



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



EL BOCETO PARA PENSAR, CONVERSAR Y CONVENCER EN DISEÑO INDUSTRIAL.

Una evolución comprendida desde cuatro dimensiones de estudio

Doctor Camilo Andrés Angulo Valenzuela

Director de tesis: Doctor Óscar Eugenio Tamayo Álzate

Línea de investigación: Gestión y transmisión del conocimiento

Introducción

La presente investigación doctoral tiene como objetivo comprender de manera profunda el proceso de evolución que sufre el boceto de diseño industrial desde un estado inicial indefinido, pasando por un intermedio para la construcción de relaciones y definición de las características de una idea, hasta llegar a un estado final prolífico en detalles técnico-productivos respecto al nuevo producto.

La metodología que se aplicó en el presente estudio, se caracteriza por ser una perspectiva teórica de la investigación cualitativa, que incorpora además de la propia del diseño, cuatro dimensiones de estudio para comprender el fenómeno (Tamayo, 2016), como son: (1) el perfil motivacional: que identifica los estilos de los estudiantes frente a las tareas de diseño propuestas, (2) el conceptual: que describe las características de naturaleza conceptual inherentes al proceso de construcción de bocetos, (3) la metacognitiva: que indaga sobre las acciones de planeación, monitoreo y evaluación que permiten solucionar problemas, y (4) los modos de lenguaje: que incluye diferentes registros semióticos para comunicar el significado de una idea, desde un discurso acompañado con algún tipo de comunicación gestual o la gráfica.



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



El trabajo de campo se desarrolló con la participación de algunos estudiantes que cursaban segundo año del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, a través de varios ejercicios realizados en aula de taller. Los participantes tuvieron una aproximación al boceto como medio de representación desde una sucesión de episodios de pensamiento-acción y fenómenos organizados en el tiempo-espacio, lo que les permitió un proceso de evolución personal, pero sobre todo una construcción de procesos discursivos con sus pares desde los actos propios del diseño, con el fin de potenciar el ejercicio proyectual.

Como resultado de la investigación, por un lado, se observó que los participantes realizaron aportes conceptuales, sobre la evolución El boceto para pensar, conversar y convencer en diseño industrial del boceto de diseño industrial desde el acceso al conocimiento de las formas de percibir, pensar, sentir y actuar. Y por otro lado, se desarrolló y ejecutó un procedimiento para el diseño de una matriz de evolución del boceto definida en tres momentos de acción (PCC): el primero, el boceto para pensar que hace referencia a los procesos de generación y visualización individual, el segundo, para conversar donde se evidencia la construcción de relaciones como apoyo de la discusión grupal y el ultimo, para convencer, que hace referencia a la comunicación de las decisiones de diseño para unos actores externos interesados en ejercicio proyectual, como recurso formativo para contribuir con mejores procesos de enseñanza y aprendizaje del diseño industrial en el contexto local.