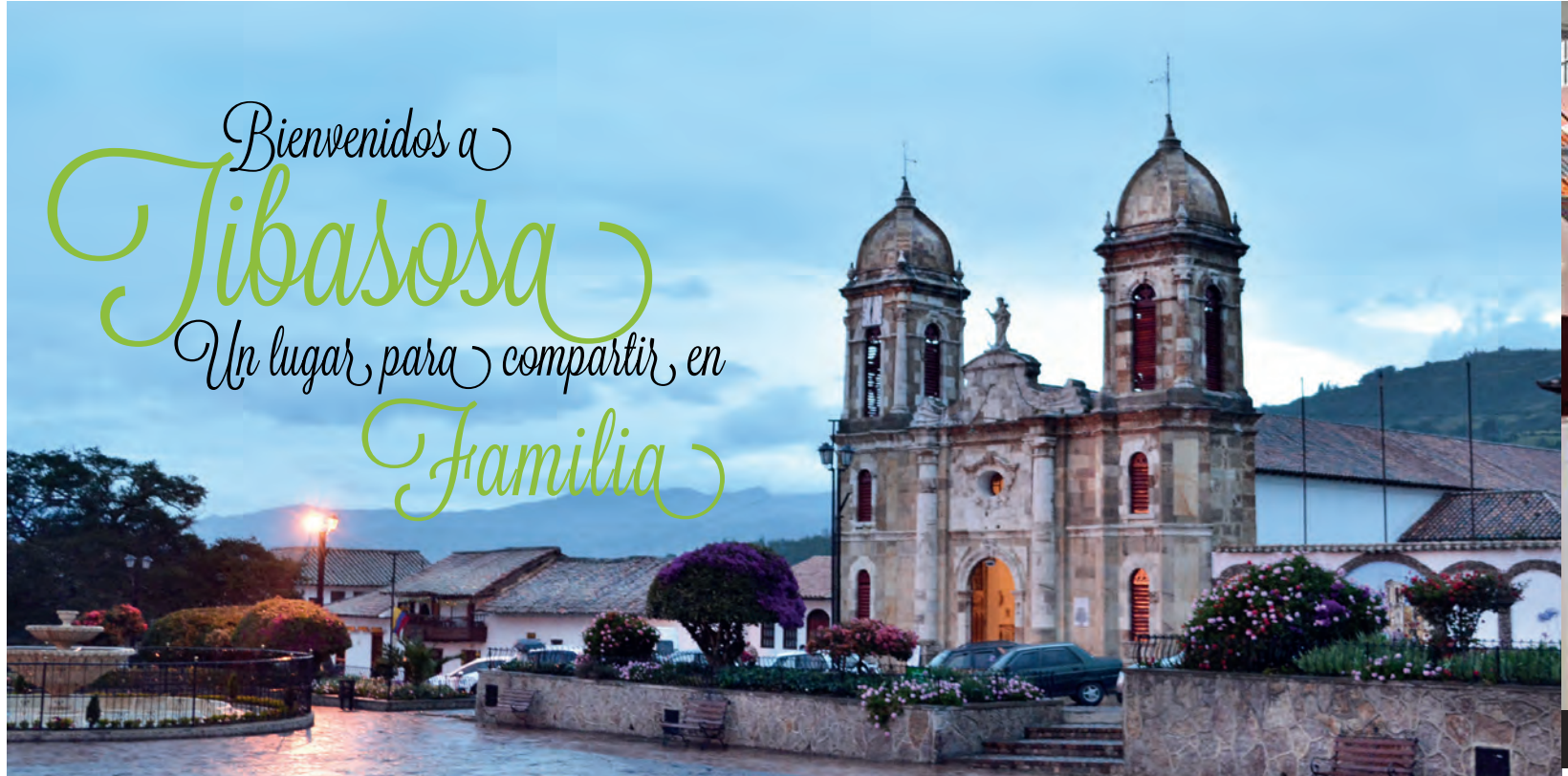
LOYALTY
EXCELLENCE
ICOMOGRAPHY
LOVE VISUAL ART FAMILY
PRINT RESPECT SOLUTIONS

Revista LOGOS -
Facultad de Arquitectura y Bellas Artes
Programa de Diseño Gráfico
Universidad de Boyacá - Junio 2016
Tunja, Boyacá, Colombia - ISSN 21450838

UB Universidad de Boyacá



Bienvenidos a
Tibasosa
 Un lugar para compartir en
Familia



Jardín de **Boyacá**



Los mejores productos derivados de esta deliciosa fruta.

La Tierra de la **Feijoa**



Paisajes



Ideal para **Caminar**

Secretaría de Cultura,
 Turismo, Juventud y Deporte.
 779 3009 - 315 545 27 52



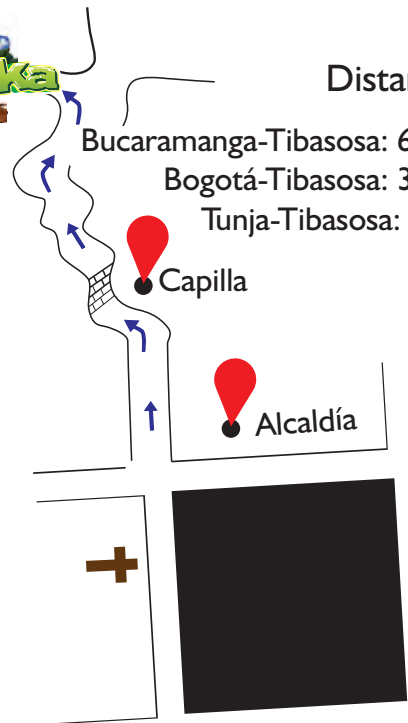
Tibasosa **Cultural**



Arquitectura **Colonial**



Alcaldía Municipal de Tibasosa
 Ing. Leonardo Jhony Patiño Quijano
 culturaarteyturismo@tibasosa-boyaca.gov.co



Distancias:

Bucaramanga-Tibasosa: 6 horas
 Bogotá-Tibasosa: 3 horas
 Tunja-Tibasosa: 1 hora



www.guatika.com
 310 889 20 67 - 318 572 0136
 Guátika, tu Zoo en Boyacá



*Ahora
en Tunja*



Encuétranos frente
a Unicentro Tunja.



GoPro
Be a HERO.



Distribuidor
Autorizado



BOSE

www.icenters.com.co

Calle 41 No. 1C-48 Local 18 Tunja, Colombia - Teléfono: +57 (8) 7431650 - info@icenters.com.co

Contenido

EDITORIAL

06 Citius, altius, fortius
Ana Milena Castro

LIPIA TIPOS

Realismo Social. 10
Ben Heine

14 Diseño para la innovación social: impulsando el cambio latente.
Ezio Manzini

MEDIAS TINTAS

Generación de valor, la esencia del diseño. 20
Fabio Rodríguez

24 El diseñador frente a las problemáticas globales.
Florencia.
D'Ottone y Tania Malréchauffé

P&P Punto y Pixel

30 El diseño invisible
Pau de Riba
Innovar por Innovar? 32
Vicente Numpaque

INVITADO

38 Un paseo por el imaginario
Javier Piragauta
Encuentro con el ilustrador.
Roger Mello 42

46 Made in Boyacá
Carlos Arturo Torres

Pro boyaca 50

53 Un nuevo camino para el diseño visual
Luciano Rodríguez

ILUSTRACIÓN 56
Gisela Bohórquez

UNIVERSIDAD DE BOYACÁ

Facultad de Arquitectura y Bellas Artes

Rectora Dra. Rosita Cuervo Payeras

Decana ARQ. María Leonor Mesa Cordero

Dirección General D.G. Ana Milena Castro Fernández

Dirección Edición D.G. Marcela Natalia Arango

Dirección de Arte D.G. Marcela Natalia Arango

Dirección Ejecutiva Juana María Mesa

Dirección Comercial Juana María Mesa

Edición y Compilación Laura Estefanía Mora

Johana Melizza Velandia

Diseño Portada y Contenido Sebastián Fdo. Ceballos

Fotografía Sebastián Fdo. Ceballos

CRÉDITOS

La revista logos hace parte de una estrategia de difusión del conocimiento del grupo de investigación XISQUA



JHON ARLEY PARRADO
RICARDO ALFONSO PARRA
LAURA ESTEFANÍA MORA
KELLY YOHANA GÓMEZ
MARÍA ALEJANDRA RODRÍGUEZ
ERIKA ALEXANDRA CASTRO
FERNEY ALEXÁNDER CORTÉS
JOHANA MELIZZA VELANDIA
ANDREA NATALIA DÍAZ
ANDRÉS FELIPE BUSTOS
JUANA MARÍA MESA
PAULA ALEJANDRA CEPEDA
SEBASTIÁN FERNANDO CEBALLOS
STEVEN ANDRÉS NIÑO
JULIANA SOFÍA HERRERA



EQUIPO DE TRABAJO

EDITORIAL CITIUS, ALTIUS, FORTIUS¹

Trato de terminar un pensamiento extendido por semanas: El diseño es la puerta de entrada del desarrollo a las comunidades, desde las más básicas agrupaciones humanas identificadas históricamente, hasta los más complejos y contemporáneos colectivos humanos.

Pensamiento osado, hace unos años no lo hubiera considerado así. Pero hoy las cosas han cambiado. Es más, las cosas cambian a diario, el discurso de la incertidumbre finalmente ha echado raíces y su fruto más suculento hace parte de este pensamiento extendido. Incierto, como la definición del diseño, resulta apostar por un marco donde el diseño identifique sus efectos con total especificidad; hoy estamos ante la sociedad de lo visual; donde a cada necesidad del colectivo el diseño ofrece una respuesta articulada desde sus más elementales principios, simple en la medida de su ejecución pero compleja ante las posibilidades de su propia inserción en la sociedad que le requiere.

Este pensamiento, aborda las posibilidades del diseño frente a una comunidad como la nuestra, cargada históricamente de necesidades sin resolver, de vacíos heredados de gobierno a gobierno, de expectativas. Esta sociedad nuestra que hoy más que nunca reclama una mirada diferente pues basta chequear el entorno para descubrir la cadena interminable de errores surgidos de los modos tradicionales, de la manera de hacer habitual...

Este momento de la historia de las naciones en vía de desarrollo, es el momento de la innovación. De ese concepto tan mezquinamente comprendido por quienes dirigen las cadenas productivas y que contiene en su acepción las pilas que moverán el barco en la dirección correcta.

¹ Citius, altius, fortius es una locución latina que significa "más rápido, más alto, más fuerte". Fue el lema de los Juegos Olímpicos de Múnich, Alemania Occidental de 1972; que con los cinco anillos de diferentes colores entrelazados y la antorcha, simbolizan el espíritu olímpico.

Hoy, preparamos la generación de diseñadores que ejercerán a partir de la tercera década del siglo 21, conformada por sujetos inquietos, nativos digitales, educados por competencias. Preparamos una generación nueva de diseñadores que serán los encargados de dar el paso de la sociedad contractual a la sociedad de lo visual². A ese nuevo modelo de sociedad que se presagió erradamente, donde a los colectivos humanos, cada vez más heterogéneos, les corresponde elaborar pensamientos más amplios, integrar a sus saberes competencias más universales, despegar del suelo los zapatos y permitir el vuelo de esas otras áreas del cerebro aún dormidas.



Dg. Ana Milena Castro Fernández
Dirección Programa de Diseño Gráfico
Universidad de Boyacá
Colombia

Una nueva sociedad que comprenda el infinito poder de lo visual como hasta el momento apenas lo está sospechando. Donde la visualidad, genere mecanismos con la eficacia requerida, que hagan de los procesos de la comunicación en los que se fundamenta la noción de expansión de hoy, unos procesos donde todo funcione **“más rápido, más alto, más fuerte”** simplemente porque idealmente las condiciones están dadas, los límites mentales han sido borrados, las distancias físicas y de otras naturalezas ya no son más que un recuerdo y el escenario de la complejidad que tanto nos costó comprender, hoy nos hace confluír en una sola e instantánea escena, protagonizada por quien comprendiendo esta acelerada dinámica decida hacer parte de ella con sus saberes, cree valor a partir de la diferencia y contemple el mundo con los ojos de la verdadera innovación, tan kilométricamente distante de la simple maquinización y tan cercana a la aplicación de ese reconocer la diferencia como ventaja.

2 Aparte de otra discusión sostenida con alguien más versado en el tema.

Trato de terminar un pensamiento extenso, convencida que la sociedad que conformamos requiere un tipo distinto de diseñador, uno que tenga visión, uno sensible a los cambios y a las necesidades del otro, de intereses diversos, que comprenda su importante función en las dinámicas económicas de su región, que entienda su papel preponderante en el devenir de la cultura de su momento, y de su condición privilegiada frente al desarrollo de su comunidad. Uno que además de todo ello, no haya perdido el sentido de lo bello y su capacidad de sorprender y ser sorprendido, que sea capaz de convertirse en la palanca que moverá el mundo en dirección contraria...

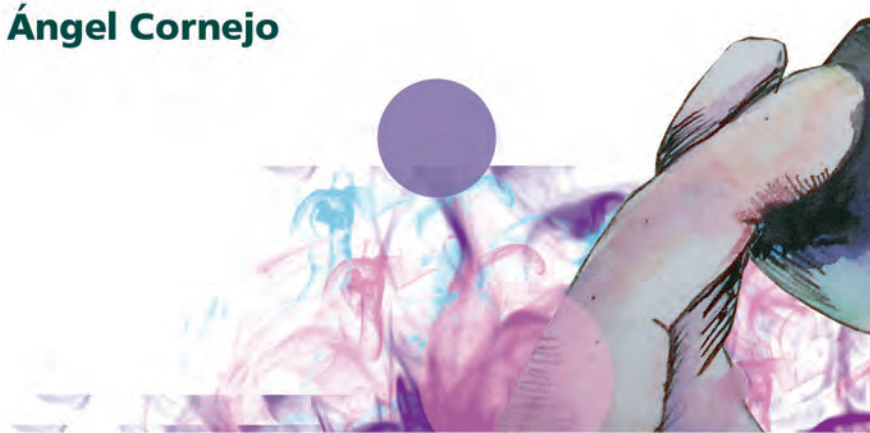


IMPPIA

TIPPOS

*“Para **Crear** primero
hay que **Creer**”*

Miguel Ángel Cornejo





Ben Heine
Ilustrador
Bélgica



BEN HEINE

SOCIAL REALISM

REALISMO SOCIAL

A Prolific Self-Taught Multidisciplinary Artist

Un artista multidisciplinar autodidacta y prolífico

Ben Heine is a Belgian artist who has produced through the years a huge number of artworks. He is currently best known for his original series "Pencil Vs Camera", "Digital Circism" and "Flesh and Acrylic". He has a degree in Journalism and is a self-taught person in drawing, digital photography and music (piano and drums). His graphic creations have been exhibited widely in Europe and more recently in Asia. His favorite art movements are Surrealism, Pop Art, Geometric Abstraction, Expressionism and Social Realism. He started creating electronic music in 2011. A documentary about his work was released in 2012. Ben is married to Marta and their son Theodor was born in August 2012.

Ben Heine es un artista belga que ha producido a través de los años un gran número de obras de arte. En la actualidad es más conocido por su serie original "Lápiz Vs. cámara", "Circism Digital" y "La carne y acrílico". Es licenciado en periodismo y es un autodidacta en el dibujo, la fotografía digital y la música (piano y la batería). Sus creaciones gráficas han sido expuestas ampliamente en Europa y más recientemente en Asia. Sus movimientos artísticos preferidos son el arte surrealista, pop art, abstracción geométrica, el expresionismo y el realismo social. Comenzó la creación de música electrónica en 2011. Un documental sobre su obra fue lanzado en 2012. Ben está casado con Marta y su hijo Theodor nació en agosto de 2012.

A Belgian Boy Born in Ivory Coast With an Interest in Drawing

Ben was born in 1983 in Abidjan, Ivory Coast, where he spent the first seven years of his life, with his parents and three sisters. The whole family relocated in Brussels, Belgium, in 1990. His father was a commercial engineer and his mother a choreographer and a dance teacher. As a young boy, Heine was attracted by the things young men are happy to explore such as sport, music and friends. Heine started drawing at 11 year old and quickly understood that graphic art was a powerful tool of communication and expression. At that time until recently, his curiosity for drawing was his keenest interest.

Un Belga nacido en Costa de Marfil con un interés en Dibujo

Ben nació en 1983 en Abidjan, Costa de Marfil, donde pasó los primeros siete años de su vida, con sus padres y tres hermanas. Toda la familia se trasladó en Bruselas, Bélgica, en 1990. Su padre era un ingeniero comercial y su madre una coreógrafa y profesora de danza. Cuando era niño, Heine fue atraído por las cosas que los hombres jóvenes están dispuestos a explorar como el deporte, la música y los amigos. Heine comenzó a dibujar a los 11 años de edad, y rápidamente se entiende que el arte gráfico era una poderosa herramienta de comunicación y expresión. En ese momento, hasta hace poco, su curiosidad por el dibujo era su mayor interés.

Academic Background and Love for Languages, Art and Music

Heine undertook studies in different countries, including Ivory Coast, Belgium, the UK and the Netherlands. Ben has a diploma in Journalism completed with distinction at IHECS school of Journalism in Brussels. He also studied History of Art, Painting and Sculpture at Hastings College of Arts & Technology in the UK and at the Académie Royale des Beaux Arts in Brussels. Throughout his academic training, he was also able to learn several music instruments (drums and piano) and several languages. Besides perfectly speaking French and English, the artist is quite fluent in Dutch and Polish and speaks some bits of Spanish and Russian.

Formación académica y Amor por las lenguas, arte y música

Heine realizó estudios en diferentes países, incluyendo Costa de Marfil, Bélgica, el Reino Unido y los Países Bajos. Ben es graduado de periodismo y complementó sus estudios con la escuela at IHECS obteniendo una distinción en periodismo en Bruselas. También estudió Historia del Arte, pintura y escultura en Hastings College of Arts & Technology en el Reino Unido y en la Académie Royale des Beaux Arts de Bruselas. A lo largo de su formación académica aprendió a tocar varios instrumentos musicales entre los cuales está la batería y el piano. Además de hablar perfectamente el inglés y el francés, el artista habla holandés, polaco y algo de español y ruso.



PENCIL VS CAMERA

When Imagination Meets Reality



Is an original visual concept invented and popularized by Ben Heine in April 2010. It is the artist's special trademark and one of the most creative art concepts of the 21st century that has influenced a big number of other creators. Pencil Vs Camera blends drawing and photography in a unique way. The idea was the result of a long artistic exploration and a logic outcome of Ben's evolution: "I wasn't satisfied with only drawing or only photography, so I had to find a way to merge the two and this is how Pencil Vs Camera was born." ("Cultural Voices" June 2014). Ben's hand is always visible because it represents the connection between the viewer, the artist and the artwork. In these images, everything seems possible and Ben likes to tell a story and convey timeless messages using imagination, illusion, poetry and surrealism. Starting with simple sketches, Ben brought major innovations to the concept in 2012 and 2013, adding colors and black paper or increasing the drawings' size (more info in the comprehensive chronological bio below). Since 2012, several smartphone applications emulate Heine's Pencil Vs Camera's style. Many creators have borrowed from Heine's brilliance and started to fashion for themselves, something of a replica. They say imitation is the highest form of flattery.

LÁPIZ VS. CÁMARA

**Cuando la Imaginación
se hace Realidad**

Es un concepto visual original, inventado y popularizado por Ben Heine en abril de 2010. Es la marca especial del artista y uno de los conceptos de arte más creativos del siglo 21 que ha influido en un gran número de creadores. Cámara Vs. Lápiz combina el dibujo y la fotografía de una manera única. La idea fue el resultado de una larga exploración artística y el resultado de la evolución de Ben: "Yo no estaba satisfecho con solo el dibujo o solo la fotografía, así que tuve que encontrar una manera de combinar los dos y así es como lápiz Vs. cámara nació." ("Voces culturales" junio de 2014). La mano de Ben es siempre visible, ya que representa la conexión entre el espectador, el artista y la obra. En estas imágenes, todo parece posible y a Ben le gusta contar una historia y transmitir mensajes sin tiempo utilizando la imaginación, la ilusión, la poesía y el surrealismo. A partir de simples bocetos, Ben trajo importantes innovaciones conceptuales en 2012 y 2013 como la adición de colores y papel negro o el aumento de tamaño de los dibujos (más información en la biografía cronológica completa más abajo). Desde 2012, varias aplicaciones para teléfonos inteligentes emulan Lápiz de Heine Vs. estilo de la cámara. Muchos creadores han retomado de la brillantez de Heine y han comenzado a trabajar en el estilo por sí mismos, algo así como una escuela. Dicen que la imitación es la forma más alta de adulación.



<http://www.benheine.com/>

Junio 2016 13

Celular: 312 5221856 | Email: opiro41@yahoo.es
omarpinillamuebles.blogspot.com



ROMERO IBÁÑEZ ABOGADOS

DERECHO LABORAL Y SEGURIDAD SOCIAL

Tunja: Calle 22 N. 9 – 27 Oficina 206 Centro Profesional Andaluz

Telefax: 7423450

Cel: 3165338966 - 3103278438

E-mail: romeroabogadosboyaca@hotmail.com

Bogotá: Carrera 10 N° 16 – 92 Oficina 706 Edificio Banco de Bogotá

Telefax: 5618678

Cel. Oficina: 3132845094 – 3186306831

Dra. María: 3165338966

Dr. Andrés Romero: 3103278438 – 3003646179

DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL:

Impulsando el cambio latente

Ezio Manzini
Arquitecto
Italia



Ezio es un arquitecto, diseñador e ingeniero italiano experto en sustentabilidad cuyo trabajo en esta área es reconocido mundialmente. Es fundador del “Design for Social Innovation towards Sustainability” (DESI), que es una red internacional de laboratorios universitarios de diseño avalada por el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA).

Además se desempeña como profesor de Diseño Industrial en el Politécnico de Milán y como coordinador nacional de los doctorados en Diseño de Italia.

Respecto a la situación actual global plantea un enfoque positivo sobre la superpoblación (temática que preocupa a muchos en proyección al futuro), y sugiere no considerarla como un problema sino como una oportunidad.

Dado que los recursos más abundantes que tenemos disponibles de manera inagotable son las capacidades humanas, propone verlas como operadores inteligentes, como personas con capacidades de cambio.

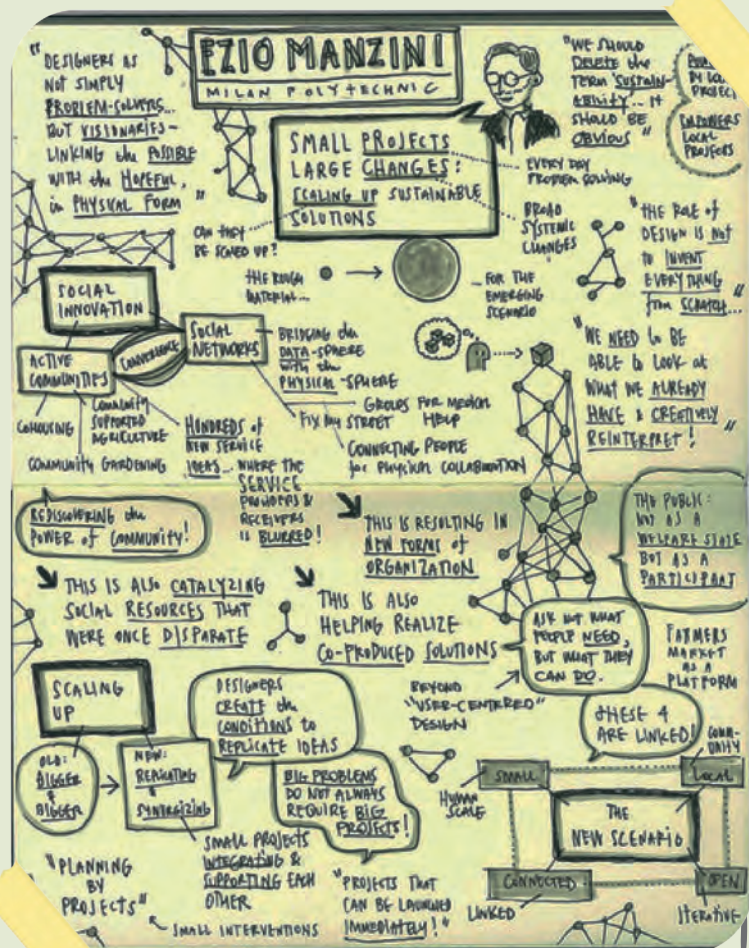


Imagen. Sketchnotes of Ezio Manzini en la School of the Art Institute of Chicago, por: Craighton Bergman.

“Los diseñadores no son simples resolvers de problemas, son visionarios, enlazan lo posible con lo esperanzador en una forma física.”

— Ezio Manzini

Una postura basada en cuatro elementos: Pequeño, abierto, local y conectado

Desde ese enfoque, Manzini explica su cambio de postura con el pasar del tiempo frente a las soluciones que el Diseño puede aportar.

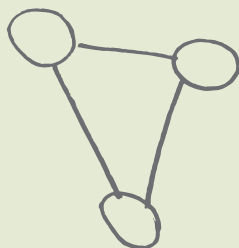
La pregunta formulada en primera instancia era:

“¿Qué puedo hacer para ayudar a cambiar el comportamiento de las personas?”

Luego de conocer más sobre nuevas realidades, él fue capaz de entender y localizar los mecanismos de funcionamiento de algunos grupos de personas que

según él “ya han cambiado sus comportamientos en el buen sentido”.

Son agentes de innovación social, que desafían las formas tradicionales de hacer las cosas e introducen un nuevo comportamiento diferente y más sostenible.



**DESIS
NETWORK**
Design for
Social Innovation
and Sustainability

Foto de portada: Identidad del “Design for Social Innovation towards Sustainability” (DESIS), fundado por Manzini.



**Servicio de inyectología a domicilio
-toma de tensión-**

Medicamentos comerciales y genericos

Perfumeria

**Horario: Todos los Días
8am-10pm**

Carrera 9 No 7-52 Local 1.
Centro Comercial Villa de Leyva Plaza
Cel: 3124326999
Tel: 7320524



**LA EXPERIENCIA QUE
LO CAMBIA TODO
COMIENZA AQUÍ**



**INTERNET ILIMITADO
COBERTURA TOTAL EN EVENTOS
DEPORTIVOS, CONCIERTOS,
DOCUMENTALES Y DEMÁS
TELEVISIÓN 100% DIGITAL**

**TUNJA: Av. Oriental # 22-74
VILLA DE LEIVA: Calle 9 # 8-10
3114755740-3162568670-7432879
Email. coordinadorpuntos@gmail.com
ventasboyacasse@gmail.com**

Haciendo hincapié en que los cambios, más sostenibles en el tiempo, son los culturales y los de comportamiento, Manzini reformula la pregunta directriz de sus acciones y sentencia:

“¿Qué puedo hacer para activar y apoyar a estas nuevas formas de pensar y hacer?”

¿Cómo puedo usar mis conocimientos de diseño y herramientas para capacitar a estas innovaciones sociales de base?”

Se revela entonces, una conceptualización del Diseño apuntada a la “creación de puentes entre las técnicas y la sociedad”, en la que fué, es y será fundamental entender las condiciones de la sociedad actual y detectar los cambios positivos en ella y así impulsarlos.

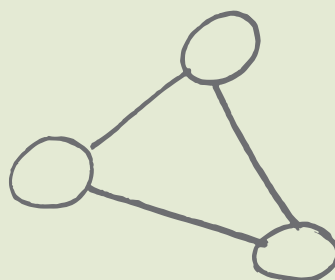
Según su postura, el diseñador debe tomar acciones directas, impulsando y recombinando soluciones ya existentes (sin esperar un cambio general en el sistema), ayudando a que estos nuevos actores sociales que crean sus propias realidades, pasen de ser “relativamente marginales a ser difundidos”, y velar para que en el futuro esta sea la nueva corriente dominante.

Queda evidente entonces su postura como diseñador que concibe servicios más que productos, y se mueve dentro de estas cuatro consignas: pequeño, abierto, local y conectado.

Su teoría (de enfoque social) propone dejar de lado el individualismo: “Cuando decides empezar a hacer cosas con y por los otros, empiezas a mezclar lo que llamo la sustentabilidad ambiental con la social”.

Pone como ejemplo “compartir el auto para ir al trabajo”, comportamiento que ha dado nacimiento al concepto de “carpooling”, para ilustrar que la acción con más impacto es aquella donde no se construye nada nuevo, sino que se ocupa de lo que ya existe para crear una mejora.

Y es aquí donde la innovación juega un papel clave, porque para generar cambios hay que ser creativo, partiendo desde el ciudadano común y corriente.



Referencias:

- *Diseño para la innovación social: impulsando el cambio latente* <http://www.hicistelclick.com/a-la-hora-de-disenar/ezio-manzini-diseno-para-la-innovacion-social/>
- *Entrevista “Diseño para la Innovación Social: Una entrevista con Ezio Manzini”*
- *Artículo Web “¿Quién es Ezio Manzini, qué propone?”*
- *Página Web DESIS Network*



Licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual
4.0 Internacional. hicistelclick.com

¿El buen diseño cambiará el mundo?

Te invitamos a ver esta entrevista del observatorio cultural del IED (Istituto Europeo di Design) a Ezio Manzini sobre las posibilidades del Diseño y cómo este puede influir en el mundo actual.

Para ver el video en el sitio orficial del IED (ied.tv).



Ver entrevista completa aquí



Calle 66A No. 83-30
Tel: 605 3741 - Céd. 310 306 8943
tejidoskarro@gmail.com
Mercado de las pulgas Usaquen
Bogotá, D.C

Swilar Rojas Góngora



Punto
corona

E-mail: anygarantia@gmail.com
Carrera 14 No. 18 - 70
Tel : 742 37 59 - Fax: 740 36 21
Celular: 320 838 7216 - 321 385 2933
Tunja (Boyacá)

PEGACOR

SCHLAGE

PEGA
MASTER
PUNTAZOS CONFINALES
PEGANTES CERAMICOS - BODILLA - ADHESIVOS

GRIVAL
Si sabe mantener el agua



Medias Tintas

The background is a dynamic and colorful abstract composition. It features large, expressive splashes of bright blue, lime green, and yellow, set against a dark, almost black base. Interspersed throughout are smaller, more delicate splatters of red, orange, and purple. The overall effect is one of movement and energy, characteristic of Impressionist techniques.

*El color es mi obsesión
diaria, mi alegría y mi
tormento*

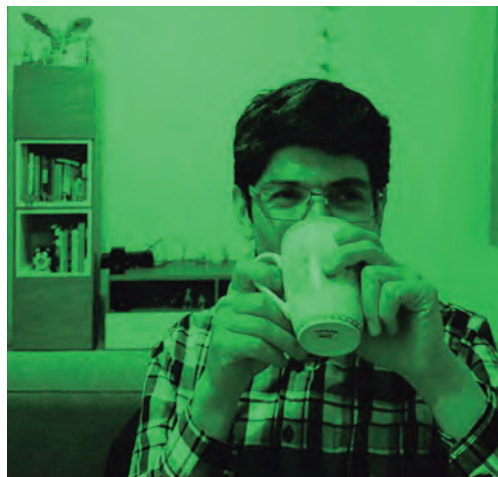
Claude Monet

Generación de Valor la esencia del Diseño

El diseño nació de la aplicación de la creatividad en los oficios técnicos que buscaban dar soluciones a los problemas más urgentes. Una mesa, una silla, un cartel o un libro necesitan un proceso de planeación y deben reinventarse cada vez que se construyen para adecuarse a las necesidades de un contexto puntual. Por décadas, tal vez siglos, el diseño entregó un producto terminado como solución a un problema identificado. Durante la revolución industrial los escaparates se llenaron

de objetos innovadores listos para ser usados, al tiempo que las fastuosas clases altas del siglo XIX creían necesitar cada vez más cosas para llenar sus casas. El culto a los objetos se extendió por décadas y tuvo su último impulso una vez terminada la Segunda Guerra Mundial con el glorioso sueño americano: llegar en un gran automóvil hasta una enorme casa llena de electrodomésticos que resolvían problemas que jamás hubiéramos imaginado ni siquiera que teníamos.

Fabio Rodríguez
Diseñador Gráfico
Colombia



Fabio Rodríguez

Diseñador Gráfico y Magíster en Museología y gestión del patrimonio de la Universidad Nacional de Colombia. Profesor tiempo completo de la Universidad de Boyacá. Líder del grupo de investigación No-Dos, Editor de la revista de investigación Designia.

Hoy el mundo tiene nuevos retos y problemas, y han obligado a todas las profesiones a transformarse. En el caso del diseño, ya no podemos pensar en llenar de productos los escaparates o de carteles los muros, pues las innovaciones buscan mejorar la calidad de vida de las personas antes que aumentar las ganancias de las empresas. Tres cambios en el siglo XXI han transformado el diseño y el oficio de diseñar para siempre: 1) La transformación de la economía industrial de productos en una economía post-industrial de servicios, 2) los problemas ambientales y sociales, y 3) la reducción de tiempos y costos de las comunicaciones y el transporte.

De la economía industrial de productos a la economía post-industrial de servicios

La economía industrial de productos se ha transformado en una economía post-industrial de servicios y experiencias: a las personas no les basta con suplir la necesidad o con la calidad comprobada, sino que están motivados por toda la experiencia que brinda el producto y compran porque algo les genera valor. De hecho, el artefacto —la materialización— aunque existe, es solo un eslabón en la cadena de valor y no el centro de la relación entre las organizaciones y sus consumidores/usuarios.

Los problemas ambientales y sociales

Toda solución de diseño debe responder de manera adecuada a los factores ambientales, sociales y económicos.

Toda solución de diseño debe responder de manera adecuada a los factores ambientales, sociales y económicos. Cada vez más, las organizaciones deben responder a las exigencias de los usuarios y las legislaciones vigentes en cuanto a prácticas sostenibles. Estos usuarios quieren hacer parte del proceso de producción, saber de donde se extraen las materias primas, cuánto ganan quienes fabrican sus productos y la solidez de la organización.

La reducción de tiempos y los costos de las comunicaciones y el transporte.

El aumento en la velocidad y la reducción en el costo de las comunicaciones y los medios de transporte, hoy permiten que nuestras ideas lleguen a destinos que en el siglo XX nadie hubiera imaginado. Nuestras comunidades hoy no dependen del territorio, y podemos compartir intereses y entablar relaciones de todo tipo con personas que viven a miles de kilómetros.



Rescatado de <http://asis.org/>

Everett M. Rogers

El diseño tiene un nuevo reto, comprender desde un punto de vista más cercano los problemas de las personas, las soluciones parciales, los que están dispuestos a hacer o pagar por una mejoría y si son ellos mismos quienes toman la decisión de cambio, así como su disposición a participar.
(Rogers. 1962: 248)



Doctora
Omaira Cifuentes Muñoz
Odontóloga C.O.C

ODONTOLOGÍA GENERAL
Horario: 2:00pm. a 7:00pm. Martes a viernes
Sábados y Domingos
Puente de Boyacá

Cr. 12N° 17-106 Tel: 7424710
Cel: 320 845 8681 TUNJA

Zoo Mascott Veterinaria

Productos veterinarios y homeopáticos para mascotas y animales, en general.
Concentrados, sales minerales, vacunas, semillas, peces ornamentales y alevinos.

Servicio de peluquería canina

VILLA DE LEYVA: Carrera 6 N° 11-100
- Esquina plaza de mercado -
Celular: 3102089120



BALLOON
CASA CREATIVA



BALLOON CASA CREATIVA

316 423 42 12 - 321 363 95 20
ballooncasacreativa@gmail.com



Rescatado de <http://cenedi.com/>

Las nuevas formas de hacer negocios demuestran que la interacción, colaboración y experiencias de las personas son más valiosas que la materialización de un producto. Los usuarios ya no quieren objetos, quieren el poder y los ejemplos lo hacen evidente: Uber, una compañía de transporte sin vehículos; Airbnb, una compañía de alojamiento sin hoteles; Spotify, una compañía de música sin estudios ni artistas y Facebook, un medio de comunicación que no crea contenidos. Hay una característica en común: los usuarios son el centro y co-crean sus soluciones: deciden, ayudan a mejorarlas, critican y valoran. Sus opiniones son esenciales y las plataformas nunca están terminadas, porque su construcción es colectiva y se adaptan a las dinámicas de los usuarios y los contextos.

En ese sentido, los diseñadores debemos concebir los mecanismos para que las personas puedan conseguir sus objetivos creando soluciones a su medida. El diseño debe ser el punto de partida y no de llegada, es decir, entenderlo como una profesión capaz de generar valor a través del proceso y no solo del producto.

A pesar de que muchas personas y empresas perciben que la única función del diseño es estilística y accesorio, como un valor agregado a los productos y servicios, hoy el diseño es capaz de configurar la esencia, creando las propuestas de valor: está para resolver problemas. Por ello el diseño como ninguna otra profesión está llamado a proyectar soluciones, pues posee las siguientes cualidades que le permiten gestionar el cambio y crear valor:

Es una disciplina creativa por excelencia.
Es flexible y posee múltiples formas de generar ideas.

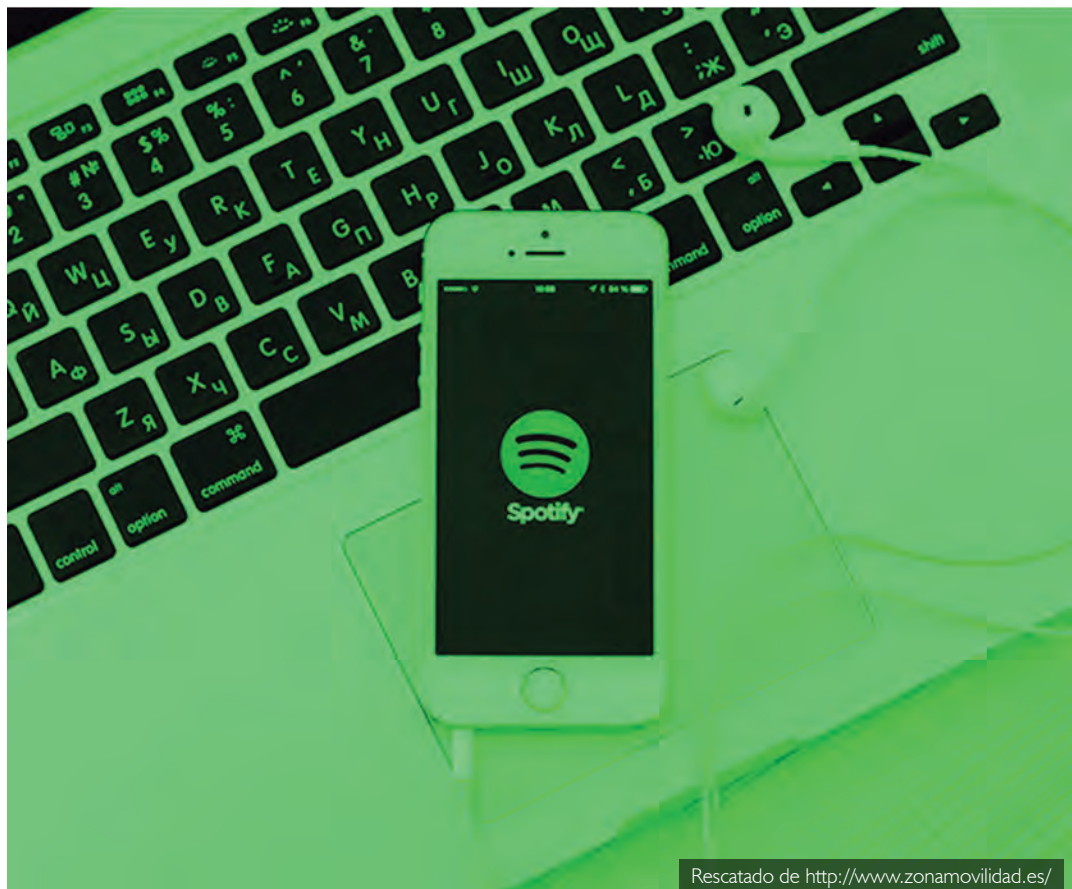
Tiene la capacidad de concebir múltiples alternativas para presentar una idea.

Los diseñadores pensamos haciendo y podemos construir prototipos de manera ágil. Comunica la solución de forma visual, la explica con su propio lenguaje.

El diseño es una herramienta de transformación, que se basa en el proceso y no en el fin, en la experiencia y no en el producto, y en el análisis y resolución de problemas para aportar soluciones significativas a través de la participación, apropiación y empoderamiento de quienes la necesitan.

Referencias

- Ambrose, G. & Harris, P. (2010). Basics Design: Design thinking. Lausanne: AVA Publishing.
- Borja de Mozota, B. (2003). Design Management. New York: Allworth Press.
- Gill, B. (2003). Graphic design as a second language. Melbourne: Images.
- Rogers, F. (1962). Diffusion of innovations. New York: The Free Press.



Rescatado de <http://www.zonamovilidad.es/>




ESTAMPADOS EN SUBLIMACIÓN

MUGS - TEXTILES - CERÁMICAS Y MUCHO MÁS

3003847774

 facebook.com/Designandcolor7

 designandcolor7@gmail.com

 [@Designandcolor7](https://www.instagram.com/Designandcolor7)

TUNJA-BOYACÁ

EL DISEÑO Frente a las Problemáticas globales

POR: Florencia D'Ottone y Tania Malréchauffé

DISEÑADORES ¿Que Estamos Haciendo?

Los fenómenos históricos han ido influyendo en la percepción global e individual que tenemos sobre significado del Diseño.

Dejamos explícito que nuestra comprensión del Diseño es aquella que busca integrar la dimensión social y cultural a la práctica proyectual y que tiene como fin contribuir a "satisfacer las necesidades de las personas". En adelante, analizaremos la situación del diseñador en torno a la crisis actual de la Humanidad.

"El diseño es un acercamiento creativo a la resolución de problemas, con el poder de hacer frente a las cuestiones sociales complejas y urgentes."

— Design Council de Reino Unido

Como dijo el diseñador industrial austriaco Víctor Papanek, **"Hoy, el diseño industrial ha colocado el asesinato en las bases de la producción en serie. Al diseñar automóviles criminalmente inseguros que matan o mutilan a casi un millón de personas de todo el mundo cada año, al crear nuevas especies completas de basura permanente que abarrotan el paisaje y al elegir materiales y procesos que contaminan el aire que respiramos, los diseñadores se han convertido en una raza peligrosa."**

"Los diseñadores somos responsables en gran medida de los problemas sociales y ambientales que tiene nuestra sociedad."

Florencia D'Ottone y
Tania Malréchauffé
Uruguay

En definitiva, la sociedad de consumo promovida por el capitalismo es también promovida por los diseñadores en la medida en que son estos quienes dan forma a los productos y son estos quienes han contribuido, aunque probablemente sin intención alguna, a formar la cultura de la sociedad de consumo en la que vivimos actualmente, con sus aciertos y sus errores. Sucede a menudo que los diseñadores que trabajan para diversas empresas, tienen que proyectar cada vez más productos, muchas veces superfluos y de menor calidad (obsolescencia programada) colocándolos en una postura de beneficiar a las empresas y perjudicar tanto a trabajadores como a consumidores.

Asimismo, los diseñadores independientes y emprendedores suelen caer en la tentación de desarrollar caprichosamente proyectos que surgen espontáneamente de su imaginación, sin detenerse a analizar su entorno, invirtiendo sus esfuerzos en objetivos al azar que no transforman significativamente nuestra realidad.



 **Tunja - Boyacá**
Barrio los Muiscas (al frente del cai)

 **Blak Cat Coffe**

 **Celular:3125002108**
David Arellano



"Por la mención de este aviso"

Kelly Gómez
Diseñadora Gráfica

-  Imagen Corporativa
-  Fotografía
-  Ilustración
-  Retoque Digital

 **Kelly Gómez Gómez**
 **Kelly.gomez.7798**
 **kelgomez@uniboyaca.edu.co**
 **3214361448**



¡Podemos hacer algo por un futuro mejor!

“Vivimos en una cultura material en la que el Diseño siempre está presente. Eso lo convierte, como han señalado Richard Buchanan y Víctor Margolin, en una materia con un alcance potencialmente universal y cuyo pensamiento puede aplicarse a otros ámbitos de la experiencia humana.”

— Javi Sastre y Raquel Pelta

Como diseñadores (“resolvedores” de problemas / tomadores de decisiones / parte del proceso productivo que moldea el entorno) debemos reflexionar sobre nuestras responsabilidades y sobre nuestros principios.

Nuestros impactos en la sociedad requieren de una revisión de nuestros objetivos o propósitos:

Necesitamos establecer criterios y prioridades que guíen nuestro accionar. Al hacerlo, nos percataremos de la oportunidad que tenemos. El enfoque holístico del Diseño, la creatividad, son herramientas que nos posicionan en una situación de gran ventaja para contribuir a resolver los problemas complejos y urgentes de nuestra sociedad, y así convertirnos en agentes del cambio hacia un futuro mejor, orientado al bienestar de la Humanidad y de todas las especies de la Tierra.

**¿A qué contribuye
el diseño hoy en día?
¿Hacia dónde vamos?
¿Qué es lo esencial?**

Para eso debemos tener un enfoque humanista, que tenga en cuenta las necesidades reales de las personas y que tenga principios de carácter ético en relación a lo social y ambiental. Para que el Diseño sea significativo, debe contribuir a construir una sociedad más justa, solidaria, amigable, duradera, saludable y disfrutable. En relación a la enseñanza en el Diseño, Gui Bonsiepe dice que deberíamos preguntarnos: "¿cómo formar personas culturalmente abiertas, socialmente responsables, estéticamente sensibles y técnicamente competentes?".

Nosotras ponemos la siguiente reformulación:

¿Como convertimos en diseñadores culturalmente abiertos, social y ambientalmente responsables estéticamente sensibles y técnicamente competentes?

Referencias:

- Conferencia de Gui Bonsiepe en el ELADDI (Misiones, Argentina, 2013)
- Entrevista "Una charla de diseño" a Gui Bonsiepe las rutas del diseño
- Libro "Las rutas del diseño" de Víctor Margolin, editorial Designio
- Paper "Diseñadores, medio ambiente y sostenibilidad. Actitudes para un nuevo activismo social" por Raquel Pelta
- Artículo "Diseño activista para un mundo sostenible" por Raquel Pelta
- Artículo "Diseñar para el cambio social" por Raquel Pelta



Cartuchos inkjet y laser
100% compatibles
100% Garantizados
Obtén calidad y rendimiento al mejor precio



Encuétralos en
Multirecargas y Suministros
Duitama Cra. 17 No. 14-57
Segundo piso

Número de contacto:
304-245-7434 / 7-626161

POWERED BY:

Incas



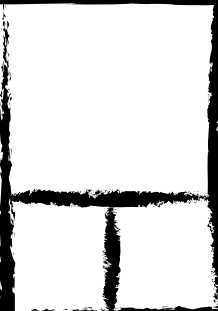
Tejidos y Confecciones


Se elabora toda clase de tejido de punto, tales como:

- Dotaciones para empresas y colegios.
- Accesorios (Gorros, bufandas, cuelleras, etc).
- Busos para dama- caballero - niño
- **! Nuevo; Bolsos en cambrel (todos los tamaños y estilos)**

Nit: 39.534.417-1
Carrera 80 A No 75-21
Bogotá - Colombia
Teléfono: 2766139

Punto





Todo acto creativo es
un súbito cese de la
estupidez

-Edwin Land

Pixel

— DISEÑO — INVISIBLE

Superada la etapa del diseño «premium», signo de calidad, el buen diseño debería convertirse en un «commodity»; otro componente de la sociedad del bienestar que damos por supuesto.

El diseño gráfico —y el diseño en general— está todavía hoy luchando por cosas que otras disciplinas consiguieron hace ya mucho tiempo: reconocimiento, visibilidad, participación, poder. ¿Qué pasaría si el diseño hubiera alcanzado ya totalmente estos objetivos? ¿Cuál sería la percepción del diseño?

El diseño como producto premium

Para el público general el diseño está ligado al valor añadido y al concepto premium. El diseño está bien establecido en empresas con venta directa al público, donde el diseño actúa como diferenciador, como indicador de calidad, de productos que van más allá de los mínimos exigidos. En algunos sectores el diseño todavía puede ser visto como signo de modernidad, en otros simplemente signo de trabajo bien hecho: el pack de marca que quiere hacerse valer ante la marca blanca, la película de autor que quiere marcar distancias con Hollywood o el rótulo de un restaurante que quiere mostrar cómo hacen las cosas con amor. Pero siguiendo a nuestros vecinos europeos con más tradición de diseño, ahora nos toca pasar a una segunda fase.

El diseño como commodity

Hay un concepto de diseño que va mucho más allá de ser un signo de estatus. Si la cultura social del diseño sigue avanzando como hasta ahora, el buen diseño será un bien común, un commodity. Una determinada propuesta de diseño podrá ser diferenciadora pero no por el simple hecho de estar bien diseñada. El rol del diseño no estará tan centrado en la diferenciación de productos, **1 no como herramienta de seducción, sino como un componente más de la sociedad del bienestar, un derecho del ciudadano.** **2** Una de las asignaturas pendientes del diseño de calidad es salir de las minorías y llevar el impacto a gran escala en nuestra sociedad, para todos los públicos, en todos los ámbitos. El diseño ha tenido un rol destacado, por ejemplo, facilitando el uso de las cosas, y puede incrementar su impacto ayudando a comprender información compleja, dando visibilidad a ideas valiosas, comunicando con mensajes socialmente responsables, participando en la innovación de productos y servicios o difundiendo la cultura

¿Qué pasaría si el diseño hubiera alcanzado ya totalmente estos objetivos?

creativa. Será un diseño menos centrado en la innovación del lenguaje gráfico y más en su uso, y sobre todo con impacto social, económico, ambiental, cultural. Las empresas y organizaciones no elaborarán grandes discursos sobre los beneficios de invertir en diseño, lo harán simplemente «porque así es como se hacen las cosas», «porque todo el mundo lo hace», «porque no somos tan cutres»... porque sí.

En última instancia, no tendrá sentido preguntarse por qué hay que diseñar bien las cosas. Las ideas que tenemos más establecidas acaban resultando invisibles para nosotros. Nadie se sorprende que al abrir el grifo salga agua. El buen diseño se dará por supuesto hasta resultar invisible.

¿CUÁL SERÍA LA PERCEPCIÓN DEL DISEÑO?



www.pauderiba.com
es.linkedin.com/in/pauderiba
twitter.com/pauderiba
facebook.com/pauderiba

SERVICIOS NAÚTICOS
LÓPEZ LTDA.
AQUALAGO
LAGO DE TOTA
 MAR DE BOYACÁ

Disfruta de la grandeza natural a 3015 msnm y experimenta un recorrido náutico a sus islas: San Pedro, Santa Helena, Santo Domingo; Santuario Señor de los Milagros, o a Playa Blanca.
 Servicio todos los días

Muelle La Peña
 Inspección Fluvial Lago de Tota
AQUITANIA
 Vive la Maravilla Viva

Contactos:
 3107537535 o 3112689159
aqualagoltda@gmail.com

VIGILADO SUPERTRANSPORTE

MYF & MARROQUINERÍA

VENTAS AL MAYOR Y DETAL
 SOMOS FABRICANTES

@myfmarroquineria |
 myf marroquineria
 3014679318

CALLE 10 N° 15 - EL BOSQUE

PAPELERÍA UNIVERSITARIA
 Distribuidor directo de:

- Elementos de: Dibujo, Arquitectura, Ingeniería, Bellas Artes, Pintura, Escultura y Cerámica
- Elementos y artículos de oficina
- Materiales y pinturas para Artes
- Memorias para computador
- Revistas de Manualidades



INNOVAR POR INNOVAR

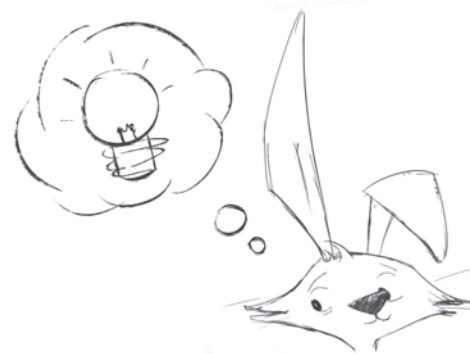


Vicente Numpaque
Artista Comunicador Visual
Colombia

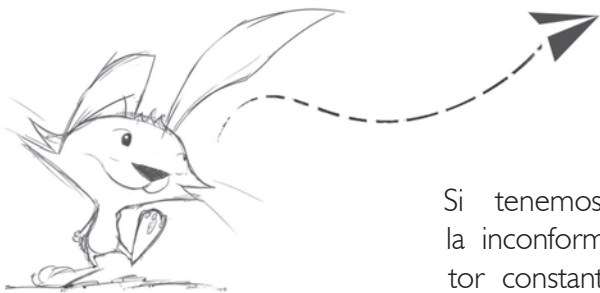


Es media noche y tu cabeza está dándose golpes contra el escritorio, estás frustrado, estresado, y la idea que está rondando en tu mente no quiere aparecer en el papel. Mañana es la entrega y sabes que tienes que llegar con algo que haga que la gente que te va a escuchar, quiera sacarte en hombros y que suene música épica del señor de los anillos o matrix en el momento en el que presentes tu brillante e “innovadora” idea...

Parece que hoy en día se nos convirtieron en palabras cliché innovar y creatividad. Todo el tiempo las escuchamos, en la publicidad, en las cátedras, en los eventos, en los productos que consumimos, todo tiene el sello de la “Innovación” o estamos en una época en la que se innova por innovar?



Está claro que el futuro es hoy, (sin mencionar que de por sí esta frase suena a lo más cliché de esta vida pero con esto me refiero a que los avances que alguna vez soñábamos de niños... Ya están hoy. Si! Hay autos voladores (probablemente no aún en el mercado, y mucho menos, nuestro alcance) pero ya existen, hay drones, hay robots con inteligencia artificial y casi cercanos a los de la película terminator 2 (Buscar Boston Dynamics en YouTube).



Está claro que vivimos en una época donde hay un desarrollo acelerado de tecnologías e iniciativas de emprendimiento, y ahora para los seguidores y fans de las nuevas tendencias las palabras de innovación y creatividad sin límite, se llevan por bandera...

El cuestionamiento es

¿En qué momento permitimos que las palabras simplemente se convirtieran en artífice de vender miles de ideas y productos de mano de obra barata, rápida y ofreciendo algo innovador pero que sabemos que es un simple anzuelo para comprar el mismo producto, pero con diferente color?

¿Qué tanto estamos buscando innovación en las cosas más sencillas de nuestra vida?

Innovación no debe ser un gran concepto que solo Elon Musk es el único que puede realizarlo en los autos Tesla y en su compañía Space X. La innovación se presenta en cada momento del día donde existe una inconformidad, donde nos sentimos aburridos de ver y consumir los mismos medios de siempre. Si tenemos una responsabilidad como comunicadores visuales, o por ende, cualquier disciplina, esa responsabilidad es no aceptar el **status quo**

Si tenemos una responsabilidad la inconformidad debe ser el motor constante de buscar algo que personalmente nos apasione, nos obsesione, pero ante todo... Nos moleste el simple hecho de que sea algo que somos conscientes de ser capaces de cambiarlo. Así se convierta en algo que a primera vista es inalcanzable.... Eso precisamente se convierte en el motor y la visión que nos lleva al destino.

Un minuto de silencio por aquellas ideas que en algún momento fueron pensadas. La visión es una estrella fijada en el norte del camino que aunque no tengamos idea de cómo vamos a llegar allá, es lo que provee la motivación para crear formas de llegar a esa meta.

Traduzcamos esas formas de llegar en procesos, y no solo procesos, algo que esté acorde a nuestra visión, motivación y que estaríamos alegres de hacerlo cada día. Si el proceso no es divertido, estará destinado a que la meta se estanque y por ende muera como muchas mil que fallecen cada día... para un gran propósito, y perecieron por culpa del gran archienemigo, la pereza y la zona de confort.





Relacionando esto con mi experiencia actual de mi trabajo como artista de desarrollo visual, fue encontrar que algunas de las imágenes que producía carecían de contenido, en otras palabras historia.

Esto es especialmente difícil de admitir cuando has creado un montón de imágenes y que luego observándolas en retrospectiva, aunque contienen algún sentido estético, carecen de "alma". A esto me refiero con una imagen que no es capaz de generar curiosidad, interés, más allá de un "qué bonito te quedó!"



Esa es mi inconformidad... Lo que me llevó a otro punto dentro de mi desarrollo y es a encontrar la importancia de storytelling como concepto rey dentro de cualquier producto. Nuestras imágenes no solamente deben comunicar. Comunicar es un medio de una vía, es decir, y tengo algo por contarte, y tú solamente debes escucharme. ¿Qué sucedería si pensamos que lo que compartimos con la audiencia es algo que va a crear una conversación?

No solo una conversación, una conversación de valor. Algo que tu audiencia no solamente encuentra intrigante y tiene otras cualidades. Es seductor, es misterioso, queremos que sea el punto de discusiones, queremos obsesión, incluso ¿por qué no cambiar el estado psicológico de alguien?

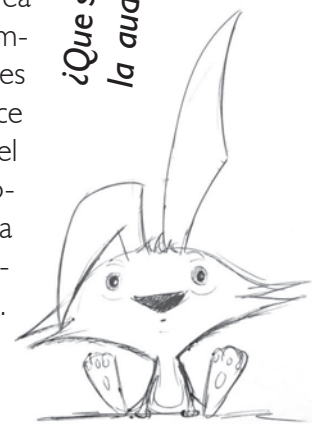


Cuando piensas en esas cualidades puedes empezar a ver qué tipo de trabajo estás desarrollando y crear una estrategia. Cambia la perspectiva, aunque veas el objeto más banal del mundo, al generar esas preguntas y ver a ese objeto o idea con esas cualidades, tu mente se forzará a ver un ángulo distinto, una nueva perspectiva, la originalidad no debe ser encontrar una idea reconocita pero aprender a ver las cosas que todos ven de una manera que nadie más habría imaginado.

Añadido a esto no solamente está el hecho de tener una estrategia y actuar, debemos ir más a fondo, realizar un análisis sobre lo que sucede. Lo que sea que esté relacionado con el área a la que vas a atacar. Analizar sus cambios, trascendencia, mensajes actuales y orígenes, Impacto social, esto hace que realmente entendamos a un nivel casi visceral saber por qué nos emocionamos tanto inicialmente por esa idea y a querer seguir sumergiéndonos y transferir eso a nuestra audiencia.

¿Creando un círculo completo te preguntarás? Y ¿qué tiene de innovadores estos pasos?

¿Que sucedería si pensamos que lo que compartimos con la audiencia es algo que va a crear una conversación?



¿A caso son las estrategias más diferentes y brillantes que has escuchado o que escucharás en toda tu vida?

Probablemente no... Pero existe una gran diferencia que cambia todo... De nada sirve creer que la información es útil, que es una buena idea, cualquiera que llegue a tus manos... Si no existe acción, si no existen consecuencias luego de la gestación de la idea, esa debería ser la mayor incomodidad de todas, el hecho de que las ideas podemos tenerlas todos, pueden ser grandes, gigantescas ideas que nos llegan como un golpe de suerte en la cabeza. Pero que no son nada si no las ejecutamos con consistencia.



Empezar con una acción simple y consistente que lleve a cabo la visión. A través de la ejecución, experimentamos, vivimos la frustración y también la dicha del descubrimiento, de crear alquimia con conceptos que al parecer no tenían sentido en un inicio. A crear experiencias a través de esos experimentos, estamos también creando mensajes y otras acciones subsecuentes que trascienden y que sin darnos cuenta logran cambiar vidas y transformar nuestro mundo.



Pinky Burger

Comidas Rápidas

Domicilios
3138777779-3052990260

Sebastián Ceballos
Diseñador Gráfico



- Fotografía
- Ilustración
- Imagen Corporativa
- Diseño Editorial
- Retoque digital

Cel: 3124402501
sc23977@gmail.com



☎ 3213333691 / 3142282857 / 3123914108
f /Balanza Gourmet | 🏠 Cra. 1A ESTE 70-20
✉ franchessgo@hotmail.com



☎ 3213333691 / 3142282857 / 3123914108
f /Starcups | 🏠 Cra. 1A ESTE 70-24
✉ franchessgo@hotmail.com

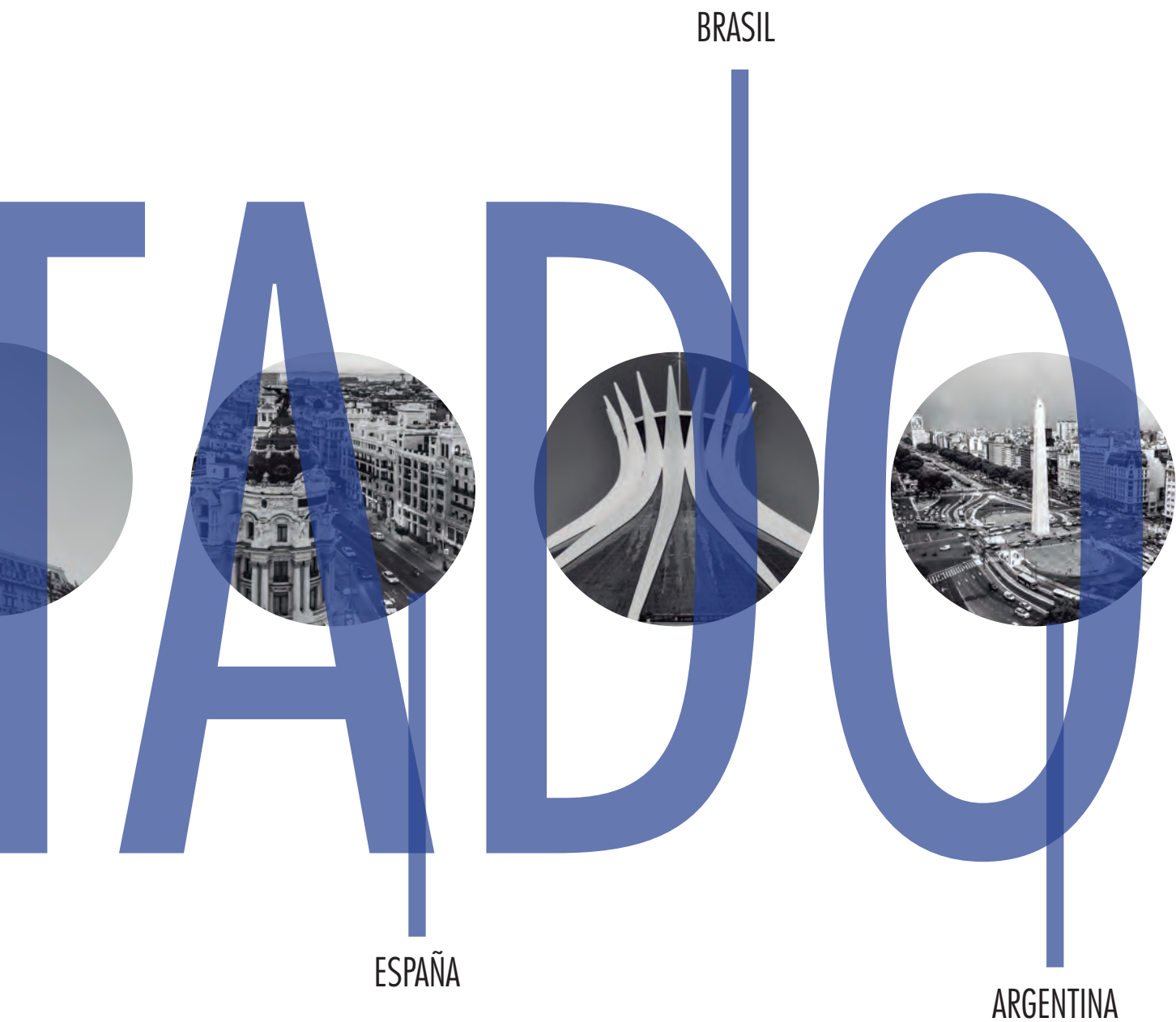
ITALIA

URUGUAY



BÉLGICA

COLOMBIA



Los periódicos te hablan del mundo,
las revistas te hablan de su mundo.

-GRAYDON CARTER



UN PASEO POR EL IMAGINARIO

EXPRESIÓN-FUERZA-COLOR

El diseñador gráfico Javier Piragauta Mora es graduado de la Universidad de Boyacá con énfasis en Publicidad (2009). Su participación con publicaciones en revistas, periódicos y libros son una referencia dentro y fuera del país, entre las cuales se destacan: L'Officiel Magazine, Revista Cartel Urbano, Bacánika, Mall Pocket, Cromos entre otras. En el 2012, es seleccionado como uno de los ilustradores para el libro Modern Vintage Illustration de UK. Expositor en el Cuarto Salón de Ilustración Imagen Palabra y Salón de diseño Universidad Autónoma del Caribe.

Su trabajo es la retrospectiva de un Paseo por el Imaginario, la mezcla de técnicas análogas y digitales con un aire retro son la base de sus creaciones que exploran y experimentan la expresión, fuerza y color que encontramos en su gráfica. Buscando contar historias con tal intensidad que apasione y divierta a la persona que se encuentra con su trabajo. Como él dice: "Existen muchas formas de contar una misma historia, lo interesante es hacerlo de tal forma que te haga pensar, soñar y reflexionar. "Ese es el valor que puede encontrar en mi trabajo".



Salve
san
Gregorio



Javier Piragauta
Diseñador Gráfico
Colombia

Desde el 2013 su trayectoria da un giro hacia la dirección de arte de películas, documentales y fotoreportajes, creando sinergia y empatía con proyectos a nivel internacional como el documental 'Hija de la Laguna' de Guarango, la película 'Retrato Peruano del Perú' de Mercado Central, los fotoreportajes y 'documentales sobre el Amazonas Brasil, Perú y Colombia' de Mercado Central y las películas 'El Limpiador' y el 'Soñador' de Flamingo Films & La Gris Films. Como resultado de su trabajo creativo, en el 2016 vislumbran propuestas para la participación de proyectos colombianos.

Con la idea de emprendimiento nace Be Ok / Regala Sonrisas su estudio creativo enfocado a resaltar su trabajo y las cosas que le apasionan en productos amigables con el medio ambiente, siendo parte de campañas publicitarias que buscan resaltar la cultura y biodiversidad de Casanare y por supuesto de Colombia.



Agencia Publicitaria

Diseño - Publicidad - Impresión



IMPRESIÓN DE ALTA CALIDAD
2880 DPI



IMPRESIÓN DE GRAN FORMATO
320 MTS 2880 DPI



IMPRESIÓN + CORTE
130 CM de Ancho



IMPRESIÓN LASER ALTA RESOLUCIÓN
4880 dpi



VALLAS - AVISOS

MATERIAL P.O.P

PENDONES
PASACALLES

VOLANTES - TARJETAS

DISEÑO GRAFICO

Sede Principal
Cra. 13A No. 19 - 41
Tel: 744 10 88
Cel: 312 431 6536
dpitunja@gmail.com

Sede Full Color
C C Plaza Real - Local 102
Tel: 740 03 66
Cel: 312 369 51 29
dpifullcolor@gmail.com

PUBLICACIONES

- 2015** – Ilustración ‘fútbol femenino en números’, Revista Cromos, Colombia.
- 2015** – Infografía ‘Registros públicos’, Agenda Empresarial Cámara de Comercio, Colombia.
- 2015** – Ilustraciones ‘ley 1257’ Driver Inside, Cartilla, Colombia.
- 2014** – Ilustraciones Portada y tema central ‘Paz’, Revista Mallpocket, Colombia.
- 2014** – Ilustraciones libro ‘Pore pueblo fuerte’, Colombia.
- 2013** - Ilustración revista Bacanika ‘Todo el mundo es creativo’, Colombia.
- 2013** - Ilustración revista Bacanika ‘Juan Rodrigo Piedrahita’, Colombia.

- 2012** - Ilustración revista Bacanika ‘A bailar con el más feo’, Colombia.
- 2012** - Ilustración revista Bacanika ‘Buena Vista Social Club’, Colombia.
- 2012** - Ilustraciones libro ‘Radio para leer’, Colombia.
- 2011** - Ilustración revista Cartel Urbano ‘Arrollados por otra ola verde’, Colombia.
- 2011** - Ilustración periódico Prensa Vita ‘Turismo verde’, Colombia.
- 2011** – Ilustración L’Officiel Magazine ‘The light starts with woman’, Rusia.

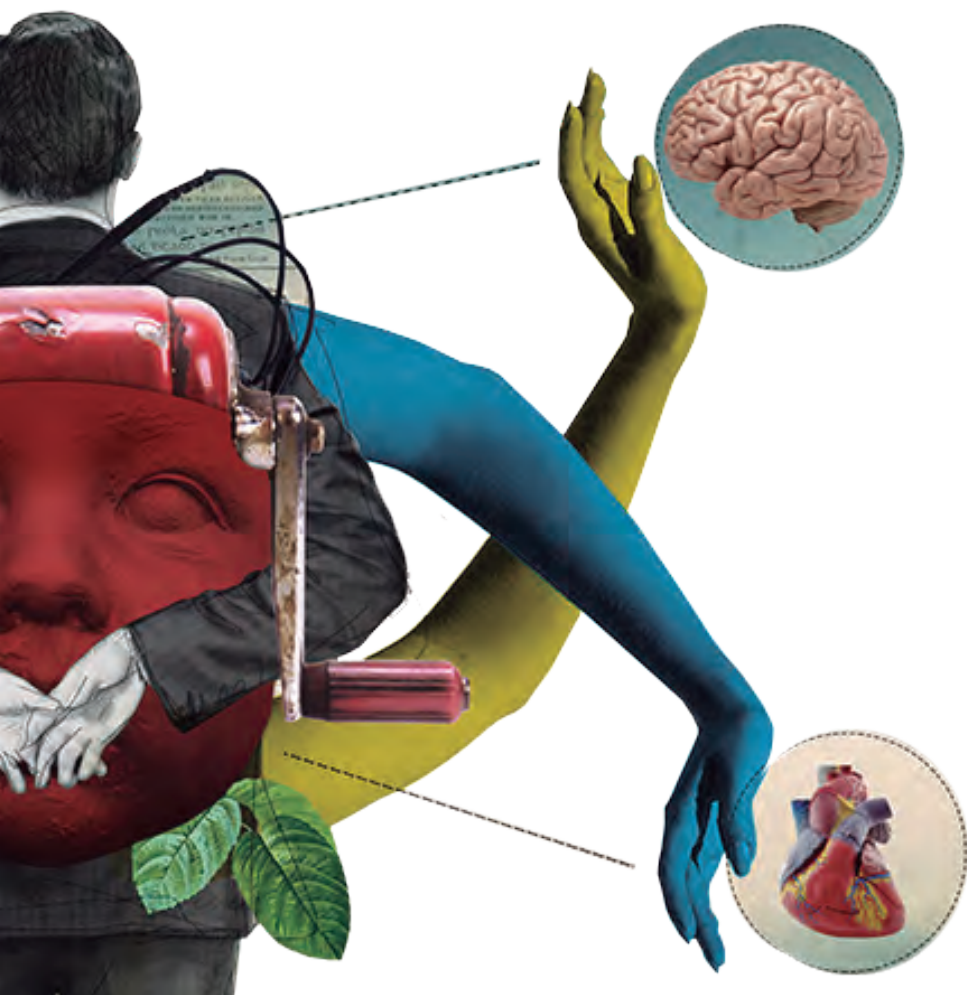
EXPOSICIONES

- 2013** - Cuarto salón de ilustración imagenpalabra, Colombia.
- 2010** – Salón de diseño Universidad Autónoma del Caribe, ‘Entropía’, Colombia.

LOGROS

- 2015** – Ganadores concurso Calendario Equion, agencia Mórflka, Colombia.
- 2013** – Ganador concurso sketchbook de autor, feria del libro 2013, Colombia.
- 2012** – Ilustraciones libro Modern Vintage Illustration ‘Love Go!, Morfología de un sueño, Cansei de ser sexy, Doctor corazón, UK.

Egresado distinguido Universidad de Boyacá 2016





www.constructoraocata.com

7 44 57 43 312 569 5442 311 846 8835



¡Últimas casas!
 Visite nuestra casa modelo.

new COUNTRY

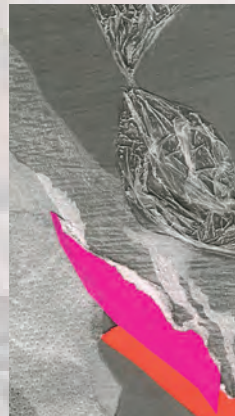
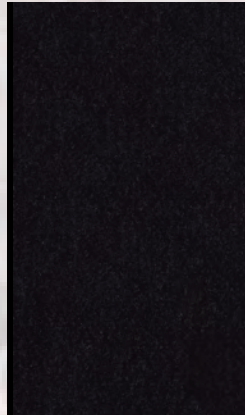
Facebook /constructoraocata **YouTube** Constructora Oicatá



Encuentro con el ilustrador Roger Mello

En el marco de la feria del libro 2016 la revista "LOGOS" tuvo la oportunidad de intercambiar experiencias frente a la literatura infantil y la importancia de la imagen en la misma. Roger Mello Ilustrador, escritor y dramaturgo brasileño nos dio su opinión frente a esto.

Sus imágenes expresan una necesidad de contar historias que narran con ilustraciones y textos diálogos fluidos y naturales, propios de quien vive y transmite su propia historia. Sus experiencias personales son las que se dejan ver entre líneas e ilustraciones, su musa de inspiración.



La flor
lado de
R

1. Texto e Ilustraciones, Meninos Do Mangue

2. Portada Carvoeirinhos

MENINOS DO MANGUE

TEXTO E ILUSTRAÇÕES DE ROGER MELLO



1

carvoeirinhos
roger mello

2

del
allá
ROGER
MELLO

Roger descubre y se vale de la fantasía, los recuerdos y la realidad como materia prima de sus ideas. Observador por naturaleza, manifiesta su pensar a través de sus obras como Carvoeirinhos, Meninos do Mangue y João por um Fio, en las que dialoga sobre el trabajo infantil.

Brasilia, su país de origen, es la capital que le ofrece a Mello las imágenes, los contrastes de la ciudad imaginada; de esta manera, el pensamiento de un infante se hace evidente, en la creación de los libros como "A flor do lado de lá": un libro desarrollado sin palabras y con imágenes que construyen una historia a partir de su lector.



lacasa
• restaurante - café •

Calle 17 # 8-93
Pasos abajo del 450 años Tunja - Boyacá
lacasa.restaurante@hotmail.com

7422712



3. Trabajo SELVAGEM

Su obra está conformada por la ilustración de más de 100 títulos, de los que ha sido su propio autor en 20. Entre sus libros destaca: *Todo Cuidado É Pouco* por tratar sobre el caos, un tema muy complejo pero que es abordado desde el punto de vista de la infancia; *Zubair e os Labirintos* que es un homenaje a escritores como Kafka, Borges, Calvino, Lobato, Cortázar, quienes trabajaron la idea de recorrido;

Meninos do Mangue que se refiere a la cuestión social del Brasil, un país tan lleno de contradicciones; *Selvagem* un libro sin palabras, y *Contradança*, su obra más reciente, trata sobre el tema de compartir los miedos.

Ha sido también escritor dramaturgo, con obras como *Uma história de boto-vermelho* (1992), *O país dos mastodontes*, *Curupira* y *Festa no céu*.

Roger Mello
Ilustrador
Brasil





4

4. Estudiantes de diseño gráfico Universidad de Boyacá y Roger Mello

5. Portada SELVAGEM

En 2014 recibió el prestigioso premio Hans Christian Andersen, considerado el más importante del mundo en temas de literatura infantil -antes ya había sido nominado en dos ocasiones-. En 2002 recibió de la Cámara Brasileira del Libro un reconocimiento por su libro Meninos do mangue, el premio Jabuti como mejor ilustrador y mejor libro juvenil. Este título mereció también el Gran Premio Internacional de la Fondation Espace Enfant de Suiza. "En 2014 recibió el prestigioso premio Hans Christian Andersen, considerado el más importante del mundo en temas de literatura infantil".

Además de su bien conocido trabajo de ilustración, ha trabajado en animación con el National Film Board de Canadá, con TV Globo y con la TV Educativa de Río de Janeiro en programas como Canta Conto y Um salto para o futuro.

En nuestra corta entrevista nos comentó sobre la importancia de la imagen y sus consejos para los próximos diseñadores.

"La imagen Parte del todo para llegar al particular"
"El diseño es Narrativa"



"La imagen Parte del todo para llegar al particular"
"El diseño es Narrativa"
Entrevista completa en el código QR.



Un chocolate para cada ocasión

rsbchocoarte@gmail.com

www.chocoartecolombia2
.webnode.com.co

@chocoartecolombia



3218283657

5



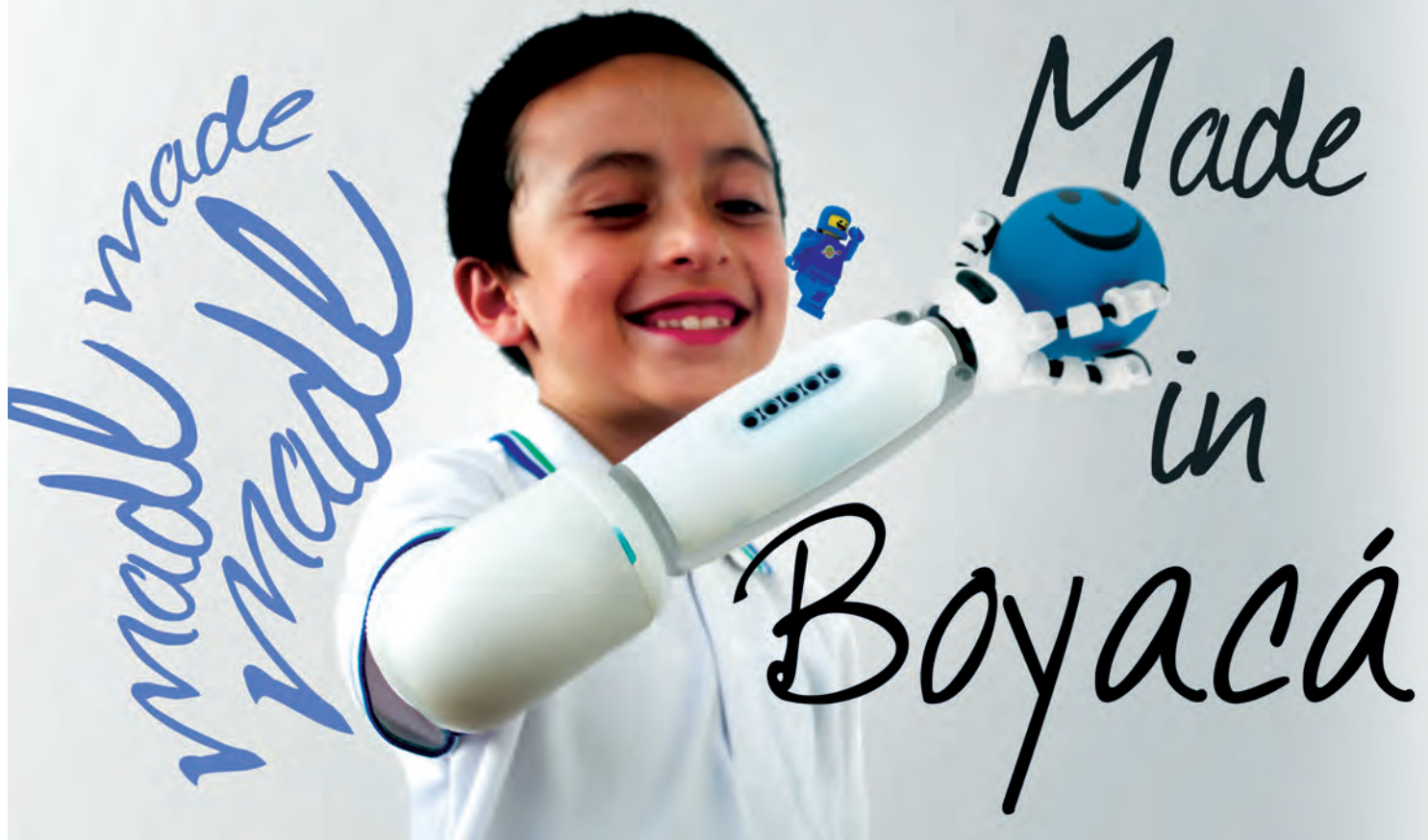
SELVAGEM
ROGER MELLO

Rico
Lo mejor en comidas rápidas

- Ensaladas de Fruta
- Empanadas
- Hamburguesas
- Arepas
- Lasagna
- Avena

!Visitenos para tener el gusto de atenderlo ;

Calle 17 No 10-30
Av 6 No 39-35
Teléfono: 742 12 29



Pequeño
Daño

¿Quién es Carlos?

Carlos Arturo Torres nació en Tunja en 1982, estudió su primaria en el colegio Selección, y su bachillerato en el INEM de esta ciudad, donde encontró una guía excelente hacia la comprensión tridimensional a través de la arcilla.

Este diseñador tunjano, estudió dos semestres de lenguas modernas en la UPTC, antes de comenzar sus estudios de Diseño Industrial en la Universidad Nacional donde se graduó en el 2009. Dos años después ingresó a estudiar un magister en Diseño Avanzado de Producto en el Instituto de Diseño de la Universidad de UMEA en Suecia.

Carlos se considera a sí mismo como un diseñador curioso, un pensador que se centra en la búsqueda de soluciones de problemas complejos, que por lo general, suelen ser más grandes de lo que parecen. El mismo se considera como un explorador feliz de descubrir ideas que le permitan saltar a nuevos y diferentes temas de investigación, donde el usuario es el eje, colaborador y co-creador de la innovación.

<http://www.000cat000.com/>
<https://www.youtube.com/watch?v=e0ne-XfXtnQ>
<http://carlosidea.com/>

Como *diseñador industrial* se ha involucrado en diferentes tipos de proyectos en los que se centra sus objetivos en los fundamentos conceptuales y emocionales del producto, enfocados **al usuario**.

Actualmente se encuentra trabajando para IDEO (firma que se enfoca en el diseño centrado en el hombre para organizaciones interesadas en innovar y crecer) en Chicago.

Ha ganado varios premios de diseño desde 2008. Su trabajo siempre ha sido relacionado con diferentes campos de la innovación especialmente en proyectos que integran la automoción o estudio de las máquinas que se desplazan por la acción de un motor a dispositivos médicos, que han sido ampliamente publicados.

Carlos Arturo Torres
Diseñador Industrial
Colombia





La prótesis de LEGO para que los niños sigan JUGANDO

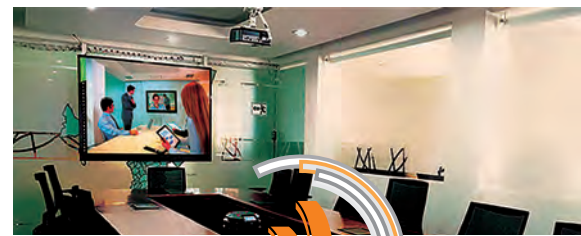
De sus desarrollos más destacados que aportan a la solución de problemas a partir del diseño, es importante hablar del **IKO**, trabajo reconocido internacionalmente por permitir a los niños con discapacidades físicas continuar aprendiendo a través del juego

El proyecto denominado **IKO**, busca la integración social de los niños que presenten discapacidades físicas mediante un proceso lúdico de aprendizaje que estimula su creatividad y autoestima.

La prótesis funciona como un brazo robótico armable que permite a los menores realizar actividades cotidianas, como tomar objetos y oprimir botones. Incluso, el sistema cuenta con un elemento especial que permite la interconexión con los diferentes módulos, mejorando su funcionamiento. **IKO** dispone de sensores que facilitan los movimientos de los menores. Además, integra piezas desmontables para que los niños puedan cambiar la apariencia de su prótesis con las fichas de juguete. De este modo, podrán convertir el brazo en una excavadora, una linterna o hasta en una nave espacial.

LEGO tiene la asombrosa capacidad para capturar la imaginación de los niños, uniendo la fantasía con la realidad en formas divertidas y emocionantes. Ahora, un equipo de la Universidad de Umea en Suecia ha desarrollado una prótesis infantil compatible con las piezas de LEGO que es al mismo tiempo un brazo robótico, un juguete y una herramienta de aprendizaje.

“una prótesis infantil compatible con las piezas de LEGO que es al mismo tiempo un brazo robótico, un juguete y una herramienta de aprendizaje.”



megaproyectos®
FERNANDO BOHORQUEZ Y CIA S.A.S



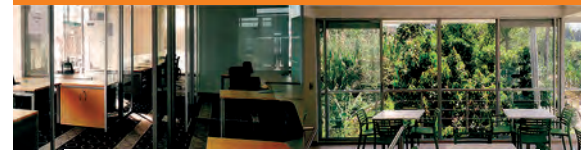
Líderes en Soluciones de Amoblamiento y Espacios Arquitectónicos.

+57 (8) 740 78 10

317 300 3111

Av. Norte No. 50 - 39 Tunja

info@megaproyectos.com.co



ALIMENTA A LOS MEJORES

HERBALIFE
NUTRICIÓN
Asociado Independiente

Baje, Mantenga o Aumente de peso en masa muscular

Nutrición celular
Antienvejecimiento
OPORTUNIDAD DE NEGOCIO

Angélica Melo

+57 318 493 6181 // 310 760 7520
clubdebienestaroasis
angelicameloherb
nutricionysalud.siglo21@gmail.com
@ http://cemprendedor.
entrenamientovirtual.com

Nutrición para una vida mejor



El proyecto ganó el primer **León de Oro** para Colombia en los premios Cannes Lions, en la categoría **Product Design**. Adicional a este reconocimiento, el grupo encargado del desarrollo de la prótesis obtuvo un **León de plata** en la categoría **Pharma**.

Lúdica
+
Funcionalidad

DANIEL GÓMEZ
DIRECTOR EJECUTIVO
Fundación Cirec.

“En la fundación Cirec día a día trabajamos por *innovar en las soluciones que le damos a nuestros pacientes*; de ahí surgió la decisión de darle todo el apoyo a la iniciativa del diseñador de producto *Carlos Arturo Torres*, que parte de la realidad de la falta de prótesis diseñadas específicamente para niños”

“Carlos Arturo Torres pensó en crear una prótesis totalmente diferente a las demás, que en lugar de generar prejuicios y miedos, lograra que todos pudieran compartir, aprender y crear mediante el juego.”

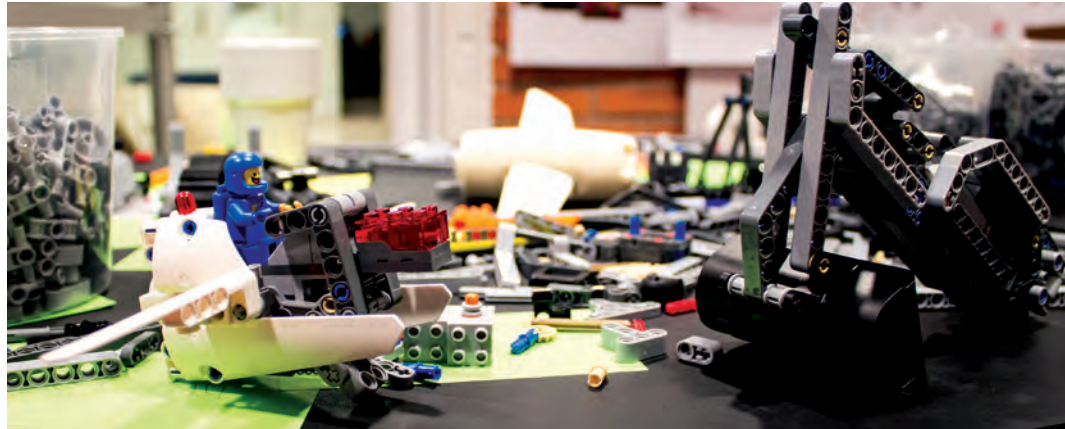
innovación
Proyección
IKO

Teniendo en cuenta el **impacto psicológico** que puede causar el **aislamiento social** en los niños que se encuentran en condición de discapacidad, Carlos Arturo Torres pensó en crear una prótesis totalmente diferente a las demás, que en lugar de generar prejuicios y miedos, lograra que todos pudieran **compartir, aprender y crear** mediante el juego.

Uno de los principales inconvenientes al momento de iniciar el proyecto, era encontrar un **equilibrio** entre las **características lúdicas y funcionales de la prótesis**. Sin embargo, según Carlos Arturo Torres, la idea principal era que los niños pudieran **sentirse orgullosos al momento de usar el brazo** y el sistema de compatibilidad con fichas de Lego fue clave para alcanzar este objetivo.

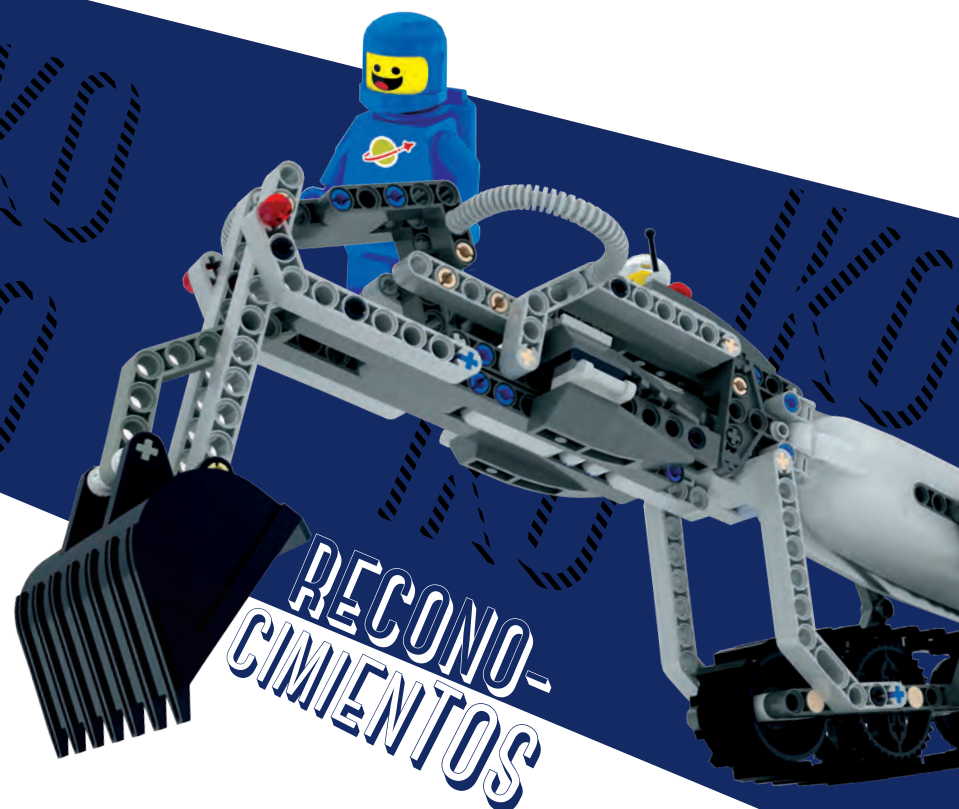
Para realizar las pruebas de funcionamiento de la prótesis, Torres viajó a Colombia y planeó dos encuentros en diferentes entornos: uno con la familia de un menor de ocho años y otro con otros niños que no presentaban ningún tipo de discapacidad. **“Los resultados superaron mis expectativas”**, aseguró el diseñador colombiano.

La prótesis que hoy luce orgulloso el pequeño **Darío**, tiene un nivel tecnológico bastante alto y, es fuente del trabajo de **Carlos Torres**, la **Universidad de Umeå en Suecia** y, por supuesto, el **Lego Future Lab de Dinamarca**, país natal de los juguetes más populares del mundo.



El sistema aún se encuentra en fase de prueba, por lo tanto, aún se desconocen detalles sobre su disponibilidad en el mercado y llegada a Colombia.

“Algo que aprendí en la Universidad Nacional fue que los colombianos somos recursivos. Eso es lo primero que se necesita para la innovación, por eso es bueno fomentar cada vez más espacios para escuchar estas ideas. Esto no es solo cuestión del Gobierno sino también de las empresas, que requieren innovar. **Tener una mente abierta es el complemento perfecto para la innovación**; pero por más fuerte que grites no importa si no te quieren escuchar o no existe apoyo para desarrollarla”.



- 2007 //MTV'S LATIN-AMERICAN FILLER CONTEST (top 5)
- 2008 //PEUGEOT DESIGN CONTEST (Primer lugar)
- 2009 //TESIS LAUREADA (Desplazamiento simbólico del o contexto musical contemporáneo <5.0>)
- 2009 //SHANGHAI MOTORSHOW / China (Expositor modelo a escala real)
- 2010 //MICHELLIN CHALLENGE DESIGN + 10 (Proyecto selecto)
- 2014 //CANNES LIONS, en la categoría Product Design.

Impresión
Alta
Calidad



GRAPHTEC
Corte 1-60 cm
1-137 cm
Ancho



ROLAN
dpi 1.440



Frosted | Murales | Vinilos
Encortinados | Señalética
Sublimación | Polarizados

☎ 312 532 4178
✉ vinilo275@gmail.com
📍 Calle 12 No. 9- 73 Tunja



Proboyacá

Universidad de Boyacá - Universidad Juan de Castellanos
UPTC - Universidad de los Andes - Foro de Presidentes

Cuando el **trabajo en equipo** no es una posibilidad sino un hecho

Di. **Freddy Zapata Vanegas**
Dg. **Ana Milena Castro Fernández**

El proyecto **PROBOYACÁ** es una iniciativa de trabajo en colaboración entre las Universidades de Los **Andes**, de **Boyacá**, **Juan de Castellanos**, y **UPTC**, bajo la iniciativa y apoyo empresarial del *Foro de Presidentes* (entidad conformada por una comunidad de más de 170 líderes, presidentes y directores de compañías de diferentes sectores económicos) orientado a la formulación de un proyecto productivo de investigación y desarrollo para Boyacá, en torno a los temas de **agronegocios** y **turismo** en una cuidadosa relación con lo bio y lo medio ambiental; este proyecto basa su formulación en los objetivos del *Plan de Desarrollo del Departamento*. El **equipo promotor y base del trabajo**, se conforma por docentes e investigadores de la Universidad de Los Andes, quien a través de su centro de innovación INNOVANDES, y el departamento de diseño de la facultad de arquitectura y diseño, fundamentan su acción bajo el trabajo metodológico del pensamiento de diseño.

“Un proyecto de investigación y desarrollo para Boyacá, en torno a los temas de agroindustria, turismo y alimentos”

Fotografías Encuentro ProBoyacá

La propuesta se construye a partir de la identificación de oportunidades y necesidades puntuales del territorio boyacense, con el objetivo de trabajar en la consolidación de Boyacá como escenario de desarrollo de sus vocaciones y potenciales productivos y culturales, *altamente identificadas pero históricamente ignoradas en el contexto nacional*. De esta forma, este equipo viene construyendo con las demás universidades de la región, los lineamientos del proyecto que busca apuntar a los objetivos de:

- Creación de nuevos productos y servicios para la región
- Construir y desarrollar escenarios de formación y capacitación.
- Crear estrategias de comunicación y divulgación propias de las nuevas tecnologías.

El entendimiento de los ecosistemas científicos de trabajo, presentados en el Plan de Desarrollo de Boyacá, serán la base de operación e interacción de nuevas rutas turísticas, inclusión de zonas de conservación, minifundios agrícolas y productos alimenticios, cadenas productivas, y culturales, entre muchas oportunidades de innovación social que brinden bienestar y sostenibilidad a las actividades productivas de su población.

El éxito de la formulación del proyecto se espera como es natural, a partir de la viabilidad de su ejecución determinada en su estructura por el soporte de tres actores fundamentales: la Universidad, la Empresa y el Estado. Su marco de financiación estaría bajo el Siste-



ma Nacional de Regalías, en don- de Colciencias y la Gobernación de Boyacá a través de su Plan de desarrollo, darían la validación de esta importante iniciativa de las universidades y el Foro de Presi- dentes con sus empresas asociadas al proyecto.

En medio de este panorama, el *pro- yecto Proboyacá*, concreta una pri- mera fase al integrar al grupo base, fortalezas propias de la región que aúnan intereses al surgido desde Bogotá y en concordancia con las entidades que desde el sector em- presarial, asumen un papel prepon- derante frente a la responsabilidad social y apoyan decididamente ini- ciativas productivas que permitan la ejecución de proyectos como este, que cuenta ya con estudios completos en los temas inicialmen- te referidos desarrollados desde las Universidades de la región por los grupos de investigación y que se retoman como un estado del arte del problema particular.

Con este contexto, el mes pa- sado se llevó a cabo en la *Uni- versidad de Boyacá*, el inicio de la socialización y la articulación de los participantes regionales al proyecto con un **taller del reconocimiento del territorio**.

Esta dinámica innovadora que con- tó con la participación de alrededor de 40 personas entre las cuales se encontraban *investigadores y docen- tes* de las Universidades de *Los An- des*, de *Boyacá*, *Juan de Castellanos* y *Uptc*, además de *funcionarios de la gobernación, historiadores, empesa- rios* y otros interesados en la apli- cación creativa del conocimiento de las fortalezas de la región. Este taller con el liderazgo del *equipo de trabajo de la universidad de Los An-*

Líneas de Acción

- 1 Fortalecer la novedad y valor agregado de productos y servicios actuales de Boyacá.
- 2 Mejorar el acceso en formación sobre turismo y vocaciones productivas agrícolas en Boyacá.
- 3 Mejorar las estrategias de comunicación y divulgación de oferta turística en torno a aspectos culturales y productivos de Boyacá.

des, integró en su facilitación, los más dispares intereses en el obje- tivo común permitiendo al grupo convocante concluir que **Boyacá ofrece un panorama amplísimo de oportunidades contando con el correcto direccionamiento de las fuerzas productivas congrega- das,**



Ricardo Parra
diseñador gráfico



✉ richbartd10@gmail.com
☎ cel: 3178557970

Papelería y Encuadernación
Servi - Ya

Coopapelerías Afiliado

DISTRIBUCION DE PAPELERIA - UTILES ESCOLARES
IMPRESION LASER FULL COLOR - DISEÑO DE LABEL PARA CD
SERVICIO DE PLOTTER Y FOTOPLANO
EMPASTE DE TESIS Y LIBROS - ARGOLLADOS - VELOBINDER

Transversal 2 Esco N° 69-42 Frente a la Clínica Medilaser
tel: 7473061 cel: 3178916184

CLUB DEPORTIVO PIN CINCO
TUNJA

BAR BOLOS BILLARES CASINO

👤 Jesus J. Rodríguez M. /Gerente

Horario 10 am a 2:00 am | Jornada continua

🏠 Trans. OA ESTE # 66A-28 3 PISO
✉ clubdeportivopincinco@gmail.com
☎ 3202967582

y es además el escenario perfecto para la consolidación efectiva de un proyecto de estas características, que plantea su horizonte un impacto regional y desmarcando la investigación de los escritorios y anaqueles a los que hasta el momento se encuentra confinada, y más hacia desarrollos prácticos del conocimiento y la experiencia, y totalmente participativos.

Como conclusión De la **metodología** aplicada, en los preliminares del proyecto, la propuesta de un *taller multidisciplinar e interinstitucional*, dio un primer paso en la identificación de las competencias específicas que cada uno de los actores, que se sumarán al proyecto y los alcances que podrán tener las propuestas a plantear a futuro.

Esta *metodología y herramientas* utilizadas en el proyecto y sus respectivas actividades, muchas de ellas a modo de talleres, como la realizada el mes pasado en Uniboyacá, corresponden a **“Innovación centrada en el Usuario”** para la construcción de soluciones a partir del pensamiento de diseño, hoy es tendencia mundial, que se centra en la manera de hacer las cosas y no simplemente en el pro-

Descubrir

Interpretar

Delimitar

Proponer

ducto específico resultante, lo que implica todo un cambio en la perspectiva del rol del diseño y al diseñador como motor y articulador de procesos de innovación con equipos multidisciplinarios. Así, en dicho taller, los grupos de investigadores de las diferentes universidades de Boyacá, se enfrentaron con su conocimiento de la región a una serie de preguntas que sirvieron para definir las vocaciones de cada uno de los participantes frente al proyecto, **factor fundamental en la construcción de mapas conceptuales** que recogieron intereses y fortalezas que en adelante para el proyecto se hilvanen en un tejido sólido (conceptos como turismo, sostenibilidad, recursos naturales, transmisión de conocimiento, educación, inclusión, gobernanza, identidad, comunicación) que soporte las acciones propuestas en favor del enfoque del proyecto.

Proboyacá finalmente continúa el proceso identificando *actores, roles, y alcances*, donde la **innovación** sea el elemento diferencial, con un objetivo fundamental en las personas, y en el campesino; al integrar una red de universidades con voluntad de trabajo que genere un impacto en la región aprovechando la capacidad instalada, vinculando además las empresas con posibilidades o iniciativas ya en desarrollo. De tal manera que se camina en dos rutas. Una de ellas, gestión entre otras necesaria, **la ruta que articula los intereses gubernamentales ya identificados en los temas Bio** (ecosistemas científicos: La vieja, Ocetá, Cerro Pan de Azúcar) y Agro, con el fin de contar con apoyo del departamento; y una segunda opción, que **camina de la mano de empresarios de la región**, ruta que no se supedita a tendencias o intereses particula-



res, y de alguna forma puede determinar una ejecución -que en muchos casos ya se adelanta de manera desarticulada- mucho más ágil y que finalmente orqueste este concierto de voces diversas, donde el diseño plantea y orquesta un modelo integral de alianzas estratégicas, que reconoce la necesidad de los aportes de cada uno a fin de concretar un modelo de desarrollo perfectamente replicable en otras escalas y departamentos.

1. Fotografías Encuentro ProBoyacá

UN NUEVO CAMINO PARA EL DISEÑO VISUAL



Cada vez que me preguntan “¿Qué es el **diseño?**”, entro en una máquina del tiempo, en la que según pasan los años esa pregunta se va respondiendo de modo diferente.

Pero en esa *mutación*, el diseño desde su vocación universal va logrando no solo resistir, sino también *inmiscuirse cada día más en las prácticas de las sociedades*, por su capacidad excepcional de identificar y atender la deseabilidad humana y la transferencia simbólica.

En sus fronteras de contacto con la **innovación**, justo allí donde esta suele ponerse tecnócrata, aburrida o “lógica”, el diseño puede mostrar su brillo haciendo que los caminos para generar o afrontar el cambio y navegar la incertidumbre, sean más *inclusivos, participativos, sensibles, bellos y armónicos*. Y también puede hacerlos más asertivos, porque no hay como el diseño para validar soluciones, gracias al prototipado que tan claramente conceptualiza el *Design Thinking*, que le da a las decisiones de innovación un mejor rendimiento.

En nuestra realidad, que muestra escenarios heterogéneos, observo cada día con más claridad la relevancia que tiene el diseño “para”, por encima de la noción de un diseño “puro”.

El diseño desde su vocación universal va logrando no solo resistir, sino también *inmiscuirse cada día más en las prácticas de las sociedades*,



Luciano Francisco
Rodríguez Alcalá

Abogado
Argentina

¹ Wikipedia: “De acuerdo con la Biblia (principal fuente de los relatos), Dios para evitar el éxito de la edificación, hizo que los constructores”... (de la torre de Babel)... “comenzasen a hablar diferentes idiomas” ... “y se dispersaran por toda la Tierra.”

² <https://blumenbusinessinnovation.wordpress.com/>

e

En efecto, si bien los contextos de tiempo y lugar tienen la condición de mutar el significado del diseño, la proliferación de especialidades (como el *Diseño de Servicios*, o el *Food Design*), que no figuraban en ninguna agenda, currícula u oferta de mercado de hace 20 años, es la clara pauta de que *cada sociedad, sector social o actividad social, podrían encontrar una versión propia del diseño*. Solo basta con jugar con la idea de colocar un “apellido” al diseño, para denotar oportunidades de indagación, independientemente de que tengan claros elementos comunes.

Diseño & Medicina. Diseño & Participación Ciudadana. Diseño & Emergencias. Y así.

Paradójicamente se da en esas mixturas un equilibrio maravilloso entre lo *universal* y lo *particular*, porque la **transversalidad** y la posibilidad de encontrar metodologías comunes que ofrece el diseño, coexiste con la posibilidad de **crear conocimiento y experticia con foco temático** (dando lugar a nuevas “especialidades” del diseño).

En ese marco, los diseñadores podrían especializarse en sectores específicos de la sociedad o de sus prácticas (Ej. medicina, deporte, u otro) para lograr **desarrollar conocimientos diferenciales**. Incluso podrían escoger esas áreas desde sus propias pasiones o intereses. Y ello permitiría sin ninguna duda evitar la comoditización de los servicios de diseño, diferenciarse, expresar mejor una identidad profesional específica.

También resulta excepcionalmente valioso el aporte que el **Diseñador Visual** puede hacer en materia de **patrimonio organizacional**, concretamente en materia de construcción de activos intangibles de tipo marcario.

DESIGN VISUAL



Respecto del Diseñador Visual en particular, quiero poner énfasis en el rol clave que cumple y cumplirá como facilitador natural para **entendernos y reconocernos** en los procesos de innovación.

Una de las principales barreras para la innovación son los espacios de interacción de personas de perfiles diversos (que me gusta llamar “Espacios Babel”¹), en los que muchas veces, por las diferencias y dinámicas naturales de los seres humanos, se sacrifica la posibilidad de evolucionar y crecer, dado que intentamos trabajar juntos, pero no nos entendemos.

En esos **Espacios Babel**, el diseño aparece como un mago, sacando de la galera soluciones de *Visual Thinking* que nos permiten construir lenguajes comunes (storytelling, storyboards, infograficaciones, mind maps, etc), basados en capacidades primarias (dibujar, narrar), que son fundamentales para que la innovación funcione (no solo para comunicar, sino también para **crear y validar**).

Nuevos roles, como el del “*Real Time Graphic*”, nos permiten pensar en que el viejo rol del secretario (que toma nota de aquello que sucede en una reunión de toma de decisiones), podría mutar gracias al Diseño Visual, y derivar en un nuevo actor del proceso de innovación, que opera como un *driver* calificado, facilitando herramientas de observación, contextualización, creación, ideación y prototipación, en donde los insights e inputs dados por personas de perfiles diferentes **logran sintetizarse para un fin común**.

Y me refiero a **SUPERAR** la idea de que el Diseñador Visual *diseña logos*. De nada sirve una construcción marcaria que luego no puede protegerse jurídicamente por su falta de novedad o diferenciación, o que cuando quiere crecer con la organización no logra hacerlo. Para ello es necesario un cambio cultural en las mentalidades de dichas organizaciones, de los diseñadores y de los abogados.





Gisela B.



INDUSTRIA GRÁFICA

• Diseño Gráfico:

- Branding
- Señalización
- Publicitario

• Impresión en Gran Formato:

- Pendones
- Vallas
- Pasacalles
- Avisos

• Impresión Láser:

- Tarjetas
- Afiches



NUEVO

* Impresión de Poster y Planos *

Contactos:

- Tel. 7 47 2009
- Cel. 321 207 6059
- Dir. Av. Norte No. 36-82
- E-mail: Industriagraficacolombia@gmail.com

Tunjá - Boyacá

 Tintas 100% Ecológicas

Con Tecnología: **EPSON**
EXCEED YOUR VISION

Encuentranos en **CARRAZOS S.A.S**



Volkswagen



ESTE ES EL PODER DE LA INGENIERÍA ALEMANA

Teléfono: 740-5060
Calle 53 No. 5-98
Tunja-Boyacá, Colombia



Aseyco
GENCIA



Asesores
&
Corretaje



Asesorías y Afiliaciones

EPS a Nivel Nacional,
Fondos de pensión.

Asesorías y Afiliaciones

Medicina Prepagada.



Calle 5B No. 33 - 43 Barrio La Vega, Villavicencio - Meta
Tel: (038) 663 5881 - Cel: (+57) 314 336 4722
E-mail: seycoagencia@gmail.com

UB Universidad de Boyacá

Personería Jurídica N° 6553 de mayo de 1981 Resolución N° 2910 del 16 de septiembre de 2004 MEN.



Valoramos tu talento para
¡Ser los mejores!

Estamos en inscripciones y matrículas para el segundo semestre de 2016

Programas de Pregrado

TUNJA

Ingeniería de Sistemas
Reg. SNIES 20710

Ingeniería Ambiental
Reg. SNIES 53841

Ingeniería Industrial
Reg. SNIES 20699

Ingeniería Mecatrónica
Reg. SNIES 54539

Ingeniería Sanitaria
Acreditado de alta calidad - CNA
Acreditación Internacional - RIEV
Reg. SNIES 20711

Arquitectura
Acreditado de alta calidad - CNA
Acreditación Internacional - RIEV
Reg. SNIES 20700

Diseño de Modas
Reg. SNIES 90577

Diseño Gráfico
Reg. SNIES 20713

Derecho y Ciencias Políticas
Acreditación Internacional - RIEV
Reg. SNIES 20706

Comunicación Social
Reg. SNIES 20716

Psicología
Reg. SNIES 52316

Medicina
Acreditación Internacional - RIEV
Reg. SNIES 20697

Fisioterapia
Acreditado de alta calidad - CNA
Acreditación Internacional - RIEV
Reg. SNIES 20712

Terapia Respiratoria
Reg. SNIES 20705

Enfermería
Reg. SNIES 101677

Bacteriología y Laboratorio Clínico
Reg. SNIES 20734

Instrumentación Quirúrgica
Reg. SNIES 20704

Administración y Negocios Internacionales
Reg. SNIES 20739

Contaduría Pública
Reg. SNIES 20709

Administración de Empresas
Reg. SNIES 20708

Comunícate con nosotros



Cel. 3174003603

Tel. (8) 7452105

SOGAMOSO

Administración de Empresas
Reg. SNIES 20708

Arquitectura
Acreditado de alta calidad - CNA
Acreditación Internacional - RIEV
Reg. SNIES 20700

Psicología
Reg. SNIES 52316

Derecho y Ciencias Políticas
Acreditación Internacional - RIEV
Reg. SNIES 20706

Ingeniería Ambiental
Reg. SNIES 53841



QR CODE Celular

www.uniboyaca.edu.co

comunicaciones@uniboyaca.edu.co

Otorgamos becas al mérito académico, deportivo y cultural a bachilleres de todo el País y estudiantes de la Universidad.

Informes e inscripciones:



[/universidaddeboyaca](https://www.youtube.com/universidaddeboyaca)



[/universidaddeboyaca](https://www.facebook.com/universidaddeboyaca)



[@univboyaca](https://twitter.com/univboyaca)

TUNJA, Campus Universitario: Carrera 2ª Este No. 64 - 169 Tel. (8) 7452105 Cel. 3174003603

SOGAMOSO, Campus Universitario: Carrera 11 No. 26 - 18 Pbx: (8) 7730133 - Cel. 3166901644

YOPAL, Sede: Carrera 19 No. 7 - 44 Tels.: (8) 6348018 - 3174051130

BOGOTÁ, Oficina: Carrera 13 No. 93 - 85 Of. 306 (9:00 a.m. a 1:00 p.m.) Tels.: (1) 6170298 - (1) 6170367

Todos nuestros programas cuentan con registro calificado - M.E.N.

IES Sujeta a inspección y vigilancia por el M.E.N.

