

D **MI** *itinerario* *como* **diseñador** *en el* **Cauca**

*Reflexiones sobre mi ejercicio
profesional del diseño social en
el contexto zonal con el **Pueblo**
Yanacona y a nivel Regional en
el **PEBI-CRIC***



UNIVERSIDAD
DEL CAUCA



Trabajo de Grado

PORTAFOLIO DE DESEMPEÑO PROFESIONAL

“El portafolio de diseño busca catalogar la producción del diseñador para determinar; los roles y acciones propias de la profesión en un contexto determinado y, concretar impactos y tendencias a nivel local y/o Global ”

Diseño como actividad Projectual

Según resolución 027 de 2012

PRESENTACIÓN

Sobre la presente propuesta de diseño puedo decir que se genera a partir de la búsqueda constante y de la necesidad de encontrar un escenario en donde pudiera articular mis intereses como diseñador gráfico, los conocimientos adquiridos en la academia y las necesidades que cotidianamente identifico en la región.

La oportunidad de hacer mi ejercicio de diseño principalmente con los pueblos indígenas de mi región, desde el contexto Zonal con el **Pueblo Yanacona** y posteriormente en el contexto regional con el Programa de Educación Bilingüe e Intercultural **PEBI-CRIC**, ha sido muy valiosa para mí como diseñador gráfico, debido a que gracias a esta experiencia, la visión y percepción que tenía sobre el diseño se ha ampliado hacia otras fronteras y escenarios, como por ejemplo: lo social, lo cultural y lo pedagógico, en donde el diseño gráfico tiene mucho que aportar e indagar, escenarios y campos de acción a los cuales es necesario dirigir la mirada para poder repensar el rol del diseñador gráfico y el quehacer del diseño el día de hoy.

De esta manera, el tener un encuentro más cercano con las realidades sociales y culturales de nuestra región, en mi caso particular, me ayudó a comprender las dinámicas propias, los procesos políticos organizativos, y los procesos pedagógicos a nivel **Zonal** con el **Pueblo Yanacona** y a nivel **Regional** desde el **PEBI-CRIC**, posteriormente, desde el subcomponente de publicación de Materiales, dese donde he tenido experiencia de relacionarme con otros pueblos indígenas del Cauca, como: ***Epera Sia perara, Misak, Kamentsa entre otros***, que me han permitido encontrar un lugar desde el cual, como diseñador gráfico, investigador social, mediador cultural, productor simbólico, puedo aportar, a resolver algunas de las necesidades y desafíos que como pueblos adelantan en su proceso de re afirmación de su cultura, su pensamiento y su historia.

Por esta razón el presente proyecto tiene como finalidad generar un ejercicio reflexivo dirigido a la comunidad académica de diseño en Universidad del Cauca, sobre mi práctica profesional del diseño en el contexto regional, que permita comprender el lugar estratégico del diseño en el campo social, por medio de la sistematización, análisis y reflexión de proyectos de esta índole donde he participado y de esta manera indagar sobre el papel que han jugado los conocimientos, saberes y competencias teóricas, técnicas y proyectuales al momento de afrontar y resolver problemas de diseño en este campo de acción.

CONTENIDO

5 **Presentación**

11

¿Por qué reflexionar?

13

Mis propósitos

15

Referente Conceptual

Mi Retrospectiva como diseñador

Academia ●
Diseñador Independiente ●
Contexto Social ●

Pebi-cric ●
Yanacona ●

Los contextos de acción

23

26

32 **Metodología**

35

Producción de Diseño

Cronología

Ficha
técnica

44

49

Sobre mi
Experiencia

67

RE
FLE
XIÓN

70

Mi experiencia

74

El rol del diseñador

76

La interdisciplinariedad

79

La investigación

83

Bibliografía

85

Anexos
(Fichas Técnicas)

¿POR QUÉ REFLEXIONAR?

El diseño en la actualidad tiene un lugar privilegiado en el bastimento de una sociedad, es un participante activo en la construcción de nuevas realidades a través de las mediaciones culturales que ejerce y que dan lugar a posibles re-significaciones de los espacios urbanos y rurales, proponiendo nuevos entornos y dinámicas de interacción.

En mi ejercicio profesional del diseño, he tenido la oportunidad de vivenciar con más cercanía el anterior postulado, por esta razón se hace pertinente desarrollar un ejercicio reflexivo entorno a mi experiencia en el campo social del diseño, en el contexto indígena particularmente, a través de la elaboración de mi portafolio como diseñador gráfico, que consiste en la consolidación de un dispositivo u herramienta de análisis, que me permita hacer una reflexión sobre las experiencias, los procesos, metodologías, interacciones e impactos dentro de cada ejercicio,

práctica e intervención en cada uno de los territorios del diseño, para de esta manera vislumbrar los imaginarios y escenarios en los que el diseñador se desenvuelve en la actualidad.

De este modo el ejercicio de reflexionar, es darle lectura a los acontecimientos que están inmersos en las actividades y procesos de diseño, que busca consolidar una *“mirada histórica, teórica, técnica experimental y valorativa (efímero, sostenible, estético) funcional de la práctica del diseño”* (Roman de la Calle, 2009, p.98-99); Entendiendo el diseño como una práctica reflexiva con capacidad de construir un cuerpo teórico a partir de la práctica o de la experiencia.

Además de documentar y reflexionar sobre el ejercicio de diseño, es de suma importancia dentro de mi práctica visualizar el papel estratégico del diseño, resaltar su valor en la transformación social y comprender de igual manera como ha sido su articulación a los procesos sociales, y evidenciar las influencias e impactos, de como a través del diseño, se dinamizan y generan interacciones en el tejido social para el cambio, la transformación e innovación social en nuestra región.

Por esta razón el documentar, reflexionar, y visibilizar el ejercicio del diseño a nivel local y regional, nos invita a preguntarnos, citando a Víctor Margolin (2015):

*“¿Qué papel puede desempeñar un diseñador en un proceso colaborativo de intervención social?
¿Qué se está haciendo actualmente en este sentido y qué debe hacerse? ¿Cómo se puede cambiar la percepción pública de los diseñadores con el fin de presentar una imagen de un diseñador socialmente responsable? ¿Cómo pueden las organizaciones que financian investigaciones y proyectos de bienestar social tener una percepción más fuerte del diseño como una actividad socialmente responsable? ¿Qué tipos de productos satisfacen las necesidades de las poblaciones vulnerables?”.*(Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e Investigación. Revista Kepes, p.69)

Interrogantes que están relacionados directamente con los imaginarios y la percepción del diseño, con su ejercicio interdisciplinar, la gestión del diseño y su responsabilidad social; temas a tratar dentro de la reflexión sobre mi práctica social, analizando la responsabilidad social del diseñador (*como mediador, dinamizador y articulador en los escenarios pedagógicos, culturales, políticos y comunitarios de los pueblos indígenas del Cauca*) sus capacidades y competencias (*investigativas, teóricas, técnicas y proyectuales*) adquiridas en su proceso de formación y las cuales son necesarias para adelantar proyectos de intervención social, preguntas que nos conducen a generar un diálogo académico sobre cuál es la postura desde este ámbito, a nivel teórico, investigativo y proyectual, teniendo en cuenta la pertinencia del contexto, para plantear una postura crítica frente la oferta de enseñanza sus contenidos, su orientación y su metodología de formulación.

MIS PROPÓSITOS

En el contexto de la propuesta, para poder cumplir con la finalidad de este proyecto de tal manera que su desarrollo tenga una trascendencia a nivel académico y profesional, se plantean los siguientes propósitos u objetivos.

El **propósito académico** es documentar la reflexión sobre mi ejercicio profesional del diseño en los contextos Zonal Y Regional con el Pueblo yanacona y el PEBI-CRIC. Esto con el fin de aportar elementos de discusión y reflexión académica sobre el quehacer del diseñador en esta región y también generar elementos analíticos de las competencias y el perfil de diseñador que reclaman los contextos regionales.

Y el **propósito profesional** es el de visibilizar el rol estratégico del diseño en la transformación social en el Departamento del Cauca y aportar a la consolidación de la cultura del diseño en la región, a través de la elaboración de mi portafolio profesional.

Para lograr lo anterior, me he planteado los siguientes **propósitos específicos:**

- *Inventariar mis proyectos de diseño a partir de la construcción de herramientas de recolección y análisis de información, que me permitan sistematizar, categorizar y reseñar los proyectos de diseño recopilados.*
- *Elaborar una cronología de mis proyectos que permita reconstruir mi proceso y experiencia como diseñador gráfico en el contexto.*
- *Analizar cualitativamente la información recopilada, y generar categorías para la reflexión.*
- *Reflexionar sobre mi ejercicio profesional del diseño en el contexto indígena.*
- *Dejar una memoria que permita proyectar mi experiencia en este campo de acción dirigida a la comunidad académica de Diseño en Unicauca.*

REFERENTE CONCEPTUAL

“Como diseñadores comprometidos moral y socialmente, debemos encararnos con las necesidades de un mundo que está con la espalda contra la pared, mientras que las agujas del reloj señalan inexorablemente la última oportunidad de enmendarse” (Papanek, 1971. p 57).

Para poder hacer una reflexión significativa en torno a mi experiencia en el diseño social, cuyo fundamento es el de tratar de resolver necesidades reales en vez de crearlas, partiremos de los postulados que conceptualmente nos dan cuenta sobre el que hacer del diseño contemporáneo orientado al campo social.

Los ejercicios reflexivos elaborados por académicos, teóricos e investigadores interesados en generar un cuerpo teórico que nos permitirá comprender y tener una perspectiva más amplia con referencia a este enfoque del diseño en la actualidad. Para empezar, partimos diciendo, que la definición del diseño está relacionado directamente a los momentos históricos de la humanidad, y la trasmutación de su concepto

está ligado a su desarrollo social y tecnológico. Perspectivas y postulados que pueden variar de acuerdo a la experiencia, por esta razón podemos encontrar varias definiciones que nos demuestra de las circunstancias y su relación con el momento histórico, en que se concibieron. Entonces encontramos definiciones con un enfoque desde lo Epistemológico, lo técnico, lo comunicacional, lo proyectual, y para finalizar, desde el enfoque social, que es el lugar desde donde se sustentará, y se apropiaran elementos conceptuales para hacer la presente reflexión.

¿Que es el Diseño Social?

16

Muchas de las definiciones que encontramos, relacionan directamente el diseño con las artes y la técnica, otro por el momento histórico y el papel que jugó la era industrial en relación con los procesos industriales, otros desde los procesos comunicativos, y por último desde el componente social y contextual, que dentro de mi experiencia son determinantes para la práctica del diseño; En el escenario social he podido constatar que los planteamientos teóricos, técnicos y proyectuales, están determinado por las realidades sociales y contextuales que son las que realmente permiten hacer o dificultan el desarrollo del ejercicio de diseño.

Por esta razón desde la concepción social del diseño, el diseño no es tan solo un discurso teórico, sino un acto social en donde el diseñador debe ser capaz de leer la realidad sociocultural, con el fin de consolidar propuestas acordes a la necesidad (*Comunicacionales, culturales, político organizativo, Educativas*) de las comunidades, por medio de ejercicios participativos, investigativos y reflexivos.

El diseño social, es un enfoque del diseño que centra su atención en resolver las problemáticas contextuales buscando generar impactos para la transformación de las sociedades en las que se interviene. Teniendo como principal objetivo el resolver las necesidades reales (Sociales, político, culturales, ambientales), dejando a tras el interés de solo darle valor estético a los objetos, o generar necesidades artificiales en función del consumo.

Victor Papanek, hace una reflexión significativa sobre la responsabilidad social del diseño, aportando conceptos desde un punto de vista ético y crítico del ejercicio del diseño. Planteamiento en donde el diseño se fundamenta en dar soluciones a las necesidades sociales.

“El diseño puede ser definido como una actividad teórica práctica, de carácter proyectual que conduce a la elaboración de obras, objetos, espacios e imágenes pertinentes y de calidad en respuesta siempre a demandas o necesidades de la sociedad. Es un proceso

en el que intervienen para su desarrollo aspectos de múltiple origen y significación, entre los que se destacan los actores sociales, los factores económicos, culturales, políticos, ambientales y los científico-tecnológicos, estas circunstancias, siempre interrelacionadas e interdefinidas, determinan, que el proceso de diseño este considerado en su accionar que involucra un alto grado de complejidad". (Papanek, V. 1977. Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social. Ciencia, Tecnología, Sociedad. p 31)

¿Pero cual ha sido el detonante, para que el diseño como disciplina dirija la mirada al escenario social?

Según, Gui Bonsiepe:

"La trasmutación del concepto en su significado original del diseño, se da debido a los fenómenos socio-culturales vividos a finales de la década de los 90's, viviendo una crisis generalizada caracterizada por una alta innovación científica, tecnológica e industrial, que como consecuencia redujo el ejercicio del diseño a aspectos estético formales, asociados con lo efímero, lo caro, lo práctico, superfluo. Esta simplificación del concepto del diseño, lo equiparo a un instrumento de la economía del despilfarro, fomentando la distribución de la mercadería estimulando el consumismo y lucro." (BONSIEPE, G.2011. Diseño y crisis. In Conferencia de aceptación de título de Dr. Honoris. p4)

Un hecho que hasta el día de hoy es latente, y que aun se vivencia en la cotidianidad del diseñador gráfico. Por esta razón surge la necesidad de problematizar el accionar del diseño, generar análisis sobre los aportes al contexto en la solución de las necesidades sociales básicas que anteriormente no fueron consideradas en la instrumentalización del diseño en función de la consolidación de la sociedad de consumo, para dirigir la mirada a los contextos diferentes, en donde el diseño tiene un valor trascendental en los procesos de innovación y transformación social.

Sin duda alguna el pensamiento del diseño, está determinado por el momento histórico (económico, social y cultural), que no solo ha tenido impacto en la evolución de su concepto, si no, que también ha tenido como resultado, el de replantear los aspectos teóricos en la enseñanza y práctica de esta disciplina.

Siguiendo con la línea teórica de Gui Bonsiepe, desarrolla un análisis desde la perspectiva social, en donde plantea como el diseño en su práctica profesional y en su enseñanza está íntimamente condicionado por las políticas económicas y sociales contextuales de una sociedad.

Algunos de sus planteamientos más relevantes son:

- *Pone la dimensión proyectual frente al discurso del diseño, y al conocimiento de la realidad contextual, como condiciones ineludibles para la práctica.*
- *La notoria y nociva oposición - desvinculación entre la teoría y la práctica del diseño.* (Bonsiepe, G. (2004) Diseño globalización autonomía. p 57,58.59)

En conclusión los planteamientos expuestos en párrafos atrás citando a **Papanek** y **Bonsiepe**, respectivamente, se sitúan en el contexto de la presente propuesta, y hay muchos puntos de encuentro, miradas y posturas frente al diseño social y a la práctica reflexiva del diseño. De alguna manera y a menor escala, pero sobre las mismas características, la crisis del diseño, y la necesidad de dirigir la mirada a otras realidades, se da localmente en menor escala, pero en circunstancias similares.

Sobre la Práctica Reflexiva del Diseño

El diseño es una disciplina que se nutre de otras ramas del conocimiento, y desde mi punto de vista es un ejercicio de constante aprendizaje, en la medida que muchos de los conocimientos adquiridos en el proceso de formación académica (teóricos, técnicos, proyectuales) se ponen en consideración, se afirman, se reevalúan y se retroalimentan cada vez que los llevamos a la práctica, de tal manera que su aplicación está determinada por las necesidades y las particularidades del contexto, en conclusión su campo de acción.

Por esta razón es importante plantearse un ejercicio crítico y reflexivo sobre las actividades que llevamos a cabo en el que hacer relacionado con nuestra profesión, concientizándonos de nuestros aciertos y desaciertos, debilidades y fortalezas; Vivenciar un proceso de indagación e investigación, a través del cual podamos describir e interpretar, reflexionar sobre el ejercicio práctico en los contextos donde ejerzamos nuestra profesión, para hacer planteamientos desde el punto de vista metodológico y proyectual, que apunte a formular propuestas de diseño sostenible para responder a las necesidades reales y generar impactos en este contexto de acción.

Haciendo una retrospectiva de la enseñanza y el aprendizaje del diseño en los espacios académicos, los procesos de formación y la práctica académica se fundamenta en el ejercicio reflexivo, los talleres, las sustentaciones grupales o individuales son espacios en donde se argumenta, pero también se hace una reflexión desde el punto de vista teórico, formal y proyectual con relación a las propuestas gráficas y de diseño. Por lo tanto, el diseño es una disciplina que basa su aprendizaje y su práctica en el ejercicio reflexivo, el análisis y la argumentación.

En este sentido, encontramos un referente teórico muy influyente sobre la teoría y práctica del aprendizaje reflexivo: **Donald A. Schön**, el cual hace aportes fundamentales con relación a la enseñanza, la práctica y formación reflexiva; en este sentido, **Schön**, afirma:

“La reflexión - entendida como una forma de conocimiento- como un análisis y propuesta global que orienta la acción. Así mismo, el conocimiento teórico o académico pasa a ser considerado instrumento de los procesos de reflexión, teniendo

además en cuenta, que este carácter instrumental solo se produce cuando la teoría se integra de forma significativa, imbricándose en los esquemas de pensamiento más genéricos que son activados por el docente en su práctica.” (Domingo Roget, 2013. El profesional reflexivo (DA Schön). Descripción de las tres fases del pensamiento práctico. Barcelona: Práctica reflexiva; p1)

La teoría y práctica del aprendizaje del profesional reflexivo, retoma la idea rectora del “aprender haciendo”, y sobre la base de dicho axioma Schön construyó su propuesta.

“La práctica profesional reflexiva permite al docente la construcción de conocimientos a través de la solución de problemas que se encuentran en la práctica; esto conlleva la construcción de un tipo de conocimiento desde las acciones para tomar decisiones mediante la utilización de estrategias y metodologías para innovar.” (Domingo Roget, 2013. El profesional reflexivo. DA Schön).

Con respecto al proceso de profesionalización, su teoría supone una orientación práctica o reflexión en la acción compuesta por tres fases o elementos:

- **Conocimiento en la acción:** *Saber hacer (Conocimiento teórico- Práctico)*
- **Reflexión en y durante la acción:** *Análisis sobre una situación problemática concreta*
- **Reflexión sobre la acción y sobre la reflexión en la acción:** *“Schön explica este proceso como el análisis que a posteriori realiza el profesional sobre las características y procesos de su propia acción. Esa fase de la reflexión constituye el componente esencial del proceso de aprendizaje permanente”.* (Schön, D.A. 1987)

La Investigación en el Diseño

Si hablamos de que la práctica del diseño en cualquiera de su campo de acción supone un continuo ejercicio de análisis y reflexión en todas sus actividades, y que cada ejercicio de se sustenta en una base de investigación y producción de conocimientos, y como disciplina proyectual podríamos decir que el diseño es sinónimo de investigación aplicada.

De hecho, la práctica del diseño en el escenario social requiere de diseñadores con la capacidad crítica frente a su rol, con la capacidad de investigar para proponer estrategias de innovación para la transformación social. De alguna manera el poder creativo del diseño se basa en el conocimiento profundo de la realidades, sus problemáticas y necesidades conjugada a las soluciones con base en la experimentación y la innovación, por eso *“Los diseñadores enmarcados en la práctica profesional cuya producción es creativa, afirman que su actividad es investigación puesto que al innovar aportan nuevos conocimientos.”* (Beatriz Garcia-Prosper, 2012)

La actividad creativa del diseño supone un ejercicio de investigación y documentación como elemento fundamental que nos permite obtener información sobre los contextos de acción del diseño, sus actores y sus dinámicas para poder dar soluciones de acuerdo a sus necesidades, configurando propuestas acordes con los objetivos y los impactos deseados. En todas las áreas de diseño, la documentación, investigación y análisis de información es una fase importante que da lineamientos y criterios para la toma de decisiones para el desarrollo de los proyectos de diseño, tanto en su consolidación, ejecución y resultados.

LOS CONTEXTOS DE ACCIÓN

Dentro de mi práctica y ejercicio de diseño, he tenido la oportunidad de relacionarme, interactuar y accionar en 2 contextos socio culturales en el departamento del Cauca. Un departamento con una gran diversidad étnica y cultural, desde donde he podido generar varias acciones, ejercicios y proyectos, en mi práctica y profesionalización como diseñador gráfico.

La primera experiencia en contexto se dio con el Pueblo Yanacona a nivel zonal, un pueblo que está distribuido a lo largo y ancho del sur-oeste del macizo colombiano, en donde participe en varios proyectos en los cuales se generaron varias acciones de diseño en algunos escenarios, como por ejemplo el pedagógico-educativo, el cultural y el político, entre otros.

La segunda experiencia en el contexto social, fue con el Programa de Educación Bilingüe e Intercultural de Consejo Regional Indígena del Cauca, PEBI-CRIC; En el subcomponente de materiales, desde donde pude desarrollar varias propuestas de diseño editorial principalmente, no obstante, fue una experiencia laboral que me permitió generar muchas reflexiones en torno al ejercicio y la práctica del diseño gráfico.

El Pueblo Yanacona

El Pueblo Yanacona, se encuentra ubicado a lo largo y ancho del territorio colombiano, en los departamentos de Cauca (Macizo Colombiano), Valle (Cali), Quindío (Armenia), Cundinamarca (Bogota D.C), Huila y Putumayo. Desde hace más de 3 décadas un proceso de reafirmación y reconocimiento de su historia, identidad y cultura.

24

Dentro de sus procesos más relevantes se encuentra la consolidación de su plan de vida, *“el cual se concibe a través de la organización, reconstrucción, fortalecimiento de la familia y la casa Yanacona, proceso que es simbolizado por la casa Yanacona la cual se sostiene por 6 pilares (con un desafío en particular) : el pilar político, el pilar económico, el pilar social, el cultural, el ambiental y el pilar de las relaciones internas y externas, atravesados por dos ejes transversales que son la educación y la investigación”*. (Cabildo Mayor Yanacona, 2008, p 11)

Actualmente el pueblo Yanacona se encuentra adelantando una serie de procesos para el fortalecimiento de sus líneas y ejes de trabajo, en donde ha sido necesaria la implementación de estrategias y materiales comunicativos para la consolidación y socializa-

ción de las mismas, con el objetivo generar espacios interacción y retroalimentación con las comunidades, promoviendo espacios de diálogo e interlocución con respecto a las temáticas tratadas en encuentros, asambleas y espacios de palabra.

Cabildo Mayor Yanacona

“El Cabildo Mayor del Pueblo Yanacona, es la estructura política organizativa de las 31 comunidades indígenas, se conforma por una Junta Directiva integrada por 5 representantes elegidos comunitariamente. Como estructura organizativa, tiene sus orígenes en 1.992, pero su proceso organizativo comienza desde la década de los años 60, acompañando el proceso de la organización regional CRIC en la década de los 70, comenzando un trabajo reorganizativo en los años 80, en los 90 en la reestructuración y del 2.000 en adelante fortaleciendo la gestión y administración autónomamente”. (Pueblo Yanacona. (sf), Recuperado de: [Http:// www.naciónyanakuna.org](http://www.naciónyanakuna.org))

El Pebi-Cric

El Programa de educación bilingüe Intercultural PEBI, del Consejo Regional del Cauca, tiene como objetivo la implementación y consolidación del Sistema de Educación Indígena Propio SEIP, para los pueblos Nasa, Guambiano, Totoró, Polindara, Guanaco, Coconuco, Yanacona, Inga y Eperara; “El SEIP que se define como el conjunto de procesos que recogen la historia, las cosmogonías, los principios y el presente de los pueblos, orientando y proyectando a un futuro que garanticen la permanencia cultural en los tiempos y los espacios de como pueblos originarios” (CRIC, 2011, p6).

Por esta razón desde subcomponente de diseño, diagramación, publicación y difusión de materiales Educativos, surge la necesidad de generar materiales de apoyo y herramientas pedagógico didácticas, que respondan a los procesos de formación planteados en el SEIP, pertinentes al contexto social cultural de sus pueblos. EL equipo de materiales tiene la función de darle tratamiento a los documentos que son el resultado de las experiencias e investigaciones en los contextos zonales, y los espacios locales, comunitarios donde se implementa el SEIP.

CRIC

“El Consejo Regional Indígena del Cauca (CRIC) es una asociación de autoridades indígenas a la cual pertenece el 90% de los cabildos y comunidades indígenas del departamento del Cauca, Colombia. Fue fundado en Toribío el 24 de febrero de 1971, en la actualidad está constituido por ciento quince cabildos y once asociaciones de cabildos de los pueblos Nasa, Guambiano, Totoró, Polindara, Guanaco, Coconuco, Yanacona, Inga y Eperara, agrupados en nueve zonas.” (Consejo Regional Indígena del Cauca. (sf), Recuperado de: <https://www.cric.org>)

MI RETROSPECTIVA COMO DISEÑADOR

26

Mi proceso de formación como diseñador gráfico, tiene sus orígenes desde mucho antes de llegar a la formación académica, viene desde la vocación y el interés por la gráfica, la ilustración y el audiovisual, en fin, la fascinación por la imagen.

Pero para ser puntual voy a definir tres momentos fundamentales que han sido sin duda los que han permitido desarrollar mi profesión como diseñador; los que podría describir como tres relaciones diferentes con la formación, lo laboral y el campo de acción.

El primero se desarrolló en espacio académico, el segundo con mi incursión al ejercicio laboral como diseñador independiente, y el tercero como diseñador en el contexto social, un nuevo campo de acción que me permitió ampliar la perspectiva del diseño y mi rol como diseñador gráfico.

Mi Formación Académica

La experiencia académica fue fundamental, pues ahí se situaron las bases teóricas y proyectuales que me han permitido accionar en el diseño local, resolviendo las inquietudes comunicacionales en un principio y posteriormente abordar necesidades más complejas en los contextos de acción relacionados con los procesos pedagógicos, políticos y culturales.

Esta se fundamentó en tres aspectos importantes: en lo teórico, lo técnico y lo proyectual. Sin duda el aporte y la fundamentación teórica desde la academia, ha sido un eje principal en mi desempeño, pues me ha permitido ser auto crítico – reflexivo sobre mi forma de ejercer el diseño, y tener un lugar desde donde hacer mis planteamientos. Pese a que realmente en el proceso de formación muchas veces se subvalora el aspecto teórico, ya desde el escenario real del diseño, es el que me ha permitido avanzar en mis propuestas, y diferenciarme de otros profesionales que de pronto tienen en su mirada desde lo estético – técnico para abordar y dar soluciones a las necesidades de diseño y los contextos de diseño.

El aspecto técnico en mi formación, podría decir que fue algo complementario, de hecho, tuve la fortuna de vivir esa transición de lo análogo a lo digital, pese a que muchas veces el interés principal, era aprender los aspectos técnicos con relación a la imagen y al lenguaje visual - audiovisual. Mi interés por la gráfica siempre inclinó mi proceso de formación por materias como la expresión gráfica, la ilustración, la fotografía; y desde ahí abordé muchos de los elementos teórico-conceptuales, técnicos y proyectuales. Lo proyectual en el espacio académico se vivenció desde lo disciplinar y desde los procesos metodológicos en la realización de cada una de las actividades académicas (Talleres, proyectos, entregas).

En este aspecto podría decir que ha sido mucho lo que en la práctica del diseño he podido complementar, pues la interacción con otras disciplinas del conocimiento, y el accionar en el contexto, ha permitido que constantemente se puedan replantear y retroalimentar aspectos relacionados con este componente del diseño. En un sentido muy amplio, la propuesta académica del aprendizaje por proyectos, que vivencié en mi proceso de formación, retoma muchos de los elementos que plantea Schön, debido a que cada ejercicio de diseño fue un espacio de reflexión y construcción de conocimiento, en donde se hacían planteamientos problemáticos en torno a unas necesidades comunicacionales específicas que debían ser resueltas de acuerdo con unos criterios de diseño; En donde era indispensable analizar la situación problemática para dar una solución acorde a esta, aplicar los conocimientos teóricos, técnicos y proyectuales para hacer una propuesta de diseño coherente, y finalmente realizar una reflexión dichas acciones, procesos y resultados. En palabras de Schön: *“Conocimiento en la acción, reflexión en y durante la acción, reflexión sobre la acción y sobre la reflexión en la acción”* (Schön, D.A. 1987).

Diseñador Independiente

Mis primeros ejercicios de diseño se dieron gracias a la participación en espacios locales en donde pude poder en práctica algunos de los conocimientos técnicos por medio del desarrollo de piezas gráficas concretamente por un requerimiento específico del interlocutor. Eran ejercicios esporádicos, efímeros si ninguna trascendencia pero que poco me permitieron ir desarrollando un archivo personal como evidencia de mi trabajo para posibles clientes en futuro laboral. Esta experiencia como diseñador gráfico me permitió constatar de primera mano la difícil realidad del diseño, “*desvalorizado en su concepto y reducido a su valor meramente estético, efímero y superfluo*” (BONSIEPE, G.2011).

Después de experiencia en donde enfrentarme a la realidad del “diseño express” en donde en donde el ejercicio del diseño es subvalorado y sesgado a un oficio desde lo técnico, hice énfasis en participar en ejercicios de diseño que me permitieran aplicar y poner en práctica los conocimientos y competencias adquiridas en mi proceso de formación, y así de este modo posicionar otros aspectos relacionados con mi profesión desde el punto de vista teórico y proyectual. De esta manera empecé a buscar proyectos de diseño de auto gestión en donde pudiera proyectarme de acuerdo a mis intereses personales, además de participar en espacios locales (Carnavales, ferias, eventos) en donde el diseño pudiera accionar, escenarios desde donde se pudiera aportar desde mi disciplina y en mi caso hacer producción gráfica.

Diseñador en el Contexto Social

Después tener la experiencia esporádica en el ejercicio del diseño y explorar varias alternativas, el escenario social aún no se visualizaba como un campo de acción, hasta que tuve la oportunidad de tener un acercamiento con el Pueblo Yanacona, para ser más preciso con el programa de educación (PEY), aun si ninguna inquietud frente el que hacer del diseño en este campo, tuve la oportunidad de vincularme al proyecto “Amawta Shikra” (*Ajuste del modelo educativo Yanacona a través de la adecuación curricular y elaboración del plan de estudios. En el marco del programa de educación propia intercultural del pueblo Yanacona SEPIY*), en donde inicialmente participe como profesional de apoyo para desarrollar las piezas gráficas y dispositivos de comunicación del proyecto.

30

Ya estando dentro de la organización y luego de comprender la magnitud de la propuesta pedagógica, reconocer el contexto de acción, comprender sus dinámicas propias, sus procesos político organizativo, sociales y culturales; Pude identificar el rol estratégico que el diseño y el diseñador (Dinamizador, articulador, mediador, investigador) pueden cumplir en todo su proyecto político, pedagógico y cultural. De esta manera las acciones de diseño pese a las dificultades y la complejidad del contexto, han tratado de responder a sus necesidades, y mi propósito han sido poco a poco consolidar propuestas de diseño integrales más acordes con el contexto, trascendiendo de esta manera en el quehacer del diseño, teniendo como resultado posicionamiento al diseño como una profesión capaz de dinamizar, transformar y fortalecer el tejido social.

FASE METODOLÓGICA

Para el desarrollo de la presente propuesta se han planteado 3 momentos: **Recopilación e Inventario, Análisis de información y reflexión**, que me permitirán darle un tratamiento desde el punto de vista cualitativo de la información (recopilar, configurar, estructurar, abstraer y teorizar), para cumplir a cabalidad con los objetivos planteados en relación con el tiempo, las actividades y las herramientas necesarias para ejecución.

32

① Recopilación/ inventario

En esta primera fase se hace **Recolección, reseña y descripción** de cada uno de los ejercicios, las piezas gráficas y proyectos de diseño.

Actividad 1. Revisión archivo físico, digital

Para este momento se consolidara como herramienta el diseño de una ficha técnica con la siguiente información: **Descripción general del proyecto** (Nombre, año, tiempo, resumen), **información del contexto** (Pueblo, dimensión, escenario, población), **objetivos, equipo de trabajo, experiencia, interdisciplinaridad, rol como diseñador, reflexiones.**

Actividad 2. Elaborar una cronología

La elaboración de una cronología de mi experiencia me permitirá **representar, referenciar, relacionar**, la duración de los procesos, los lugares, sus características específicas, en torno a una estructura temporal que dé cuenta de cada proyecto, experiencia y evolución para un posterior cruce de información. Se desarrollará como herramienta de trabajo una línea de tiempo.

② Analizar la información

En este momento nuestro objetivo es interpretar la información consignada en la ficha técnica de la producción de diseño, por medio de un análisis cualitativo de los contenidos para establecer relaciones y extraer significados relevantes, que permitan la identificación categorías conceptuales por medio de la elaboración de una matriz de análisis de datos y mapas conceptuales.

③ Realizar la reflexión

La reflexión partirá de un diálogo de saberes, conocimientos, conceptos desde la teoría y la experiencia en campo del diseño, partiendo de las categorías conceptuales y las temáticas identificadas en la fase anterior y pretende exponer mi postura y la mirada que como diseñador tengo con relación al diseño en el contexto social de la región.

PRODUCCIÓN DE DISEÑO

A continuación, se enumerará y hará una descripción breve de la producción de diseño (piezas gráficas, dispositivos de diseño y proyectos realizados) desarrollada a través de mi experiencia en el ejercicio profesional como diseñador en el contexto social con el **Pueblo Yanacóna** a nivel zonal y a nivel Regional en el **PEBI-CRIC**.

35

De acuerdo con la naturaleza y complejidad de los ejercicios de diseño se han clasificado en las siguientes categorías:

Proyectos de diseño:

Es una propuesta de comunicación integral de diseño, que tiene en cuenta los aspectos teóricos, investigativos (*Contextos, Campos de acción, Tipos de poblaciones, Caracterización de Usuarios finales*) y proyectuales (*Procesos, Metodologías*) con relación al ejercicio de diseño y al contexto, con el fin de lograr los objetivos e impactos deseados en términos comunicacionales, sociales, culturales, para configurar Sistemas, interfaces y entornos de diseño.



Dispositivos de diseño:

Es una pieza gráfica de diseño o producto de diseño sostenible, que se da como resultado de un proceso o acciones (*de diseño, o investigativo*) pero la cual no configura un sistema visual de diseño, es un sistema en sí y cumplen una función comunicativa bajo unos criterios definidos.



Piezas Gráficas:

Acción de diseño aislada de un sistema o un proceso de diseño, cuya concepción o desarrollo se da con elementos básicos y desde el punto de vista estético formal que no contempla aspectos estructurales de la disciplina del diseño para su concepción y desarrollo, siendo de naturaleza efímera en muchos casos.

El siguiente de inventario se consolida con relación a los ejercicios y la producción de diseño en el escenario social, más precisamente en el contexto indígena del Cauca, y obedece al orden cronológico en un periodo de tiempo entre el 2006 hasta el 2015.

D **La Mochila de Lana** *Multimedia Educativo (Prototipo)*
/ Diseño y desarrollo/ Pueblo Yanacona



Este proyecto consistía en el desarrollo de estrategias didácticas para el fortalecimiento de los valores culturales y la identidad en el pueblo Yanacona, y se desarrolló en el marco de la especialización en TICS en la UAN, de los docentes de la Institución Agropecuaria Yanacona, Guachicono, La Vega Cauca.

G **Wallpay**



Agenda Andina /
Diseño y diagramación / Cliente: Wallpay

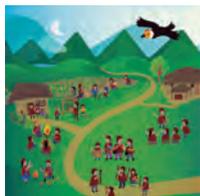
Fue una propuesta de diseño editorial independiente, que se desarrolló bajo la solicitud y los requerimientos del un cliente, con un producto de diseño editorial que a la vez pudiera comercializarse como un producto cultural.

AÑO

2006

2008

P **Amawta Shikra**



Proyecto Educativo / Apoyo Técnico / Pueblo Yanacona

“Ajuste del modelo educativo Yanacona a través de la adecuación curricular y elaboración del plan de estudios. En el marco del programa de educación propia intercultural del pueblo Yanacona SEPIY”. (Fase 1,2,3,4)

2010

2011

2012

2013

38

D **Chapak Runa**



Proyecto Político / Diseño y diagramación / Pueblo Yanacona

Guardia Indígena Somos Todos, proyecto para el fortalecimiento de la guardia indígena, preciso el desarrollo de una publicación editorial, como memoria y herramienta de socialización para las comunidades.

2011

G **El Retorno del Condor**



Residencia Artística / Imagen Evento / Pueblo Yanacona -CRIC

Proyecto en torno a la gestión cultural, de danza contemporánea, música en vivo, video instalación. Para el fortalecimiento de la memoria histórica de los pueblos indígenas del Cauca.

2013

P

Sumak Kawsay

*Proyecto político
/ Apoyo Técnico / Pueblo Yanacona*



“ Ruta metodológica para el desarrollo técnico y la concertación de la implementación del plan de salvaguarda del Pueblo Yanacona”.

2012

G

IPS RUNA

Identidad gráfica / Rediseño / Pueblo Yanacona



Ejercicio de identidad gráfica consistió en rediseñar el imago tipo de la IPS - Runa Yanakuna, y diseñar su portafolio de servicios.

2013

G

Killa Raimy

*Encuentro Comunitario/ Imagen Evento
/ Pueblo Yanacona*



Pieza gráfica desarrollada para el encuentro sagrado en torno a la feminidad organizado por el progama de la mujer Yanacona.

2013

D **Menya Ujweka**



Proyecto Educativo / Diseño Editorial - Multimedia / Pueblo Nasa

Diseño de material didáctico “Rondas infantiles” para la revitalización y enseñanza de la lengua NASA YUWE, como material de apoyo en campo y en aulas de clase.

2013

D **PEBI- CRIC**

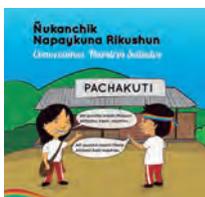


Proyecto Educativo / Diseñador gráfico/ PEBI - CRIC

Ejercicio y práctica del diseño, desde el Subcomponente de Materiales Educativos en el PEBI (Diseño, diagramación, publicación)

2014

P **Pachakuti**



Proyecto Educativo / Diseño Editorial / Pueblo Yanacona

Diseño material didáctico para la enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de el proceso de educación propia en la Institución Educativa Municipal Pachakuti.

2015

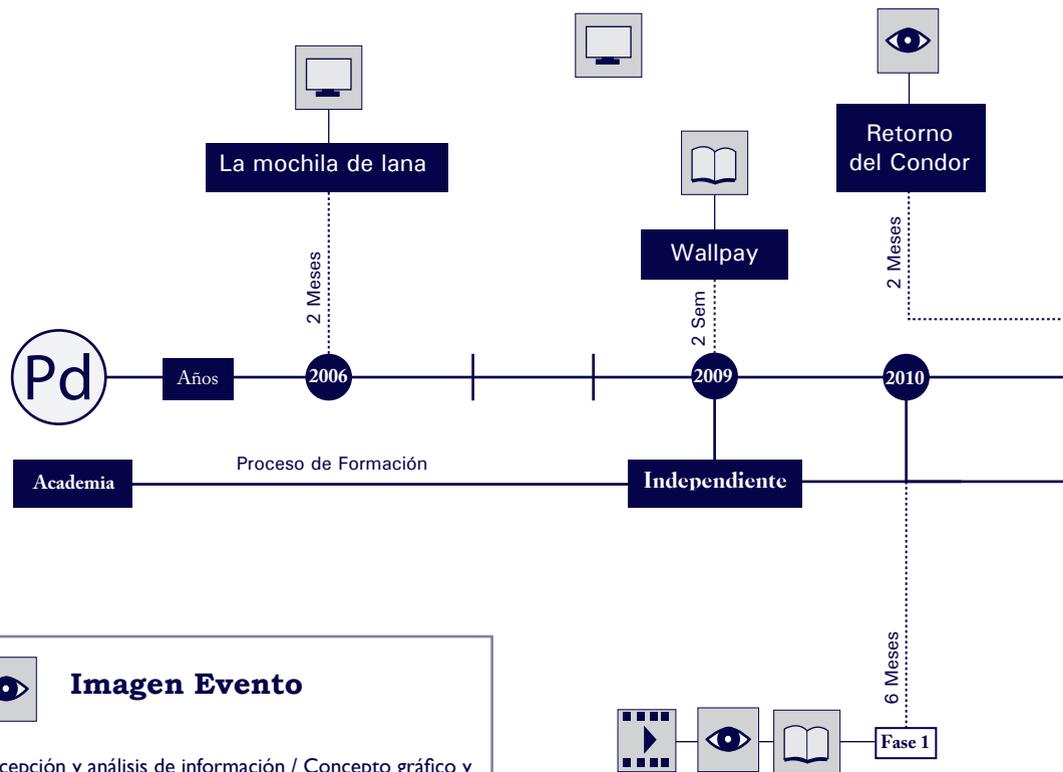
2015

Cronología de Proyectos, Dispositivos y Piezas Gráficas

La siguiente cronología nos muestra las características generales de la producción de diseño, su ubicación espacio temporal de acuerdo a la experiencia (*En formación, Independiente y Diseño Social*) y el contexto en donde se desarrollo, además se visualiza los procesos y actividades de diseño con relación al desarrollo de cada producto. En esta línea de tiempo se puede evidenciar que en el trascurso de mi practica de diseño, me he desenvuelto en diversas áreas de diseño, empezando por el diseño editorial, pasando por el diseño publicitario, la identidad gráfica, la producción audiovisual y por último el diseño multimedia.

Procesos de diseño

Estos son algunos de los procesos de diseño que he logrado sintetizar y que han sido una herramienta para dar claridad frente al quehacer de cada área específica del diseño, y que son una ruta que permite interlocutar y definir roles, acordar actividades, tiempos para la ejecución de las fases de cada propuesta de diseño.



Identidad Gráfica

Brief de diseño / Análisis de información / Concepto gráfico y Bocetación / Identificador base y visualización / Manual de Identidad



Imagen Evento

Recepción y análisis de información / Concepto gráfico y Bocetación / Digitalización / Publicación



Editorial

Recepción de información / Corrección de estilo / Análisis y diseño de información / Concepto gráfico y Bocetación / Optimización de imágenes / Diagramación / Visualización y correcciones finales / Publicación



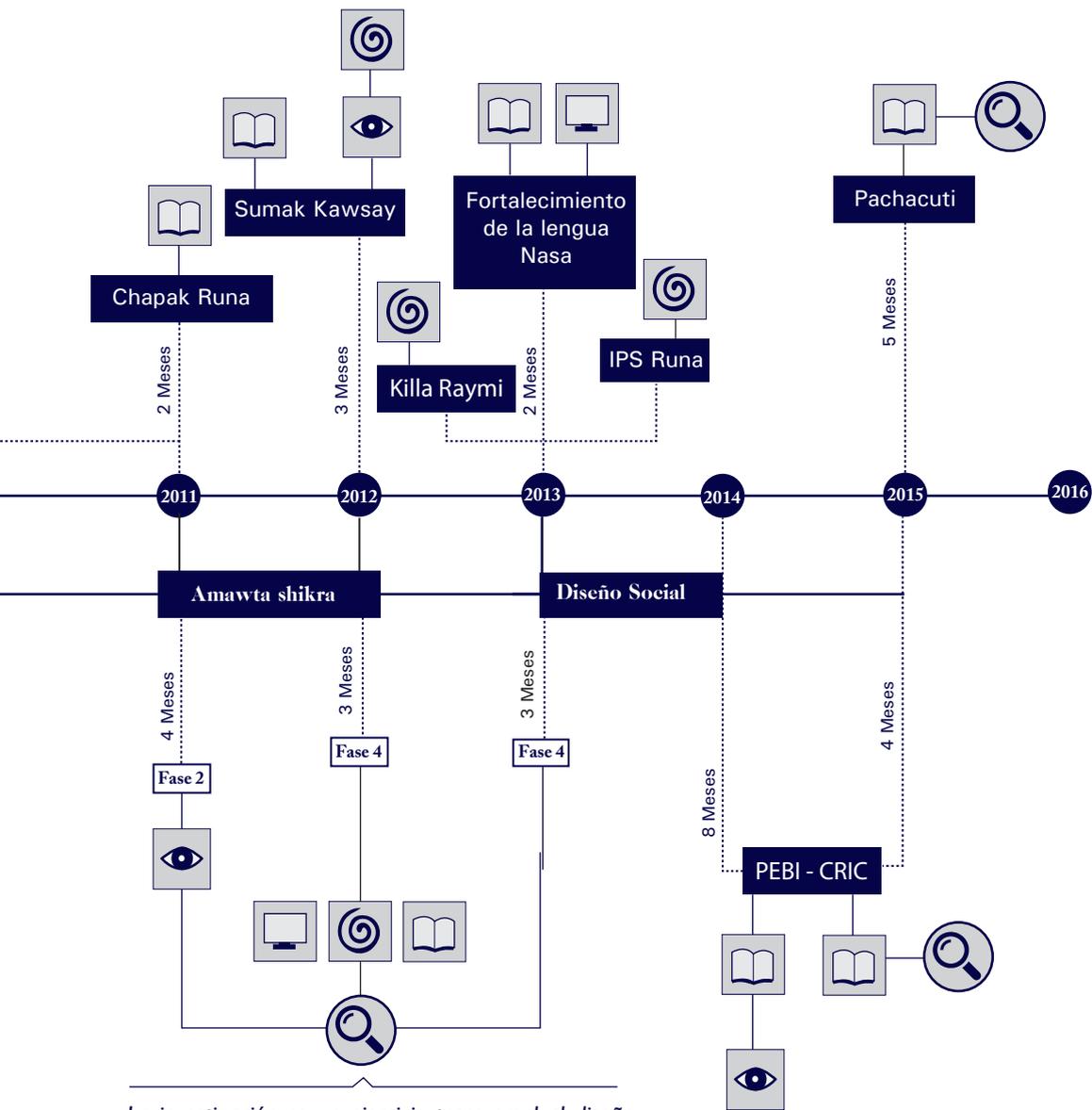
Audio Visual

Investigación / Análisis de información / Guion Literario / Guion Técnico / Graficación / Montaje y Edición / Difusión.
Preproducción / Producción / Posproducción

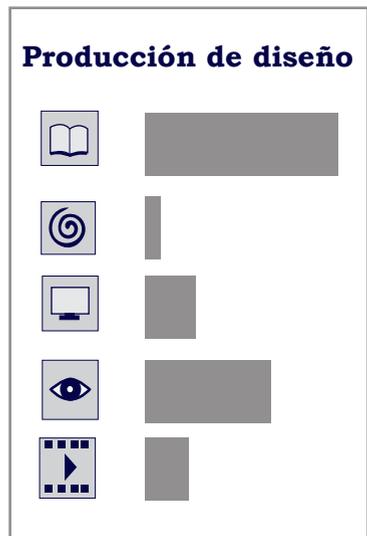


Multimedia

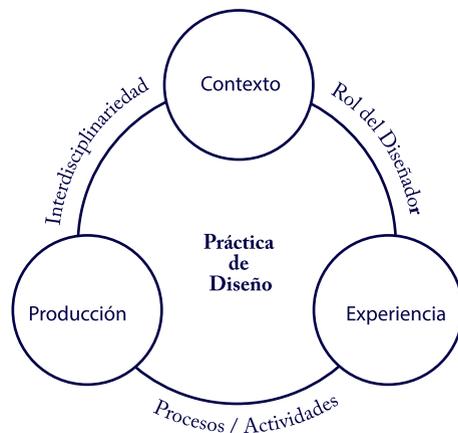
Análisis de información / mapa de navegación / diseño interfaz / prototipo gráfico / Edición de contenidos / montaje y Prototipo Multimedia / Prueba y evaluación / publicación



En estos contextos, el diseño editorial tiene mucha vigencia casi toda la producción se ha enfocado en esta área; en un segundo lugar encontramos el diseño publicitario, en un tercero y cuarto o lo audiovisual y lo multimedia, y para finalizar, el diseño de identidad gráfica



La investigación es un ejercicio transversal al diseño, pues es fundamental comprender y analizar sus procesos estructurales, así como reconocer, identificar los campos de aplicación y el contexto de acción.



FICHA TÉCNICA

La ficha técnica es un elemento importante para recopilar información sobre la práctica de diseño, con el fin de analizar y definir categorías conceptuales para nuestra reflexión. La información consignada en cada ficha técnica está relacionada con 3 aspectos fundamentales de las prácticas de diseño como lo son: el contexto, la experiencia y la producción de diseño. Y entorno a estos 3 elementos, también lo relacionado con el ejercicio interdisciplinar, el rol del diseñador gráfico y los procesos y/o actividades.

A continuación se hará una descripción detallada de todos los elementos que contiene la ficha técnica.

Proyecto, dispositivo o pieza de diseño



Nombre:	AÑO:	TIEMPO:

Información general: Se habla de una forma general sintética de los aspectos más relevantes de cada proyecto.

OBJETIVOS

Son los lineamientos estructurales que nos definen las fases, las metodologías, determinar las acciones, los logros e impactos de cada proyecto

PUEBLO:
DIMENSIÓN:
ESCENARIO:
GENERO: F <input type="radio"/> M <input type="radio"/>
EDAD:
OCUPACION:
NIVEL EDUCATIVO:

EQUIPO DE TRABAJO

Es el talento humano que participa en cada proyecto o ejercicio de diseño (profesionales, actores sociales)

Dimensión: Es el referente espacial que nos da una noción acerca del impacto y la trascendencia de los ejercicios y proyectos de diseño, en un territorio o espacio bio-físico determinado: Mundial, Nacional, Regional, Zonal, Local y Comunitario.

Escenario: Es el campo de acción o dimensión hacia donde van dirigidas las acciones de diseño las cuales pueden ser de carácter Político, Social, Económico, Cultural y Ambiental.

Variable Demográfica: En este componente de la ficha se tuvo en cuenta las características generales de la población, debido a que en estos contextos la información es deficiente, o no existen estudios con información específica de los segmentos de usuarios o públicos objetivos.

MI EXPERIENCIA

Teórico:
Técnico:
Proyectual:

En este espacio hablare acerca de las vivencias, experiencias y conocimientos adquiridos durante el periodo del desarrollo de mis proyectos en los diferentes escenarios y/o contextos.

Teórico: Se basa en el análisis de los conocimientos teóricos y conceptuales que son necesarios en el ejercicio del diseño.
Técnico: Se relaciona con el conocimiento de las herramientas, dispositivos y procesos tecnológicos necesarios para desarrollo de las actividades de diseño.
Proyectual: Son los procesos metodológicos necesarios para la ejecución de un proyecto de diseño.

MI ROL COMO DISEÑADOR

Aquí se habla de las posturas (arte finalista, apoyo técnico, mediador, productor simbólico e investigador) y funciones que el diseñador gráfico puede tener a la hora de ejercer la práctica del diseño.

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Es el ejercicio de interlocución, interacción y retroalimentación como otras áreas o disciplinas del conocimiento, en donde hay un intercambio de saberes los cuales aportan a la concepción y desarrollo de una idea o proyecto de diseño. En términos, teóricos y conceptuales, metodológicos y proyectuales e investigativos.

ACCIONES

Son las actividades que se llevaron a cabo dentro de un determinado tiempo y circunstancias que permiten el desarrollo de los proyectos, ejercicios y piezas de diseño

REFLEXIONES

Es la tarea de analizar, comprender, discernir las situaciones y experiencias vividas, que dificultan o facilitan la práctica o ejercicio del diseño en su cotidianidad.

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

Aquí se habla de los hechos, experiencias y situaciones tanto positivas como negativas que son determinantes para el desarrollo de la práctica del diseño.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

Se hace inventario de las piezas gráficas que se desarrollaron.

Nombre:
Fecha de Publicación:
Tipo de pieza:
Formato:
Intención comunicativa
Descripción:

La siguiente ficha técnica nos muestra en su totalidad la información recopilada y consignada como parte del desarrollo del ejercicio para el análisis y reflexión las experiencias de diseño, las otras fichas técnicas se encuentran como archivos anexos al final de este documento.

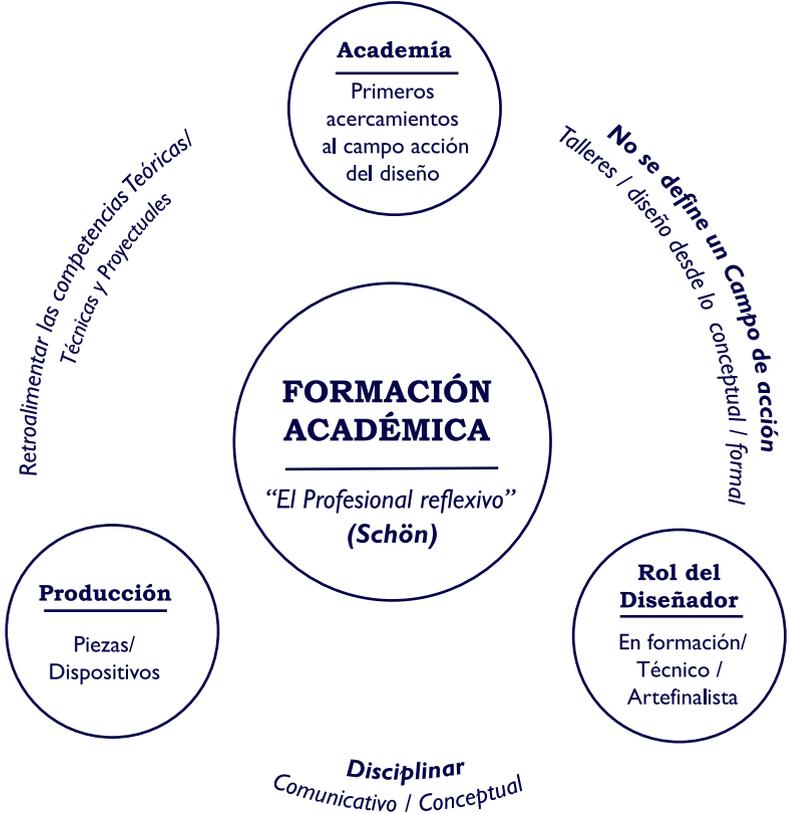
SOBRE MI EXPERIENCIA

(Análisis de la Información)

Después de hacer el análisis de la información consignada en las fichas técnicas a través de una matriz de análisis y síntesis, se encontraron elementos que evidencian los aspectos relevantes en mi experiencia como diseñador gráfico, así como también mi postura y los aspectos que caracterizaron mi ejercicio y la producción de diseño, la cual se expondrá en el siguiente apartado y nos permitirá dilucidar la relación estrecha que existe entre la producción de diseño, el ejercicio interdisciplinar, el rol del diseñador con relación a un contexto o campo de acción.

Para empezar cabe subrayar como lo habíamos expuesto en anteriormente, que mi ejercicio de diseño de acuerdo a la producción se dividió en tres etapas: **Mi proceso de formación**, desde el cual tuve la oportunidad de participar en el desarrollo de algunos ejercicios de diseño. Otro, en donde por decirlo así, empecé a abrirme espacio en el campo laboral como **diseñador independiente**, y para finalizar la experiencia tal vez importante y enriquecedora en práctica de diseño, que ha sido como **diseñador en el contexto social**.

Los primeros ejercicios de diseño desarrollados en mi etapa de **formación**, desde el contexto académico me permitieron retroalimentar, fortalecer mis competencias teóricas y “técnicas” principalmente, el componente metodológico y proyectual en este tipo de ejercicios fue por así decirlo de alguna manera limitado, debido a que los ejercicios de diseño en los que pude participar en ese momento, se planteaban desde la inmediatez y la premura del tiempo, con un planteamiento del problema de diseño que muchas veces no corresponde a la necesidad comunicativa y bajo los “gustos”, parámetros y criterios de quien hace el encargo del producto de diseño.



En muchos de los casos, este tipo de dinámicas se dan por un desconocimiento del quehacer y la percepción limitada o errada que existe en el común sobre la actividad del diseño, y los imaginarios que están relacionados directamente con lo que algunos teóricos llaman “mal entendidos del diseño o falta de cultura del diseño”, que generan todo tipo de inconvenientes a la hora de desarrollar una producción, debido a que regularmente estas percepciones ocasionan posturas y barreras, por parte de quien hace el requerimiento del desarrollo de una propuesta de diseño, que limitan las competencias adquiridas en el proceso de formación a lo técnico y formal. Este tipo de producción desde el contexto académico, habitualmente se adelantan desde una perspectiva disciplinar, y el desarrollo formal de las piezas gráficas, en donde el papel del diseñador es limitado al de un arte finalista, proyectando su ejercicio desde una visión técnica.

Más, sin embargo, estas experiencias desde el contexto académico, me permitieron retroalimentar las competencias adquiridas dentro de mi proceso de formación, aplicar los conocimientos en la resolución de problemas prácticos de diseño o comunicación, como lo fue, por ejemplo, el desarrollo del Multimedia Educativo Computarizado (MEC), “La mochila de lana”.



Fecha de Publicación: 2006

Formato: 640 px X 480 px

Intención comunicativa: Educar y rescatar valores culturales en torno a la producción de mochilas de lana.

Descripción: Los contenidos del aplicativo son los siguientes: información del proyecto- Proceso de elaboración de la lana- Proceso de elaboración de la mochila- Actividades- Glosario-Créditos.



La Mochila de Lana**AÑO:** 2006**TIEMPO:** 2 meses

Este proyecto consistía en el desarrollo de estrategias didácticas para el fortalecimiento de los valores culturales y la identidad en el pueblo Yanacona, y se desarrolló en el marco de la especialización en TICS en la UAN, de los docentes de la Institución Agropecuaria Yanacona, Guachicono La Vega Cauca.

Fue uno de los primeros en los que participe, como primera experiencia de trabajar en contexto real me dejó un gran aprendizaje y me permitió vislumbrar un campo de acción, aunque como resultado desde el punto de vista proyectual y formal no fue el mejor, debido a ciertas deficiencias como: tiempo, presupuesto, la consolidación de un equipo interdisciplinar con amplios conocimientos en este campo.

OBJETIVOS

- Diseñar un MEC (Multimedia Educativo Computarizado), como dispositivo para el fortalecimiento de los valores culturales con relación a la elaboración de trabajos manuales en lana de cordero.
- Estimular y desarrollar la creatividad de niños, jóvenes y adultos, despertar el interés y gusto por las artesanías de la región.
- Rescatar saberes tradicionales empíricos que utilizan los artesanos de la comunidad, orientando la elaboración de la mochila con lana de cordero por medio de las nuevas tecnologías de información.

MI EXPERIENCIA

Teórico: Investigar sobre las metodologías de diseño y desarrollo de Multimedia Educativo Computarizado.

Técnico: Comprender y experimentar sobre los procesos de animación, y diseño de interfaz y programación básica. Flash MX.

Proyectual: Comprender las metodologías de diseño y desarrollo de aplicaciones Multimedia.

PUEBLO: YANACONA**DIMENSIÓN:** Local**ESCENARIO:** Pedagógico**GENERO:** F ⊗ M ⊗**EDAD:** 12-16 Años**OCUPACIÓN:** Estudiante**NIVEL
EDUCATIVO:** Básico**EQUIPO DE TRABAJO**

Docentes:

- Lic. María Bersaides Anacona Piamba
- Lic. Dolly esperanza Chingana
- Lic. Maria Sonia Palechor Hoyos.

Diseñador Gráfico:

- Dany Jiménez

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Los docentes estuvieron encargados de toda la formulación de la propuesta, trabajo en campo e investigación, recogiendo la información visual, sistematizando los procesos con respecto a la elaboración de la mochila de lana, consolidando los contenidos del aplicativo, aportando los conocimientos pedagógicos/ didácticos, con la asesoría técnica estuvo a carga de los docentes de la UAN que daban las características técnicas de la aplicación, información que se me hacía llegar con las indicaciones pertinentes para el diseño y desarrollo del prototipo del aplicativo.

MI ROL COMO DISEÑADOR

Mi participación en este proyecto consistió inicialmente en la asesoría técnica para el diseño del prototipo, pero finalmente me involucre en todo su desarrollo (Navegación, Diseño interfaz, entorno gráfico, Animación, edición de contenidos).

ACCIONES

- Reunión con el Grupo de trabajo.
- Recepción de información.
- Documentación, Análisis de información, mapa de navegación, diseño interfaz, prototipo gráfico, Edición de contenidos, montaje y Prototipo Multimedia.
- Correcciones sugerencias
- Entrega Prototipo.

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

- (D) Bajo presupuesto
- (D) No contar con un equipo de desarrollo
- (D) Primera experiencia de trabajar en contexto real.
- (F) Identificar un nuevo campo de acción.

REFLEXIONES

Este Proyecto fue uno de los primeros en los que participe, como primera experiencia de trabajar en contexto real fue de gran aprendizaje y me permitió un visualizar un campo de acción, aunque como resultado desde el punto de vista proyectual y formal no fue el mejor, debido a ciertas deficiencias como: tiempo, presupuesto, la consolidación de un equipo interdisciplinar con amplios conocimientos en este campo.

El proceso de diseño se enfoca en el desarrollo técnico de la aplicación, los conocimientos y recursos fueron básicos para llegar a un prototipo de diseño, en el aspecto visual faltó más desarrollo gráfico y proceso de diseño, más investigación para poder hacer una propuesta cercana a las necesidades del usuario final.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

Prototipo multimedia Educativo.
MEC. Multimedia.

“La mochila de lana”, es uno de los ejemplos más representativos dentro de mi experiencia académica del diseño, y reúne los elementos enunciados dentro esta categoría, que permite esbozar un poco como se vivenció en la práctica lo expuesto anteriormente; pues de hecho esta propuesta se presentó como una consulta con referente a los aspectos técnicos para el desarrollo del prototipo multimedia en su fase final, el cual tenía como objetivo la consolidación de un dispositivo para la enseñanza – aprendizaje de los procesos de elaboración de la mochila de lana, para rescatar los conocimientos y saberes propios en torno esta actividad que hace parte de la cultura del pueblo Yanacona. Por esta razón, mi rol y mi papel se fundamentó en el apoyo técnico y su proceso de formalización desde un punto de vista disciplinar, desde donde se hicieron aportes relacionados con el área del diseño interactivo, teniendo en cuenta los requerimientos e insumos que aportaron los docentes dentro el planteamiento de su propuesta y proyecto, para lo cual fue necesario, indagar, retroalimentar, investigar y profundizar teórica y técnicamente lo relacionado con esta área del diseño.

De igual manera el panorama en el ejercicio del **diseño independiente**, fue relativamente similar a mi experiencia anterior, en donde al igual prevalece el componente técnico y lo visual del diseño sobre los aspectos teóricos y proyectuales, desconociendo en muchos casos los procesos necesarios para hacer un planteamiento coherente con la necesidad o problema de diseño.

La dinámica del ejercicio de diseño, se da de la siguiente manera: Surge una necesidad de diseño, un requerimiento y una posible solución, la cual es planteada en muchos de los casos desde la visión del cliente, en la cual el diseñador gráfico desde su rol de arte finalista, técnicamente debe resolver con un resultado estético que impacte principalmente a quien hace el encargo de diseño, no solo desconociendo el componente proyectual del diseño gráfico, si no el contexto y las características de los usuarios finales a los cuales se dirige la pieza o dispositivos de diseño.

Confrontar esta realidad del diseño o “crisis del diseño”, permitió que replanteara mi postura al momento de interlocutar e interactuar con el cliente, mediando y posicionando los aspectos metodológicos necesarios para la consolidación de una propuesta de diseño con los criterios y procesos necesarios en la búsqueda de desarrollar unos productos y resultados coherentes con el problema de diseño.



Esta postura de alguna manera esto contribuyo aclarar algunas percepciones erradas y superficiales que existen con relación al diseño, la cuales en algunos casos se tuvieron en cuenta y en otros no, ya que por lo general el cliente considera el diseño como algo superfluo, fácil, que no necesita tantos recursos (Humanos, tiempo, presupuestos) para su ejecución.

Los casos más recurrentes en donde se vivió esta situación, fue en los ejercicios en los que se plantea la necesidad del diseño de una imagen para un evento o el diseño de identidad gráfica, muchas veces el cliente visualiza la pieza gráfica ya sea el “afiche” o el “logo” desde el punto de vista formal, de una forma aislada e independiente pasando por alto la necesidad de configurar una estrategia de comunicación o el desarrollo de un sistema visual, en definitiva una visión integral del diseño en donde cada elemento, pieza gráfica y dispositivos visual, cumpla una función que permita responder sus objetivos y requerimientos de comunicación. De tal modo que la naturaleza y el planteamiento de la propuesta de diseño, la percepción del “cliente”; en muchos casos es determinante para el ejercicio del diseño, hasta el punto de condicionar el papel que juega diseñador gráfico y el rol que puede desempeñar en un campo de acción, así como también la percepción errada o cercana al diseño puede dificultar o facilitar la interacción y retroalimentación con otras disciplinas del conocimiento, el ejercicio interdisciplinar del diseño.

Un caso relacionado con esta experiencia, fue lo vivenciado en torno al diseño de la agenda Andina “**WALLPAY**”, debido a que esta propuesta en su planteamiento, no respondía a los objetivos y alcances de la propuesta, los cuales estaban limitados al proceso de formalización, de tal modo que todo giro en torno al desarrollo visual, sin un planteamiento del problema de diseño que respondiera a los verdaderos requerimiento cosmogónicos y a las necesidades culturales.

Desconociendo por completo, el campo real de aplicación de la propuesta, los elementos investigativos y metodologicos necesarios para adelantar una propuesta de estas características más acorde al contexto, sus posibles usuarios y sus dinamicas. De todas maneras este ejercicio de diseño, aportó a mi experiencia desde lo teórico y conceptual, y me permitió profundizar los procesos de diseño editorial desde lo disciplinar; pero en torno a lo metodológico, interacción con el contexto, los actores, sus dinamicas, procesos, fue muy limitado al igual que los impactos esperados.

Wallpay**AÑO:** 2008**TIEMPO:** 2 Sem

Fue un ejercicio de diseño editorial por encargo, que pretendía rescatar, visualizar y posicionar el calendario Andino, por medio del diseño de una agenda que reflejara estéticamente la cultura andina. Además de tener una información cronológica, esta contenía a partes del pensamiento Andino, así como gráficas, mensajes, entre otros.

OBJETIVOS

- Visualizar y posicionar el calendario Andino
- Diseñar un producto funcional que permitiera comercializarse en tiendas de productos artesanales.
- Diseño agenda

MI EXPERIENCIA

Teórico: Documentarme sobre la cultura y cosmovisión Andina, la simbología, calendarios propios.

Técnico: Investigar sobre los procesos de pre-prensa. / Formatos, tipos y clases de agendas. / Maquetación Indesign, Procesos Pre-prensa.

Proyectual: Me permitió replantear los procesos de diseño enfocado al diseño editorial.

MI ROL COMO DISEÑADOR

En este ejercicio de diseño mi rol esencialmente fue el de arte finalista, debido a que el cliente ya tenía una propuesta editorial de acuerdo a su proyección cultural y económica, de esta manera mi aporte a este proyecto fue desde lo estético formal.

PUEBLO: YANACONA**DIMENSIÓN:** Zonal/Local**ESCENARIO:** Econ/Cult**GENERO:** F⊗ M⊗**EDAD:** 18- 35 Años**OCUPACIÓN:** Diverso**NIVEL****EDUCATIVO:** Media/Profe**EQUIPO DE TRABAJO****Cliente:** Richard Maca.**Diseñador:** Danny Jiménez**LA INTERDISCIPLINARIEDAD**

Desde el intercambio conocimientos, el cliente aportó su saber desde la cosmovisión y la cultura andina. Desde la perspectiva del diseño, hice énfasis en mostrar mi postura procesos de resignación simbólica, para dejar claro los alcances y limitaciones de su producto.

ACCIONES

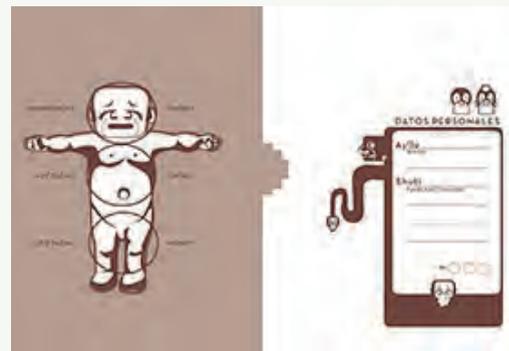
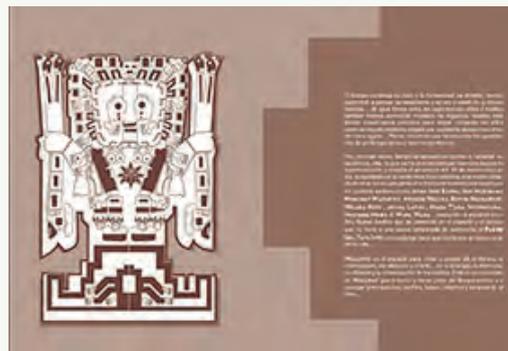
- Reunión con el Cliente
- Recepción de información.
- Documentación, concepto gráfico, búsqueda de recursos gráficos, bocetación, digitalización, maquetación, publicación.

DIFICULTADES (D)**FORTALEZAS (F)****ACIERTOS (A)**

(D) El cliente ya tenía un producto y un concepto definido
 D) Bajo presupuesto
 D) Tiempo para investigar y hacer una propuesta más integral que permitiera desarrollar una propuesta de diseño sostenible
 (D) Desconocimiento del contexto de acción.

REFLEXIONES

Desde el punto de vista formal y como resultado, personalmente fue aceptable, el abordarlo desde otra perspectiva que me permitiera comprender realmente los procesos de re significación, la construcción de identidades y lograr un desarrollo gráfico más acorde con el contexto y las temáticas.



DISPOSITIVOS DISEÑADOS

Agenda Impresa .1000 ejemplares/ 1 tinta.



Fecha de Publicación: 2008

Tipo de pieza: Editorial, diseño paginas internas.

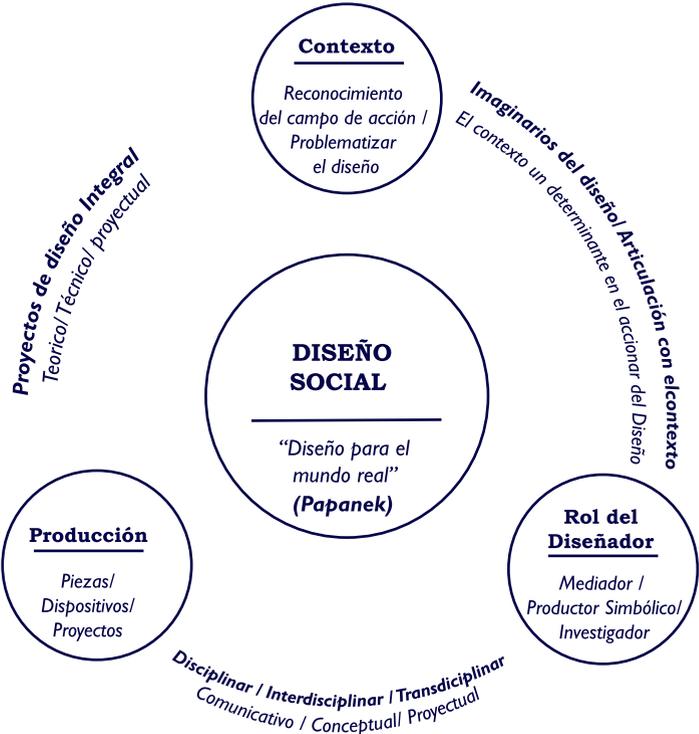
Formato: 15.5 cm X 20.8 cm

Intención comunicativa: Visualizar y posicionar el calendario y la cultura Andina.

Descripción: Contiene información sobre el pensamiento andino, calendario y festividades, programador, apuntador y un directorio.



Mi experiencia social del diseño en el contexto indígena, tal vez ha sido de las más importantes y gratificantes para mí, pues me ha permitido tener un crecimiento personal y profesional, así como también fortalecer, retro alimentar, actualizar mis competencias teóricas, técnicas y proyectuales durante el trascurso de los ejercicios y proyectos de diseño en los que he tenido la oportunidad participar dentro de este campo de acción. En los cuales es determinante el contexto, su articulación a las dinámicas y particularidades para el desarrollo de propuestas de diseño que respondan a sus necesidades reales, propiciando un escenario de interacción y retroalimentación con otras disciplinas del conocimiento en un ejercicio indisciplinar y transdisciplinar, que permita un intercambio, de saberes y conocimientos (teóricos, técnicos, proyectales) con los actores sociales, y los participantes activos del proyecto los proyectos que se consoliden desde esta perspectiva. La cual tiene un enfoque participativo y una naturaleza integral, que pretende tener en cuenta los elementos estructurales del diseño, como resultado del ejercicio de reconocer el contexto y problematizar el papel del diseño en el escenario social.



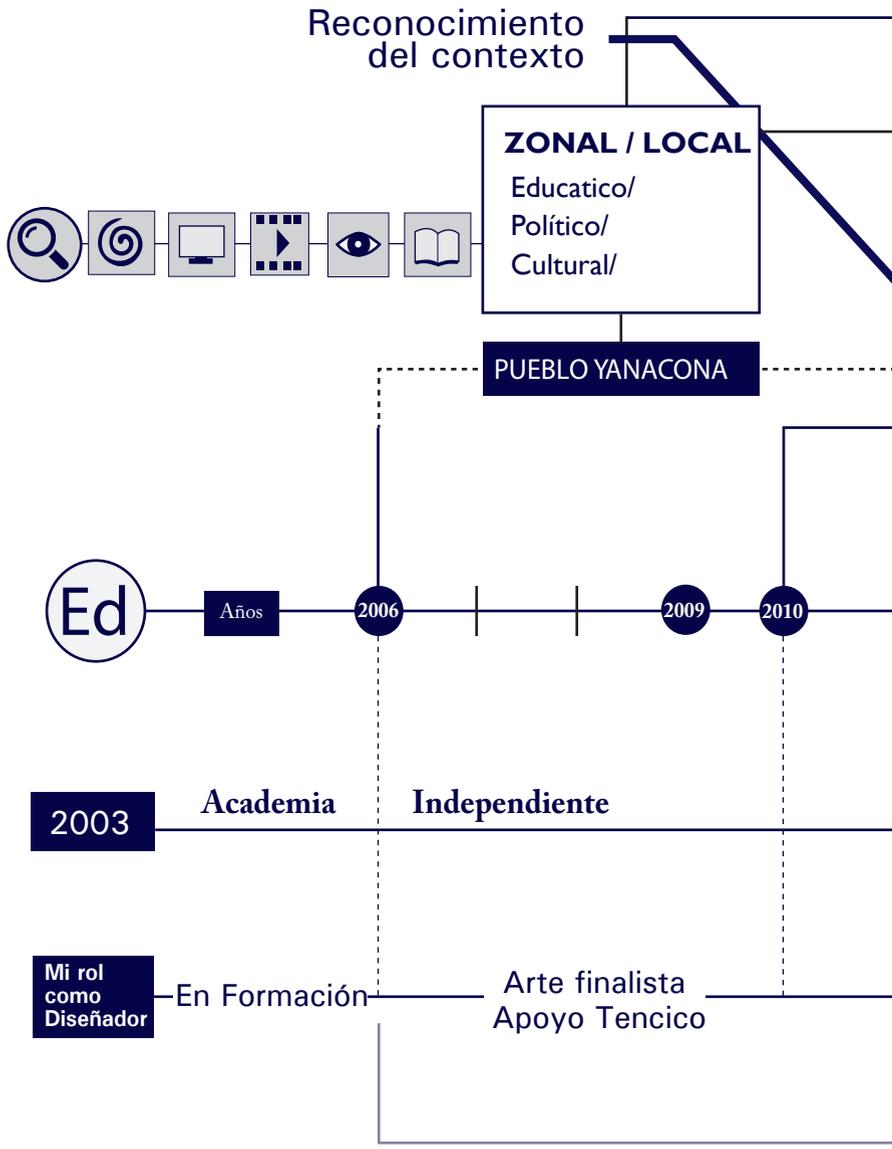
Esta experiencia la puedo sintetizar en tres momentos, que logran dilucidar los tres aspectos relevantes que caracterizaron mi intervención y la forma en que desarrolle la práctica del diseño:

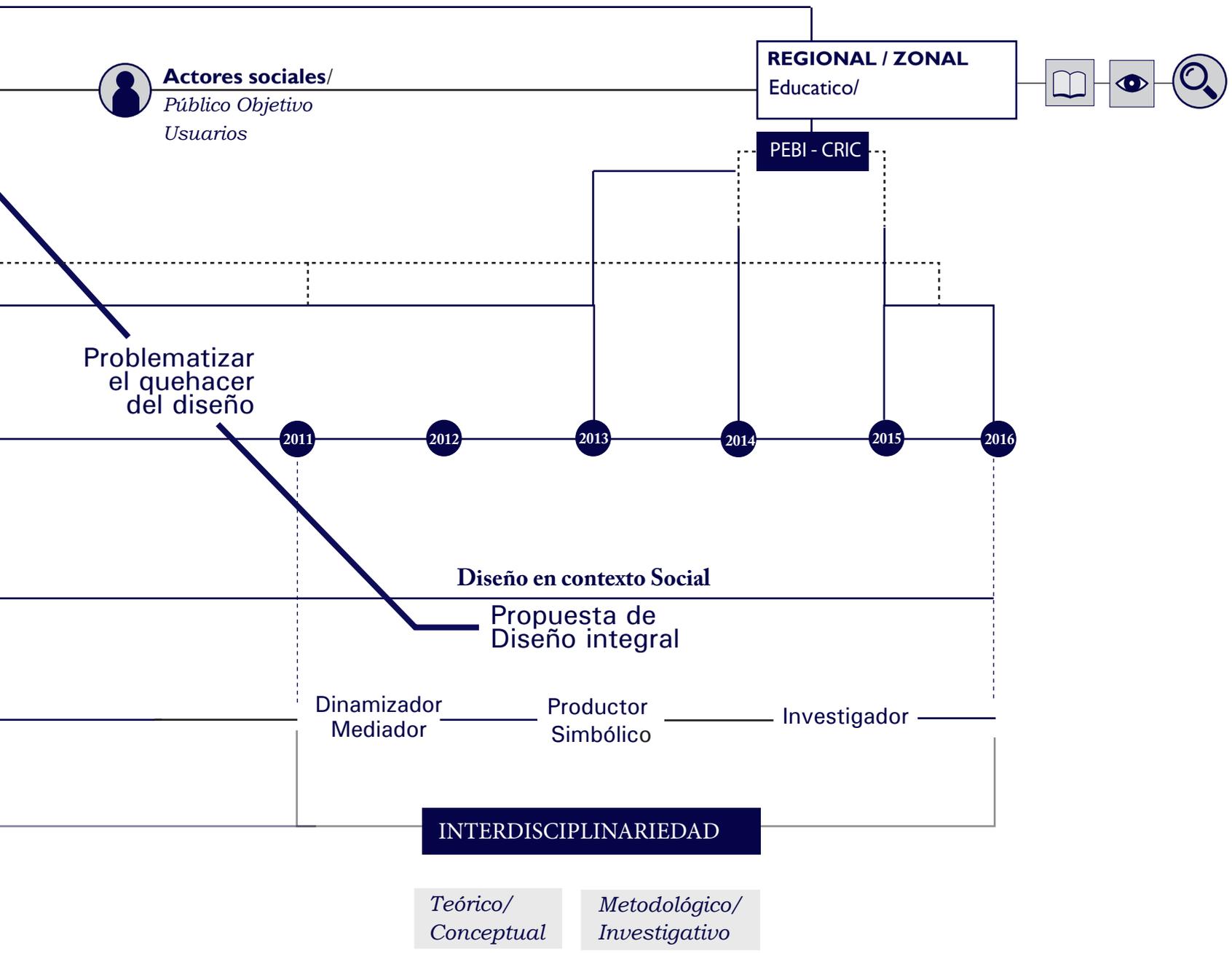
- ***El reconocimiento del contexto y el campo de acción.***
- ***Problematizar el quehacer del diseño, el rol del diseñador y su articulación con las dinámicas propias.***
- ***La consolidación de propuestas de diseño integral.***

El reconocimiento del contexto, el explorar y tener un acercamiento con los espacios cotidianos de las comunidades indígenas, me permitió comprender sus dinámicas, sus particularidades (*Escenarios, procesos, actores*), esta interacción con el entorno social, se dio desde los primeros ejercicios de diseño, los cuales se basaron particularmente en la producción de algunas piezas gráficas y algunos dispositivos de diseño que respondían a un requerimiento puntual de un proyecto.

Este reconocimiento del contexto inicialmente se hizo por medio de revisión bibliográfica, documentos históricos, e investigaciones sobre los pueblos indígenas, complementado con salidas de campo (*Talleres, asambleas, Mingas de pensamiento*) que me permitieron hacer un acercamiento a las problemáticas y los procesos que adelantan en sus comunidades, y que están relacionados directamente con el ejercicio de la autonomía como pueblo, fortalecimiento de la identidad, defensa del territorio y sus procesos educativos. Desde los procesos entorno a la educación propia, en el **Programa de Educación Yanacoma PEY** y el **Programa de Educación Bilingüe e intercultural PEBI-CRIC**, encontré un lugar desde donde generar acciones y propuestas de diseño, para dinamizar los procesos de estructuración, consolidación e implementación de su propuesta educativa, que se basa en la apropiación de conocimientos y saberes ancestrales, la producción de conocimiento y su sociabilización en las comunidades. Desde estos espacios, y como respuesta a los maeltendidos, frustraciones, inquietudes, aciertos y desaciertos, que a través de todos los ejercicios de diseño había cargado en mi itinerario, surge la exigencia de repensar, reflexionar y problematizar mis experiencias de diseño.

El problematizar sobre el ejercicio de diseño, inicialmente surge como una replica a las etiquetas con relación al rol del diseñador, mal-entendidos e imaginarios entorno a la visión técnica y superficial del diseño, algo iterativo en los contextos de acción; y posteriormente por la necesidad analizar, estructurar y consolidar propuestas de diseño acordes a las dinámicas propias. Para eso fue necesario generar espacios de articulación interlocución e interacción con los actores del contexto y otras disciplinas del conocimiento, y gestionar, liderar, dinamizar y llegar a acuerdos teóricos, conceptuales y metodológicos, que permitan hacer un buen planteamiento del problema y un buen ejercicio, bajo unos criterios claros y definidos, con relación a los procesos y las actividades de cada propuesta de diseño, en definitiva posicionar los aspectos esenciales del diseño y hacer pedagogía del diseño.





De esta manera la consolidación de propuestas integrales de diseño, son el resultado de la comprensión de los procesos que adelantan los pueblos indígenas en cada uno de sus espacios y líneas de trabajo; de discernir la realidad de las comunidades, sus particularidades y sus profundas necesidades; Así como también comprender el papel del diseño – diseñador gráfico y su rol estratégico en cada una de las actividades y su articulación a cada uno de los procesos y contextos de acción, en donde es necesario generar espacios de retroalimentación para darle un enfoque participativo a los procesos de diseño.

Este enfoque participativo – comunitario, lo que pretende es la integración de los actores del contexto en el planteamiento, los procesos y soluciones de diseño; Replanteando el papel del diseño y diseñador gráfico como un gestor, articulador y dinamizador dentro de dichos procesos, para propiciar un ejercicio interdisciplinar del diseño, que permita el intercambio e integración de saberes, criterios, conceptos y herramientas metodológicas (*IAP, Cartografía social*), como un aspecto es importante resaltar, como aporte desde otras disciplinas del conocimiento trascendental, que permitió generar otras dinámicas en los ejercicios de diseño.

Dentro de las experiencias que logra recopilar algunas de las características de las propuestas de diseño desde una visión integral, partiendo desde las particularidades del contexto hasta desarrollar espacios para la integración de saberes y metodologías, se encuentra el proyecto “**PACHACKUTI**”, en donde se logran integrar saberes, conocimientos y metodologías desde varias disciplinas y áreas del conocimiento (*Pedagogía, Lingüística, ciencias sociales*), contando con la participación de diversos actores (*Profesionales, gobernadores, docentes, niños y comunidad en general*) para el desarrollo de todas las fases del proyecto (*investigación, diseño e implementación*).

Pachakuti**AÑO:** 2015 **TIEMPO:** 6 meses

El proceso de educación propia de la Institución Educativa Municipal Pachakuti, tiene como propósito generar dinámicas pedagógicas e investigativas que permitan fortalecer el ejercicio de la gobernabilidad y la identidad cultural, a través de la iniciativa de revitalizar el idioma ancestral Runa Shimi. En ese ejercicio de diseño se tuvo previsto hacer un proceso de investigación para sistematizar y diseñar cuatro módulos dos para primaria y dos para secundaria, con los que se pretende recopilar los conocimientos y saberes del derecho mayor, el derecho propio, derechos humanos y legislación especial indígena, y del Runa Shimi idioma ancestral, que permitan recrear el conocimiento para fortalecer el liderazgo, la identidad cultural de las comunidades indígenas Yanakona desde la práctica educativa de aula con niños y jóvenes, a nivel comunitario con autoridades, padres de familia.

OBJETIVOS

- Investigar y sistematizar los diferentes saberes y conocimientos por medio de espacios de palabra o Minkakuna de pensamiento.
- Diseñar un material de apoyo y material didáctico que facilite la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y la comunidad.
- Dinamizar los procesos pedagógico-culturales de las comunidades indígenas Yanakona de Pitalito.

MI EXPERIENCIA

De los proyectos en los que he participado, en este puse en práctica muchos de los conocimientos (teóricos, técnicos y proyectuales) adquiridos en mis recorridos y prácticas de diseño, en donde se consolidó y ejecutó la propuesta para la investigación, sistematización, y diseño de los 4 módulos educativos. Una experiencia que me dejó un espacio de proyección en el campo educativo, en donde en conjunto con los docentes y comunidad espero poder seguir aportando para el fortalecimiento organizativo y el rescate de sus prácticas culturales.

PUEBLO: YANACONA**DIMENSIÓN:** Zonal/Local**ESCENARIO:** Educativo**GENERO:** F ⊗ M ⊗**EDAD:** 6- 12/ 12-18**OCUPACION:** Estudiante**NIVEL
EDUCATIVO:** Básica**EQUIPO DE TRABAJO****Apoyo Pedagógico /Investigación:**

Lenin Jamitt Paz Narvaez
 Carlos Arturo Samboni
 Demetrio Piamba Tintinago
 James Romeiro Omen Majin
 Diana Parra Samboni
 Nelcy Anacona Navia
 Nubia Córdoba Chicangana
 Ángela Patricia Samboni Hermida,
 Elizabeth Vargas Muñoz
 Harlet Sovenny Klinger Palacios

Profesionales de apoyo:

Carlos Julio Bolaños Ordoñez
 Anty Apurimac Cachiguango Quillupangui
 Yovany Delgado Delgado
 Octavio Augusto Moreno Montoya

Diseño y Diagramación:

Jaime Dany Jiménez Anacona

MI ROL COMO DISEÑADOR

Mi rol en un principio fue el de consolidar la propuesta para la investigación, sistematización y diseño de los módulos educativos, en un segundo momento fue ejecutar a nivel administrativo, coordinar, planificar y dinamizar las acciones necesarias para alcanzar los objetivos del proyecto, en conjunto con las autoridades, apoyo pedagógico, y profesionales de apoyo.

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

El ejercicio interdisciplinario se dio en 3 aspectos, en lo comunicacional, en lo conceptual y lo metodológico. En lo comunicacional hubo una interlocución, interacción y retroalimentación con el equipo y aquellos que participaron en el proceso de investigación. En lo conceptual hubo aportes del equipo para consolidación de las herramientas didácticas, y en lo metodológico hubo acuerdos, en los tiempos, fases, acciones y herramientas de trabajo en campo.

ACCIONES

- Formulación de la propuesta de diseño.
- Socialización de la propuesta entre autoridades, docentes y comunidad en general.
- Consolidación del equipo y cronograma de actividades.
- Investigación en campo (*Encuentros, conversatorios, asambleas, visitas pedagógicas*)
- Sistematización, ruta conceptual, estructura y contenidos.
- Bocetación y concepto gráfico.
- Visualización y retroalimentación.
- Publicación, socialización, entrega de productos.

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

(D) A pesar de que se generaron cronogramas y tiempos de trabajo, fue difícil coordinar las actividades.

(D) Hubo dificultades en la investigación y sistematización de la información.

(A) Se cumplieron las metas y objetivos del proyecto.

(F) Se proyectaron otras fases del proyecto.

REFLEXIONES

Los proyectos de diseño en el escenario social y comunitario, además de ser un ejercicio disciplinar e interdisciplinario, son un ejercicio de inmersión cultural, en donde como diseñadores gráficos debemos tener la capacidad de identificar e identificarnos con los contextos culturales, para descifrar e interpretar los elementos necesarios para la configuración de los dispositivos que permitirán fortalecer sus procesos propios, teniendo en cuenta la participación de la comunidad como un eje trasversal.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

- Que Viva Nuestro Idioma Ancestral (Modulo I, II)
- Módulo Derecho Propio
- Módulo Derecho Mayor

Nombre: Que Viva Nuestro Idioma Ancestral
Fecha de Publicación: 2016
Tipo de pieza: Módulo Libro
Formato: 215.9 × 279.4
Intención comunicativa: Pedagógico - Didáctico
Descripción: Herramienta para la enseñanza del idioma kiwcha en niños de 4 a 6 años de edad.



REFLEXIONES

La realidad social de nuestra región se proyecta como un campo de acción muy amplio para el diseño, esto debido a la gran diversidad étnica y cultural que hay en nuestra región, hablando desde la responsabilidad social del diseño, existen muchas realidades (sociales, culturales, económica, ambientales) y problemáticas que la disciplina proyectual del diseño puede ayudar a resolver, actualmente el sentir del diseño y el diseñador va en esa dirección, ¿pero cuál es la realidad del diseño y del diseñador en el contexto social del diseño?

En mi práctica del diseño en la región, una de las dificultades más recurrentes estaba relacionada con el desconocimiento de las potencialidades del diseño, la falta de cultura de diseño, como lo llaman los académicos, es sin duda es uno de los primeros inconvenientes que tenemos para poder desarrollar nuestra profesión localmente, los sesgos y los malentendidos del diseño, son el primer obstáculo al que nos enfrentamos los diseñadores gráficos en cualquier escenario de acción, hecho que dificulta la interlocución con los actores sociales y sus contextos, en donde nuestra profesión sin duda tendría mucho valor en el fortalecimiento de sus procesos sociales.

Por esta razón la incursión en el escenario social del diseño, debe estar acompañada de estrategias que nos permitan interlocutor e interactuar con los escenarios de proyección para el diseño. En mi experiencia ese fue el común denominador cada vez que iniciaba un proyecto en donde había una solicitud o un requerimiento para el diseño de un dispositivo o de una pieza gráfica.

Enfrentarnos a la realidad del diseño y la visión o el imaginario que existe es uno de los más grandes retos, y realmente este hecho es significativo para nuestro ejercicio pues de algún modo, condiciona nuestro rol y desempeño profesional, limitándolo, reduciéndolo, desvalorizándolo. Este hecho es determinante, cuando se hace parte de un proyecto donde el accionar del diseño - diseñador ya está condicionado caprichosamente o por desconocimiento, y las personas que coordinan, formulan los proyectos, hacen un planteamiento errado del problema del diseño, o simplemente limitan nuestra función al ejercicio técnico enfocado al desarrollo de dispositivos y piezas específicas, desconociendo los elementos estructurales del diseño, en pro de soluciones rápidas, “creativas” con respecto a sus inquietudes y gustos personales desconociendo en muchos casos los verdaderos problemas y necesidades de diseño.

Pero es justamente ahí, donde yo veo el reto del diseño y del diseñador gráfico en nuestra región, el de lograr posicionarnos como una disciplina con grandes fortalezas y de mayor complejidad. En mi experiencia de algún modo es lo que he tratado hacer (erradamente o acertadamente) , cambiar la visión expés del diseño en los contextos de acción donde he podido hacer mi ejercicio, inicialmente haciendo caer en cuenta la complejidad de los procesos investigativos y proyectuales en nuestra labor, fundamentados en los argumentos teóricos, “desde el lenguaje académico como me muchas veces objetan algunos de mis interlocuto-

res en mí accionar”, pero también desde los argumentos sociales, y humanos que son necesarios para el desarrollo de cualquier actividad de diseño. Es ahí donde realmente está el problema del diseño en el contexto social, desde lo disciplinar es válido el discurso teórico, técnico, y proyectual del diseño; pero desde la visión social del diseño, lo que le realmente le da trascendencia, es el valor humano y el componente social.

Y cuando me refiero a lo humano y lo social, estoy hablando de las interacciones necesarias para desempeñar nuestra profesión, como, por ejemplo: La interacción con el contexto y los actores que participan, hacen parte de sus procesos (el ejercicio interdisciplinario), nuestro rol como diseñadores gráficos (Dinamizadores, mediadores, investigadores), la necesidad de indagar, conocer sus particularidades (investigar), y desarrollar estrategias (metodologías) para hacer propuestas de diseño que cumplan con sus objetivos y logren los impactos esperados.

Diseño social, entonces no es solo dar soluciones a las necesidades de un contexto determinado; Diseño social es hacer un ejercicio de diseño colectivo y participativo.

Mi Experiencia

70

Los primeros ejercicios de diseño fueron acciones aisladas que se desarrollaron bajo las especificaciones, requerimientos del interlocutor inicial, desconociendo en la integralidad del contexto de aplicación, pese a estas circunstancias, los resultados desde el punto de vista formal o visual cumplieron los objetivos. Estas acciones me permitieron inicialmente visualizar un campo de acción para el diseño a nivel local y regional, dado que con estos primeros acercamientos puntuales pude hacer un reconocimiento de los contextos y posicionar el ejercicio del diseño, en pocas palabras generar necesidades de diseño y hacer pedagogía de diseño, en los espacios que se propiciaron para interlocutar, e interactuar dentro de cada una de las propuestas. Más adelante en la práctica y ejercicio de diseño, después de reconocer el contexto y relacionarse con sus particularidades, procesos, actores sociales, cosmovisión, entre otros; me di a la tarea de formular y consolidar propuestas de diseño más acordes a sus necesidades y sus procesos (*Autonomía, apropiación y socialización de saberes, fortalecimiento de la identidad, etc*), de tal modo que mi accionar trascendiera en todos los aspectos posibles haciendo del diseño un ejercicio proyectual e investigativo.

Para esto se necesitaron la siguiente acciones:

- **Hacer pedagogía del diseño:** Dentro de mi práctica fue algo primordial, pues se generaron espacios para socializar los aspectos estructurales del diseño con una intensión pedagógica, que propiciara un entendimiento, un dialogo, entre los actores que intervinieron en cada ejercicio, de tal manera que se evidenciaran los aspectos y saberes teóricos, metodológicos e investigativos necesarios para su aplicación en el contexto indígena, reflejando y posicionando una visión integral del diseño.
- **Vivenciar proceso de inmersión cultural y social dentro los contextos de acción:** Como parte del proceso del reconocimiento del contexto, fue necesario hacer una aproximación socio-cultural que permitiera comprender los elementos cosmogónicos y culturales de las comunidades y pueblos indígenas (en particular de los pueblos Yanacona y Nasa), participando como por ejemplo en asambleas, mingas, fiestas y rituales ceremoniales, etc.

- **Aplicar las metodologías de investigación propia como un ejercicio interdisciplinar de articulación del diseño y el contexto:** Como un ejercicio interdisciplinar y transdisciplinar, un diálogo de saberes e intercambio teórico, conceptual, metodológico enmarcado dentro de la investigación y la intervención social, la articulación de metodologías de investigación (El caminar de la palabra, Metodologías IAP, cartografía social) a los procesos y metodologías de diseño, fue un aporte fundamental que permitió abordar los ejercicios de diseño de una manera participativa, en donde los actores y los contextos de acción fueron fundamentales en el planteamiento, desarrollo y solución de los problemas y necesidades de diseño.
- **Consolidar propuestas integral de diseño:** En estos términos me refiero a desarrollar un proyecto que contemple los elementos estructurales del diseño, las particularidades del contexto (Escenarios, dinámicas, procesos), el rol del diseñador (interlocutor y articulador, dinamizador, mediador, investigador) y el ejercicio interdisciplinario del diseño (teórico, técnico, proyectual), la participación activa de los actores de sociales (Autoridades, docentes, comuneros, etc) tanto en su formulación como la ejecución e implementación, propiciando procesos de diseño participativo.

Este ha sido un proceso largo, nada fácil, debido a muchas variables, como, por ejemplo: los cambios en quienes hacen parte de las estructuras político organizativas, la falta de continuidad de los proyectos, la falta de recursos técnicos, humanos y financieros, factores externos pero condicionan relativamente nuestra actividad profesional.

Pese a todo esto si hay un compromiso social con la región y sus comunidades, es nuestro deber y responsabilidad es seguir trabajando y hacer gestión para poder llevar a cabo esas propuestas que permitan generar impacto real en nuestro territorio.

El Rol del Diseñador

En este sentido el papel que desempeñe en cada actividad e de diseño, estuvo condicionada por la naturaleza y la complejidad del ejercicio (Pieza gráfica, Dispositivo de diseño, Proyecto de diseño). En los casos en que el requerimiento era un ejercicio básico de diseño sin mayor complejidad, se abordó de manera técnica, de igual modo mi función fue esa, la de dar soluciones por medios técnicos y tecnológicos.

74

En otros casos en los que mi participación fue más amplia, pude tener otro tipo de participación, pues las necesidades del proyecto así lo requerían para poder llevar a cabo muchas de las actividades, y los procesos de diseño. En donde mi rol fue como dinamizador en campo, el de interlocutor en los espacios de encuentro, en otros casos de mediador e investigador.

Desde mi punto de vista los roles de diseño que pude ejercer en el contexto social, se vivenciaron de la siguiente manera:

Arte finalista: *Abordando y dando soluciones de diseño desde el punto de vista estético formal, desde la visualidad, a través de los aspectos exclusivamente gráficos y técnicos, inherentes a nuestra profesión.*

Apoyo técnico: Dando soluciones y desarrollando las actividades, y aportes desde el conocimiento técnico para alcanzar un objetivo y/o resultado.

Productor simbólico: Como diseñador me enfocé en generar procesos de re significación de simbólica a través de la producción signos visuales y representaciones gráficas aportando a la cultura visual de las comunidades como una forma de contribución al universo simbólico y los códigos visuales de una sociedad.

Mediador: Como diseñador desarrolle actividades que permitieron articular y dinamizar los procesos sociales y culturales, poniendo a disposición los elementos metodológicos y proyectuales para la configuración de interfaces y entornos de diseño logrando generar interacciones entre los dispositivos visuales, actores y el contexto de acción.

Investigador: Generando ejercicios de indagación, acerca del contexto de acción, problematizando sobre el quehacer del diseño, reflexionando y procesando la información para búsqueda de nuevos conocimientos.

La Interdisciplinariedad

En relación con el ejercicio interdisciplinario del diseño, al igual que muchos de los factores en el ejercicio del diseño, está determinada por la naturaleza del proyecto.

76

En muchos de los casos en donde el requerimiento es personal, y la solicitud es puntual, como por ejemplo para el desarrollo de una pieza gráfica, su desarrollo se deja a criterio del diseñador, basado en su experiencia, su valoración y su creatividad como un ejercicio disciplinar. Al principio de mi experiencia de mis prácticas y recorridos de diseño, las experiencias fueron de este tipo, acciones aisladas, en donde el ejercicio interdisciplinar era una tarea difícil, debido a que no hubo una interacción con el interlocutor o simplemente la comunicación se dio de manera unidireccional.

En otros casos en donde los ejercicios de diseño necesitaban la integración de varias áreas del conocimiento, inicialmente su articulación e interacción fue un ejercicio complejo, debido a que cada uno tenía una postura o simplemente tenía un rol el cual debía desempeñar, y cada profesional abordó su accionar desde su formación académica, su estructura metodológica y conceptual, siendo esta sin duda uno de los limitantes a la hora de hacer un ejercicio interdisciplinario, o simplemente hubo poco tiempo y espacios para generar una interacción con relación al ejercicio interdisciplinar.

Buscando la integralidad de los proyectos, en algún momento los ejercicios de diseño empezaron a aportar espacios para el intercambio de conocimiento, y encuentros para la retroalimentación desde el punto de vista interdisciplinar.

Al final y luego de generar estrategias, espacios para el intercambio, el ejercicio interdisciplinario se dio en 3 aspectos, en lo **comunicacional**, en lo **conceptual** y lo metodológico.

En lo **comunicacional** hubo casos en donde se dio una buena interlocución, interacción y retroalimentación con el equipo y aquellos que participaron en los procesos de consolidación de las propuestas de diseño.

En lo **conceptual** en muchos de los casos hubo aportes, conocimientos, conceptos desde diferentes áreas, como lo social, pedagógico, político y cultural que permitieron la consolidación de las herramientas de comunicación o didácticas.

En lo **metodológico** hubo encuentros, para definir los procedimientos a la hora de proponer acciones, procesos, fases y herramientas de trabajo en campo.

Con relación a los aspectos mencionados anteriormente, este tipo de sinergia y ejercicio interdisciplinario se logra en el marco de los proyectos de diseño, un ejemplo claro se dio en las fases finales del proyecto “ Amawta Shikra”(La mochila Yanacóna), en la consolidación de la propuesta para los espacios de apropiación conceptual en torno a las experiencias pedagógicas, que como característica

esencial tuvo una buena interacción, aportes conceptuales y metodológicos para la ejecución e implementación de la propuesta en el escenario pedagógico y comunitario. Al igual en mi experiencia de diseño en el PEBI-CRIC, para la consolidación de una herramienta para la socialización del decreto 1953 “Continuamos tejiendo Autonomía”, fue necesario generar encuentros para el análisis, reflexión, apropiación e intercambio de esenciales del decreto 1953, así como también desarrollar ejercicios, procesos participativos que permitieran identificar los elementos esenciales (conceptuales, estético, simbólicos, narrativos) para la configuración del dispositivo de socialización del decreto, aplicando metodologías de investigación como la cartografía social y mapas de conocimiento, con la participación activa de los actores comunitarios a los cuales iba dirigida la producción de diseño.

Sin duda alguna el contexto social, requiere de proyectos de diseño integrales e interdisciplinarios, con base al intercambio, transacción de conocimientos y metodologías, que permitan generar impactos en las intervenciones sociales en las que participemos en el desarrollo de nuestra actividad proyectual. Por otro lado, el ejercicio interdisciplinario en el escenario social, es un espacio y una oportunidad para proyectar el diseño hacia otras áreas del conocimiento, y a su vez es un lugar que permite fortalecer nuestro ejercicio, a través del intercambio y los aportes de las otras disciplinas en términos conceptuales, metodológico e investigativos.

La Investigación

En este aspecto, la experiencia de diseño en el escenario social aportó muchos elementos como resultado del ejercicio interdisciplinario en relación con los procesos de investigación, desde el punto de vista profesional fue muy enriquecedor el conocer y aprender metodologías de investigación en campo como la cartografía social, mapa de conocimientos, el caminar de la palabra. Los cuales permitieron proyectar en mí ejercicio de diseño, nuevas formas de interactuar con el contexto de acción para poder encontrar elementos, insumo, datos para generar criterios al momento de desarrollar los productos, dispositivos de diseño.

Estas herramientas de investigación en campo, desde mi concepción son un aporte y una contribución relevante para el ejercicio de diseño, pues permite llegar a la particularidad del contexto social, debido a que se basa en la participación activa de los actores sociales para la construcción, reconocimiento colectivo de su territorio, por medio de representaciones gráficas, fotografías, mapas, etc. Identificando las relaciones (sociales, culturales, tecnológicas) que existen en su entorno y que serían determinantes para el caso del diseño, definir elementos y criterios para la configuración y consolidación de propuestas de diseño integrales.

Para finalizar, mi ejercicio del diseño en el escenario social en el contexto indígena, fue algo muy positivo, pues a través de esta experiencia tuve un crecimiento profesional, personal e intelectual, que de alguna manera se ve reflejado en los planteamientos y la visión que en el presente tengo frente al quehacer de mi profesión, sin duda alguna, esa mirada, interacción y retroalimentación con el contexto social me aportó muchos de los elementos y valores que caracterizan mi pensamiento frente al accionar del diseño y su irrupción en las sociedades, comunidades y culturas de mi región. Este ejercicio de intercambio, transacción de conocimientos y visiones, de alguna manera se evidencia en la producción de diseño, los procesos participativos, y el rol estratégico del diseño, como un elemento dinamizador y potenciador de sus procesos en torno a los ejercicios político organizativos, de fortalecimiento de la identidad y de apropiación de conocimientos y saberes en las comunidades. Posicionando de esta manera al diseño y el rol del diseñador como un elemento fundamental para la configuración de sus estrategias de comunicación y sus herramientas pedagógicas, abriéndole al diseño un escenario de posibilidades, un campo de aplicación en donde hay mucho por explorar e investigar.

Como resultado de mis prácticas y mi intervención, la producción de diseño me permitió hacer un acercamiento a la problemática real del diseño en el contexto social, en relación con el planteamiento del problema del diseño, los procesos, las metodologías y el desarrollo de los productos de diseño. La producción de piezas gráficas y dispositivos, cumplieron los objetivos iniciales desde el punto funcional, a pesar que dentro su consolidación, tal vez se quedaron muchos elementos importantes para su definición, más sin embargo, estas piezas gráficas ya hacen parte de su universo simbólico, memoria visual, audiovisual, dentro de las comunidades como un aporte del diseño, y una huella de mi itinerario de trabajo, que es el aporte a sus procesos de resignificación, fortalecimiento cultural, que en algún momento podrán ser un referente para continuar en el camino del análisis y reflexión que permitan generar más elementos para el accionar del diseño en el contexto indígena del Cauca.

BIBLIOGRAFÍA

Roman de la Calle, y otros. (2009). *Investigación en torno al diseño. Centro de Documentación IMPIVA Disseny.* Madrid. Capítulo 8, pp. 98-99.

G. Bonsiepe. (2011). *Diseño y Crisis.* UAM.Mexico. p.4

Víctor Margolin.(2012). *Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación.* TheUniversity of Illinois at Chicago .p.69.

Roberto Céspedes. (2009).*Reflexión académica en diseño y comunicación. Año X. art,* Evaluar el diseño: Las competencias. p.53

Cabildo Mayor Yanacona. (2008). *La Educación es el camino?. Construyendo Memoria Yanacona.* Programa de educación PEY.

PEBI-CRIC. (2001) *SEIP -Sistema Educativo Seip.* Primer Documento de trabajo.

ANEXOS

(Fichas Técnicas)

“Ajuste del modelo educativo Yanacóna a través de la adecuación curricular y elaboración del plan de estudios. En el marco del programa de educación propia intercultural del pueblo Yanacóna SEPIY .”

Este proyecto en todas sus fases, es la experiencia más amplia que tuve en el contexto Indígena en el pueblo Yanacóna, y me permitió realmente volver la mirada al territorio, entrar en contacto con la realidad de la región, y particularmente tener una visión más amplia de la lucha de los pueblos y su reivindicación histórica y cultural. Fueron 4 fases cada una de 2 a 5 meses aproximadamente, que son aporte fundamental para la reflexión de la presente propuesta, ya que dentro de esta experiencia se desarrollaron muchos ejercicios en relación con el diseño editorial, audiovisual, Digital, tridimensional. Además, me permitió generar otra mirada con relación al diseño y el rol del diseñador en el campo social, con relación a lo investigativo, teórico, metodológico y proyectual, en fin, a lo académico y la práctica del diseño.

Esta primera fase del Proyecto involucro inicialmente 3 comunidades del pueblo Yanacóna ubicadas en tres contextos diferentes, en un resguardo ancestral, un cabildo rural y un cabildo urbano, en donde se hicieron reuniones, talleres y encuentros necesarios para interactuar, construir, socializar y retroalimentar la propuesta educativa propia del pueblo Yanacóna. Esta primera experiencia con el pueblo Yanacóna, me permitió contextualizarme, conocer un poco del proceso de reafirmación histórica del pueblo Yanacóna, su proyecto político organizativo, su propuesta educativa, además de comprender el relacionamiento institucional, desarrollar algunos productos visuales y editoriales como resultado y de acuerdo con los términos de referencia del proyecto. Experiencia que sin duda fue muy enriquecedora desde el punto de vista profesional y social, por que definitivamente me permitió encontrarme con las realidades sociales y sus necesidades a nivel comunicacional, vislumbrar un campo de acción en el cual el diseño gráfico tiene mucho que aportar, y donde sin duda hay mucho por explorar.

PUEBLO: YANACONA

DIMENSIÓN: Zonal/Local
ESCENARIO: Social/ Pedag

GENERO: F ⊗ M ⊗

EDAD: 18- 35/ 35- 65

OCUPACIÓN: Diverso

NIVEL EDUCATIVO: Media/Profe

EQUIPO DE TRABAJO

Gegner Alexander Muñoz (**Cordinador Pedagógico**) / Leyer Quisoboni (**Apoyo pedagógico**) / Fernando Acalo (Comunicador social) / Humberto farinango (bilingüe en idioma kiwcha) / Lenin Anacona (Profesional en sistematización) / Emil Palechor (Cordinador Programa de educación) / Dany Jiménez (Diseñador gráfico)

Participantes: Docentes y comunidad en general.

OBJETIVOS

- Consolidar herramientas de trabajo en campo.
- Acompañamiento y registro audiovisual en talleres, conversatorios, asambleas.
- Apoyar en la difusión del proyecto
- Apoyar el diseño de los productos de las mochilas educativas

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

La experiencia en términos interdisciplinarios, fue compleja pues cada profesional se encargó de desempeñar su rol de acuerdo a los términos del de referencia del proyecto, de manera que no hubo un ejercicio de retroalimentación entre disciplinas.

Hubo una buena interacción en trabajo de campo con el contexto y sus participantes, en donde comprendí las dinámicas y metodologías de trabajo, sin encontrar elementos que me permitieran generar criterios para poder realizar las propuestas gráficas.

Para el desarrollo de los dispositivos visuales, el equipo apporto los contenidos, pero fue muy poca la participación en la concepción de los mismos, de tal manera que esta fase el ejercicio del diseño, fue totalmente desde lo disciplinar.

MI EXPERIENCIA

Teórico: investigar sobre el proceso político organizativo y la propuesta pedagógica del pueblo Yanacona. / Diseño y Producción de materiales educativos.

Técnico: Diseño editorial (Maquetación InDesign y Procesos Pre-prensa) y Animación.

Proyectual: Me permitió replantear los procesos de diseño enfocado al diseño editorial; fortalecer mis conocimientos en los procesos animación digital.

ACCIONES

- Documentación proceso político organizativo Pueblo Yanacona, Plan de vida, Proceso Educativo.
- Trabajo de campo y reconocimiento del contexto.
- Diseño de herramientas para trabajo en campo
- Apoyo en talleres
- Registro visual- audiovisual
- Difusión del Proyecto
- Diseño de productos finales del proyecto

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

(D) Malentendidos en el diseño y el rol del diseñador.

(D) Desconocimiento del campo de acción.

(D) Falta de elementos conceptuales, cosmogónicos y simbólicos, para abordar y hacer la propuesta visual del proyecto acorde con la identidad del pueblo Yanacona.

(D) Comprensión y articulación de las dinámicas propias, la lógica de trabajo con el ejercicio de diseño.

(D) Ejecución y tiempos del proyecto

MI ROL COMO DISEÑADOR

Mi participación dentro de este proyecto de índole pedagógica para el fortalecimiento de la “educación propia”, fue como “profesional de apoyo” en el área de diseño, y mi rol fue la de articulador y dinamizador de los procesos en torno a la producción herramientas didácticas para el trabajo en campo (talleres, encuentros), y el diseño de materiales “didácticos” de las “mochilas educativas”.

Inicialmente mi rol como diseñador, se definió teniendo en cuenta los requerimientos del proyecto, y la realización de las piezas y ejercicios de diseño respondieron a los términos de referencia que se especificaban en la misma propuesta, por lo tanto mi ejercicio se desarrolló en gran medida desde el punto de vista técnico, en el desarrollo de las piezas gráficas.

REFLEXIONES

- Esta primera fase fue el primer acercamiento permitió contextualizarme sobre los procesos, dinámicas, la cosmovisión del pueblo Yanacona, la complejidad de su pensamiento y la visión integral de su proyecto político organizativo, “Plan de Vida”.
- Desde el ejercicio de diseño pude desarrollar algunas piezas gráficas que podría denominar “Experimentales” debido a la falta de criterios claros a la hora de su concepción, como, por ejemplo:

En muchos casos el contenido no estaba concebidos en su totalidad para poderlos analizar, interpretar, estructura y conceptualizar las piezas de diseño.

No había claridad sobre cual era el usuario final de las publicaciones, la falta de una caracterización de los públicos a quien se dirigía las producciones visuales.

No exista información sobre el universo simbólico del pueblo Yanacona, códigos visuales, recursos gráficos y visuales y el tiempo para hacer un desarrollo gráfico acorde con el contexto de acción.

Deficiencias en los tiempos, cronogramas, acciones, metodologías de trabajo y articulación con otras disciplinas.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

- 4 módulos escritos (Cartillas)
- 6 guías de trabajo en campo
- Video animado, sobre el Modelo educativo Yanacuna.
- Imagen Evento cierre

Nombre: SUYUMA SHIMITA KUY, El currículo espacio simbólico del territorio.

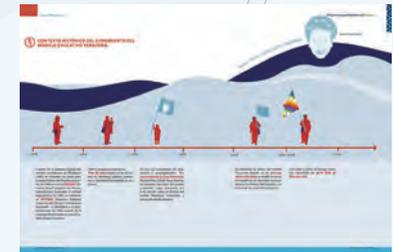
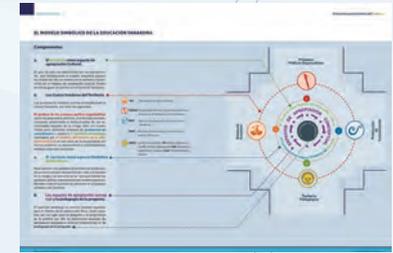
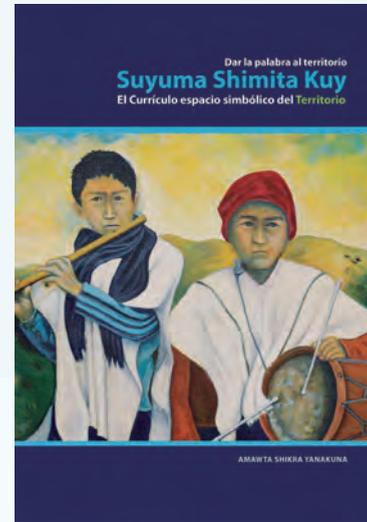
Fecha de Publicación: 2011

Tipo de pieza: Editorial, Libro.

Formato: carta

Intención comunicativa: Generar una herramienta político- pedagógica, metodología para el desarrollo de la propuesta educativa del Pueblo Yanacuna.

Descripción: Este libro contiene los elementos estructurales del modelo pedagógico del pueblo Yanacuna, componentes político organizativo, saberes propios, teóricos conceptuales, para desarrollar los 7 momentos de su propuesta educativa a nivel zonal y local.



Nombre: SUYUMA SHIMITA KUY, El currículo espacio simbólico del territorio.

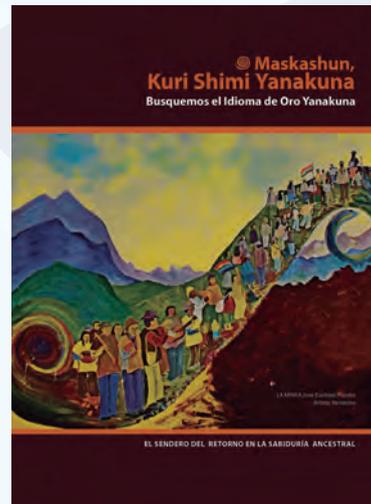
Fecha de Publicación: 2011

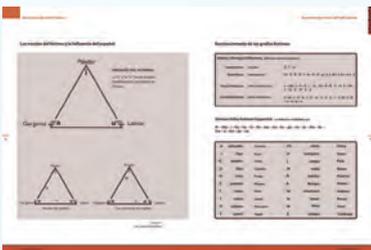
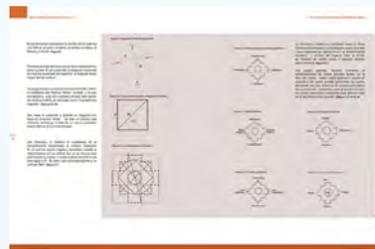
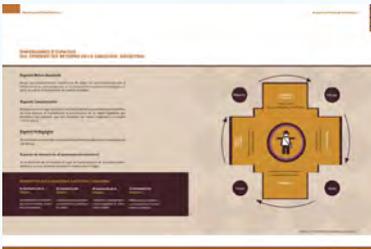
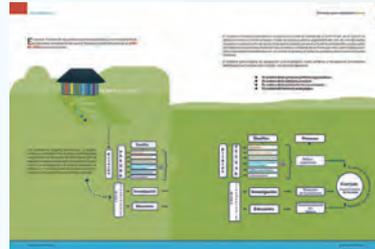
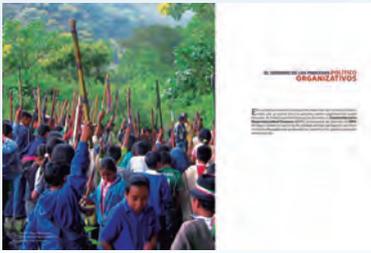
Tipo de pieza: Editorial, Libro.

Formato: carta

Intención comunicativa: Generar una herramienta político- pedagógica para socialización de la propuesta educativa del pueblo Yanacuna.

Descripción: Este libro contiene la ruta conceptual y metodológica para el fortalecimiento cultural y la revitalización del idioma Kiwcha.





Nombre: Tejiendo la AMAWTA SHIKRA

Fecha de Publicación: 2011

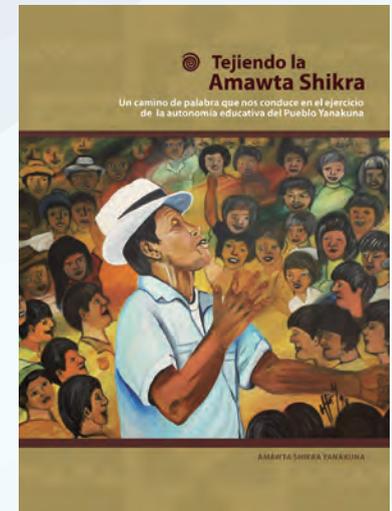
Tipo de pieza: Editorial, Libro.

Formato: Carta

Intención comunicativa: Dejar memoria, y generar un dispositivo para socializar los alcances del proyecto

Amawta Shikra

Descripción: Contiene elementos epistémicos, y metodológicos para la implementación de la propuesta educativa propia.



Nombre: Wasimanta, Chakana Kaman

Fecha de Publicación: 2011

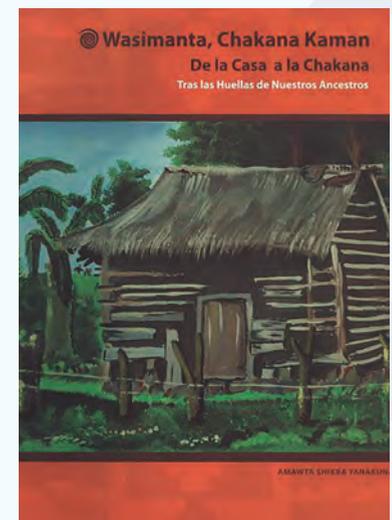
Tipo de pieza: Editorial, Libro

Formato: Carta

Intención comunicativa: Memoria sobre el proceso político organizativo del Pueblo Yanacona.

Descripción:

Contiene Elementos históricos y cronológicos del político organizativo del Pueblo Yanacona.



Nombre: Educomunicación
Fecha de Publicación: 2011
Tipo de pieza: Guía de trabajo en Campo
Formato: 21 x 25
Intención comunicativa:
 Visualizar y comprender los procesos comunicativos en los procesos pedagógicos
Descripción:
 Contiene elementos conceptuales para entender los procesos comunicativos en el pueblo Yanacona.



Nombre: "Yachay Raimy"
Fecha de Publicación: 2010
Tipo de pieza: Imagen Evento
Intención comunicativa: Informar, Convocar sobre el encuentro de cierre del proyecto.

Ministerio de Educación Nacional
Cabildo Mayor YANAKONA
Programa de Educación



Ajuste del modelo educativo Yanakona a través de la adecuación curricular y elaboración del plan de estudios. En el marco del programa de educación propia intercultural del pueblo Yanakona SEPICY.



Nombre: Modelo Educativo Yanakona

Fecha de Publicación: 2010

Tipo de pieza: Video Explicativo 18 minutos.

Formato: 860px / 640 px

Intención comunicativa: Explicar de manera general los conceptos y componentes del Modelo Educativo Yanakona.

Observaciones: Este fue un ejercicio experimental de animación, un nuevo lenguaje para las comunidades, en donde estuve a cargo de todo su proceso.



Amawta Shikra (Fase 2)**AÑO:** 2011**TIEMPO:** 6 meses

Esta segunda fase amplió la presencia del proyecto, a todas las 31 comunidades del pueblo Yanacona para socializar la propuesta educativa que se trabaja desde el cabildo mayo Yanacona. Por esta razón se integraron otros profesionales como apoyo técnico en campo para la socialización de la propuesta educativa, así como para desarrollar otras líneas de investigación que entrarían hacer parte de las mallas curriculares de la propuesta educativa.

Después de un primer acercamiento al contexto social y laboral, y teniendo en cuenta las dificultades y aciertos de la primera experiencia, me di a la tarea de hacer un ejercicio de diseño donde no solo elaborara la producción gráfica del proyecto, sino que también tuve la oportunidad de posicionar el diseño y de alguna manera hacer cultural del diseño, evidenciar los aspectos teóricos, metodológicos e investigativos en su aplicación al contexto indígena y proyectar un ejercicio integral del diseño, una tarea bastante compleja, debido a las dinámicas de trabajo, las actividades del proyecto, la falta de articulación del equipo, los tiempos y cronogramas, en donde el diseño solo tenía un lugar en el desarrollo y formalización de algunos productos de acuerdo a los términos de referencia del proyecto.

EQUIPO DE TRABAJO

Gegner Alexander Muñoz (**Coordinador Pedagógico**) / Leyer Quisoboni (**Apoyo pedagógico**) / Fernando Acalo (**Comunicador social**) / Humberto farinango (**bilíngüe en idioma kiwcha**) / Lenin Anacona (**Profesional en sistematización**) / Emil Palechor (**Cordinador Programa de educación**) / Dany Jimenez (**Diseñador gráfico**) / Duber Mopan (**Ingeniero agrónomo**) / Yobany gentil Chávez (**Pedagogo**) / Yaneth Carvajal (**Pedagogo**) / Julio Bolaños (**Politologo**)

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

La articulación e interacción con otras disciplinas es un ejercicio complejo, debido a la formación académica, la estructura metodológica y conceptual de cada profesional, siendo esta sin duda uno de las dificultades a la hora de hacer un ejercicio interdisciplinario, pese a eso se logró una buena interlocución e interacción con el equipo de profesionales.

PUEBLO: YANACONA**DIMENSIÓN:** Zonal/Local**ESCENARIO:** Social/ Pedag**GENERO:** F⊗ M⊗**EDAD:** 18- 35/ 35- 65**OCUPACION:** Diverso**NIVEL****EDUCATIVO:** Media/Profe

MI EXPERIENCIA

Teórico: Investigar sobre los proceso de producción de material pedagógico didáctico, guías de campo y aprendizaje en el campo educativo.

Técnico: Fortalecer y actualizar mis conocimientos técnicos para el desarrollo de las actividades en este campo de acción (Plataforma Moodle, Mindomo).

Proyectual: Proponer metodologías para la consolidación de los documentos, y la producción editorial de los libros y guías de aprendizaje para el proyecto.

OBJETIVOS

- Consolidar herramientas de trabajo en campo.
- Acompañamiento y registro audiovisual en talleres, conversatorios, asambleas.
- Apoyar en la difusión del proyecto
- Dinamizar los procesos para la producción de los materiales visuales del proyecto.

MI ROL COMO DISEÑADOR

Como diseñador mi rol fue el de generar espacios para dinamizar los procesos para la producción de los dispositivos visuales del proyecto, aportando los elementos metodológicos para su concepción, los tiempos y cronogramas de trabajo para poder desarrollar un ejercicio de interlocución con las otras disciplinas y ejes de trabajo, por medio de charlas y talleres y reuniones de planificación, elementos que pudieran apuntar a concebir piezas gráficas bajo unos criterios y conceptos más claros y definidos.

ACCIONES

- Acompañamiento en campo
- Charlas sobre producción editorial, cronogramas y plan de trabajo.
- Diseño de herramientas y acompañamiento en campo.
- Apoyo en talleres.
- Registro visual - audiovisual y memoria del proyecto

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

- (D) No disponer de los contenidos y la información con tiempo.
- (D) No se cumplen los cronogramas y tiempos de entrega de la información.
- (D) Falta de elementos conceptuales, cosmogónicos y simbólico, para abordar y hacer la propuesta visual del proyecto acorde con la identidad del pueblo yanakona.
- (D) No existe una caracterización del público y usuarios finales
- (D) Desconocimiento y falta de cultura del diseño.
- (D) Ejecución y tiempos del proyecto.
- (D) No se evidencia el papel estratégico del diseño
- (F) Surge la necesidad de formular una propuesta de las estrategias de comunicación para los ejes de trabajo y proyecto educativo.

REFLEXIONES

Pese a que me ejercio se enfocó en desarrollar los aspectos metodológicos de los procesos de diseño en conjunto con el equipo de trabajo, los alcances del mismo se vieron obstaculizados por las prioridades del proyecto, términos de referencia, tiempos de ejecución.

Se logró Problematizar, el cómo hacer un ejercicio en el campo social, y específicamente en el contexto indígena su articulación con otras disciplinas del conocimiento, las variables culturales y las dinámicas propias de los procesos político organizativo.

El desarrollo de toda la producción gráfica se planteo en función de las necesidades del proyecto, si muchas veces tener en cuenta el contexto y sus particularidades.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

- Guías de trabajo en campo.
- Imagen Evento

Nombre: Encuentro Nacional "Hacia la autonomía para el fortalecimiento de la gobernabilidad del pueblo originario Yanakona"

Fecha de Publicación: 2011

Tipo de pieza: Imagen Evento

Formato: Pendon, Folleto, Escarapela

Intención comunicativa: Informar, convocar.

Descripción: Estas piezas de diseño, de naturaleza efimera se consolidan de una manera casi expontanea, con pocos criterios e ideas fugaces, aqui lo que prevarece es el contenido de la información.



En esta fase del proyecto, se continuo con la retroalimentación de la propuesta del modelo educativo, entre comunidad docentes y equipo del proyecto. Se continuo con el desarrollo investigativo y temático de los 9 ejes de trabajo del currículo por parte de los profesionales de apoyo.

En esta oportunidad me centre en hacer un ejercicio más estructural y de proyección en el campo del diseño, teniendo en cuenta las inquietudes, preguntas, desaciertos y aciertos que surgieron en experiencias anteriores con relación a mi rol y al ejercicio en campo, por esta razón la producción gráfica fu muy limitada, debido que después de problematizar el ejercicio de diseño en el contexto indígena, mi intensión y la necesidad de la propuesta apuntaba a la consolidación de un modelo preliminar de los espacios de apropiación conceptual, que me permitiera abordar el ejercicio del diseño y el desarrollo de estrategias de comunicación desde una visión más integral, que tuviese en cuenta todos los elementos del contexto social, articulándose a las dinámicas propias del contexto (Escenarios, Ejes de trabajo, procesos, actores), las necesidades investigativas, pedagógicas y comunitarias, y los procesos y metodologías de diseño de tal manera que se pudiera lograr una articulación entre el diseño y el contexto social, las dinámicas propias, para lograr un mayor impacto en el tejido social y cultural, la cual se definió como un primer acercamiento al “Diseño de Entornos Interactivos, para la socialización y apropiación de conocimientos y saberes propios en el Pueblo Yanacona.”

MI EXPERIENCIA

Teórico: Investigar sobre teorías, modelos de comunicación, estrategias y planes de comunicación comunitaria.

Técnico: Desarrolla piezas gráficas y dispositivos para la difusión y puesta en escena del proyecto.

Proyectual: Documentarme sobre metodologías de investigación en campo (IAP), cartografía social, mapa de conocimiento.

PUEBLO: YANACONA

DIMENSIÓN: Zonal/Local
ESCENARIO: Social/ Pedag

GENERO: F⊗ M⊗

EDAD: 18- 35/ 35- 65

OCUPACION: Diverso

NIVEL EDUCATIVO: Media/Profe

EQUIPO DE TRABAJO

Gegner Alexander Muñoz (**Coordinador Pedagógico**) / Leyer Quisoboni (**Apoyo pedagógico**) / Fernando Acalo (**Comunicador social**) / Humberto farinango (**bilingüe en idioma kiwcha**) / Lenin Anacona (**Profesional en sistematización**) / Emil Palechor (**Cordinador Programa de educación**) / Dany Jimenez (**Diseñador gráfico**) / Duber Mopan (**Ingeniero agrónomo**) / Yobany gentil Chávez (**Pedagogo**) / Yaneth Carvajal (**Pedagogo**) / Julio Bolaños (**Politólogo**) / Yohana Andrea Yanza (**Diseñadora gráfica**) / Julio Palechor (**Ingeniero de Sistemas**) / Jorge Romero (**Linguista**)

OBJETIVOS

- Apoyar en la difusión del proyecto
- Generar espacios de interacción y retroalimentación, para recopilar insumos, conceptos para desarrollar la propuesta espacios de apropiación conceptual.
- Estructuración de la propuesta comunicativa de los espacios de apropiación conceptual.

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Se logró una interlocución más cercana con los compañeros de trabajo, en donde se aportaron los elementos necesarios para adelantar el modelo preliminar de los espacios de apropiación conceptual (Diseño de Entornos Interactivos, para la socialización y apropiación de conocimientos y saberes propios en el Pueblo Yanacona).

Para poder adelantar la propuesta se reuniones por cada eje de trabajo, donde se trabajó con respecto a la propuesta pedagógica, sus elementos didácticos, metodológicos y comunicacionales, que más adelante se convalidarían en campo.

MI ROL COMO DISEÑADOR

Esta fase del proyecto me permitió Indagar, investigar sobre los procesos comunicativos del pueblo Yanacona, generar espacios para dinamizar la consolidación de la propuesta, hacer un ejercicio de articulación con los profesionales de las otras disciplinas, mediar y proyectar el ejercicio del diseño hacia otras fronteras, hacia una visión más integral del diseño.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

- Estructura espacios de apropiación conceptual.
- Imagen Encuentros



ACCIONES

- Investigación, documentación, teórica sobre comunicación social, comunicación comunitaria.
- Encuentros y talleres con los profesionales de apoyo, para retroalimentar y consolidar la propuesta de los Espacios de Apropiación Conceptual.
- Desarrollo y socialización de la propuesta de los Espacios de Apropiación Conceptual

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

D) La complejidad del contexto hace difícil encontrar los códigos visuales y la identidad del pueblo Yanacona.
(D) No existe una caracterización del público y usuarios finales
(D) Ejecución y tiempos y continuidad del proyecto.
(F) Poder posicionar el ejercicio y el rol del diseño desde otros puntos de vista.
(A) Generar espacios para poder hacer un ejercicio interdisciplinario y una retroalimentación con el equipo.
(A) Dar los elementos necesario para que los integrantes del equipo aportaran activamente en el desarrollo de la propuesta de diseño de los EAP.

Nombre: Inti Raymi
Fecha de Publicación: 2012
Pieza: Imagen evento
Formato: Afiche, folleto
Intención comunicativa: Informar, difundir, convocar

Nombre: Cuarto Encuentro Educativo
Fecha de Publicación: 2012
Tipo de pieza: Imagen evento
Formato: Afiche, folleto, escarapela
Intención comunicativa: Informar, difundir, convocar

REFLEXIONES

El diseño es una actividad de constante confrontación teórica, técnica y proyectual, cada escenario tienes sus dinámicas propias, cada problema de diseño tiene su propia naturaleza, el reto como diseñadores es tener la capacidad de poder identificar las variables y determinantes de nuestro ejercicio en el contexto real, de tal manera que podamos generar estrategias en donde logremos consolidar ejercicios integrales de diseño, para lograr impacto (Político, económico, social, cultural, ambiental) con nuestro accionar y posicionar al diseño como ejercicio estratégico capaz de dinamizar los procesos sociales de nuestra región.



Amawta Shikra (Fase 4)**AÑO:** 2013**TIEMPO:** 6 meses

Ya teniendo un acercamiento y un diseño preliminar de la propuesta de las estrategias de comunicación de los espacios de apropiación conceptual, que tenía el objetivo de dinamizar los espacios de comunicación propia y espacios de enseñanza aprendizaje, se hizo un pilotaje en esta fase, en donde se socializaron los ejes temáticos y los avances del proyecto. Como primera experiencia fue interesante por las interacciones que se lograron gracias a las propuestas didácticas y comunicativas que permitieron visualizar, socializar y retroalimentar información y conocimiento, entre el equipo de trabajo, docentes, y comunidad en general en un encuentro denominado “Tejiendo experiencias pedagógicas en el pueblo Yanacona”

EQUIPO DE TRABAJO

Gegner Alexander Muñoz (**Coordinador Pedagógico**) / Leyer Quisoboni (**Apoyo pedagógico**) / Fernando Acalo (**Comunicador social**) / Humberto farinango (**bingüe en idioma kiwcha**) / Lenin Anacona (**Profesional en sistematización**) / Emil Palechor (**Cordinador Programa de educación**) / Dany Jimenez (**Diseñador gráfico**) / Duber Mopan (**Ingeniero agrónomo**) / Yobany gentil Chávez (**Pedagogo**) / Yaneth Carvajal (**Pedagogo**) / Julio Bolaños (**Politologo**) / Yohana Andrea Yanza (**Diseñadora gráfica**) / Julio Palechor (**Ingeniero de Sistemas**) / Jorge Romero (**Linguista**)

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

En esta fase del proyecto, el ejercicio interdisciplinar se desarrollo en todos los aspectos, pues hubo buena interacción, e intercambio de conocimientos, puntos de encuentro en la propuesta metodológica de la puesta en escena de los espacios de apropiación conceptual.

Se logró un trabajo coordinado y participativo, ya en esta fase del proyecto hay un equipo consolidado.

PUEBLO: YANACONA

DIMENSIÓN: Zonal/Local
ESCENARIO: Social/ Pedag

GENERO: F⊗ M⊗**EDAD:** 18- 35/ 35- 65**OCUPACION:** Diverso

NIVEL
EDUCATIVO: Media/Profe

MI EXPERIENCIA

Teórico: Documentarme sobre las teorías para la producción de material didáctico, hacer estudio de caso para encontrar referentes.

Técnico: El ejercicio técnico siempre está presente en el desarrollo de nuestra actividad de diseño, es el que ayuda proyectar nuestros conceptos; en esta fase del proyecto, estubo presente para ciertas actividades pero no fue determinante, en el desarrollo de las mismas.

Proyectual: Consolidar la propuesta metodológica de los espacios de apropiación conceptual, y aportar en el desarrollo y puesta en escena de la interfaz del evento “Hilando y Tejiendo en Minga los Saberes Ancestrales Yanaconas”

OBJETIVOS

- Propuesta metodológica Espacios de Apropiación Conceptual
- Apoyo para la consolidación del material pedagógico didáctico de los EAP.
- Difusión evento del proyecto

MI ROL COMO DISEÑADOR

Dinamizar, articular la producción pedagógica didáctica de los espacios de apropiación. Hacer la propuesta metodológica de los espacios de apropiación conceptual.

ACCIONES

- Acompañamiento en campo
- Reunión con cada profesional por eje de trabajo.
- Propuesta preliminar de la estrategia de comunicación, espacios interactivos para apropiación y socialización de saberes Yanacona.
- Puesta en escena de la primera experiencia de los espacios de apropiación conceptual.

**DIFICULTADES (D)
FORTALEZAS (F)
ACIERTOS (A)**

(D) La complejidad del contexto hace difícil encontrar los códigos visuales y la identidad del pueblo Yanacona.
 (F) El equipo tiene una actitud proactiva frente a la propuesta.
 (D) Ejecución y tiempos y continuidad del proyecto.
 (F) Se evidencia el papel estratégico del diseño.
 (A) La primera puesta en escena de la propuesta de los espacios de apropiación es bien acogida por la comunidad.

REFLEXIONES

En esta fase del proyecto se logro consolidad una propuesta de diseño integral, interdisciplinar, donde todos los actores aportaron para la estructuración, producción, e implementación de la propuesta, de tal manera que se cumplieron con las expectativas, y como experiencia de diseño fue muy gratificante, desafortunadamente, esta fue la ultima fase del proyecto, y ni se pudo continuar con el proceso de formalización e implementación de la experiencia en otros escenarios y territorios del pueblo Yanacona.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

- Metodología espacios de apropiación conceptual.
- Imagen Encuentro



DISEÑO ENTORNOS INTERACTIVOS

Diagrama de flujo



“Chapak Runa Tukuymi Canchi”, Guardia indígena Somos Todos. Mi participación en este proyecto se precisó en una publicación Editorial, pero hice acompañamiento en campo de todo el proceso de ejecución del proyecto, visitando las comunidades en donde se hicieron talleres con la comunidad, recolectando insumos para la publicación (registro fotográfico y Audiovisual), aunque al final por cuestiones de recursos, se hizo propuesta editorial alternativa estéticamente, pero cumplimiento con los objetivos del proyecto el cual era consolidar un material de apoyo con un componente político, pedagógico y cultural para el fortalecimiento del proceso de la guardia indígena.

OBJETIVOS

- Generar espacios para la recuperación de la memoria histórica sobre procesos del pueblo Yanacóna con relación a la guardia indígena.
- Sistematizar y dejar memoria sobre el proyecto, exponiendo las temáticas trabajadas en talleres y conversatorios.
- Diseñar un dispositivo que permitiera socializar, comprender y fortalecer los elementos históricos y cosmogonías con relación a los procesos de defensa y control del territorio.

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Este proyecto fue muy interesante para el ejercicio del diseño, debido a que hubo espacios para intercambiar conocimientos desde diferentes áreas, como lo social, pedagógico, político y cultural. Esta experiencia fue muy enriquecedora debido al grado de interlocución con el contexto, la interacción con el equipo de trabajo, y los espacios que se generaron para todo su desarrollo, las metodologías aplicadas para recolectar insumos para la consolidación de la memoria final del proyecto.

PUEBLO: YANACONA

DIMENSIÓN: Zonal/Local

ESCENARIO: Político

GENERO: F ⊗ M ⊗

EDAD: 15- 22

OCUPACION: Diverso

NIVEL

EDUCATIVO: Media/Profe

MI EXPERIENCIA

Teórico: Comprender sobre los procesos político organizativos, históricos y culturales con relación a la guardia indígena.

Técnico: Diseño editorial, Procesos Pre - prensa.

Proyectual: Comprender las metodologías de investigación comunitaria, historias de vida, mapas de conocimiento, IAP.

EQUIPO DE TRABAJO

Alvaro Muñoz Anacona, **Coordinación Consejero** / Francy Elena Palechor, **Geógr/ Abogado**. Hernan Jiménez Avendaño, **Componente Político /Lingüista**. Humberto Farinango Lema, **Componente Lingüístico** / Fernando Acalo Higon, **Comunicador Social** / Albeiro Guerrero Arnubio Cruz, **Componente De Guardia Indígena Mayor**.

MI ROL COMO DISEÑADOR

Dentro de este espacio de trabajo mi rol estaba enfocado a consolidar una propuesta editorial, pero durante el proceso tuve la oportunidad de interactuar con el contexto real y tener un buen acercamiento con el equipo de trabajo, y hacer claridades sobre el quehacer del diseño a nivel teórico y metodológico, generar espacios y acciones de interlocución, retroalimentación que permitieron que este ejercicio de diseño llegara un buen termino.

ACCIONES

- Salidas de campo, conversatorios en 5 comunidades.
- Recopilación y sistematización de información.
- Reuniones equipo para estructurar documento final y definir la producción de diseño.
- Documentación, concepto gráfico, búsqueda de recursos gráficos, bocetación, digitalización, maquetación, publicación Machote.

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

D) Bajo presupuesto

(F) Posicionar el diseño como un ejercicio fundamental en el desarrollo de la propuesta.

REFLEXIONES

La importancia de argumentar, abordar desde lo teórico y lo proyectual cualquier acción de diseño, sin importar el contexto de acción, o su requerimiento, con una actitud crítica- reflexiva que nos permita problematizar y dar soluciones a las necesidades de diseño, proponiendo nuevos métodos, y desarrollando estrategias que permitan proyectar nuestro accionar.

Como diseñadores tenemos la función pedagógica de hacer cultura del diseño, debido al gran desconocimiento que existe sobre su accionar en el común de los contextos en donde la presencia de nuestra actividad es pertinente.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

Editorial, Cartilla 1000 Ejemplares



Nombre: Chapak Tuna

Fecha de Publicación: 2011

Tipo de pieza: Libro, Cartilla

Formato: 21x 25

Intención comunicativa: Socializar, rescatar y conservar los procesos históricos con relación a la guardia indígena.

El Retorno Del Condor**AÑO:** 2011**TIEMPO:** 2 meses

El retorno del Cóndor fue una producción que se realizó en torno a la gestión cultural, como otra forma de reivindicar la historia, la memoria, la cultura y la identidad, en un proceso que estuvo bajo la iniciativa de Cristina Cortes (Bailarina, Coreógrafa y directora de arte) y que involucró varios pueblos indígenas del Cauca para el desarrollo de esta propuesta de Danza Contemporánea, en una durante una residencia artística, que integró además danza, una puesta en escena teatral con música en vivo, video instalaciones, sin duda una experiencia audiovisual y multimedia nueva en el escenario local, en la que tuve la oportunidad de participar en su proceso preproducción y producción.

OBJETIVOS

- Acompañamiento en campo.
- Recolectar información y archivo audio-visual
- Diseño de la imagen final de la obra.

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Mi participación en este proyecto fue un ejercicio muy interesante en donde pude adquirir e intercambiar conocimientos con relación a lo audiovisual, la fotografía, que fueron elementos fundamentales para el desarrollo de esta propuesta.

En un ejercicio interdisciplinario donde se logró una buena interlocución, intercambio de conocimientos, que me permitió conocer otros procesos con relación a lo audiovisual.

MI EXPERIENCIA

A nivel teórico, técnico y proyectual, fue enriquecedor fue muy importante dentro de mi ejercicio, debido a que pude interactuar y tener contacto con otros profesionales en otras áreas como la producción audiovisual, comprender sus procesos e intercambiar ideas, conocimientos y miradas en torno a la cultura.

PUEBLO: YANACONA**DIMENSIÓN:** Regional/Zonal**ESCENARIO:** Cultural**GENERO:** F ⊗ M ⊗**EDAD:** 18- 35**OCUPACION:** Diverso**NIVEL****EDUCATIVO:** Media/Profe**EQUIPO DE TRABAJO**

Cristina Cortes, **Coreógrafa** / Fernando Acalo, **Comunicador Social** / Arnulfo gamboa, **Coreógrafa** / Dany Jimenez, **Diseñador Grafico**.

MI ROL COMO DISEÑADOR

En este proyecto mi vinculación inicialmente fue de acompañamiento y apoyo logístico por parte del cabildo mayor, y mi función fue la de hacer registro fotográfico y audiovisual. Al final de la propuesta por solicitud de la directora tuve la oportunidad de generar la imagen final para la puesta en escena de la obra.

ACCIONES

- Reunión equipo y plan de trabajo.
- Generar espacios para la socialización y ejecución de la propuesta.
- Recorrido en campo para seleccionar los participantes del proyecto.
- Registro audiovisual, archivo del proyecto.
- Producción audiovisual y montaje de la obra
- Diseño Imagen final del proyecto.
- Puesta en escena.

DIFICULTADES (D)
FORTALEZAS (F)
ACIERTOS (A)

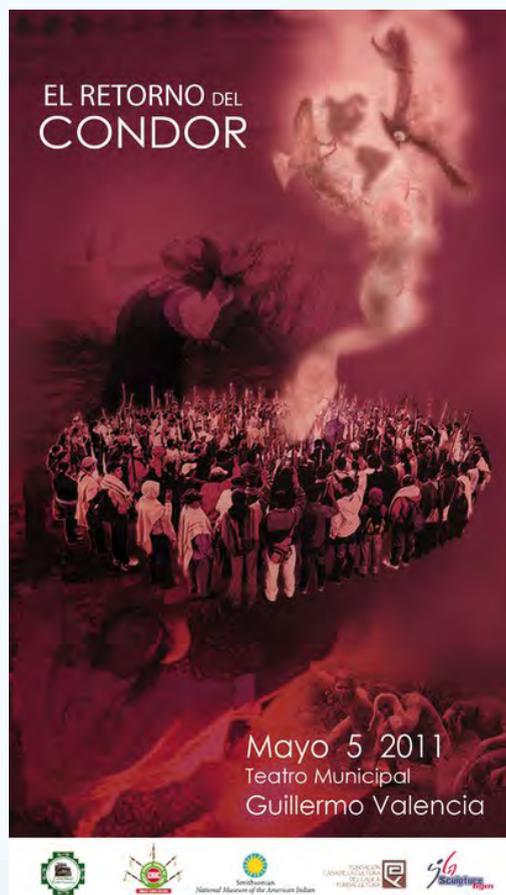
(F) Intercambio de conocimiento con otras disciplinas de la comunicación.
(F) Tener contacto con el contexto real.
(F) Complementar mis conocimientos sobre los procesos de producción Audiovisual.

REFLEXIONES

Definitivamente esta fue una experiencia muy interesante y enriquecedora en torno a la gestión cultural, en cuanto a la producción fue muy bien concebida, la puesta en escena impecable, los dispositivos narrativos utilizados y el lenguaje audiovisual hicieron de esta una experiencia única en su genero. Desafortunadamente su puesta en escena fue algo muy efímero, y por cuestiones logísticas, no se pudo proyectar en los escenarios locales para los que se dirigía esta propuesta, como una forma innovadora a través de la danza y la política del cuerpo, para relatar su proceso histórico, cultural y de lucha por los derechos de sus pueblos.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

Imagen evento (Afiche, pendon, escarapelas, boletería)



Nombre: EL retorno del Condor

Fecha de Publicación: 2011

Tipo de pieza: Impreso- gráfica

Formato: Afiche, pendon, escarapelas, boletería

Intención comunicativa: Informar, convocar.



Sumak Kawsay**AÑO:** 2012**TIEMPO:** 3 meses

Ruta metodológica para el desarrollo técnico y la concertación de la implementación del plan de salvaguarda del Pueblo Yanacona. Proyecto de carácter político, jurídico y comunitario. Que consista en la consolidación de las propuestas políticas, jurídicas y sociales para implementación de las salvaguardas del pueblo Yanacona, por medio de nueve sistemas o líneas de trabajo para las comunidades. En esta experiencia de trabajo tuve la oportunidad de generar la propuesta preliminar de comunicación para el pueblo Yanacona, así como el diseño de algunas piezas gráficas para el proyecto.

OBJETIVOS

- Desarrollar la propuesta preliminar del sistema de comunicación Indígena Propio.
- Diseño de las herramientas de diseño para la socialización de la propuesta.
- Socializar la propuesta final ante instituciones del estado, cabildo mayor Yanacona, Autoridades y comunidad.

MI EXPERIENCIA

Teórico: Indagar, documentar e investigar, para poder generar elementos conceptuales con el objetivo de sustentar la propuesta de comunicación propia para el pueblo Yanacona

Técnico: El componente técnico en esta experiencia se desarrollo bajos los parámetros y el relacionamiento institucional (Marco lógico), para la formulación de la propuesta de comunicación, articulada a las dinámicas propias de concertación comunitaria.

Proyectual: En el aspecto metodológico para el desarrollo del proyecto, habían 2 propuestas, la que planteaban las instituciones bajo la estructura del marco lógico, y la metodología propia "el caminar de la palabra", al final se logro una articulación, en donde la estructuraron de las propuestas para las salvaguardas se formularon bajo las metodologías propias y la sustentación de los proyectos, ejes y líneas de trabajo se hizo bajo el marco lógico.

PUEBLO: YANACONA**DIMENSIÓN:** Zonal/Local**ESCENARIO:** Politico**GENERO:** F ⊗ M ⊗**EDAD:** 18- 35**OCUPACION:** Diverso**NIVEL EDUCATIVO:** Básica/Profe

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Este fue un proyecto muy complejo debido a las diversos postulados y miradas con referente a la consolidación de cada propuesta cada eje temático, las propuestas ademas de tener un referente teórico y conceptual por cada eje, debía responder y a los fundamentos jurídicos, políticos y comunitarios, una tarea muy difícil de abordar debido a los conocimientos y requerimientos conceptuales necesarios, en un trabajo de articulación como equipo de trabajo, bajo el acompañamiento de Autoridades del pueblo Yanacona, interoluctando con las instituciones de Estado.

EQUIPO DE TRABAJO

Ivan Alberto Chicangana (**Coordinador Político y Ejecutivo**), Gegner Alexander Piamba (**Profesional Pedagogía**), Edgardo Montalvo (**Asesor Jurídico**), Richard Maca (**Eje Territorio**), Carlos Julio Bolaños (**Eje Gobernabilidad**), Yaneth Carvajal (**Eje salud Propia**), Judy Anacona (**Eje Familia**), Duber mopan (**Eje Economico**), Yenny Rocio Papatija (**Eje Cultura**), Dany Jiménez (**Eje de Comunicación**)

MI ROL COMO DISEÑADOR

Sobre el rol del diseñador esta experiencia me aportó mucho, debido a que no solo tuve la posibilidad de diseñar algunas piezas gráficas para el proyecto, sino que también aporte desde mi profesión a la consolidación de la propuesta preliminar de comunicación para el Pueblo Yanacona, en un ejercicio de mediación y articulación entre la comunidad y las instituciones del estado. El resultado de esta experiencia se fundamentó en repensar y hacer una proyección sobre el ejercicio de la comunicación en el pueblo Yanacona, la articulación de los medios y la TICS con las prácticas socio, político, pedagógico, culturales.

ACCIONES

- Reunión y consolidación equipo de trabajo y Plan de trabajo.
- Cualificación en la ruta metodológica el caminar de la palabra.
- Estructuración de la propuesta por ejes de trabajo y socialización de la propuesta a las autoridades del pueblo Yanacona, instituciones del gobierno y comunidad.
- Asesoría jurídica, política, técnica para ajustes de la propuesta por ejes de trabajo.
- Diseño imagen del proyecto, herramientas de socialización en campo, y diagramación del documento preliminar del plan salvaguarda.

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

(D) Ejecución, tiempos y cronogramas del proyecto.

(D) Articulación de metodologías, y planteamientos conceptuales, enfoques para la propuesta.

(D) No existen referentes teóricos y conceptuales que permitieran abordar y fundamentar la propuesta desde la mirada propia.

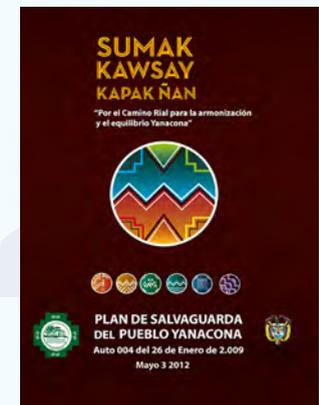
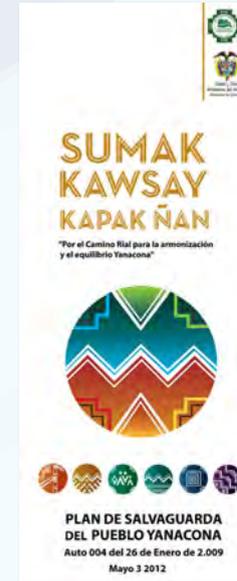
(F) Inersión del diseño y el rol del diseñador en proyectos en un otro campo de acción.

REFLEXIONES

El diseño es una actividad proyectual, que se re-actualiza en la práctica y se consolida en la experiencia, y como diseñadores gráficos debemos tener una actitud proactiva para su desempeño, no encasillarse en una sola área de aplicación, sino que extendernos a otras fronteras, esto permite posicionar al diseño en otros contextos y ampliar sus campos de acción.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

- Documento preliminar para la implementación del sistema de comunicación propio del pueblo yanacona.
- Identidad gráfica del proyecto, Infografía, libro Informativo, herramientas socialización.



IPS RUNA (Rediseño)**AÑO:** 2013**TIEMPO:** 3 meses

Dentro del pilar social, se encuentra la propuesta de salud propia que se adelanta desde la IPS Runa, dentro de sus proyecciones en ese entonces estaba la de renovar su identidad gráfica. El objetivo de este proyecto consistió en re diseñar su imagen renovándola para hacerla más contemporánea, pero conservando sus rasgos iniciales, teniendo los elementos culturales que se concibieron desde sus orígenes y sin perder la perspectiva contextual. Aunque la propuesta de este proyecto no se pudo finalizar por razones administrativas, me pareció un ejercicio interesante, ya que me permitió indagar sobre las formas de representación, los imaginarios sobre la identidad gráfica en el pueblo Yanacóna, y de alguna manera problematizar al respecto de la identidad visual y la forma de representación en el contexto indígena.

OBJETIVOS

- Rediseño identidad gráfica.
- Generar un sistema gráfico.
- Posicionar el concepto de la marca en las comunidades del Pueblo Yanacóna.

MI EXPERIENCIA

Teórico: Buscar información y documentarme con relación a la Imagen corporativa, identidad gráfica, Branding, teorías de la percepción y semánticos.

Técnico: Aplicar los conocimientos necesarios para la estructuración de la marca y su visualización gráfica.

Proyectual: Especificar los procesos necesarios para la realización de la identidad gráfica, fases, y posibles aplicaciones.

PUEBLO: YANACONA**DIMENSIÓN:** Zonal/Local**ESCENARIO:** Politico**GENERO:** F ⊗ M ⊗**EDAD:** 18- 24**OCUPACION:** Diverso

**NIVEL
EDUCATIVO:** Básica

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

En este caso en particular el encargado de implementar esta propuesta aportó la visión que tenía sobre el tema, los elementos contextuales, cosmogónicos a partir de su experiencia y partiendo de la imagen y sus representaciones anteriores. Por mi parte aporté los elementos comunicativos haciendo la interpretación de los elementos aportados por el cliente y buscando referencias con respecto al desarrollo de la identidad gráfica en contextos similares.

EQUIPO DE TRABAJO

Cliente: Fernando Rengifo, Coordinador IPS Runa Yanacóna.

Diseñador: Danny Jiménez A

MI ROL COMO DISEÑADOR

Dentro de este ejercicio de diseño, mi rol se enfocó en el desarrollo gráfico de la propuesta, la contemplaba 2 aspectos los metodológicos y formales, que se vieron plasmados en los tiempos y procesos para el desarrollo y formalización de la identidad gráfica. Como en muchos de los casos, siempre hay dificultades en la interlocución de las partes debido al desconocimiento de los procesos de diseño, y la visión integral del mismo, de tal manera de que muchas veces los objetivos propuestos son inalcanzables, y se quedan en ejercicio de formalización desde el desarrollo gráfico, debido a que el cliente no dimensiona el componente comunicativo, en términos de la producción simbólica del proyecto de diseño, y los elementos que aportan son mínimos para el desarrollo de la misma.

ACCIONES

- Reunión con el cliente para hablar de la propuesta
- Formulación de la propuesta de diseño
- Recepción y análisis de información
- Bocetación y concepto gráfico
- Visualización y retroalimentación
- Propuesta final

REFLEXIONES

La identidad gráfica en el contexto indígena sin duda es un campo de aplicación que tiene mucho explorar y cada vez esta área del diseño incursiona en estos escenarios. La necesidad de generar formas de representación en los pueblos indígenas es milenaria, de ahí está el reto de configurar un lenguaje y códigos visuales que responda a las necesidades de comunicación, cuando no hay caridad en los mensajes o hay excesos de estos en sus requerimientos desbordando su carga simbólica.

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

- (D) Los cambios administrativos no permitieron avanzar y culminar la propuesta.
- (D) La simplicidad de las formas no es lenguaje fácil de aplicar en este contexto.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

- Identificador base



Killa Raimy**AÑO:** 2013**TIEMPO:** 1 Sem

Esta pieza gráfica se desarrollo a solicitud del programa de mujeres, para la celebración del encuentro “Conservando, preservando y transmitiendo sabiduría”, un ejercicio de conceptualización visual que respondió en toda su consolidación a los requerimientos del equipo de mujeres que adelantaban dicha propuesta. Un ejercicio muy rápido pero interesante que me permitió notar las inquietudes gráficas desde la visualidad, y el interés con respecto al diseño gráfico por la necesidad de generar procesos de resignificación y comunicación, por parte de este grupo de mujeres.

OBJETIVOS

- Diseñar la propuesta gráfica para el evento.
- Desarrollo de Aplicaciones gráficas

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

No fue un ejercicio interdisciplinario, pero la interlocución que pude tener con el grupo de mujeres fue valioso en la concepción de la pieza gráfica, pues aportaron elementos fundamentales sobre su cosmovisión.

MI ROL COMO DISEÑADOR

En este tipo de ejercicios en donde hay una especificidad en la actividad a realizar, como es el desarrollo de una o varias piezas gráficas, mi función se limitó a recibir, interpretar, darle forma a los mensajes visuales.

PUEBLO: YANACONA**DIMENSIÓN:** Zonal/Local**ESCENARIO:** Político**GENERO:** F ⊗ M ⊗**EDAD:** 18- 35**OCUPACIÓN:** Diverso**NIVEL
EDUCATIVO:** Básica

MI EXPERIENCIA

Fue un ejercicio muy rápido desarrollado desde la visualidad, aplicando conocimientos básicos del diseño, para resolver las inquietudes y expectativas de las solicitantes, todo el concepto gráfico retomo los elementos que el grupo de mujeres aportó en los espacios que generamos para el desarrollo de la propuesta, y su resultado cumplió con sus expectativas.

EQUIPO DE TRABAJO

Programa mujer Yanacona
Diseñador: Danny Jiménez A

ACCIONES

- Reunión con el grupo de mujeres
- Cocepto gráfico, bocetación, digitalización
- Visualización, retroalimentación e impresión.



Diseño de material didáctico “Rondas infantiles” para la revitalización y enseñanza de la lengua NASA YUWE, como material de apoyo en campo y en aulas de clase.

La finalidad de esta propuesta es de generar un entorno de aprendizaje para el fortalecimiento del Idioma propio por medio de varios dispositivos comunicativos con el objetivo de lograr un corpus lexical que le permitirían al usuario final apropiarse elementos de la lengua Nasa en relación con 5 temáticas y acorde a 3 niveles de aprendizaje (reconocimiento, identificación y relación del signo lingüístico), el diseño de los dispositivos de apropiación del lenguaje cartilla y multimedia respondieron a esta lógica su desarrollo se fundamentó en metodologías propias de la lingüística y la pedagogía. En su proceso de diseño hubo participación de niños y un equipo interdisciplinario integrado por pedagogos, lingüistas, comunicadores sociales y mi participación como diseñador gráfico dentro del proyecto estuvo a cargo del diseño de la cartilla y el prototipo multimedia.

OBJETIVOS

- Diseño y diagramación de la cartilla ilustrada como material didáctico para la revitalización y enseñanza de la lengua NASA YUWE
- Diseño y desarrollo de prototipo multimedia.

MI EXPERIENCIA

Teórico: Comprender las metodologías de aprendizaje y revitalización de las lenguas nativas.

Técnico: Investigar sobre diseño y desarrollo de material multimedia.

Proyectual: Estructurar la propuesta, teniendo en cuenta los aspectos técnicos necesarios para la diagramación de la cartilla y el multimedia.

PUEBLO: NASA

DIMENSIÓN: Regional/Zonal
ESCENARIO: Educativo

GENERO: F ⊗ M ⊗

EDAD: 8-12

OCUPACION: Diverso

NIVEL EDUCATIVO: Básica

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Para la consolidación de los productos finales, participaron profesionales de muchas áreas desde lingüistas, productores audiovisuales, músicos, comunicadores sociales y mi participación como diseñador. Aunque no tuvimos una interlocución directa, los contenidos ya producidos me aportaron en la conceptualización y el diseño de los 2 productos que tenía como objetivo desarrollar, esto bajo la supervisión del coordinador del proyecto, que era el canal de comunicación. Quien por su parte aportó los aspectos metodológicos, y definió los aspectos técnicos de los dispositivos de comunicación.

EQUIPO DE TRABAJO

Cliente: Fernando Rengifo, Coordinador IPS Runa Yanacona.

Diseñador: Danny Jiménez A

MI ROL COMO DISEÑADOR

Mi desempeño en el desarrollo de los dispositivos de diseño se enfocaron desde lo técnico, igualmente mi rol se basó en responder a estos requerimientos.

ACCIONES

- Reunión con el cliente para hablar de la propuesta
- Formulación de la propuesta de diseño
- Recepción de información
- Análisis de información
- Bocetación y concepto gráfico
- Prototipo Gráfico/ montaje
- Visualización y retroalimentación
- Publicación

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

(D)No hubo interlocución directa con los otros participantes del proyecto

(D)No se consolidó un equipo de desarrollo para el dispositivo multimedia.

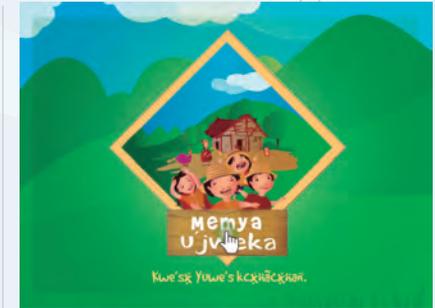
(A)Se logro hacer una propuesta gráfica acorde al contexto de aplicación.

REFLEXIONES

El diseño en el escenario social, específicamente en el campo educativo debe ser un ejercicio interdisciplinario, en donde el diseño se vuelve un elemento fundamental para dinamizar los procesos de enseñanza aprendizaje, y esté a su vez se vuelve un campo de acción muy amplio para explorar. De ahí, que es necesario generar equipos interdisciplinarios que puedan resolver las necesidades de conocimientos a nivel local y en los contextos sociales e indígenas.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

- Cartilla Ilustrada Rondas infantiles
- Prototipo Multimedia “Memya Ujweka”



Otra de las experiencias relevantes en mi ejercicio y práctica del diseño, la pude vivenciar desde el Subcomponente de Materiales Educativos en el PEBI (Programa Educación Bilingüe Intercultural)- CRIC, que tiene como tarea y función el diseño, diagramación, publicación de materiales educativos, como resultados de las experiencias pedagógicas y de investigación.

En este escenario y campo de acción desde el contexto indígena regional, mi experiencia fue algo inquietante, debido a las dinámicas y procesos que se proponían para abordar las propuestas de los dispositivos de diseño, y en donde muchas veces no se contemplan el componente proyectual del ejercicio del diseño, limitándolo al oficio de lo técnico y desde el punto de vista del arte finalista. Por esta razón fui muy crítico y propositivo a la hora de desarrollar mis actividades, con tal de ejercer mi profesión acorde a la formación académica y a la experiencia adquirida en otros escenarios de acción. Al final de la esta experiencia de trabajo, hubieron 2 ejercicios de diseño en donde pude desarrollar un ejercicio proyectual e investigativo, con participación activa de los actores reales a los que iban dirigidas las publicaciones, de hecho hicieron parte de la concepción, estructuración y consolidación del dispositivo de comunicación.

LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Gran porcentaje de las publicaciones, fueron abordadas desde la perspectiva disciplinar del diseño, y bajo una dinámica de producción, en donde cada uno cumplía una función en el proceso para darle tratamiento al material a publicar, en donde se recepcionaba la información, se pasaba por un proceso de corrección de estilo, se diagramaba bajo los criterios del diseñador o de su creatividad, y luego se hacía el trámite administrativo para publicar. Al final de la esta experiencia laboral, solo hubo espacio a una experiencia desde la interdisciplinarietà, en el proceso de consolidación de un dispositivo para la socialización de del decreto 1953, en donde hubo tiempo, y se generaron espacios para interactuar con el equipo de trabajo en otras condiciones y contar con la participación activa de la comunidad educativa e interlocutores del contexto real en donde se iba a socializar la publicación.

PUEBLO: YANACONA

DIMENSIÓN: Regional
ESCENARIO: Educativo

GENERO: F M

EDAD:

OCUPACION: Diverso

NIVEL

EDUCATIVO: Básica/Profe

EQUIPO DE TRABAJO

Coordinador Materiales: James ramires, Diseñador Grafico Unicauca/ **Corrector de estilo:** Evelin Ximena manzano, Lic, en Literatura/ **Editora de contenidos:** Lourdes Gonzales, Antropologa/ **Productor Audiovisual:** Horacio Pechene, técnico en producción audiovisual/ **Diseñador gráfico:** Jaime Dany Jiménez A.

OBJETIVOS

- Diseñar, diagramar, publicar y difundir a través de materiales, los procesos y resultados de experiencias de investigación, de tal manera que sean herramientas pedagógicas que aporte al fortalecimiento de la identidad de los pueblos.
- Establecer criterios y estrategias para la capacitación, diseño, diagramación, publicación y difusión de materiales.
- Acompañamiento a las actividades realizadas dentro del proceso político organizativo asambleas, encuentros, talleres y demás actividades programadas por el CRIC.

MI ROL COMO DISEÑADOR

En gran parte de la experiencia se basó en el trabajo técnico de la aplicación del ejercicio al diseño editorial. Al final de la experiencia hubo la oportunidad de generar otra dinámica para consolidar una cartilla didáctica, que contó con la participación de la comunidad educativa, y donde además de hacer el desarrollo gráfico, la maquetación, hice las veces de dinamizador, articulador, mediador del proceso de consolidación.

MI EXPERIENCIA

Teórico: Documentarme sobre los aspectos concierne a la propuesta educativa propia SEIP y proceso político del CRIC.

Técnico: Mi ejercicio de diseño se enfocó desde la perspectiva de lo técnico en un gran porcentaje, únicamente al final de mi experiencia en este espacio se abordaron dos proyectos desde lo investigativo (IAP) y proyectual.

Proyectual: Proponer otras metodologías para desarrollar ejercicios de diseño más integrales.

ACCIONES

- Recepción de información
- Corrección de estilo
- Análisis de información
- Bocetación y concepto gráfico /Optimización de imágenes.
- Diagramación.
- Visualización y correcciones finales.
- Publicación

DIFICULTADES (D) FORTALEZAS (F) ACIERTOS (A)

(D)Dentro de la planeación, aparecen actividades que están fuera del cronograma, esto tiene efectos en los tiempos de publicación de materiales.

(D)Muchas veces los documentos para diseño y diagramación carecen de los insumos e información necesaria para su publicación.

(D)No se puede medir los impactos de las publicaciones, si no tenemos información sobre su contexto de aplicación.

REFLEXIONES

Es importante considerar los procesos de Diseño y diagramación, entendiendo el diseño como una actividad teórica e investigativa, técnica y proyectual, bajo la cual en esta dinámica de trabajo basada en la producción no es pertinente y aún más en este contexto de acción, en donde las actividades del diseño se limita a un ejercicio técnico, que no permite abordar su aplicación desde otras perspectivas que profundicen en el desarrollo de herramientas pedagógicas y dispositivos de comunicación, de acuerdo a los contextos y sus particularidades.

DISPOSITIVOS DISEÑADOS

- Diseño de 4 Kit de 16 láminas Educativas, para la revitalización de la lengua de los pueblos: Epera pee / Nasa Yuwe / Misak/Yanaconas.
- Diseño y Diagramación de 9 diagnósticos para la dinamización de los proyectos educativos, en el marco del SEIP en los territorios indígenas del Cauca(Norte, Occidente, Sa'th Tama kiwe, Centro,Tierradentro, Costa Pacífico, Reasentamientos, zona Oriente, Regional).
- Diseño y Diagramación de 5 guías de trabajo para la dinamización de los proyectos educativos.
- Diseño y diagramación guía exploratoria Nas nasa TERRITORIO, CULTURA Y CONVIVENCIA.
- Diseño y diagramación Documento de análisis, Diplomado “ Familia, Comunidad y Proyecto Educativo Comunitario”
- Imagen Evento “ENCUENTRO REGIONAL DE CABILDOS Y GUARDIAS ESTUDIANTILES Y ENCUENTRO DEL NIÑO INDÍGENA Y EL LIBRO.
- Diseño y diagramación libro DIÁLOGOS Y SABERES SOBRE LA MÚSICA TRADICIONAL CAMENTSA_2014.
- Diseño y diagramación herramienta para la socialización del decreto 1953” Continuamos tejiendo Autonomía”, entendiendo el decreto 1953.

