

Detalles del proyecto

Contexto de la necesidad

La Pontificia Universidad Javeriana Cali lanzó hace algunos años su programa de Diseño de Comunicación Visual, a pesar de ser una carrera relativamente nueva ha logrado graduar a cientos de estudiantes y varias generaciones de diseñadores, pero aún se percibe una falta de conocimiento general de la carrera dentro de la universidad.

Objetivo general

Proponer un modelo de cultura de diseño, que permita visualizar la carrera de Diseño de Comunicación Visual dentro de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Objetivos específicos

- Definir los criterios que caracterizan una Cultura de Diseño.
- Analizar otros modelos relacionados con la Cultura de Diseño.
- Identificar los problemas que impiden el desarrollo de la cultura de diseño.

Problemas que se encontraron

- Falta de comunicación con la comunidad académica.
- Falta de eventos que visibilicen los proyectos.
- Falta de colectividad, abunda el individualismo y el querer mostrarse solo.
- Falta de espacios para la muestra de proyectos.
- Falta de medios que permitan la visibilización.

Público objetivo



Estudiantes pregrado
Pontificia Universidad Javeriana Cali
Edad 18 - 24 años

Actores dentro del modelo



Productores de diseño
Profesores de diseño
Egresados de diseño
Estudiantes de diseño



Consumidores de diseño
Profesores otras carreras
Egresados otras carreras
Estudiantes otras carreras
Administrativos
Colaboradores

Intangible

¿Qué es?

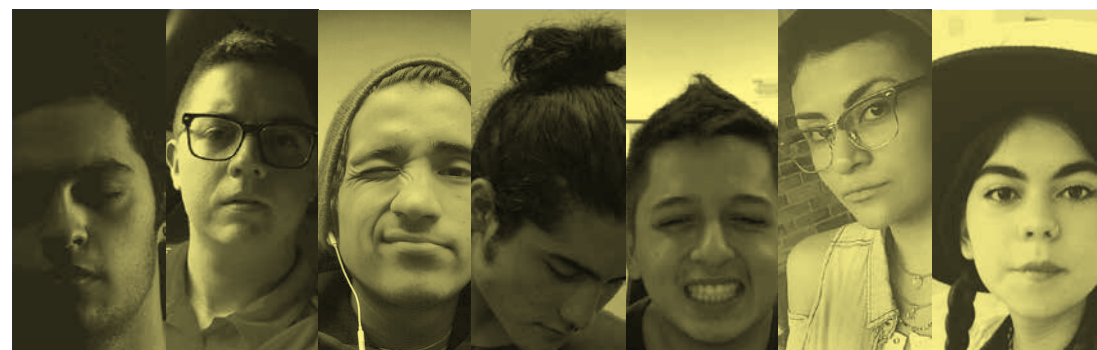
Intangible es un colectivo gráfico, que mediante la motivación y el amor al diseño busca crear espacios para la construcción de una Cultura de Diseño. Nace para apoyar y promocionar el modelo **Proyectando**.

Acerca de la imagen

Los referentes que se usan para trabajar la imagen, tienen relación a las marcas dinámicas, llamadas también mutantes, y a diferencia de una marca tradicional, están poseen la característica de que adquieren una diversidad de configuraciones y juegos gráficos.



Integrantes



¿Qué pruebas realizó?

El colectivo Intangible realizó una pequeña muestra de trabajos de algunos de sus integrantes, aplicando el modelo **Proyectando** para evaluar su funcionamiento y poder mejorarlo.



Modelo de Cultura de Diseño

Modelo Proyectando

Cultura de Diseño

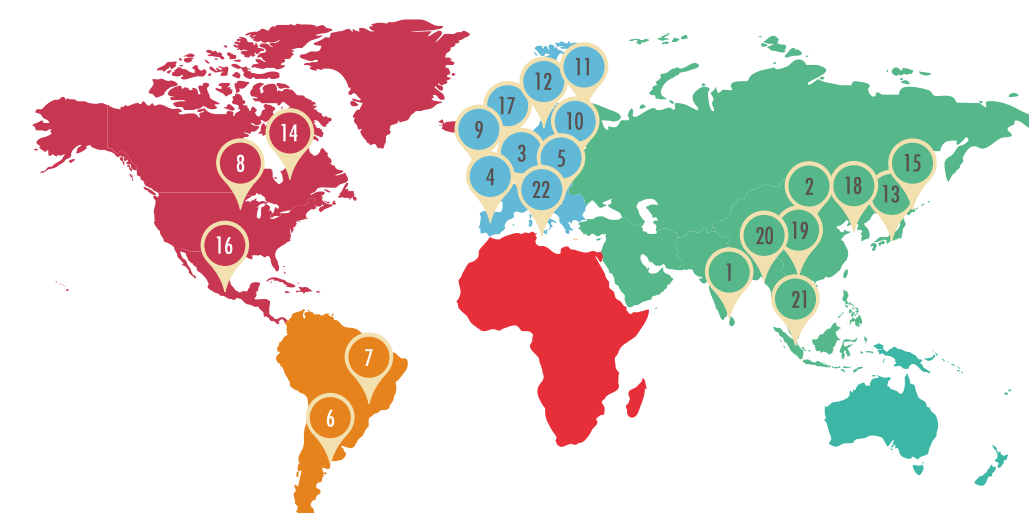
Cultura de Diseño, es un fenómeno social que impulsa el desarrollo de una comunidad, fomentando la industria creativa y utilizándolas como herramientas y como motor de cambios en la sociedad, esta cultura va más allá de lo estético para promocionar valores de innovación, creatividad, trabajo en equipo, trabajo interdisciplinar y autoaprendizaje.

Valores que fomenta la Cultura de Diseño

- Comunicación
- Innovación
- Interdiscipliniedad
- Colectividad
- Identidad
- Investigación

Modelos relacionados

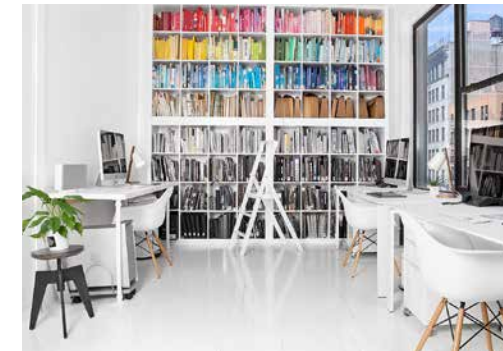
Modelo Ciudades de Diseño Unesco



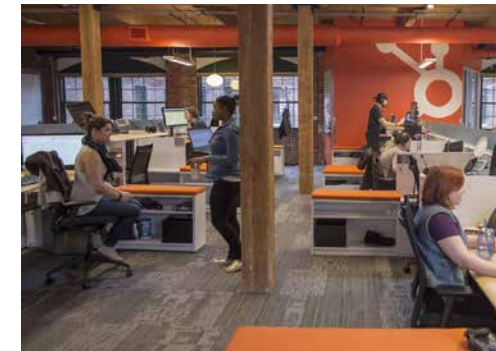
- Bandung (Indonesia)
- Beijing (China)
- Berlín (Alemania)
- Bilbao (España)
- Budapest (Hungria)
- Bs Aires (Argentina)
- Curitiba (Brasil)
- Detroit (EU)
- Dundee (UK)
- Graz (Austria)
- Helsinki (Finlandia)
- Kaunas (Lituania)
- Kobe (Japón)
- Montreal (Canadá)
- Nagoya (Japón)
- Puebla (México)
- Saint Étienne (Francia)
- Seúl (Corea)
- Shanghái (China)
- Shenzen (China)
- Singapur (Singapur)
- Torino (Italia)

Otros modelos de Cultura de Diseño

Sagmesiter & Walsh



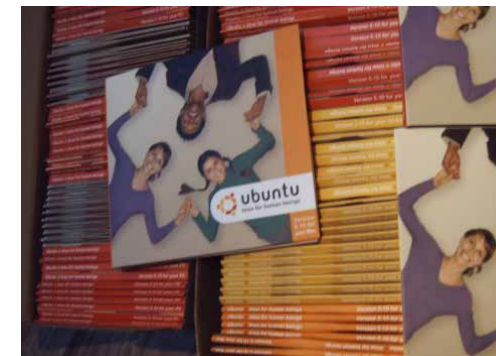
Hubspot



Google



Ubuntu



Modelo Proyectando

¿Qué es?

Es un modelo creado para abordar el problema de la visibilización dentro de la universidad, y esta basado en la comunicación y la interacción entre productores y consumidores de diseño.

Valores del modelo

- Promueve las alianzas interdisciplinarias con otras áreas del conocimiento.
- Promueve el constante aprendizaje y la autoevaluación.
- Promueve el trabajo colectivo.
- Promueve el crecimiento personal de los estudiantes de diseño.
- Es un modelo inclusivo, no exclusivo.
- Es un modelo mutable.

¿Cómo funciona?

El modelo cuenta con seis fases, para poder aplicar el modelo se debe pasar por cada una de estas y cumplir con los objetivos establecidos de cada una de las etapas, cabe recordar que el modelo es un modelo ciclico, es decir no termina al acabar la ultima fase, sino que se alimenta y se fortalece cada vez que se aplica.