



Encuentro de Diseño

# **Ser**Urbano

## **Otra dimensión** del espacio público

Primer ciclo

**8 y 10 de agosto de 2017**

Segundo ciclo

**7 y 8 de septiembre de 2017**

Tercer ciclo

**27 de octubre de 2017**

Primera edición: Bogotá, Colombia

© Universidad Piloto de Colombia, 2017  
Carrera 9 No. 45A - 44

ISSN:  
XXXXXXX

Ejemplar inédito

Diseño y maquetación:  
Estudio de Diseño · UPC

Impresión y encuadernación:  
XXXXXXXXXX

Impreso en Colombia  
Printed in Colombia

[www.unipiloto.edu.co](http://www.unipiloto.edu.co)

Reservados todos los Derechos de Propiedad Intelectual.



Encuentro de Diseño

# **Ser**Urbano

## **Otra dimensión** del espacio público





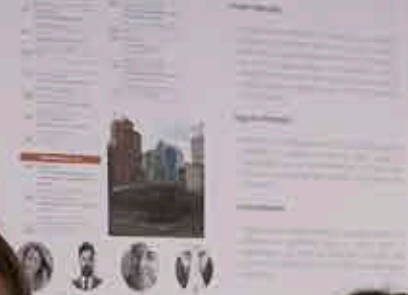
## sión del espacio



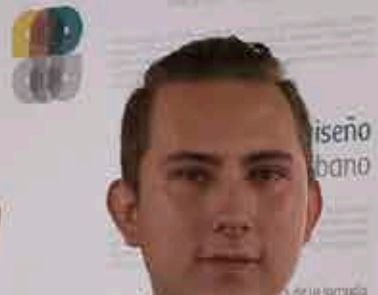
## Primer ciclo



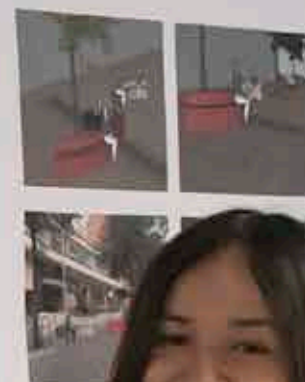
## Segundo ciclo



## Tercer ciclo



## Nueva Imagen Upc



## Plantē





# Contenido

|                                                                                          |    |                                                                            |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Concepto                                                                                 | 9  | Entidad Voxel                                                              | 37 |
| Introducción                                                                             | 11 | Leonardo Velasco                                                           |    |
| Ser Urbano                                                                               | 13 | “Diseño digital en arquitectura: del modelado BIM al diseño generativo”    |    |
| Conferencias                                                                             | 22 | Entidad Colegiatura Colombiana                                             | 38 |
| Entidad Corpovisionarios                                                                 | 22 | Institución de Educación Superior                                          |    |
| Giancarlo Chiappe                                                                        |    | Soraya Gallego                                                             |    |
| “-Alguien se hará cargo- la emergencia de lo público como una experiencia en el espacio” |    | “La transformación del espacio urbano desde la apropiación del ser humano” |    |
| Entidad Observatorio del Espacio Público de la Defensoría del Espacio Público de Bogotá  | 25 | Entidad 100En1Día                                                          | 39 |
| Laura Arzayús                                                                            |    | David Serna                                                                |    |
| “El espacio público como escenario”                                                      |    | “Más allá del diseño objetual”                                             |    |
| Julián Camacho                                                                           |    | Entidad Corporación SAETAS                                                 | 40 |
| “Dibujar...interpretar el espacio con el alma”                                           |    | Enrique Rodero                                                             |    |
| Entidad Tematik                                                                          | 31 | “Ser Urbano, ser humano en la 4° revolución”                               |    |
| Moritz Siefken                                                                           |    | Workshop                                                                   | 42 |
| “Nuevas actitudes en la concepción de elementos urbanos en concreto moldeado”            |    | Cesar Sierra                                                               |    |
|                                                                                          |    | “Intervenciones urbanas”                                                   |    |



## Concepto

El evento “Otra dimensión del espacio” busca constituirse en una actividad académica anual gestada desde el Programa de Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia, dirigida a estudiantes, profesionales del diseño, y en general, todos aquellos interesados en la intervención de espacios a todo nivel. Tiene como propósito abrir un espacio de reflexión desde la óptica del diseño, que aporte de forma significativa a la construcción de nuevas aproximaciones para el desarrollo disciplinar de la profesión; con la intención de ampliar el horizonte de conocimiento del diseño de espacios, y favorecer así, la construcción de ámbitos alternativos para la formación de una cultura de diseño.



# SerUrbano

Otra dimensión del espacio público

Memorias “Otra dimensión del espacio: Ser Urbano”, es una publicación que recoge las conferencias, workshops, rutas urbanas y experiencias pedagógicas e investigativas de estudiantes y docentes, desarrollados en el marco del evento académico “Ser Urbano”. Esta publicación está dirigida a investigadores, docentes, estudiantes y en general, a toda la comunidad académica interesada en la exploración del espacio público, sus oportunidades de diseño e intervención. Este evento surge como parte de los esfuerzos investigativos y académicos del programa de Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia, sede Bogotá.

En su versión 2017, el evento Ser Urbano propone el desarrollo de proyectos en torno al uso y la apropiación del espacio público en las ciudades, tomando como referente a la ciudad de Bogotá. Parte del entendimiento del concepto de “lo público” y su imaginario construido por el habitante urbano y desde allí, generar ideas al respecto de las actividades individuales y colectivas que son susceptibles de ser intervenidas.

La temática de este año en nuestra primera versión, nace de algunas preguntas que al interior de la academia se vienen suscitando cada vez con más frecuencia: ¿Cuál es el futuro deseable del espacio público que imaginamos y podemos construir con acciones de diseño?, ¿Cómo se transforma la percepción de los espacios a través de las intervenciones del diseño?







## Objetivo general del evento

Incentivar la reflexión en torno a la intervención y diseño de escenarios para el espacio público, desde ámbitos como la recreación, el descanso y el recorrido. Siendo ésta una oportunidad para articular a la comunidad educativa (docentes, estudiantes, administrativos) y al sector externo (empresas invitadas), con la intención de generar investigación y proyección social que nutran el objeto de conocimiento del programa de Diseño de Espacios y Escenarios: el pensamiento en diseño.



## Primer ciclo

(8 y 10 de agosto)

En el primer momento del evento “Ser Urbano” se realizaron conferencias que abordaron temáticas como la cultura ciudadana, la representación gráfica del espacio urbano, las diversas tipologías del espacio público, entre otras. Así mismo, se realizó el “Workshop de Intervenciones Urbanas”, de la mano del Dis. Cesar Sierra, con el propósito de incentivar tanto proyectos, como intervenciones a nivel urbano. Este primer ciclo les permitió a los asistentes crear una base conceptual y teórica para la futura realización de propuestas de diseño de espacios.

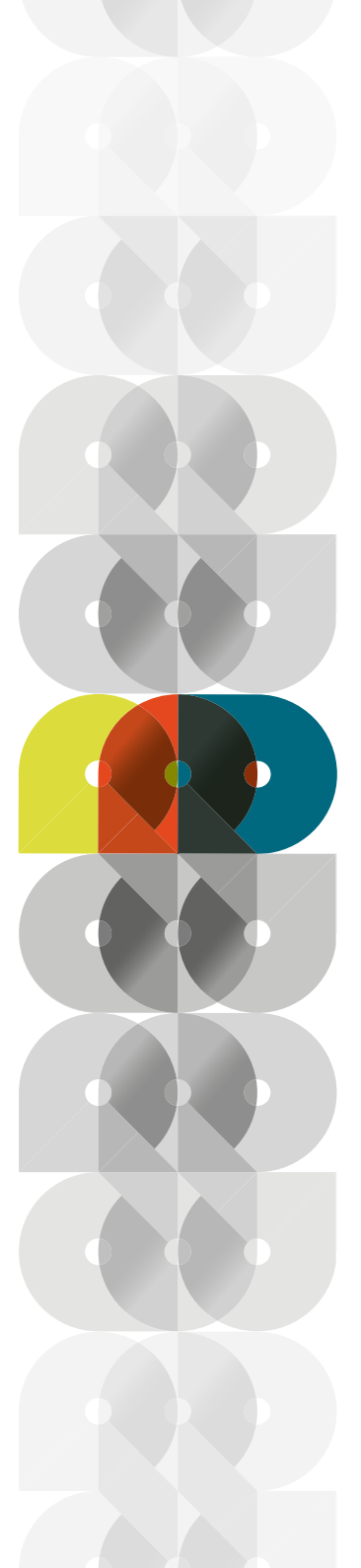
## Segundo ciclo

(26 y 28 de septiembre)

Tuvimos un nuevo ciclo de conferencias de la mano de invitados especiales y conocedores del tema del espacio público. Dentro de los conferencistas se contó con la participación de la Dis. Soraya Gallego, en representación de la Colegiatura de Medellín, quien compartió su visión de la transformación del espacio urbano desde la apropiación del ser humano. Por su parte, el Dis. Leonardo Velasco, nos compartió su conferencia sobre diseño digital y espacialidad y finalmente, los diseñadores David Serna y Enrique Rodero, cerraron el ciclo de conferencias.

### Ruta urbana: “Recorriendo el espacio público en bicicleta”

En la última semana de septiembre se realizó una ruta urbana para recorrer el espacio público en bicicleta. En este “ciclopaseo” nos acompañaron los docentes de la Universidad Piloto, Jairo Ladino y José Fernando Varón. Igualmente, invitados especiales como el Dis. David Serna, la socióloga Laura Arzayús, quienes guiaron una ruta exploratoria desde el campus de la Universidad hasta el Parque Nacional. ¡Una experiencia para recorrer el espacio público con ojos de diseñador!





## La importancia del “proyecto de diseño”

Para el programa de Diseño de Espacios y Escenarios es muy importante posibilitar espacios académicos que le permitan a sus estudiantes desarrollar “proyectos de diseño”. Trabajar bajo esta metodología posibilita a los estudiantes familiarizarse con la realidad de un mundo laboral en el que cada vez se les exige a los profesionales del diseño gestionar no solo uno, sino varios proyectos de diseño de manera simultánea. En este sentido, los estudiantes participantes del evento Ser Urbano tuvieron la oportunidad de desarrollar por equipos de trabajo, diferentes proyectos de diseño, los cuales recibieron la retroalimentación y asesorías de conocedores en las temáticas de recorrer, recrear y descansar en el espacio público. Se determinaron diferentes espacios para el trabajo de los estudiantes, entre estos:

### La “Maratón de Diseño Ser Urbano”

El 20 de septiembre se realizó la “Maratón de Diseño Ser Urbano”, un día entero dedicado a desarrollar las propuestas de diseño de los participantes del evento. En esta actividad participaron estudiantes, docentes e invitados especiales, quienes se unieron en grupos de trabajo para generar de manera colectiva intervenciones y/o proyectos de diseño en el espacio público.

### Logros de la jornada:

- Construcción de propuestas de diseño de manera colectiva
- Intercambio de diversas formas de llevar a cabo una actividad
- Desarrollo de la creatividad

## Articulación Empresa-Universidad, una mirada a la proyección social

En un esfuerzo por articular el sector empresarial con la academia, el evento “Ser Urbano” trabajó en colaboración con la entidad Tematik Barcelona, empresa con sede en Bogotá, Colombia, la cual ofrece soluciones técnicas para la fabricación de productos derivados del concreto y componentes de adecuación urbana. Los diseñadores de Tematik Barcelona estuvieron participando y asesorando las propuestas de los estudiantes, al punto que se logró realizar el prototipado de las mismas a partir del concreto como material de exploración.



## Tercer ciclo (27 de octubre)

### Exposición y Concurso “Ser Urbano 2017” (27 de octubre)

Como cierre del evento se llevó a cabo una exposición con las propuestas de diseño desarrolladas por los estudiantes participantes, las cuales evidenciaban la intervención y apropiación del espacio público. A través de un proceso de selección realizado por los docentes de planta del programa, se escogieron tres (3) propuestas para participar en la exhibición final del evento, las cuales a su vez participarían en el concurso denominado “Ser Urbano 2017”. El proceso de selección de las propuestas atendió a los siguientes criterios:

- La claridad conceptual de la misma y la singularidad en la representación de la idea planteada.
- La integración integral de la propuesta de diseño al espacio público.
- La innovación de la propuesta en términos de uso de tecnologías, materiales y viabilidad.

### Proyectos pre-seleccionados:

- Grupo “Parque Sucre”, presentado por las estudiantes: Andrea Sánchez, Laura Ruíz, Luisa Vásquez y Diana Parada.
- Grupo “Planté”, presentado por los estudiantes: Sara Quintero y Miguel Becerra.
- Grupo “Nueva Imagen UPC”, presentado por los estudiantes: María González, Estefanía Zapata, Camila Jiménez, Juliana Galeano, Lina Brijaldo, Denisse Vega, Camila Moreno y Juan Navas.

Los dos últimos grupos mencionados anteriormente, siguieron trabajando y avanzando en sus proyectos de diseño, tomando en cuenta las observaciones realizadas por los docentes del programa, así como los comentarios de carácter técnico socializados por la empresa Tematik. El día viernes 27 de octubre se desarrolló el cierre del “Concurso Ser urbano 2017”, teniendo como orden de la jornada las siguientes actividades:

- Presentación introductoria
- Exposición del grupo “Planté”
- Exposición grupo “Nueva Imagen UPC”
- Comentarios por parte del jurado (El Arq. Xavier Rosello, docente del programa de Diseño de Espacios y Escenarios de la UPC y el Arq. Mortiz Siefken, en representación de la empresa Tematik).
- Momento de deliberación por parte del jurado.
- Entrega de certificados de participación y premios
- Anuncio de exposición abierta y cóctel

Cada uno de los grupos tuvo oportunidad de sustentar su propuesta de diseño atendiendo a las características más relevantes de su propuesta. Adicionalmente como recurso para la presentación, cada proyecto de diagramó una memoria conceptual y gráfica (infografía) y un modelo tridimensional a escala 1:10, con materiales a libre selección por parte de los estudiantes.





## Propuesta ganadora:

Luego del momento de deliberación los jurados dieron a conocer la propuesta más representativa atendiendo a los criterios de selección de claridad conceptual, integración integral e innovación. Adicionalmente, se mencionó como factor determinante que la propuesta ganadora hubiese desarrollado algún tipo de concepto o noción para viabilizar la producción real de dicho prototipo. Teniendo en cuenta lo anterior, la propuesta ganadora fue:

# “Nueva Imagen UPC”

El encargado de entregar el trofeo al proyecto ganador fue el Arq. Mortiz Siefken de la empresa Tematik, fortaleciendo aún más la representatividad de la articulación academia-sector externo. En este caso, los estudiantes participantes del evento “Ser Urbano” pudieron vivir la experiencia de participar en un concurso de diseño que proponía como aliado estratégico una empresa reconocida del sector y esto nos habla de la posibilidad de proyectar proyectos académicos que no sólo se queden al interior de los muros de la academia, sino que se proyecten hacia comunidades reales, atendiendo a problemáticas que pueden ser atendidas desde el aula y con la alianza del sector empresarial.

Finalmente, se dejó abierta a la comunidad académica la exposición que dio cuenta de cada uno de los momentos y actividades del evento. El diseño y montaje de la exposición estuvo a cargo del Estudio de Diseño UPC, y los monitores Julian Pineda, Jessica Alba y Paola López. El objetivo de la exposición era divulgar el proceso académico desarrollado entre docentes y estudiantes, y convertirse en una plataforma de promoción para aquellos estudiantes que deseen participar de la próxima versión del evento “Otra dimensión del espacio”. La exposición tuvo lugar en el primer piso de la sede de Fundadores de la Universidad Piloto de Colombia.





# Conferencias

## Entidad Corpovisionarios

**Giancarlo Chiappe Ferroni**

Director de Educación y Laboratorio creativo en Corpovisionarios. Antropólogo con estudios en Maestría de gerencia y práctica del desarrollo (MDP), experiencia en elaboración y desarrollo de proyectos relacionados con las ciencias sociales. Experiencia en coordinación de grupos interdisciplinarios en proyectos de diagnóstico, evaluación e intervención en cambio voluntario de comportamientos desde la perspectiva de Cultura ciudadana, en contextos urbanos y organizacionales.

Experiencia en diseño y desarrollo de proyectos de cambio voluntario de comportamientos y cultura desde el enfoque de Cultura ciudadana con entidades públicas y privadas. Experiencia en trabajo de campo etnográfico, diseño y realización de diagnósticos cualitativos para proyectos (investigación etnográfica en distintos contextos, incluidas empresas, con clientes internos y externos, diseño y aplicación de encuestas).

Experiencia en diseño e implementación de acciones de transformación voluntaria de comportamientos en organizaciones y ciudades, énfasis en cultura organizacional, en particular temas como: Ética, cultura HSE, entre otros. Diseño de

herramientas de política cultural para organizaciones. Experiencia en diseño e implementación de talleres y clases de transformación voluntaria de comportamientos y cambio cultural desde la perspectiva de Cultura Ciudadana y normas sociales.

**“-Alguien se hará cargo- la emergencia de lo público como una experiencia en el espacio”**



**Contexto:**

Como otras regiones del mundo Colombia enfrenta un inquietante proceso de urbanización acelerada que se expresa ante todo en la precarización de condiciones de vida de las personas y de las comunidades en espacios percibidos como caóticos, estresantes, inseguros y agresivos. Uno de los efectos menos estudiado es el impacto de dicho proceso en factores como el capital social, las normas sociales y la apropiación local de instituciones que permita la reproducción de lazos sociales que trasciendan las fronteras de los espacios privados a los que se relegan las formas de interacción, apoyo, encuentro y solución cooperativa de problemas compartidos.

Sin duda, la respuesta a estos procesos desde la contingencia y la miopía se ha centrado en la importancia de la infraestructura física, sin embargo, muchos de esos diseños reproducen condiciones físicas adversas para el encuentro ciudadano. En este sentido vale la pena preguntar ¿Qué señales o sentidos de “lo público” nos transmite el urbanismo actual? ¿Cómo superar las condiciones físicas que encuentran las comunidades en espacios marcados por la aceleración urbana? Esta ponencia explora la manera en que la cultura ciudadana puede contribuir a complementar miradas urbanísticas y comunitarias, frente al diseño o transformación colaborativa y participativa de espacios, que comprenda el necesario correlato entre las infraestructuras físicas y ciudadanas como mecanismo inclusivo para promover el crecimiento social sostenible.

**Contenido:**

La privatización creciente del espacio, la disminución de los espacios de encuentro y la baja “apropiación ciudadana” del territorio son algunos de los riesgos menos explorados desde la investigación y la reflexión urbanística. Cultura Ciudadana propone una apropiación del espacio público por medio de agencia y pedagogía generalizada entre desconocidos como mecanismo de resignificación y simbolización de los territorios físicos. Para contribuir al debate sobre formas de ser en contextos urbanos, esta ponencia se divide en tres secciones.

En la primera, presentamos nuestra experiencia y aprendizajes a partir de algunas intervenciones en el espacio público: Mimos, Estrellas negras, Las abuelas, Los maestros del ritmo, Farra en la buena, tarjetas ciudadanas, Monjes del silencio, entre otras. En un segundo momento compartimos tres tesis desde el marco analítico y de intervención de la Cultura Ciudadana: a) Espacio público como un lienzo: arte, juego, comunicación intensificada y experimentación al servicio de la construcción de ciudadanía; b) Espacio público como escenario de construcción del otro ciudadano y de “mi mismo” como ciudadanos. C) Espacio Público como escenario de construcción de un “espacio intermedio” entre: “tierra de nadie” y “tierra mía”. Finalmente, exploramos la pregunta de cómo armonizar o construir una conexión virtuosa entre infraestructuras urbanísticas e infraestructuras ciudadanas.

# Observatorio del Espacio Público de la Defensoría del Espacio Público de Bogotá

**Laura Victoria Arzayús Correa**

Socióloga de la Universidad Nacional de Colombia y Máster en Planeación Urbana y Regional de la Pontificia Universidad Javeriana. Actualmente Investigador en el Observatorio del espacio público de la Defensoría del espacio público de Bogotá, en el proyecto de formulación de la Política Distrital de Espacio Público. Experiencia como docente e investigador en el programa de Arquitectura de la Universidad Piloto de Colombia como participante activa en procesos académicos, de investigación y prácticos asociados a la construcción colectiva de ciudades y regiones sostenibles, y en gestión social durante el diseño y ejecución de proyectos de obra civil e infraestructura en Bogotá, los cuáles incluyeron disminución de impactos urbanos a población vulnerable y participación ciudadana.





## “El espacio público como escenario”

El objetivo de esta intervención es brindar herramientas para promover experiencias creativas que brinden resultados óptimos, fruto de un proceso consiente de la relevancia de incidir en la calidad de vida de los habitantes de la ciudad a través de una intervención puntual en el espacio público, en el marco del horizonte de sentido trazado para la formulación de la Política Distrital de Espacio Público.

Actualmente la Defensoría del espacio público de Bogotá lidera el proyecto de formulación de la Política Distrital de Espacio Público, el cual se desarrolla como meta del Plan de Desarrollo Distrital “Bogotá Mejor Para Todos 2016-2020”; en este momento, el proyecto se encuentra en la fase de Agenda Pública previa a la formulación, lo que permitirá plantear una política integral que responda a las necesidades de los habitantes de la ciudad.

Para este proyecto se ha elaborado una definición de espacio público integral, en la cuál se incluyen los aspectos relevantes de las definiciones incluidas en la normativa de escala nacional y local; de acuerdo a esto, se establece que la Política incidirá directamente en los componentes del espacio público que hacen parte de los bienes públicos del espacio público naturales y construidos, los bienes privados afectos al uso público, y los bienes complementarios como el mobiliario.

Las funciones de recorrido, recreación y descanso urbano que se realizan en el espacio público son actividades cuyo desarrollo depende de la

calidad de los espacios que se incluyen en los componentes mencionados anteriormente, y es por esto que en la búsqueda del diseño idóneo para estos espacios deben establecerse parámetros de intervención claros que respondan a metodologías de análisis riguroso, a fin de promover escenarios de creación resultantes de ver el espacio público como una estructura integral.

Por esto, se plantea una línea de análisis que incorpore valoraciones cualitativas y cuantitativas de los elementos espaciales y socio-culturales existentes y los proyectados de acuerdo a la necesidad que se pretende satisfacer, a fin de analizar aspectos como la cualificación del paisaje urbano, la conectividad, la accesibilidad equitativa, la justicia espacial y la participación social con incidencia efectiva, buscando promover intervenciones puntuales e integrales que satisfagan necesidades reales, eviten externalidades negativas, sean prospectivas de acuerdo a la transformación dinámica de los usos del espacio y aporten a la calidad del paisaje urbano.





## Julián Camacho León

Arquitecto egresado de la Pontificia Universidad Javeriana, con estudios de Doctorado de Expresión Gráfica, Proyecto Urbano y Cartografía (En etapa de periodo de docencia) de la Universidad de Granada – España.

Posee amplia experiencia en planeación urbana y regional, espacio público y diseño urbano como consultor privado y contratista de Entidades Públicas y Distritales. Docente universitario con énfasis en talleres de diseño, arquitectura de interiores y expresión visual análoga. Visualizador e ilustrador arquitectónico digital, con énfasis en proyectos de vivienda, interiorismo y proyectos urbanos para Entidades como el Instituto de Desarrollo Urbano – IDU y el Instituto Distrital para la recreación y el Deporte.

Actualmente forma parte de varias comunidades de dibujo con énfasis en Urban Sketching las cuales fomentan la práctica del dibujo realizado In Situ y que realizan registros gráficos de los iconos arquitectónicos de los lugares que visita. Su trabajo como Urban Sketcher ha sido referenciado en la sección HECHO A MANO de la Revista Exkema, así como en otros medios digitales.



## “Dibujar...interpretar el espacio con el alma”

¿Qué es dibujar para un arquitecto?

Según la definición genérica encontrada en cualquier diccionario el dibujo es la representación de un objeto por medio de líneas que limitan sus formas y contornos. Ahora bien, si se habla del dibujo artístico se suele decir que este corresponde a las representaciones de objetos o escenas donde el artista ve, recuerda o imagina.

El dibujo también puede llegar al grado de perder cierta aproximación con la realidad y se puede alejar de ella, hasta llegar a lo surrealista, lo utópico y lo abstracto. Los más puristas y alejados de toda sensibilidad artística y visual definirían el dibujo desde su faceta técnica en la cual podría definirse como un sistema de representación gráfico de distintos tipos de objetos y cuyo fin último sea brindar la información necesaria para analizar el objeto, ayudar a su diseño y posibilitar su construcción o mantenimiento.

Las anteriores acepciones al término y todas las que seguramente puedan otorgarse a una actividad tan antigua y ligada al desarrollo del lenguaje humano como lo es el dibujo, son válidas para entender en comienzo y desde lo teórico los fundamentos de esta noble actividad.

¿Pero si abordamos el tema desde una perspectiva que no se limite al concepto teórico del dibujo y llevamos más bien el término a una forma para expresar gráficamente lo que sentimos internamente y donde prevalecen los sentimientos y emociones más allá de técnicas o precisiones? Solo de esa manera el dibujo podrá llevarnos a

universos variados y oníricos, donde su propia imperfección resulta ser más perfecta que la realidad, donde cada imagen es totalmente honesta, sincera, imprescriptible y llena de la verdad que el autor quiso imprimirle.

Si el filósofo Arthur Schopenhauer (1788-1860) hace una bella alusión a nuestro oficio cuando dice que “La arquitectura es una música congelada”, solo cabría agregar entonces que el dibujo es el mecanismo puro y más válido para escribir dicha “partitura”. Los arquitectos somos ciudadanos que habitamos un territorio y tenemos la responsabilidad adicional de elaborar relatos, crónicas e historias del lugar.

Tal vez sea un acto inconsciente, carente de premeditación, pero lo cierto es que permanentemente estamos construyendo un imaginario colectivo, nutrido por esa secuencia infinita de imágenes, sonidos y lugares vividos a diario los cuales constituyen en últimas un melodrama urbano al cual todos aportamos.

En una época de globalización generalizada donde se otorga poder absoluto a la experiencia superficial, a la imagen pasajera y a la interacción más virtual que real, vale la pena retomar prácticas y expresiones humanas más puras y sentidas para entender y registrar la ciudad. El arquitecto debe volver a ser ese personaje y ciudadano curioso, inquieto, en movimiento permanente y ávido de estímulos que activen su apasionada creatividad. Nuestro oficio creativo se define por ese incontrolable impulso para deambular,

explorar y perdernos intencionalmente en búsqueda desprevenida de la ciudad, es la curiosidad nuestra aliada que nos lleva al encuentro de lugares icónicos y representativos, prevalece nuestro instinto aventurero que nos lleva a encontrar lugares inesperados nuevos y significativos. Visitar lugares y representar lo que vemos ha sido parte de nuestra tradición, dibujar se remonta a los mismos inicios de la historia del oficio de la arquitectura.

Debemos entender el dibujo como la expresión visual artística más antigua del hombre, expresión artística pura, visceral y totalmente honesta. Por medio del dibujo no solo representamos edificios y lugares con buen nivel

de fidelidad gráfica y pictórica, sino que además podemos llegar a transmitir las sensaciones propias del sitio, podemos transportar a los espectadores al lugar mismo.

La imagen trasciende a la realidad literal para convertirse en un recurso aspiracional, solo el dibujo puede llegar a ser optimista y puede mejorar la realidad existente, puede controvertirla y ofrecernos una visión llena de emociones capturadas por el autor en cada trazo. A diferencia de otros registros visuales como la fotografía, el dibujo ofrece una visión distinta y alternativa de los lugares que registra y reivindica la esencia más pura del lenguaje humano y la expresión gráfica de los arquitectos.

No hay labor más gratificante que la elaboración permanente de un registro gráfico de la ciudad, el cual no es estático y el cual afortunadamente jamás llegará a estar terminado, es una obra que sigue escribiendo o más bien dibujando en la medida en que ejerzamos nuestra vocación como ciudadanos deseos de rendir tributo gráfico al lugar que habitamos. La ciudad y la arquitectura siempre serán pretextos para salir, recorrer, sentir y plasmar por medio de trazos la relación que existe entre un edificio y las emociones que el mismo transmite, como arquitectos tenemos una obligación con el territorio que habitamos consistente en crear una memoria gráfica y una visión serial de nuestros iconos, de crear un registro pictórico que forme parte de la historia y la cotidianidad de nuestras ciudades, debemos crear arte por medio del dibujo y representar visiones paralelas de la arquitectura. Al final el dibujo será la evidencia tangible de un sentimiento y emoción intangible. ¿Se animan?

## Entidad Tematik

### Moritz Siefken

Arquitecto de la Pontificia Universidad Javeriana. Su objetivo primordial es el de apoyar al sector empresarial en el inminente cambio del ritmo de sus negocios, contando con un compromiso profesional de alto nivel analítico y con gran capacidad de liderazgo.

El concepto de calidad y servicio está basado en el compromiso de buscar la satisfacción del Cliente, brindándole diversas alternativas de información, desarrolladas con tecnologías y herramientas de vanguardia que optimicen la productividad de los proyectos especiales.

La búsqueda de soluciones a los requerimientos de la empresa y la capacidad creativa con la que cuenta, aportan beneficios a un equipo de trabajo que garantizará la inversión de los clientes, valorizando positivamente los resultados de la gestión comercial.





## “Nuevas actitudes en la concepción de elementos urbanos en concreto moldeado”

Cuando nos invitaron a dar una conferencia sobre mobiliario urbano en una ciudad donde prácticamente no existe con un material absolutamente normal no sabía realmente como sentirme y sobre todo que hacer, fue una sensación de abandono y soledad porque iba hablar de algo que es tan común dentro de nuestras vidas que llega a pasar inadvertido y un material que quizá es el más común de la historia que sabemos que está ahí pero no sabemos su potencial. (Es como ustedes).

Y en ese momento pensé como enfocar esto... ¿motivación? Tratar de hacer que las nuevas generaciones entiendan que el crecimiento de las ciudades está en sus manos y que la creación de espacios de interacción es la más importante para su desarrollo o decirles que el material que siempre habían visto tosco y con poca gracia es uno de los materiales más resistentes e idóneos para casi cualquier trabajo y que se puede hacer prácticamente todo. O simplemente ser inspirador y demostrar que si se puede hacer un cambio y que podemos hacer algo diferente. ¡En este momento aún no sé qué voy a hacer, pero creo que una especie de viaje sería interesante para entender que si se puede que el concreto es fantástico y que solo con la inspiración y el empuje de las nuevas generaciones esto puede funcionar simplemente por el placer de hacer las cosas porque cuando uno va caminando y se encuentra esto! Pues realmente hay mucho por hacer.

## 1. Breve historia de la empresa como editora de pavimento y de elementos urbanos.

- TEMATIK BARCELONA ha estado siempre vinculada a lo urbano, en su doble faceta de edificación y de espacio público: las fachadas, los pavimentos y los elementos urbanos.
- Desde los pavimentos de acabados industriales, al mobiliario urbano complejo de la ciudad contemporánea, pasando por la construcción de fachadas, TEMATIK esta sido pionero en la innovación de los distintos materiales derivados del cemento.
- En su forma de entender la ciudad se muestra de forma clara su estrategia de creación de un nuevo vocabulario de elementos que configura un espacio urbano, culto, relacionado con la historia y volcado en el futuro, en el que el protagonista es el ciudadano.
- Edificios, espacios delimitados y tránsitos conforman imágenes que serán retenidas y asimiladas en la memoria de la gente como factor de apuesta y de progreso.



## Introducción

El paisaje actual tal como lo entendemos e interpretamos, ya no es solo naturaleza. Los elementos artificiales contribuyen a la formación de un único gran paisaje donde naturaleza y artificio son componentes equivalentes. El paisaje es el objeto del proyecto y en la práctica son concebibles todo tipo de formas híbridas entre naturaleza y elementos ajenos a esta, es la correcta unión entre objetos y de seres vivos.

En este sentido y respondiendo a esta nueva actitud, es pertinente destacar las aportaciones que podemos ofrecer las nuevas generaciones y Tematik en elementos de paisaje moldeados en concreto y su empeño en darle vida a la ciudad integrando componentes para hacerlas más amables.

Esta idea inicio con baldosas de gran formato con la fantástica frase de esto no se puede fabricar y la convicción de hacer de Colombia una ciudad de reconocimiento internacional y que sea vivible por sus habitantes. Hemos trabajado de la mano con empresas de reconocida trayectoria dentro y fuera del territorio colombiano haciendo ciudades, generando espacios de integración de los habitantes para el desarrollo de la sociedad. En la calle esta la máxima expresión de los habitantes la gente se comporta como es; pero para que esto suceda deben existir espacios de interacción de sus habitantes de una manera que las ideas fluyan y las relaciones crezcan.

Todos nuestros elementos de paisaje a lo largo del tiempo están situados en la frontera del espacio natural con lo urbano y constituyen una nueva generación de elementos que utiliza la capacidad expresiva de las formas en un acto de libertad creativa, manifestación de una actitud emergente resultado de la búsqueda de la hibridación entre el objeto funcional y espacio natural. Alejándose de lo normal y de su percepción más simple, nuestra idea es que

los futuros autores proyecten en estrecha relación con la naturaleza, formas inspiradas en el caos, en el azar de lo natural, en las superficies de los cuerpos vivos. Que aplique toda su capacidad mental que facilitaran los nuevos usos del espacio contemporáneo, que, en una situación ideal, respondería a tantas aspiraciones como posibles usuarios.

En ellos no se trata tanto de diseñar objetos clasificables en una nueva tipología o que estén presentes en un catálogo, sino de facilitar sistemas que generen múltiples situaciones donde la identidad del objeto se materializa en un juego de relaciones con su entorno y que a su vez interactúa con el TEMATIK BARCELONA apuesta por la innovación, la diversificación y la especialización.

TEMATIK BARCELONA es una de esas empresas que ha ido madurando en su línea de producto e integrar el diseño como elemento fundamental en el proceso de innovación y creación de un catálogo general de servicios - actualmente es una de las pocas empresas que ofrece soluciones innovadoras y cuenta con una tecnología capaz de suplir muchas de las necesidades actuales, además puede ofrecer un conjunto de servicios en proyectos a medida y suministro de elementos urbanos especiales que su acción genera tendencia y doctrina del espacio público. Generalmente las empresas editoras de elementos urbanos, a falta de detectar nuevas necesidades, buscan diferentes respuestas a las necesidades de siempre. Bien sea modificando sus materiales o cambiando su proceso de construcción. El resultado son catálogos

cada vez más amplios con piezas figurativamente distintas, pero con preocupaciones comunes. Para crecer en este contexto de mercado homogéneo y saturado, es ineludible trabajar de forma multidisciplinar con equipos externos de arquitectos, diseñadores, artistas y estudiantes, capaces de reinterpretar una y otra vez cada proceso, cada material, hasta obtener los resultados que puedan poner en nuestras manos la capacidad de crear nuevas soluciones y de impulsar una generación de elementos más estimulantes, más eficientes y sobre todo mejores cada vez.

Los actuales acontecimientos y ver los crecimientos extraños de las ciudades nos impulsa irremediablemente hacia una creciente especialización en la que las compañías permutan el papel de meros suministradores de elementos urbanos por el de consultores especialistas en el desarrollo de proyectos de creciente complejidad. En esta situación, TEMATIK se sitúa en la intersección arquitecto-proyecto-producto, con la mejor ventaja competitiva para gestionar estos proyectos y estandarizar piezas singulares, por complejas que sean, en elementos de uso universal.

Esta capacidad, todavía insuficientemente divulgada, es la principal herramienta de diferenciación de TEMATIK que queremos transmitir para atraer la atención del mercado y todos los estudiantes con la idea de cambio porque las generaciones anteriores no somos capaces de modificarlas y realmente el interés de preguntarse reiterativamente que puede hacer para cambiar el rumbo de las cosas es de los nuevos.





## Entidad Voxel

**Leonardo A. Velasco P.**

Diseñador especialista Tecnologías de Diseño Asistido por Computador y Procesos de Producción Industrial. Experiencia en procesos de producción y desarrollo de productos en el sector de plásticos, diseño arquitectónico, mobiliario y gráfico. Docente de sistemas CAD y procesos de desarrollo de Producto en carreras de Arquitectura, Diseño Industrial e Ingeniería en Colombia, Panamá y México. Director de Innovación en Voxel S.A.S. desde 2006, liderando los procesos de transferencia de tecnología en el sector de CAD-CAM-CAE para más de 150 empresas estatales y privadas en latinoamérica.

**“Diseño digital en arquitectura: del modelado BIM al diseño generativo”**

### Marco Teórico

El uso de sistemas CAD ha revolucionado el flujo de trabajo para la realización de los proyectos arquitectónicos y urbanísticos durante los últimos treinta años. Las herramientas para el diseño digital han permitido la convergencia del conocimiento y la información de ingeniería, arquitectura, nuevos materiales, condiciones medioambientales y procesos constructivos, generando un nuevo umbral formal y tecnológico que se evidencia en los proyectos de vanguardia.



### Objetivo:

La charla mostrará algunas de las tecnologías de CAD que usan estudios de diseño a nivel internacional, que integran los niveles más altos de información a través del uso de BIM - Building Information Modeling y Modelado por Algoritmos.

Estas tecnologías están disponibles en nuestro mercado y se requiere que la academia se apropie de las mismas como parte de la formación de profesionales de alto nivel.

# Entidad Colegiatura Colombiana Institución de Educación Superior

Soraya Gallego Ossa



Formada como Diseñadora Industrial en la Universidad Pontificia Bolivariana, con énfasis desde los estudios de pregrado en el diseño de espacios comerciales y estrategia de marca, resaltando en la práctica la importancia del análisis y desarrollo de la propuesta de valor de marca, para la generación de espacios experienciales que conlleven a la compra como consecuencia de la fidelización del consumidor. Posteriormente profundicé en dicha temática mediante la realización del M.Sc. en Diseño Interior del Politecnico di Milano, comprendiendo desde este punto de vista la intervención espacial a través de las tendencias, el habitar y la materialidad. De regreso a Colombia realizo la Especialización en Gerencia de Diseño de Producto de la Universidad EAFIT, con el objetivo de obtener las herramientas para la gestión de proyectos de diseño revelando la importancia del rol del equipo de diseño dentro de las compañías tradicionales. Con el deseo de transmitir los conocimientos obtenidos en los diferentes ámbitos, me desenvolví como docente cátedra desde el año 2013 en la Universidad de San Buenaventura, Pontificia Bolivariana y EAFIT, en la ciudad de Medellín, y actualmente como Jefe de Diseño de Espacios\Escenario en la Colegiatura Colombiana, estas experiencias me han permitido una comprensión más amplia de las reflexiones en torno al diseño y su impacto en nuestro contexto.

# Entidad 100En1Día

David Serna

Diseñador de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, con un enfoque social en el Diseño de cambios comportamentales, intervención urbana y cultura ciudadana. Con experiencia laboral en investigación y desarrollo de acciones de cultura ciudadana alrededor de temas de convivencia, violencia intrafamiliar, movilidad y seguridad laboral, además del desarrollo de metodologías sobre intervención urbana. Actualmente trabaja alrededor de la seguridad vial en la Secretaria de Movilidad.

## “Más allá del diseño objetual”

El diseño Industrial nace como una disciplina técnica, pero durante su evolución, en el que hacer de los diseñadores, se ha ido transformando en una profesión que a través de una mirada multidisciplinar aborda desde una mirada específica los problemas para buscar soluciones creativas. Es justo en este espacio, que encuentro mí que hacer como diseñador, pasando de un diseñador de objetos a un diseñador de cambios de comportamientos. Durante la conferencia abordaré la forma particular que empecé a ver el Diseño desde mi paso por la academia, y como a través de diferentes proyectos que he realizado; Ciclo-paseo Cachaco, 100En1Día, La bicicleta de Creador, Diseñador de acciones de cambio comportamental en Corpovisionarios. Abordo una manera de llegar a respuestas desde el diseño que van más allá del objeto.

## “La transformación del espacio urbano desde la apropiación del ser humano”

El espacio urbano desde las intervenciones arquitectónicas que allí ocurren, tiene una tendencia a la cosificación, a la idealización de la intervención, a la perfección de la materialidad y sus proporciones, perdiendo en muchas ocasiones la sensibilidad de las experiencias de quienes lo habitan, perdiendo las costumbres, sus historias y las huellas que allí quedaban.

El propósito hoy es generar estrategias que permitan la humanización de estos espacios, como se posibilita la potencia del espacio construido mediante pequeñas transformaciones en el espacio urbano, desde el entendimiento del efecto que genera la luz, desde la observación de la proxémica que se genera entre visitantes temporales y permanentes, en la posibilidad del encuentro.

Experiencias de ciudad que permiten evidenciar la intervención desde el ser humano y todo lo que su caracterización conlleva, contrastes desde lo construido y re-significado, que permitan entender nuevas maneras de afrontar las intervenciones urbanas desde la re-valoración de quienes habitan, desde perspectivas más humanas y menos materiales.



# Entidad Corporación SAETAS

## Enrique Rodero Trujillo

Gestor, asesor e investigador docente por más de 20 años en desarrollo de proyectos, empresas y productos para MiPyMEs de índole económico y cultural (comunidades productivas y artesanales con énfasis social). Desarrolla proyectos, productos y organizaciones bajo las metodologías en inteligencia de consumo, Co-innovación, análisis tendencial y prospectiva estratégica. Con formación de Especialista y Magister en Pensamiento Estratégico y Prospectiva (prom 01) - Univ. Externado de Colombia (2008 y 2013), Formador en Fortalecimiento Institucional (2011) Univ. de los Andes – Fund. Saldarriaga Concha; Formador de Formadores en Responsabilidad Social Empresarial (2010) convenio PNUD – REDUNIRSE – AECL, Univ. Buenos Aires; Dip. Propiedad intelectual. (2006) org. Mundial Propiedad Intelectual (OMPI); Profesional en Diseño Industrial de la Pontificia Univ Javeriana (1993), Licenciado en Teología Integral del Logos Cristian University (2011).

Investigador y consultor del Centro de Pensamiento Estratégico y Prospectiva de la Univ Externado de Colombia, docente de pre y posgrado en Inteligencia Prospectiva e innovación estratégica en varias univ del País, Conferencista Internacional de Inteligencia Prospectiva para la OEA- programa ERCAIAD. Consultor docente de Prospectiva Estratégica para la Cámara de Comercio de Bogotá; Profesor del Advanced Ma-

nagement Program (AMD) del área Economía y Jurídica en la Universidad Javeriana.

Director del Proyecto REDLAB del Centro de Innovación Social, Cultural y Productivo de la Corporación SAETAS.

Entre las organizaciones que ha desarrollado proyectos encontramos: Superricas; Procuraduría General de la Nación, Cámara de Comercio de Bogotá, Colciencias, Bancoldex, Policía Nacional, ITM (Medellín), Cotelco Capítulo Bogotá, UTP (Pereira), UniQuindío, Univ Córdoba, entre otras. Coautor Libro Internacional: “Planeación Prospectiva Estratégica: Experiencias Latinoamericanas”, UNAM, México 2015. Coautor Libro: “Análisis Prospectivo de la Procuraduría General de la Nación al 2035”. Jul 2014. PGN,

### “Ser Urbano, ser humano en la 4° revolución”

“La cuarta revolución industrial, no se define por un conjunto de tecnologías emergentes en sí mismas, sino por la transición hacia nuevos sistemas que están contruidos sobre la infraestructura de la revolución anterior (la digital). Estamos al borde de una revolución tecnológica que modificará fundamentalmente la forma en que vivimos, trabajamos y nos relacionamos. En su escala, alcance y complejidad, la transformación será distinta a cualquier cosa que el género humano haya expe-

rimentado antes”, Klaus Schwab, Director ejecutivo del Foro Económico Mundial (WEF, por sus siglas en inglés), 2015.

Los “nuevos poderes” del cambio vendrán de la convergencia de saberes y desarrollos de las denominadas “NBIC”: Ingeniería Genética, las Neurotech, Nanotech, Infotech cuatro áreas que parecen desconocidas y lejanas para el Ser Urbano común.

Pero las repercusiones impactarán no solo lo que hacemos y cómo nos relacionamos en el hábitat, si no quienes seremos hasta en los rincones más lejanos del planeta: la revolución afectará los modelos de aprendizaje y acceso a la información, el mercado del empleo, el futuro del trabajo, la desigualdad en el ingreso, los concepto de ciudad, de habitabilidad y sus coletazos impactarán la forma en que percibimos el territorio, la seguridad geopolítica y los marcos éticos, que han sido base para definir la sociedad como la conocemos.

Por lo anterior, el propósito de esta conferencia es dar a conocer el concepto de la denominada convergencia tecnológica o “4 Revolución Industrial” y como esta incidirá en la transformación de las ciudades del futuro y la redefinición de conceptos como ser y habitar humano y urbano.

## WORKSHOP

### Cesar Sierra

Cesar Sierra, Diseñador Industrial, Egresado “Excelencia Académica” de la U.N. en Bogotá, Magister en Diseño de Vehículos por la Elisava Escola en Barcelona. Ha trabajado en desarrollo de proyectos de diseño e ingeniería en diversas empresas, en estructuras industriales, tanques y tubería petrolera; industria metalmecánica pesada, control de calidad, seguridad industrial y contingencia ambiental.

Ha sido director de proyectos en diseño, producción y montaje de exhibiciones interactivas, y en diseño de producto, editorial y de imagen con destino Alemania, España, Estados Unidos y México. Ha tenido oportunidad de presentar proyectos ante el Banco Mundial, la Organización de las Naciones Unidas, la Comisión de Derechos Humanos en Ginebra, la Cumbre para Países en Vías de Desarrollo en Bruselas, la Presidencia de la República, y otras entidades. También ha sido director de I + D para la industria eléctrica, electrónica e informática nacional.

Conferencista invitado a nivel nacional, cuenta con amplia experiencia académica y docente en el área del diseño y la arquitectura, director de tesis de grado en la U.A.N, P.U.J, U.J.T.L.; docente investigador sobre el tema de la recuperación de los ríos Bogotá y Magdalena, par académico evaluador, jurado del premio de diseño “Lápiz de Acero”; ha colaborado en actividades en el tema

de innovación social y sostenibilidad con el Politécnico de Milán (DESI), y ha sido jurado invitado del “Istituto Europeo de Diseño” y la U. de los Andes. Proyectos académicos dirigidos han sido presentados en la Expo Mundial de Shanghai 2010.

Ha indagado a través de su labor académica y profesional, sobre los temas de: sostenibilidad, eco diseño, responsabilidad social, innovación social, comunicación, educación en ciudadanía, ética, metodología, etc.

Ha desarrollado proyectos colaborativos con comunidades diversas en la comuna 4 de Soacha, y Altos de Cazucá, con las ONG’s Techo Colombia, AHMSA, Creativamente en lo Social, y otras. Todo lo anterior a partir de intervenciones en espacios públicos o privados, que en términos generales incidan en elevar la calidad de vida de los ciudadanos a través de su participación activa y su toma de conciencia sobre las circunstancias y compromisos a los que se enfrentan a diario.





## Modelo para desarrollo del “Workshop Intervenciones Urbanas”

**“Estamos construyendo un conocimiento que no lo tiene ninguno de nosotros, pero entre todos sí tenemos un conocimiento producto de todos”**

**Taller etnoeducación y comunicación ambiental en la cuenca del río Chocó. 1997**

Llevamos mucho tiempo intentando construir relaciones equilibradas entre lo natural y lo artificial, pero a veces parece que hemos perdido el norte; consideramos a las cosas como un fin y no como un medio. En las sociedades de consumo actuales ésta parece ser la naturaleza del desarrollo. ¿Qué pasa si nos olvidamos de estas lógicas perversas y engañosas y nos detenemos a reflexionar a partir de la observación y de la experimentación con una mirada nueva o al menos diferente?

Este taller pretende familiarizar a los asistentes con un acercamiento particular, participativo y colaborativo en temas relacionados con el espacio, el diseño, lo público y lo ciudadano desde los deberes y los derechos, para lograr construir una visión alterna de lo que podemos hacer en comunidad.

Hay que recordar que un “Workshop” o Taller es un evento de carácter práctico, intensivo, y de duración no superior a tres horas, durante el cual, empleando diversos mecanismos, uno o varios facilitadores acompañan a los asistentes a trabajar colaborativa y participativamente en la co-creación de respuestas a una situación planteada.

El Workshop se diferencia de una simple charla o presentación pues va más allá y se enfoca en el trabajo práctico. A continuación las 4 fases o etapas que vamos a desarrollar:

1.Etapa de Sensibilización: (¡Aquí se invita, se motiva y se involucra!) Se hará una presentación de la actividad, en términos ágiles, amables y claros, con la intención de generar motivación, y enganchar participantes. Será oportuno aclarar los conceptos fundamentales, y reforzarlos a través de la exposición de casos, ejemplos y/o proyectos realizados.

Se hará énfasis en la dimensión ética, estética, política, ciudadana. Es ideal generar interacción con los participantes a través de preguntas y diálogo. Duración: Esta fase puede durar de 30 a 45 minutos

2.Etapa de Descubrimiento: (¡Aquí comienza la actividad grupal y el proceso de descubrimiento!) Se plantea trabajar en la identificación de situaciones de desajuste, o situaciones de tensión y se intenta no utilizar las palabras: problema, problemática, etc., que pueden ser reemplazadas por: oportunidad, posibilidad, etc. Se propone encontrar situaciones a evidenciar, visibilizar, fortalecer, potenciar o transformar.

Se hará una salida al espacio público cercano durante quince minutos y en equipos, para observar las dinámicas ciudadanas de otra manera. Es aquí donde surgen cosas nuevas, como la comprensión de tiempos y frecuencias, lo dinámico de la urbe, las diferencias poblacionales, lo sensorial, etc... ¡Mucho más válido que solo sentarse a recordar!

Trabajaremos en equipos en lo posible con personas desconocidas para que la diversidad estimule el descubrimiento (grupos de cuatro o cinco personas). Se pide a alguien del equipo ejercer como

coordinador para guiar y motivar la discusión, y a alguno o a varios que tomen notas o transcriban los hallazgos. Insistiremos en la visión de futuro, en la construcción de escenarios; en responder a la pregunta: ¿cómo imaginarias, ¿cómo sueñas o cómo desearías que fuese tu ciudad?

Duración: Esta fase puede durar de 20 a 30 minutos; el o los facilitadores han de estar constante y continuamente recorriendo los grupos, motivando a los participantes a hacerse preguntas.

¡Recuerde!: el facilitador más que hacer preguntas, intenta que surjan de la interacción y los puntos de vista diversos del grupo, ayuda que se establezcan posteriormente las categorías de acción, por ej.: Memoria Colectiva, Cultura Ciudadana, Diversidad, Ambiente, Conexión, etc.

3.Etapa de Creación o Propositiva: (¡Aquí se concretan las ideas y se hacen propuestas!)

Se plantea desarrollar tres propuestas por equipo. La técnica puede ser el “brainstorming” o lluvia de ideas: se propone un tema, y cada quien sugiere lo que se le ocurra, no se contradice ni utilizan palabras asesinas de ideas, como: Nunca lo hemos hecho así, No va a funcionar, No tenemos tiempo, No tenemos gente, Ya lo han intentado, Todavía no estamos listos, Si fuera tan buena ya la hubieran sugerido, Somos muy pocos para eso, No es problema nuestro, etc.

Recordar el modelo de construcción plural de la ciudad/sociedad y el ponerse en los zapatos del otro, el trabajo en comunidad, pensar en los pros y los contras de las propuestas y tener MUY claro el ¿Para qué? también llamado propósito, o fin último que pretende lograr la propuesta.





No solamente se ha de generar y perfilar la idea, sino definir cómo llevarla a cabo considerando los actores, herramientas, facilidades, sistemas de registro y medición de impacto. (Categorías generales: Capital humano, recursos tangibles, procesos...).

Recordar que las acciones han de tener los siguientes componentes:

- Altos niveles de interacción o de participación del público
- Baja complejidad técnica y operativa.
- Alto nivel de impacto emocional.
- Ningún tipo de carácter invasivo, o de afectación física a las personas.

Se sugiere graficar las propuestas o el desarrollo de las mismas, a nivel de “storyboard”, o viñetas de comic, con la intención de lograr visualizar completamente la situación, y definir los actores, recursos, materiales, espacios, tiempos, frecuencias, etc.

Duración: Esta fase puede durar de 20 a 30 minutos; el o los facilitadores han de estar constante y continuamente recorriendo los grupos, motivando a los participantes a desarrollar propuestas. Se recomienda que la idea se concrete desde un nombre sonoro, impactante, recordable, que genere interés o que establezca un juego de palabras; por ej.: “Cógeme la caña...”, “La madre pal último...”, “Con tu prima no es pecado...”, etc. (¡ojo con los chistes según el contexto!)

4.Etapa de aplicación: (¡Llegó el momento para poner en práctica las propuestas!) Si la situación lo permite, se puede llevar a cabo una puesta en marcha de la idea, esto podría funcionar fácilmente en una comunidad establecida, tipo colegio,

universidad u otra institución, donde los participantes tengan conocimiento del contexto.

Se recomendaría hacerlo en una sesión posterior para preparar los medios necesarios. De no ser así, se pueden socializar las propuestas en tres minutos por equipo, desarrollar una discusión y reflexión al respecto de la coherencia y viabilidad de las mismas. Este es el momento de “prototipado de la idea”, experimentar permite poner a prueba la fortaleza comunicativa y hacer ajustes o fortalecer lo previsto.

Es relevante con el acompañamiento permanente de facilitadores y el uso de procesos de observación directa: salir a la calle, pensar como turista, preguntarse constantemente ¿por qué las cosas son como son? Crear desde la pluralidad y la divergencia. Aterrizar las ideas a partir de dibujos o “storyboards”. Mantener los niveles de motivación altos reforzando las actitudes positivas de los participantes, apelar al sentido del humor, hablar a la gente directamente y mirarlos a los ojos para reducir tensión, dar las gracias a todos, sonreír mucho y constantemente...









