

Para iniciar esta guía se cita la definición de la disciplina del diseño pactada por la IDA (**International Design Alliance**) *“Design is a creative activity whose aim is to establish the multi-faceted qualities of objects, processes, services and their systems in whole life cycles. Therefore, design is the central factor of innovative humanisation of technologies and the crucial factor of cultural and economic exchange”* (IDA, 2009)<sup>1</sup>

Esta definición, fundamenta la formación profesional y disciplinar en **Diseño** y uno de sus dominios: el **Diseño Visual**, con el propósito de configurar un modelo basado en la investigación que propicie la reflexión y la generación de acuerdos que permitan un avance significativo en el reconocimiento de la teoría y el conocimiento generado en y desde la disciplina del diseño.

De esta definición, se destaca que la disciplina del diseño desde sus múltiples enfoques (Visual, Grafico, industrial, modas, multimedial, audiovisual, etc.) busca **establecer un intercambio entre cultura y economía al acercar la tecnología al hombre desde la perspectiva humana**, es decir, busca que los avances logrados se pongan al servicio de la humanidad y no al contrario. Para lo cual, se debe crear un modelo de investigación realmente aportante al contexto y a la creación de teoría, conocimiento y proyectos de diseño en general, pero haciendo énfasis en su dominio visual, tal y como propone la Institución Universitaria Antonio José Camacho y su facultad de Ciencias Sociales y Humanas, al desarrollar la figura del proyecto integrador.

En este sentido, el proceso que se acomete, se entiende como el vínculo transversal que permite integrar a través de un proceso de investigación formativa, los contenidos y logros de las materias cursadas en un semestre, de manera tal que **el estudiante debe lograr INTEGRAR de manera coherente y clara los conocimientos adquiridos y los aplique en un producto de diseño visual**.

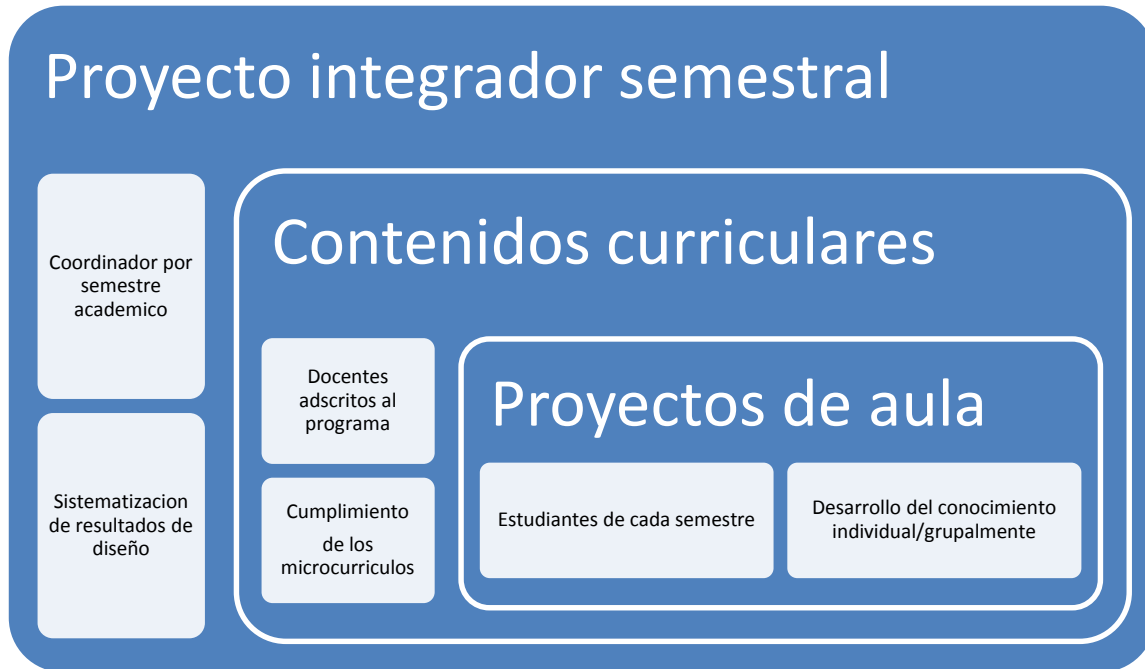
En la medida que el estudiante avanza en este proceso, los proyectos adquieren complejidad tanto en su desarrollo como en los productos, por esto los proyectos integradores deben dar cuenta no solo de los contenidos dados, si no de la cultura del diseño construida por cada estudiante. En este sentido **el proyecto integrador no debe entenderse como un proceso paralelo a la formación con contenidos curriculares, si no como un sistema integrador de todo el diseño curricular** y una manera de lograr construir discurso de diseño, como lo expresa Gui Bonsiepe (1998) y como la manera más adecuada dentro del contexto para generar cultura de diseño, tal y como lo describe Guy Jolier (2012).

Esta definición del proyecto integrador se sintetiza en el grafico siguiente:

---

<sup>1</sup> Asociación de profesionales, académicos e instituciones que tratan sobre el diseño, mas importante y reconocida mundialmente. Definición obtenida de [www.icsid.org](http://www.icsid.org), consultada en Febrero de 2015

Imagen 1. Configuración del proyecto integrador desde el programa de diseño visual



Fuente: Construcción propia, 2016

El proyecto integrador es una estrategia más de formación por competencias que busca la integración del conocimiento adquirido, mediante la presentación de un proyecto disciplinar del diseño visual que **permite evaluar las competencias para cada una de las áreas y niveles de formación al enfrentarse al desarrollo de un producto de diseño durante un semestre académico**, en donde tiene que aplicar no solo el conocimiento adquirido, si no todo su bagaje socio cultural, pues el estudiante es un elemento más de “las cosas ya dichas” (Foucault) lo que lo hace un participante activo en la construcción de su conocimiento, no solo disciplinar, si no para el mundo de la vida, pues el acto investigativo conformado por las acciones de indagar, analizar y crear como síntesis del integrador hacen que su percepción del mundo cambie autónoma, crítica y responsablemente.

Así, el proceso del proyecto integrador se establece temáticamente según disposiciones de los diferentes estamentos que conforman la estructura académica y administrativa del programa de diseño visual, para lo cual se sugieren temas pertinentes y actuales no solo al contexto vivencial de la sociedad, sino también a las dinámicas institucionales de las funciones sustantivas en la educación superior en Colombia.

En este sentido, para el año 2016 se establece que el tema central de investigación formativa es el siguiente:

## IMAGEN, CULTURA Y TERRITORIO DEL RECURSO HIDRICO EN SANTIAGO DE CALI

Para el cual se establecieron los siguientes PRODUCTOS DE DISEÑO VISUAL para cada uno de los niveles y semestres de formación dentro del programa de diseño visual de la FCSH UNIAJC:

NIVEL DE FORMACION	SEM.	PRODUCTO DE DISEÑO VISUAL
FUNDAMENTACION	1	Composición tipográfica en cartel
	2	Infografía
PROFESIONALIZACION	3	Historieta/Comic/Pop Up/
	4	Material didáctico/juego educativo
	5	Sistema Objetual informacional
PROFUNDIZACION	6	Sistema Objetual audio visual
	7	Sistema Objetual transmedia/multimedia

Estos productos de diseño son los que se requieren para la evaluación del estudiante en su proyecto integrador y deben dar cuenta de un proceso de investigación formativa que se establece en dos fases: **CONTEXTUALIZACION** y **PROYECCION**. Cada una de estas fases se rige por los parámetros establecidos por cada tutor de integrador, sin embargo se establecen las siguientes pautas de desarrollo con el propósito final de lograr que el proceso quede sistematizado en un trabajo archivado para el programa en formato digital.

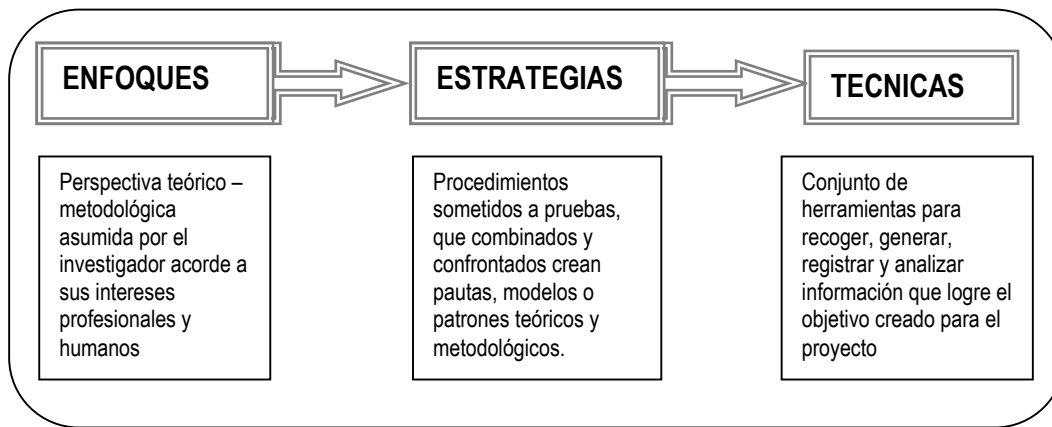
**1.1 CONTEXTUALIZACION:** Es la fase en donde los estudiantes definen bajo la guía docente la estrategia y las técnicas de investigación sobre el contexto para el cual desarrollaran sus proyectos de diseño. Aquí se define la caracterización de los diferentes elementos que surgen como el perfil de la población social, cultural y económico, las características del territorio de influencia del producto de diseño o los recursos de las comunidades habitantes de estos territorios.

Para el desarrollo de esta primera fase se debe optar por un enfoque metodológico de investigación CUALITATIVO, el cual, parte de un paradigma epistemológico interpretativo – histórico – hermenéutico que *“pone especial énfasis en la valoración de lo subjetivo y lo vivencial y en la interacción entre sujetos de la investigación; privilegia lo local, lo cotidiano y lo cultural para comprender la lógica y el significado que tienen los procesos sociales para los propios actores, que son quienes viven y producen la realidad sociocultural”* (Galeano, 2012:20).

De manera que el conocimiento es un producto social atravesado por los valores, percepciones y significados de los mismos sujetos que lo construyen, así la intersubjetividad es el vehículo por medio del cual se crea conocimiento, lo que hace que exista una actitud abierta y flexible sobre las estrategias de investigación para validar alternativas exploradas y construir nuevas opciones de interacción, de apropiación social y de desarrollo sostenible para una población.

Por todo lo anterior, el proyecto plantea establecer un proceso de investigación social riguroso y acorde a los intereses y logros de un proyecto que nace desde una perspectiva disciplinar del Diseño, por lo tanto, se debe seleccionar una estrategia que surja del seno mismo de este enfoque metodológico y con ella, seleccionar unas técnicas adecuadas y relacionadas siempre con el logro del objetivo principal de este proyecto.

Ilustración 2. Relación entre estrategias, enfoques y técnicas.



Fuente: Elaboración propia. 2103. Adaptación de Galeano (2012:20)

Para ello, se establecen las siguientes técnicas de recolección de información para que los estudiantes las ejecuten en la fase de Observatorio y sobre la cual los tutores deben indicar los protocolos de entrega, según su experticia pedagógica y los procesos de evaluación didáctica que han de establecer para la valoración del proceso de asesoría a los proyectos de integradores de los estudiantes.

Ilustración 3. Técnicas de investigación

ENFOQUE	TECNICA	DESCRIPCION
Cualitativo	Antropología Visual	Recolecta la información a través de medios audiovisuales, para este caso el video o la fotografía. El estudiante debe hacer un registro del contexto de manera participante, es decir, debe estar con el sujeto observado durante un periodo de tiempo parametrizado según el proyecto de diseño planteado y debe señalarse fecha, hora y comentario de cada fotografía o video.
	Grupo focal	Debe hacerse con un grupo de no menos de 7 personas, con perfiles opuestos frente a la problemática planteada (ej. Rector, docente, estudiante, administrativo, padre de familia, servicios generales, egresado). Debe tenerse unas preguntas orientadoras de la sesión, con el visto bueno del tutor, que buscan indagar las diferentes posturas frente a la problemática (Ej. el desarrollo de actividades extracurriculares). No debe exceder de 120 minutos de duración y se registra todo mediante video y un acta escrita donde se indique los principales aportes de cada participante
	Análisis documental	Se debe hacer un análisis de documentos que aporten a los referentes teóricos dados. Cada documento debe referenciarse según las normas APA. De cada documento debe señalarse los aspectos más relevantes que aportan a la solución de la problemática planteada.
Cuantitativo	Muestra Psicográfica	Esta muestra se hace siempre al menos al 10% de la población estudiada. Por ello debe siempre consultarse fuentes reconocidas como el DANE o de otras instituciones

		gremiales. En ella se obtienen datos de estilos de vida como poder adquisitivo, tendencias de consumo, nivel socio cultural, rango de edad, estudios de género, etc...
Mixtas Experimentales	Investigación de mercado	Para realizar esta técnica debe tenerse muy claro el mercado o nicho de mercado a estudiar, bien sea por su caracterización socio cultural o su nivel socio económico. En ella se combinan todas las anteriores técnicas, con un mismo grupo o grupos significativos del nicho identificado.
	Investigación observacional	Es una observación oculta al uso que se le da a los productos diseñados, por tanto, se necesita el desarrollo de muy buenos modelos formales o funcionales. Se debe hacer a un grupo significativo de usuarios o futuros usuarios y registrarse en video o foto. Debe contrastarse con una encuesta o una entrevista semiestructurada.
	Test de usuarios	En esta técnica el usuario, luego de usar el prototipo del producto de diseño, cumplimenta una encuesta o un cuestionario, que debe ser muy claro y debe ser constituido por preguntas de opción múltiple, fácilmente cuantificable.

Fuente: Elaboración propia. 2014

## El problema define el método. Y el problema lo define cada tutor de integrador y la forma de abordarlo lo define cada grupo de estudiantes a partir del tema propuesto

Por ello se deberá describir, en forma organizada y precisa, cómo será alcanzado cada uno los productos propuestos y detallarse los procedimientos, técnicas, actividades y demás estrategias metodológicas requeridas para que el proyecto integrador se desarrolle de manera adecuada teniendo en cuenta los contenidos curriculares de cada semestre.

En virtud de ello, se dan unos referentes teóricos de manera discursiva, en el que se definen los significados de las categorías que determinan los fundamentos del proyecto. Las *relaciones* que se establecen entre los conceptos, son momentos significativos de la construcción del “objeto de estudio”. De ahí la necesidad de realizar una cuidadosa supervisión de todas y cada una de las decisiones de *delimitación de la problemática* de estudio, y de la selección de las categorías teóricas.

Los referentes teóricos pretende articular diversos conceptos desde autores y perspectivas disciplinares, por tanto, para su exposición se hace una síntesis de cada uno, con el fin de dar una visión general mediada por el carácter proyectual creativo del diseño. La intención final es la de reflexionar acerca de las implicaciones que trae consigo los nuevos estilos de vida de las sociedades en contexto, frente a su interacción en territorios para salvaguardar elementos naturales y culturales como en este caso el recurso hídrico, por lo cual, deben desarrollarse investigación bajo estrategias de diseño donde la innovación social y el desarrollo sostenible se dan la mano.

### 1.2.1 Diseño participativo

Es una concepción del diseño frente a su implementación en la sociedad, la economía y los estilos de vida, con el objetivo primordial de alcanzar un modelo de desarrollo equilibrado en todos los componentes, por lo que es preciso circunscribirnos a actividades que están relacionadas de manera más directa a la labor del diseñador: **el criterio de calidad y valor con los que evaluamos el entorno artificial**, ya sean productos como servicios. A partir de la eco eficiencia tecnológica que

debe posibilitar incidir en los estilos de vida de la sociedad con la finalidad de alcanzar una eco eficiencia social, es decir, no solamente en el aspecto de producción y desempeño intrínseco de los productos, sino del uso dado por la sociedad misma a éste, para generar escenario donde los comportamientos de consumo que se manifiestan deben ser basados desde una óptica social, y no productiva. (Manzini, 2001)

### 1.2.2 Tecnologías de la información y la comunicación

Este tipo de tecnologías surgen a partir de la concepción de la sociedad de la información en la cual las tecnologías facilitan la creación, distribución y manipulación de la información jugando un papel importante en las actividades sociales, culturales y económicas y deben estar centradas en la persona, integrando y orientado al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento, para que las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promoción de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida.

Buscando disminuir la brecha digital representada en las limitaciones en diferentes sectores de la población para acceder, utilizar y apropiarse de las TIC (distancia, costo, limitación –física o sensorial-, desconocimiento, desinterés, miedo, etc.) y las limitaciones del Gobierno y el sector de las TIC para el despliegue efectivo de tecnologías, servicios y aplicaciones (financiamiento, disponibilidad tecnológica, geografía territorial, distancia, seguridad, etc.). Por lo que el principal motivo de existencia y búsqueda de implementación de este tipo de tecnologías, es el de abonar el derecho que tienen las personas y las organizaciones civiles, a incidir a través de diversas acciones, en la elaboración, ejecución y seguimiento de las decisiones relacionadas con el manejo de la información, la consulta, la iniciativa, la deliberación, la decisión y el control de la gestión pública.

### 1.2.3 Microrrelatos

Son todos los discursos de verdad dentro de la modernidad que pretenden la legitimación de verdades parciales y proliferación de relatos individualizados y, elementos que permiten al menos temporal y fragmentariamente un sentido de verdad que auto determina las circunstancias vividas o experienciales de un grupo humano. Los microrrelatos buscan emancipación por medio de la regularización y la legitimidad de un enunciado cualquiera, que reside precisamente en la contribución de este, a la anhelada emancipación que pretende evitar un isomorfismo (Megarrelato), por lo cual, todas las reglas que definen cada juego y las jugadas que se hacen, deben ser consensuadas desde lo local, con multiplicidad de argumentaciones finitas en el espacio-tiempo en el que se crean, validan y desaparecen. (Lyotard 1981)

### 1.2.4 Interacción

Es el proceso cultural que establece relación entre el diseño de experiencia del usuario con el diseño del artefacto, que abarca un amplio abanico de prácticas, desde el desarrollo de interfaces en pantalla al diseño de servicios y productos físicos dentro de un enfoque tecnológico con inquietudes sociales y opciones estéticas. Por lo que los diseñadores deben saber cómo desarrollar las interacciones estéticas de forma más visible, explícita y en sintonía con el diseño. Convirtiendo todo artefacto en artefacto interactivo, puesto que siempre se compone de una forma temporal que está relacionada con las propiedades de comportamiento de un artefacto en su uso y una forma espacial referida a las propiedades físicas tales como el tamaño, la forma y el material.

La forma espacial puede afectar a la temporal y viceversa a través de una metodología en dos etapas: primero los diseñadores exploraban distintas combinaciones de materiales; luego investigaban esas combinaciones en su contexto de uso para explorar cómo las propiedades de los artefactos evolucionaban con el tiempo en respuesta a las acciones de los usuarios, lo que equivalía a observar la acción de la forma temporal. Los aspectos temporales y de comportamiento de un artefacto, así como la posibilidad de manipularlos a través de la tecnología informática, permiten una comprensión de dichas propiedades como elementos separados e igualmente permite un estudio de las interacciones relacionales que configuran la experiencia global de la interacción a lo largo del tiempo. Estos postulados facilitan la creación de nuevos conceptos de diseño a explorar la interactividad de forma estructurada, y pueden ofrecer asimismo nuevas oportunidades para la cooperación entre las disciplinas científicas y del diseño, ya que a través de las propiedades de interacción de un artefacto demuestra que la atención de los usuarios se centraba en el comportamiento de los objetos más que en sus propiedades visuales. (Maze y Redström, 2009)

### 1.2.5 Interface

Son sistemas de comunicación, que debe responder a estándares formales y estéticos, mediante técnicas que proporcionan mecanismos para el diseño de pantallas bajo una de estas dos perspectivas. Como pantalla estática con atributos dinámicos de interacción o como objeto y flujos de información en un espacio donde se dan procesos de comunicación e interacción entre personas o comunidades, con diversos fines tomando como base las herramientas tecnológicas y teleoperativas para ello. Así, el diseño y la creación con nuevos medios se puede reducir a dos enfoques: por un lado, a la construcción de interfaces tomando en cuenta bases de datos multimedia, y por otro, a la definición de métodos de navegación a través de representaciones especializadas.

El primer enfoque se refiere a las formas que surgen a partir de las bases de datos y su visualización en las interfaces, y el segundo, a las formas de los ambientes interactivos utilizados en aplicaciones como los videojuegos y las animaciones digitales. De esta manera, los dos enfoques pueden estar integrados dentro de un mismo artefacto, así, la oposición entre información e inmersión puede ser pensada como una particular expresión de contraste entre acción y representación. El análisis de las tareas de la navegación obliga a tener en cuenta el concepto del lenguaje como convenciones orientativas que servirán de guía al usuario, las caracterizaciones de los objetos digitales, como elementos integrados en un espacio recorrible y la representación, como información histórica que de cada objeto se desprende y que se relaciona con la cultura y con el contexto que puede llegar a ser definido como patrimonio cultural. (Londoño, 2012)

### 1.2.6 Patrimonio cultural prosaico

Desde el punto de vista de la estética del consumo, los objetos no encarnan solamente ideales culturales o mercantiles, sino también prácticas sociales, pues a través de sus procesos de compra, uso y eliminación, se puede observar la forma en que la cultura, entendida como una serie de pautas de comportamiento que se materializan en diferentes artefactos, se pone en práctica. Y de este modo, comprender los procesos de consolidación de las tradiciones, el surgimiento de tensiones generadas por los procesos de cambio y las tendencias que caracterizan la emergencia de nueva sensibilidades que permite comprender los objetos de uso cotidiano como registros de las formas

de vida a través de las cuales los individuos participan de los ritmos y valores de la colectividad a la que pertenece que más allá de lo estatal, lo monumental, lo ancestral o lo folclórico, tienen la capacidad de mantener viva la memoria colectiva de las sociedades contemporáneas, de traer su pasado al presente y de proyectar su futuro. (Sanín, 2009)

### 1.2.7 La Ciudad como territorio

Su concepto establece que es el ambiente artificial de mayor logro humano, por lo tanto es utópico y “un fenómeno inabarcable; definirla, es tratar de abrazar la totalidad, entenderla, es construir espacios de reflexión desde adentro, es operar por partes sin aparente conexión, pero que ayudan a reconstruir el tejido explicativo de la ciudad; es finalmente, la búsqueda de un significado que no es aparente ni efímero, sino que tiene sus raíces hundidas en la historia”, por lo cual la ciudad, es la construcción misma de microrrelatos. (Manzini, 2005)

### 1.2.8 El espacio Público

En el terreno de las definiciones, podemos decir que el espacio público moderno proviene de la separación formal (legal) entre la propiedad privada urbana y la propiedad pública. Tal separación normalmente implica reservar suelo libre de construcciones (excepto equipamientos colectivos y servicios públicos) para usos sociales característicos de la vida urbana. Desde una aproximación jurídica, podemos definirlo como un espacio sometido a una regulación específica por parte de la administración pública, propietaria que posee la facultad de dominio del suelo, que garantiza su accesibilidad a todos y fija las condiciones de su utilización y de instalación de actividades.

Es en él, donde la mayoría busca su identidad, produce y reproduce su cultura, con normas y prácticas propias, y tienden a representar su heterogeneidad cultural, permite a sus usuarios expresar las diversas formas de vivir su día a día, realizar actividades que generen pequeñas identidades con eventos musicales, culturales o deportivos, con distintas características que propician la cohesión e identificación entre sus integrantes, refieren estudiosos del tema. Hay al menos cuatro tipos de espacios donde los ciudadanos interactúan y desarrollan sus actividades culturales: los oficiales, los de la máxima industria, los subterráneos y los alternos.

### 1.2.9 Imaginario Urbano

Es un conjunto de significaciones sociales que permite y hace presente algo que no es, pero que en tanto futuro deseable es, y da sentido al

Discurso, a la acción y a las prácticas sociales, a la vez que permite definir estrategias y priorizar relaciones” (Robles, 2006:4). Ya se trate de una invención absoluta, de una historia imaginada en todas sus partes, o de un deslizamiento o desplazamiento de sentido, en el que los símbolos ya disponibles están investidos de significaciones diferentes de sus significaciones normales o canónicas.

Por lo tanto, no se puede regular ni estandarizar la significación del imaginario, este surge como entidad dentro de una sociedad sin que esta sea consciente del proceso, coexistiendo dentro de la cultura material que se define a través del proceso de diseño de productos que la sociedad crea, lo que supone “prácticas sociales previas y las prácticas sociales suponen un imaginario, que aparece en el tiempo como movilizador, como proyección hacia adelante, que se encarna y tiene efectos



visibles” (Robles, 2006:5), los cuales están en todo lo que constituye el contexto artificial (Manzini, 2005) por lo tanto, son objeto de análisis y estudio para el diseño que como disciplina proyecta imaginarios en la cultura material que reflejan su estructura social y sus redes simbólicas.

### 1.3 PROYECCION

La PROYECCION es la segunda fase del proyecto integrador dentro del programa de DISEÑO VISUAL, corresponde a todo el **proceso de creación del producto de diseño**, el cual abarca desde la búsqueda de referentes hasta la sistematización de las alternativas de diseño elaboradas para cumplir los parámetros establecidos según los requerimientos establecidos por el tutor.

De esta segunda fase se debe obtener un archivo digital del proceso llevado por el grupo de estudiantes a manera de bitácora, registro visual o construcción del proyecto que **el tutor deberá presentar en un solo archivo digital a la dirección del programa en fechas establecidas para tal fin.**

**De tal manera que las fases del proyecto integrador estén dentro del siguiente cronograma:**

FASE OBSERVATORIO		FASE PROYECTUAL	
Semana 1	PRESENTACION	Semana 8	
Semana 2		Semana 9	
Semana 3		Semana 10	
Semana 4		Semana 11	
Semana 5		Semana 12	
Semana 6	ENTREGA FASE	Semana 13	ENTREGA FINAL
Semana 7		Semana 14	
		Semana 15 - 16	SUSTENTACION

### Bibliografía

1. Barrera y Quiñones, (2008) Diseño socialmente responsable, Universidad Javeriana: Bogotá
2. Bonsiepe, Gui (1999) Del objeto a la Interfase. Mutaciones del diseño, Buenos Aires: Infinito.
3. Castells, Manuel (1997), *La era de la Información en Nuestro mundo y nuestras vidas*, vol. II. Economía sociedad y cultura. Buenos Aires: Siglo XXI.
4. Chiapponi, Medardo (1999). *Cultura social del producto: nuevas fronteras para el Diseño Industrial*. Buenos Aires: Infinito.
5. Cid Jurado, Alfredo 2000 “Mercado e identidad como consumo turístico: un enfoque semiótico”, en Memorias del XXII Congreso Internacional de Americanistas, Perú: Circulo Amerindiano.
6. Eco, Umberto (1995) *Tratado de Semiótica General*. 5° edición Madrid España: Blume
7. Galeano, Maria Eumelia (2012). Estrategias de investigación social cualitativa. Colección Ariadna. Medellín. Colombia. Ediciones La Carreta.
8. García Canclini, Néstor (1995). Consumidores y ciudadanos: Conflictos multiculturales de la globalización. México: Grijalbo
9. Gentile, Beatrice (2009) América Latina. Pensar desde la emergencia. Serie Seminarios y conferencias. Vol. 2. México: Cerezo.
10. Gómez, Adriana (2010) El paisaje como patrimonio cultural, ambiental y productivo. Análisis e intervención para su sostenibilidad. En revista KEPES Institucional del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Enero – Diciembre 2010. Manizales: Universidad de Caldas.

11. Goss, Jon (2005) "The souvenir and the sacrifice in the tourist mode of consumption" en Cartier, Carolyn y Alan Lew (2005) *Seductions of place. Geographical perspectives of globalization and tourist landscapes*. New York: Routledge.
12. Lyotard, Jean (1991) *La condición Postmoderna*. 2ª Edición. Buenos Aires: R.E.I.
13. Manovich, Lev. (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
14. Manzini, Ezio, *La ecología del ambiente artificial como valorización sostenible de los recursos locales*, entrevista a E. MANZINI, en PARIS, O. 30-60, *Arquitectura y Medio Ambiente*, I *Cuaderno latinoamericano de Arquitectura*, Córdoba, 2005.
15. NORBERG-SCHULZ, Ch. (1975) *Nuevos caminos de la arquitectura: Existencia, espacio y Arquitectura*. Ed. Blume. Barcelona España.
16. Papanek, Victor (1971) *Diseñar para el mundo real, ecología humana y cambio social*. Ed. Blume. Madrid España
17. Sánchez Capdequi, Celso (1999) *Imaginación y sociedad: Una hermenéutica creativa de la cultura*. Universidad Pública de Navarra, España.
18. Sañudo Vélez, Luis Guillermo La casa como territorio antropológico En rev. Iconofacto · Vol. 9, N° 12 / Páginas 214 - 231 / Medellín-Colombia / Enero-junio 2013. Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín.
19. Silva, Armando (1998) *Imaginario Urbanos*. Norma: Bogotá
20. Sontag, Susan (1977) *Sobre la fotografía*. Alfaguara: España.

#### Web grafía

1. Buchanam, Richard Declaración por Diseño: Retórica, Argumento y Demostración en la Práctica del Diseño. (traducción) tomado de Design Issues, Vol. 2, No. Disponible en <http://www.iaa.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/2012/09>
2. Londoño, Felipe (2012) Diseño de navegaciones hipermediales, Disponible en <http://artesmediales.com.ar>. Curso online en Artes mediales, Argentina.
3. Ministerio de cultura (2010) Cartilla Patrimonio Cultural al alcance de todos.
4. Robles Gil, Rafael R. *Diseño para el Desarrollo Local*. En Revista electrónica Imaginario Social en [http://www.vinculando.org/sociedadcivil/221\\_imaginario\\_social](http://www.vinculando.org/sociedadcivil/221_imaginario_social). Fecha de publicación 16 de Marzo 2006. Consultado en Febrero 12 de 2010.
5. Sanín, Juan D. *Patrimonio cultural prosaico*. En Foro Alfa [http:// www.DisenoLA.org](http://www.DisenoLA.org). Fecha publicación junio de 2009. Consultado en marzo de 2012