

Liliana Durán B.\*

# La mirada holística del diseño en las comunidades creativas<sup>1</sup>

The holistic view of design in creative communities

Cómo citar:

Durán, L. (2020). La mirada holística del diseño en las comunidades creativas. *Designia*, 7(2), 89-101.

<sup>1</sup>El artículo forma parte de los avances del proyecto de investigación denominado *Estrategias de diseño centrado en usuarios hacia el fomento de la cultura investigativa en comunidades creativas: Fase I, el mapeo y la exploración de un método para la Investigación+Creación en el Tolima*, el cual se está desarrollando en el programa de Diseño Gráfico de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior—CUN—, regional Tolima.

\* Diseñadora gráfica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Docente en el ámbito de la comunicación y los nuevos medios aplicados en proyectos que impliquen estrategias narrativas para fomentar la construcción de la cultura en la era contemporánea.

E-mail: liliana\_duran@cun.edu.co

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7586-7018>

## Palabras clave:

Investigación participativa, prospectiva, creación cultural, comunicación interactiva, conceptualización, visualización.

## Key words:

Participatory research, prospective, cultural creation, interactive communication, conceptualization, visualization.

Recibido: 30/04/2019

Aceptado: 01/10/2019

## Resumen:

Este artículo presenta herramientas relacionadas con los métodos del diseño que, en el contexto regional del Tolima, han aportado al análisis de situaciones en las que se evidencia una falta de conciencia social, reflejada en comportamientos de individuos frente al entorno en el que habitan.

Esto ha requerido de la conformación de comunidades creativas, integradas por estudiantes, docentes y líderes de organizaciones, quienes utilizan la narración colaborativa para identificar experiencias que permitan desarrollar la empatía frente a usuarios determinados, en un contexto de casos de estudio que se orientan desde la academia.

Se toman como base los Proyectos Integradores de Aula —PIA— en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior —CUN—, los cuales siguen una metodología cualitativa, como el *Design Thinking*, para involucrar al grupo objetivo de cada proyecto en la definición del perfil de audiencia, ideas y construcción de los prototipos, a fin de obtener datos que contribuyan en la prospección de posibles futuros para la región.

En ese sentido, se espera aportar a la construcción de una cultura que enfaticé en la calidad de vida, en la recuperación de aspectos simbólicos, en el desarrollo de capacidades y en la proyección de elementos comunicativos que intervienen en el universo informativo que se percibe a través de los nuevos medios, utilizados para la Investigación+Creación.

#### Abstract:

This article presents tools related to the design methods that, in the regional context of Tolima, have contributed to the analysis of situations where there is evidence of a lack of social awareness, reflected in the behavior of individuals in relation to the environment in which they live.

This has required the creation of creative communities conformed by students, teachers and leaders of organizations that use the collaborative narrative to identify experiences that can achieve empathy towards specific users in case studies oriented from the academy.

The Classroom Integrating Projects —PIA (by its Spanish acronym)— in the Unified National Corporation of Higher Education —CUN— are taken as a basis, which follow a qualitative methodology such as Design Thinking, to involve the target group of each project in the definition of audience profile, ideas and construction of the prototypes towards obtaining data that contributes to possible futures for the region.

In that sense, it is hoped to contribute to the construction of a culture for the quality of life, the recovery of symbolic aspects, the development of skills and the projection of communicative elements in the middle of the informative universe that is perceived through the new media, used for Research+Creation.

## INTRODUCCIÓN

Las herramientas del diseño, en su sentido proyectual, inician con la identificación de necesidades del contexto social, relacionadas hoy en día con la Investigación+Creación, teniendo en cuenta “el reconocimiento de la posibilidad infinita de abordaje y de las formas de sus resultados, gracias a una mirada holística, y la valorización de sus procesos de validación como origen de nuevos descubrimientos” (Delgado et al., 2016, p. 14).

Así mismo, el cambio social es un aspecto que une generaciones a partir de los nuevos significados que enmarcan proyectos, al utilizar preguntas orientadoras en un enfoque de investigación cualitativo: ¿cómo perciben las nuevas generaciones su ciudad, su país, sus tradiciones? ¿cómo perciben su barrio? ¿las organizaciones de las que forman parte? Esto hace que se genere un alto en el camino, debido a que la reflexión brinda información relacionada con la pérdida de interés por compartir espacios de diálogo con las familias, con la falta de empatía entre individuos, y una falta de apropiación de aspectos sociales, culturales y del reconocimiento de sí mismos, haciendo que la transformación cultural requiera de la participación activa de la academia.

En dicho sentido, se planteó el objetivo de integrar una comunidad creativa que permitiera ubicar herramientas relacionadas con los métodos del diseño a través de procesos de cocreación, para profundizar en la identificación de problemáticas del contexto regional, en concordancia con los PIA del programa de Diseño Gráfico de la CUN. Estos programas se caracterizan por articular contenidos de asignaturas disciplinares mediante diseños con narrativa y formas de representación visuales de mensajes dirigidos a la sociedad.

Los métodos utilizados en esta disciplina aportan a la definición de usuarios en cuanto al análisis del comportamiento, las dinámicas de comunicación, las motivaciones e intereses frente a situaciones específicas. Para lograr esta acción, los diseñadores en formación reciben orientación docente desde la perspectiva investigativa, basada en el diseño de experiencias a partir de la imagen. En este, los

principios de representación gráfica y el uso de interfaces en la cultura participativa se integran a narraciones que se expanden en medios, para contar diferentes partes de una historia con el *storytelling*, lo cual refleja un contenido principal que impacta en la audiencia. A este respecto, Belsunces (2016) define:

En inglés, el acto de contar una historia se traduce como *storytelling*. Este concepto está compuesto, en sí mismo, por un nombre *story* y un verbo *telling*. En castellano, *storytelling* se traduce como narración, pero se utiliza también como sinónimo de historia. La historia es aquello que se cuenta y la narración es el hecho de contarlo. (p. 128)

De acuerdo a lo anterior, los contenidos que se pueden abordar desde el diseño se asocian a una narrativa, de manera que se aprovechan los recursos gráficos para contar en un sentido creativo cada parte de la historia. Esto permite que el análisis de contextos adquiera un nuevo significado a partir de escenarios y actores sociales, según sea la situación que motiva una investigación ubicada en el ámbito de la creación.

Por otra parte, Liuzzi (2015) define las experiencias que recrean hechos históricos desde un sentido narrativo documental con el término *historytelling*. Este es un factor para difundir contenidos en medios digitales en función de la participación activa de los usuarios, lo que abre una nueva posibilidad de generar dinámicas de comunicación frente a la cultura, acorde a las situaciones en determinados territorios donde se identifican códigos que funcionan como hilos conductores de los relatos.

### ¿Qué pasaría si...?

¿Qué pasaría si al fomentar la cultura participativa en los estudiantes vinculados en cada proyecto se identificaran necesidades, como la recuperación de un símbolo que represente el origen de un lugar específico, y esto motivara a incursionar en el *historytelling* a través de los nuevos medios? o ¿qué pasaría si las nuevas generaciones desconocieran juegos tradicionales con los cuales pudieran aprender los valores y el respeto por los mayores? ¿cuál sería el rol de los nuevos medios en la dinámica de recuperación de dichos juegos tradicionales siguiendo la investigación participativa?

Lo anterior invita a identificar la interacción de comunidades creativas desde la mirada holística del diseño para mapear en el entorno situaciones y campos de acción. Si los futuros profesionales en Diseño Gráfico integran sus habilidades para investigar acerca de la percepción de los usuarios frente a un tema específico, pueden encontrar historias para abordar a través de contenidos mediáticos, en el marco de un sistema de comunicación basado en los procesos creativos del diseño y prototipos en torno a un fenómeno social.

## METODOLOGÍA

Se tomó como ejemplo la necesidad de generar cultura de inclusión en una organización de la ciudad de Ibagué, teniendo en cuenta el desconocimiento de rutas de accesibilidad para personas en situación de discapacidad física, quienes frecuentan la infraestructura de la misma para fines educativos. Rampas y recursos destinados con dicho propósito se identificaron a través de una visita de campo realizada por parte de 2 estudiantes de Diseño Gráfico, 1 docente de investigación y 2 integrantes de la organización.

Dicho equipo definió el diagnóstico del problema para realizar un Proyecto Integrador de Aula, en el cual se trabajaron contenidos de nuevos medios en una experiencia dirigida, inicialmente, a funcionarios y administrativos, quienes pueden brindar apoyo e informar la ruta a todos aquellos que así lo necesiten. De igual forma, utilizar un lenguaje de inclusión para el mejoramiento de procesos de comunicación frente al tema descrito.

La comunidad creativa encargada del proyecto utilizó fases del *Design Thinking*, realizando mapas de empatía para identificar los perfiles de los usuarios a quienes se enfocaría la experiencia, y los canales de comunicación a través de los cuales se podrían enviar mensajes, utilizando imágenes de locaciones y personajes que forman parte de la organización.

Seguidamente, se realizó una lluvia de ideas en la que se invitó a participar a administrativos que conocen historias desde la interacción con las personas a quienes se busca brindar una mejor calidad de vida con la cultura de inclusión. Esta actividad se registró en audios para luego estudiar de manera cualitativa variables como escenarios, situaciones, actitudes de personas, necesidades encontradas, de manera que pudieran ser tomadas como insumo para generar relatos en prototipos según la dinámica de comunicación identificada.

Paralelamente, se identificaron herramientas narrativas del campo (*storytelling* a manera de antecedentes) para brindar soporte teórico y conceptual al proyecto, en relación con los métodos del diseño y el avance de la investigación —que utiliza prototipos para ser evaluados en el contexto de implementación—. De esta forma, se lograría que se mejoren en la fase de testeo y antes de una implementación que permita medir el impacto generado con la estrategia.

## Referenciación y estructura

Toda investigación tiene un mapa de ruta, ya sea para explorar, proyectar, relacionar o explicar. En el caso de las humanidades, donde están presentes los hechos sociales, el diseño aporta un sentido creativo con el fin de descubrir, sorprenderse e interactuar con usuarios desde el intercambio de experiencias encaminadas a la búsqueda de futuros posibles.

Siguiendo a Ballesteros y Beltrán (2018), un proyecto de este tipo “debe colaborar con instituciones académicas o centros de investigación; tener tanto un proceso creativo riguroso, como retroalimentación por parte del público; contribuir a la experiencia humana y, como elemento principal, producir una creación” (p. 28). Esto abre una oportunidad de conocer herramientas hacia el fomento de habilidades comunicativas de los individuos y el trabajo en equipo.

De la misma manera, en el ‘Modelo de medición de indicadores nacionales de ciencia, tecnología e innovación’ de Colciencias (2018) se identifica la apropiación social del conocimiento como factor de innovación social, de acuerdo con los productos resultados de proyectos de investigación provenientes de las artes, la arquitectura y el diseño, los cuales generan “cambios significativos en las maneras de ser y de hacer en las comunidades donde se desarrolla el proyecto” (pág. 177). Lo anterior, puesto en un contexto regional, permite avances disciplinares y el mejoramiento de procesos en relación a los seres humanos.

Por otra parte, el campo de la metodología del diseño en el siglo XX, recibió aportes de referentes como Gui Bonsiepe (1998), Bruce Archer (1995), Christopher Jones (1985), Abraham Moles (1975), Bruno Munari (1983), quienes hoy en día hacen parte de la base teórica por medio de la que un diseñador puede definir sus proyectos.

En este aspecto, Castellanos y Rodríguez (2016) se enfocaron en identificar que “los problemas son el centro y el corazón de los proyectos, lo que orientó a diferentes métodos de diseño a privilegiar la definición del problema como uno de los hitos clave en cada modelo” (p. 145), centrando sus estudios referenciales en autores como Rodríguez (2015) y Vilchis (2002), quienes destacan la metodología del diseño, el sentido proyectual y una relación con el pensamiento de diseño.

Sin embargo, ¿qué ocurre cuando el diseñador avanza en su proceso de formación hacia la profundización en relación a la Investigación+Creación? Hay un punto en el que el método científico y los antecedentes metodológicos del diseño se conectan con los nuevos descubrimientos de herramientas que se enfocan, en mayor alcance, hacia una empatía con usuarios y contextos.

En la actualidad, el *Design Thinking*, definido por Plattner (2009) como una metodología que parte de comprender a ciertos actores para identificar sus necesidades y anhelos, busca soluciones a través de un proceso creativo integrado a aspectos cualitativos que aportan al desarrollo investigativo, para lo cual tiene en cuenta los nuevos emisores que se ubican en el contexto contemporáneo.

Por otra parte, se han recopilado las herramientas Designpedia (Gasca y Zaragoza, 2014) para que estén al alcance de todos aquellos que han trabajado el mapeo y la exploración hacia fases de desarrollo de proyectos que cuentan con el prototipado como instrumento de investigación implementado en el testeo o evaluación.

Así, los métodos del diseño en el siglo XXI pueden evolucionar al incorporar los avances desde la Investigación+Creación en sus fases, desde el análisis de contextos; debido a que la búsqueda de información está ubicada en diversas fuentes documentales. Esto incluye el uso de contenidos digitales para complementar las fuentes tradicionales en función del diseño narrativo, en relación con las opiniones de las personas frente a determinadas temáticas.

Esto a su vez avanza hacia la narración colaborativa basada en el concepto de tecnologías blandas, es decir, aquellos dispositivos intangibles que promueven, gestionan y modulan relaciones humanas y procesos sociales, y que pueden ser aplicados con distintos fines a organizaciones e instituciones sociales (Belsunces, 2016, p. 128). De esta manera, el intercambio de experiencias y los espacios de diálogo aportan a los estudios de tipo cualitativo en el aspecto de la innovación social.

A este respecto, Manzini (2009) describe un nuevo conocimiento de diseño relacionado con experiencias de la era contemporánea e indica que este permite diferenciar espacios de encuentro hacia la conformación de grupos, comunidades y centros de investigación que fomenten el trabajo colaborativo e interdisciplinar. Para Manzini, la idea de bienestar comprende las maneras de ser y de hacer de los individuos, para volver a descubrir el entorno de una manera más natural y activa. Por ello, menciona a las “comunidades creativas” (2006, p. 5) como uno de los principales recursos en el campo de la investigación, con aplicación de métodos provenientes del diseño.

## RESULTADOS PRELIMINARES

### El aporte de la narrativa storytelling

Actualmente, una de las herramientas fundamentales para incluir en las dinámicas investigativas que realizan las comunidades creativas es la narrativa *storytelling*, enfocada en problemáticas socioculturales. En ese sentido, se tomó en cuenta el aporte de Scolari (2013) al mencionar la importancia de un relato en el que la historia se presenta en múltiples medios y las nuevas audiencias asumen un rol activo en la difusión de contenidos. Por esto, se hizo énfasis en encontrar casos de éxito destacados por una temática de interés que motivara la participación de usuarios a través de recursos mediáticos, para crear un prototipo a manera de instrumento de investigación.

A continuación, la Tabla 1 presenta 3 casos en donde las estrategias narrativas se relacionan con una mirada holística en cuanto al propósito de cada proyecto, el referente que ha dirigido la estrategia y las palabras clave que ubican la temática escogida para generar una cultura participativa y dejar una huella desde contextos regionales determinados.

Caso de éxito	Referente
<p><i>Historytelling</i> Recuperación de una época de la historia argentina, vinculando los cibermedios y la opinión de usuarios para conocer más contenido a través de una nueva manera de contar historias.</p>	<p>Liuzzi, (2015) Historias del pasado, experiencias del presente</p> <p><b>Palabras clave:</b> documental interactivo, convergencia de medios, memoria colectiva, código narrativo, <i>storytelling</i>.</p>
<p><b>La narración como espacio experimental y colaborativo:</b> Motor de innovación y cultura participativa en España</p>	<p>Belsunces (2015)</p> <p><b>Palabras clave:</b> Narrativa transmedia, <i>Design Thinking</i>, <i>engagement</i>, cocreación.</p>
<p><b>Cuentos de viejos:</b> Documental colaborativo transmedia que invita a escuchar a nuestros mayores. Una manera de tejer los lazos de nuestra historia hacia una identidad colectiva, realizado en España y Colombia.</p>	<p>Dematei, Ferre, Smith y Piaggio (2012)</p> <p><b>Palabras clave:</b> Hipermedia, <i>gaming</i>, prosumidor, arquitectura transmedia, experiencia multiplataforma.</p>

Tabla 1. Casos de éxito que aprovechan las dinámicas de comunicación actual y el uso de narrativas transmedia.

Fuente: recopilación del autor.



Los anteriores referentes ejemplifican las dinámicas de comunicación utilizadas para potencializar proyectos de Investigación+Creación a nivel masivo, lo cual permite llegar a aportar en problemáticas socioculturales, como la descrita en el apartado de metodología. Así, se procedió a implementar aspectos encontrados a manera de variables cualitativas como la cocreación, interacción social y la reconstrucción simbólica. De esta manera, se realizó el desarrollo de las fases de mapeo, exploración y definición, para pasar a la fase de ideación y construcción del prototipo en el caso de estudio e incorporar herramientas *Designpedia*, como se indica a continuación.

Fase	Herramientas utilizadas	Propósito
Mapeo	Mapas de empatía, definición de perfiles de usuario, mapa de experiencias, juegos de rol.	Conceptualizar el proyecto acorde a problemática e integrar usuarios a la comunidad creativa inicial. Se identificaron los perfiles en relación a sus necesidades, comportamientos y motivaciones para iniciar una estrategia de comunicación enfocada en <b>ponerse en los pies de otro usuario</b> .
Exploración - definición	Búsqueda en medios, entrevista a expertos, fotografías desde el nivel etnográfico, sesiones con grupos focales, visitas de campo, <i>shadowing</i> , desafío de diseño.	Explorar en un nivel investigativo para sintetizar y lograr una mayor definición de lo que se espera realizar, se encontraron mapas de ruta de accesibilidad para personas en condición de discapacidad en la infraestructura de la organización que sirvieron en la siguiente fase para la creación de dinámicas de participación, se encontró normatividad enfocada al uso de lenguaje inclusivo y recursos para el mejoramiento de la calidad de vida de dichas personas, lo cual integró el desafío de diseño.
Ideación - construcción	<i>What if</i> , diseño de escenarios, prototipo rápido y prototipo digital.	Pensar futuros posibles con el aporte de nuevos integrantes a la comunidad creativa. En este aspecto se encontraron historias de funcionarios y administrativos en relación a la inclusión, lo que invitó a prototipar mensajes visuales enfocados en comunicar la dinámica de ser "Padrinos de inclusión". De esta forma, se crearon animaciones y videos para difundir la estrategia en medios, previamente identificados en la fase de empatía. Así mismo, se diseñaron juegos de lenguaje inclusivo y mapas ubicando las rutas de accesibilidad a través de pictogramas sobre planos impresos, personalizados de acuerdo con la identidad institucional.

Tabla 2. Fases alcanzadas con el uso de herramientas encontradas en los métodos de diseño, aplicadas al proceso creativo del proyecto.

Fuente: elaboración propia.

Estas fases han permitido proyectar el testeo del prototipo en donde serán fundamentales los hallazgos de la fase inicial, debido a que existe un proceso de verificación constante, en el cual los usuarios vinculados a la investigación aportan a la obtención de datos simbólicos para enfocar el rumbo de la experiencia narrativa. Así, el prototipo que surge de un PIA en el ámbito académico es considerado una prueba piloto para la sede principal de la organización escogida en la ciudad de Ibagué, que sirve a su vez como caso de estudio.

Por ello, se espera realizar un seguimiento al impacto de los contenidos mediáticos en relación a la participación de la comunidad en cuanto a 1) opiniones, 2) comportamientos, 3) acciones de cambio que reflejen una conciencia social. Lo anterior permitirá implementar la estrategia en diferentes sedes en un tiempo determinado y que este caso sirva de impulso para utilizar el método en otras organizaciones en busca de una cultura de inclusión que aporte a una mejor calidad de vida en la región.

## CONCLUSIONES

El intercambio del saber como apropiación social del conocimiento es parte de una mirada holística del diseño en la Investigación+Creación, lo que se evidencia en el análisis de contextos regionales a partir de la metodología cualitativa *Design Thinking* frente a las necesidades del entorno social. En ese sentido, el ámbito académico permite generar Proyectos Integradores de Aula en donde las nuevas generaciones de diseñadores integran la experiencia de usuarios frente a temas específicos y así, desde una narración colaborativa, utilizan los procesos creativos para visualizar contenidos que aprovechen los recursos mediáticos y la cultura participativa del mundo actual.

Desde esta perspectiva, los métodos de diseño del siglo XXI han evolucionado para usar herramientas de comunicación, como el *storytelling*, dirigidos a la difusión de mensajes reflexivos acorde con el desarrollo cultural. De esta manera, el aporte de los usuarios permite resultados asertivos que pueden convertirse en tributo para una sociedad que se transforma constantemente desde los escenarios participativos, y que se dirigen a la consolidación de comunidades creativas y al aprovechamiento de redes de conocimiento para impulsar la gestión de los proyectos de diseño.

Así, los nuevos significados que surgen en estrategias narrativas son el resultado de implementar herramientas como los mapas de empatía, la definición de perfiles de usuario, los juegos de rol y los mapas de experiencia; las cuales permiten conocer escenarios y actores sociales relacionados con una problemática específica.

Ejemplo de ello es el caso presentado en este artículo, con respecto a la temática de inclusión social en una organización ubicada en la ciudad de Ibagué. Por ello, se identifica la empatía como elemento a destacar en proyectos de Investigación+Creación.

Para lograr una perspectiva de dicha temática se hace necesario tener en cuenta las fuentes documentales, en las que se integran la entrevista a expertos temáticos y el estudio de proyectos del campo narrativo con el uso de recursos mediáticos, para lograr definir un nuevo reto de diseño en el contexto regional, sin dejar de lado la recopilación de imágenes desde un nivel etnográfico. Esto, unido a las visitas de campo, es un complemento para el desarrollo del diseño en una fase posterior.

Todo lo anterior ayuda a producir una creación —entendida como prototipo de la estrategia narrativa— que implementa los principios del diseño y la comunicación, desde la visualización de contenidos pensados para proyectar posibles futuros del tema que se investiga y se propone, los cuales, finalmente, son dispuestos en piezas de diseño que se publican en medios específicos del entorno estudiado.

De esta manera, la construcción, como fase preliminar al testeo, evidencia las historias de personas que integran la comunidad creativa y que podrán ser los principales actores sociales que acompañen el proceso de testeo, necesario para garantizar la implementación y replicabilidad de la experiencia.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Archer, B. (1995). The Nature of Research. *Co-design*. pp. 6-13. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/268010001/The-Nature-of-Research-Bruce-Archer-1995>
- Ballesteros, M., Beltrán, E. (2018). *¿Investigar creando?: una guía para la investigación-creación en la academia*. Bogotá: Universidad El Bosque, Facultad de Creación y Comunicación.
- Belsunces, A. (2016). Narración colaborativa como tecnología blanda: funciones, aplicaciones y desafíos. *AusArt Journal for Research in Art*. 4(2), 127-142. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/314297673\\_Narracion\\_colaborativa\\_como\\_tecnologia\\_blanda\\_funciones\\_aplicaciones\\_y\\_desafios](https://www.researchgate.net/publication/314297673_Narracion_colaborativa_como_tecnologia_blanda_funciones_aplicaciones_y_desafios)
- Belsunces, A. (2 de julio de 2015). *La narración como espacio experimental y colaborativo* [Medium APP]. Recuperado de <https://medium.com/@AndreuBelsunces/la-narraci%C3%B3n-como-espacio-experimental-y-colaborativo-5eeb20818083>
- Bonsiepe, G. (1998). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Castellanos, A. y Rodríguez, F. (2016). La gestión proyectual del diseño: aportes desde la comunicación, el pensamiento visual y el pensamiento de diseño. *Revista Kepes*, 14, 141-176. doi: 10.17151/kepes.2016.13.14.7
- Colciencias (2018). *Modelo de medición de grupos de Investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y de reconocimiento de indicadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación*. Dirección de fomento a la investigación. Recuperado de [http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor\\_files/guia-reconocimiento-y-medicion-de-grupos-e-Investigadores.pdf](http://www.colciencias.gov.co/sites/default/files/ckeditor_files/guia-reconocimiento-y-medicion-de-grupos-e-Investigadores.pdf)

- Delgado, T., Beltrán, E., Ballesteros, M., y Salcedo, J. (2016). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10-28. doi: <http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a01>
- Dematei, M., Ferre, A., Smith, C., Piaggio, L. (2012). *Cuentos de viejos. Documental colaborativo Transmedia* [web]. Recuperado de <http://cuentosdeviejos.com/que-es-cuentos-de-viejos/>
- Gasca, J., y Zaragozá, R. (2014). *Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas*. Madrid: LID.
- Jones, C. (1985). *Diseñar el Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili
- Luizzi, A. (2015, 6 de Marzo). *El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos*. [Blog]. Recuperado de <https://medium.com/transmedia-historitelling/el-documental-transmedia-g%C3%A9neros-h%C3%ADbridos-c%C3%B3digos-narrativos-y-experiencias-de-consumo-8b00dde2039f>
- Luizzi, A. (2015, 18 de abril). *Historias del pasado, experiencias del presente*. [Video]. Recuperado de <http://www.tedxriodelaplata.org/videos/historias-del-pasado-experiencias-del-presente>
- Manzini, E. (2006). *Design, ethics and sustainability*. Recuperado de <http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/desis/files/2009/06/060828-design-ethics-sustainability.pdf>.
- Manzini, E. (2009). New Design Knowledge. *Design Studies*, 30(1), 4-12. Recuperado de <http://www.ida.liu.se/divisions/hcs/ixs/material/DesResMeth09/Experiment/changingthechange.pdf>
- Moles, A. (1975). *Teoría de los objetos*. Barcelona: Gustavo Gili
- Munari, B. (1983). *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili
- Plattner, H. (2009). *An Introduction to Design Thinking Process. Institut of Design at Stanford*. Recuperado de <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf?sessionID=1b6a96f1e2a50a3b1b7c3f09e58c40a062d7d553>
- Rodríguez, L. (2015). *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Vilchis, L. (2002). *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos*. México: Claves Latinoamericanas.