

SANTA MARTA:

hacia una ciudad más inclusiva

*Diana Paola Angarita**

RESUMEN

Con el objetivo de exhibir propuestas visuales que reflexionaran sobre la inclusión, la accesibilidad en el espacio público y la discapacidad en la ciudad de Santa Marta, el programa de Diseño Gráfico de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), regional Magdalena, forjó una serie de iniciativas para promover el desarrollo hacia una ciudad más inclusiva, de acuerdo con los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Así, en este capítulo se presenta la fundamentación teórica y el proceso metodológico del proyecto de investigación “Ciudades inclusivas: diseño universal y accesibilidad en el centro histórico de la ciudad de Santa Marta”, realizado durante el 2018 y principal soporte para la integración de asignaturas en el 2019. En el marco de este proyecto se organizó un evento artístico de diseño y arte con impacto social que estimuló la articulación entre la academia, el sector externo y la comunidad en la ciudad.

Palabras clave: acceso a la información, ciudad, diseño, participación social, responsabilidad social

* Magíster en Diseño de Experiencia del usuario UNIR. Docente investigadora de la CUN, Colombia. Contacto: diana_angarita@cun.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6775-9981>

ANTECEDENTES

El proyecto “Ciudades inclusivas: diseño universal y accesibilidad en el centro histórico de la ciudad de Santa Marta” (2018) se inscribe en la *responsabilidad social*, línea de investigación institucional, y en la sublínea de *desarrollo sostenible y responsabilidad social*, con el ánimo de articularse con los axiomas propuestos en el PEC (CUN, 2018). Asimismo, se buscó su reunión con los proyectos integradores de aula (PIA) del programa de Diseño Gráfico de la Escuela del Comunicación y Bellas Artes, durante el periodo comprendido entre febrero y junio del 2019 a través de múltiples miradas y metodologías en el proceso de investigación-creación en el aula, acción cuyos resultados se evidenciaron en un evento de carácter institucional a nivel regional que buscaba promocionar la producción material del estudiantado y la vinculación de la academia con el sector externo y la comunidad local.

El proyecto titulado “La responsabilidad social en el desarrollo y diseño de material didáctico inclusivo en el aula para niños en situación vulnerable en la ciudad de Santa Marta” (2018) dio solución a una necesidad de la comunidad por medio del diseño gráfico, y permitió analizar el aporte de esta disciplina a la responsabilidad social, la innovación académica y la inclusión educativa. Este material interactivo permitió que las poblaciones en el ámbito escolar interactuaran y potenciaron procesos cognitivos, sensoriales e inclusivos. Igualmente, esta iniciativa sentó las bases para el proyecto del año 2019, enfocado en profundizar en el tema desde el diseño, pero con una visión más integradora en la ciudad, lo que dio paso al proyecto “Ciudades inclusivas: diseño universal y accesibilidad en el centro histórico de la ciudad de Santa Marta” (2018).

Los objetivos estratégicos del Plan Integral de Desarrollo 2018-2022 (CUN, 2018) establecieron varios retos, entre los cuales se encontraban la consolidación del relacionamiento con el sector empresarial, las comunidades y gobierno a través de la proyección social y el desarrollo de proyectos especiales, potenciados desde la investigación, que aseguren la capacidad y el adelanto potencial del capital humano de la organización al contribuir a la consecución de los objetivos institucionales. En este sentido, este proyecto alineó e involucró a la academia con los diferentes sectores de la ciudad en

busca de la innovación y el desarrollo de la investigación en la región con participación social.

Desde el PEC (Proyecto Educativo Cunista) se han venido enunciando políticas que propenden por asegurar un mejor entorno y mayor calidad en las condiciones ambientales. En consonancia con estas políticas, el proyecto trabajó con la línea de investigación de la escuela sobre *pedagogía de la comunicación y el diseño*, en el reto de repensar, reflexionar y estudiar las prácticas tradicionales, para pasar a fomentar el interés por el conocimiento a través de la comprensión de los fenómenos sociales y con miras hacia la transformación de la realidad del país y la región con una educación para la autonomía y la creatividad (CUN, 2018).

Los objetivos de la muestra de diseño gráfico fueron, por tanto, exhibir propuestas que reflexionaran sobre la inclusión, la accesibilidad en el espacio público en la ciudad y, en general, sobre la temática inclusiva, referida al concepto de discapacidad, a través de la mirada y la reflexión desde el diseño y el arte con el fin de impactar positivamente sobre problemáticas contemporáneas de la ciudad de Santa Marta de modo sustentable, crítico, estético y funcional.

En ese sentido, se organizó un evento que permitiera divulgar los procesos y resultados de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes de los Programas de Diseño Gráfico, Diseño de Modas y Comunicación Social, y propiciar espacios de intercambio académico con otros estamentos, además de visibilizar la investigación en diseño en la ciudad y la generación de productos de obra-creación que tuvieran impacto social a través del arte y el diseño.

¿QUÉ ES LA MUD?

La Muestra de Diseño Gráfico de la CUN, regional Santa Marta, MUD, es un espacio de intercambio y de exposición del proceso académico y creativo de la investigación desde el aula, así como de los proyectos de aula integradores. Con el pasar de los años, este ha ido evolucionando progresivamente con fuerza como un evento emblemático a cargo del programa del Diseño

Gráfico de la Corporación Unificada Nacional (CUN), sede Santa Marta, al punto de convertirse en un espacio de exposición, promoción y divulgación para el programa a través de la reflexión sobre el contexto social, académico y cultural del entorno.

En este sentido de evolución del evento, el logo de la MUD surge como un proyecto iniciado en 2017, a manera de concurso y liderado por la escuela, en el que participaron los docentes del programa y en cuyo marco se eligió el logo ganador, el mismo que hoy en día se mantiene con ligeros

cambios. El objetivo de la MUD es, por tanto, dar a conocer los trabajos finales de los estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Corporación Unificada Nacional (CUN), sede Santa Marta, y propiciar un espacio de intercambio de experiencias y conocimientos desde esta disciplina.

Figura 1. Logo MUD



Fuente: elaboración propia

Desde sus inicios, la MUD ha abordado diferentes temáticas en cada una de sus versiones, que, en general, plantean la reflexión sobre el diseño gráfico en relación con el contexto sociocultural de la región. Este evento siempre ha contado con un espacio físico abierto al público local, hecho que garantiza el intercambio entre la academia y el sector externo; se trata, pues, de un espacio de promoción

y divulgación de los mejores trabajos académicos del semestre, producidos entre alumnos y docentes como resultados de sus procesos académicos (asignaturas diversas, por ejemplo) y de los proyectos integradores de aula.

Por otra parte, al plantear el ejercicio metodológico de investigación-creación con los diseñadores en formación en torno al concepto de *inclusión* a través de piezas gráficas que permiten una mirada crítica, social e informativa sobre la realidad en que vivimos actualmente, se motiva también la reflexión metodológica del proyecto sobre la triada: creador, creación y espectador.

Por último, cabe agregar que esta muestra se orienta, por tanto, a impactar diferentes públicos que permitan darles continuidad y seguimiento a las próximas versiones del evento: personas interesadas en el diseño gráfico, estudiantes de diseño gráfico y carreras afines (diseño de modas, cine y audiovisuales, artes plásticas, arquitectura), representantes de las empresas samarias en donde la CUN tiene practicantes y el público general, a través de la difusión abierta en redes sociales.

En el año 2019, los proyectos integradores de aula (PIA) se articularon con las siguientes líneas y sublíneas de investigación institucional:

1. Gestión y tecnologías. Con las siguientes sublíneas de investigación:

- a) Mejoramiento de procesos y organizaciones
- b) Apropiación y adaptación de tecnologías

2. Innovación pedagógica. Con las siguientes sublíneas de investigación:

- a) Innovación en procesos pedagógicos
- b) Apropiación y aplicación de TIC en procesos pedagógicos

3. Responsabilidad social.

De igual forma, se relacionaron directamente con las líneas de investigación disciplinar del programa de Diseño Gráfico, correspondientes a:

- 1. Tecnologías, cuerpo y creación
- 2. Pedagogía de la comunicación y el diseño

Por tanto, las temáticas del semestre se reunieron alrededor del concepto de *inclusión* –más específicamente la inclusión física y social–, el tema de la accesibilidad, el diseño universal y la discapacidad en la región. A cada uno de estos ejes se integraron los docentes y alumnos de diferentes semestres con las asignaturas del programa de Diseño Gráfico, sede Santa Marta, así:

- II semestre: Gráficos digitales vectoriales
- II Semestre: Fundamentos de fotografía
- III Semestre: Historia del arte universal
- IV semestre: Diseño editorial y gráficos digitales diagramadores
- V semestre: Comunicación audiovisual (teorías narrativas)
- V semestre: Metodología del diseño
- VII semestre: Diseño publicitario
- VII semestre: Orientación gráfica
- VII semestre: Diseño publicitario

EL ORIGEN DEL TRIBUTO CUN Y LA MUESTRA DE DISEÑO MUD 2019A

La exposición *Diseño y Arte MUD 2019* parte de la iniciativa de la docente Diana Paola Angarita en el cumplimiento de uno de sus objetivos de la investigación “Ciudades inclusivas: diseño universal y accesibilidad en el centro histórico de la ciudad de Santa Marta” (2018). A través de ella logró consolidar un trabajo en equipo con el colectivo de docentes de la escuela que convirtió posteriormente en un evento de mayor impacto en la promoción de la producción material del estudiantado del programa.

En esta ocasión se visibilizaron, a través del diseño, el arte y la comunicación, los conceptos de *inclusión* y *accesibilidad* en la ciudad. Se buscó, por un lado, mostrar el trabajo de los estudiantes del programa y, por el otro, establecer un paralelo con respecto a lo expresado en la investigación, a través de la participación directa de la comunidad samaria en este evento, que podría interactuar con las diferentes propuestas que reflexionaban sobre la inclusión, la accesibilidad en el espacio público y la discapacidad.

Fue importante ensanchar los alcances del evento con el fin de fortalecer la comunidad que integra la Escuela de Comunicación y Bellas Artes –y el programa de Diseño Gráfico en particular–, pues se logró abrir espacios de

intercambio con otras instituciones y comunidades interesadas en el estado del diseño contemporáneo y, desde luego, promover escenarios que permitan comprender el estado del programa de Diseño Gráfico con respecto a la realidad social, cultural, tecnológica y empresarial a nivel nacional e internacional.

En este evento se logró visibilizar el trabajo de los estudiantes de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes de la CUN, regional Magdalena; revisar el estado actual del currículo a través de piezas gráficas y artísticas, y establecer un paralelo con respecto a lo expresado en la investigación, a través de la organización y participación de actividades que abordaran el tema de la inclusión en la ciudad.

LA CIUDAD COMO UN ESPACIO DE INCLUSIÓN

Para Correa (2018), las ciudades no son una realidad inamovible: las comunidades deberían percibir la ciudad como un espacio cambiante que puede intervenir, reinventarse y transformarse continuamente, mas no como una realidad que debe ser aceptada. En este sentido, las ciudades se convierten en un escenario de encuentro social y construcción colectiva. Por tanto, el concepto de *ciudad* va más allá de un espacio geográfico; alude también a un espacio político que debería garantizar los derechos humanos básicos a todos sus integrantes.

Aunque adaptar una ciudad a personas en condición de discapacidad supone una gran inversión, son muchos los beneficios que se obtendrían de tal iniciativa, ya que podría convertirse en un espacio disfrutado por todos los ciudadanos de forma equitativa. Las adaptaciones desde el diseño en lo urbano, como el desarrollo de calles y rampas para discapacidad, no solo contribuirán al uso por parte usuarios de sillas de ruedas, sino que favorecerá a adultos mayores y padres con coches de bebés, por ejemplo. El mobiliario urbano y la señalética inclusiva ayudará no solo a personas con discapacidad auditiva o a los invidentes, sino que facilitará la ubicación de personas extranjeras o con discapacidades leves o temporales, lo que conlleva un mayor bienestar social para todos los ciudadanos. Como se

ve, se trata de medidas simples que permiten que todos los residentes de una ciudad puedan aportar y disfrutar de ella. La temática, pues, nos invita a reflexionar sobre el nivel de inclusión o exclusión que posee el espacio público en nuestras ciudades. La idea, desde el diseño, es mejorar la accesibilidad de las ciudades y promover acciones contundentes (Vargas, 2018).

Con base en los aportes de los autores trabajados, se identificaron tres aspectos fundamentales en una ciudad que impactan en la calidad de vida de las personas en condición de discapacidad.

Aspectos físicos

Estos aspectos permiten que los individuos puedan trasladarse de un lugar a otro en la ciudad; son fundamentales para garantizar los desplazamientos al empleo, los estudios, las actividades de ocio y demás prontitudes propias de la cotidianidad (Hernández, 2004). Por ello, las ciudades deberían estar dotadas con aceras anchas, lisas, con rampas, sin obstáculos que limiten los desplazamientos, ascensores o rampas eléctricas para las estaciones de metro, semáforos sonoros, carteles con información en braille y diseños con imágenes simples de comprender por cualquier usuario.

Aspectos económicos

Estos aspectos toman en cuenta a las personas en condición de discapacidad en el diseño de espacios, productos del consumo y de oportunidades laborales. Alrededor de estos, tanto el sector público como el privado convergen con el fin de adecuar los puestos de trabajo en lo que refiere a la accesibilidad a los edificios con espacios ideados para este tipo de población, así como con escenarios insonorizados y sin colores disonantes, entre otros, o con puntos de información y señalización simple e intuitiva en los grandes almacenes (López, 2016). Esto no solo facilita la inclusión en el mundo laboral, sino que también los ubica en una escala de consumidores potenciales.

Aspectos sociales

Es menester promover que todos los ciudadanos compartan los mismos espacios de convivencia en la ciudad bajo condiciones semejantes, pues esto facilita la interrelación y la participación comunitaria (López, 2016). Por ejemplo, que los parques cuenten con un mobiliario accesible de juegos, que existan museos con guías especializados en diversas discapacidades, colegios con educación integral y demás, pero, sobre todo, que los actos sociales propendan por unir y no excluir. Al tener esto en cuenta, se buscó que la MUD 2019 reflexionara sobre los aspectos de inclusión que repercuten en la ciudad, a través de los aportes de los estudiantes de diseño gráfico.

SANTA MARTA: HACIA UNA CIUDAD MÁS INCLUSIVA

Santa Marta es una pequeña ciudad histórica al norte de Colombia, capital del departamento del Magdalena y la primera ciudad fundada en el país. Es un lugar de gran belleza natural que atrae a miles de turistas nacionales y extranjeros cada año, al punto de erigirse como el tercer centro urbano más importante de la región Caribe colombiana. Sin embargo, es una ciudad poco planificada y con serios problemas de movilidad, en especial para las personas en condición de discapacidad, debido a que sus calles son estrechas, el espacio público es reducido, no posee ninguna reglamentación dada por ley, la normativa vial muchas veces se irrespeta y apenas cuenta con señales que faciliten la movilidad y los desplazamientos.

Ante esta realidad, se ha desarrollado una política de intervención del espacio y la recuperación del centro histórico: el PEMP (Plan Especial de Manejo y Protección). Este tiene como objetivo principal renovar y rehabilitar las áreas del Centro Histórico de Santa Marta, al redireccionar su funcionalidad no solo hacia la ambientación de un destino turístico, sino también a generar vivienda sin que se pierda su condición cívica, empresarial, financiera y comercial. En este plan se determinaron tres fases, de las cuales se ha ejecutado hasta este momento solo la primera, sin tener, por ahora, mayor éxito en el diseño y construcción de espacios de accesibilidad universal.

El Plan Especial de Protección del Centro Histórico de Santa Marta, expuesto por Vives (2013), delimita el centro histórico de la siguiente manera:

El perímetro del Centro Histórico comprende el espacio público que conforma y define la Avenida del Ferrocarril desde el cruce de ésta con la Avenida del Fundador hasta el cruce de su prolongación con la Avenida Santa Rita. La Avenida Santa Rita desde el cruce con la Avenida del Ferrocarril hasta la Avenida del Fundador incluyendo los predios frente a esta, situados en el costado sur entre la playa y la carrera 5ª, la Avenida del fundador 'Rodrigo de Bastidas', incluyendo el Camellón 'Rodrigo de Bastidas' y la playa, desde el cruce con la Avenida Santa Rita hasta el cruce con la Avenida del Ferrocarril. (p. 10)

Existen casos de éxito en países latinoamericanos que han sabido integrar el diseño urbanístico, el patrimonio histórico y la accesibilidad para personas con discapacidad. Tal es el caso de Chile, donde esta población específica de la ciudadanía puede encontrar dispositivos de comunicación y ayuda para sus desplazamientos. También el de Buenos Aires, donde se incorporaron rampas en cada una de sus esquinas y la aplicación para móviles BA Accesible, que permite su descarga gratuita en teléfonos y tabletas; esta última fue pensada con la intención de construir colaborativamente un mapa para compartir y conocer lugares que cumplan con ciertas características como braille, audioguías, rampas, etc. Además, esta ciudad cuenta con una playa integrada que recibe a los turistas con sillas anfibia y personal especializado para la atención de personas con movilidad reducida. Igualmente, en países como Brasil, Uruguay o México se están desarrollando estrategias innovadoras que promueven la accesibilidad en las ciudades para hacerlas más inclusivas.

En contraste, Santa Marta aún no posee señalizaciones en alto relieve o diseños sonoros en semáforos para paliar posibles limitaciones visuales del usuario; la situación es muy similar en el resto de ciudades del país. Entre los más de 15 000 turistas que arriban a Santa Marta cada año, aquellos que tienen algún tipo de discapacidad todavía tienen complicaciones cuando desean acceder a sitios de alto valor histórico, natural o cultural. Por ello, aunque el propósito de las legislaciones de inclusión en Colombia está enfocado en que cualquier persona tenga independencia en su movilidad, sola o acompañada, dentro de la ciudad, lo cierto es que en muchos

lugares carecen de estas posibilidades debido al ordenamiento, por lo que resulta indispensable trabajar mancomunadamente para tener una ciudad cada vez más incluyente.

En este sentido, se buscó que la exposición se llevará a cabo en un espacio accesible dentro del contexto local y geográfico, como lo es el centro histórico por su valor patrimonial y cultural para la ciudad. Fue así que se eligió, luego de trámites y gestiones entre la academia y las entidades públicas, el Hospital San Juan de Dios. Se trata de un edificio de estilo republicano que empezó a funcionar en Santa Marta en 1668, tras la crisis de salud sufrida en la época por la demolición del hospital San Sebastián, en 1643. Este hospital fue atendido, en primera instancia, por los religiosos de la orden San Juan de Dios; para 1991 se termina de construir como el nuevo hospital central de Santa Marta. En el año 2002, al ser declarado bien de interés cultural de carácter nacional, se transforma en un centro cultural y académico al que se vincula la Universidad del Magdalena para iniciar el proyecto de desarrollar un museo que permita a los visitantes saber y percibir las diversas narrativas y lecturas sobre la historia, eventos relevantes, lugares y personajes del contexto cotidiano que componen la idiosincrasia regional, a partir de acuerdos e intercambios con las comunidades locales, académicas y científicas. Con todo esto en mente, se seleccionó este espacio para llevar a cabo la muestra.

Actualmente, este lugar se encuentra ubicado en la carrera primera con calle 22 o avenida Santa Rita, donde funcionan el Archivo Histórico del Magdalena Grande, las oficinas de Cultura y Turismo del departamento, la oficina de pasaportes, de gestión del riesgo, de empleo, la oficina de la gestora social, entre otras instituciones.

PANORAMA DE LA DISCAPACIDAD EN LATINOAMÉRICA Y COLOMBIA

Según datos entregados por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (OCDE) (2014), al menos el 12 % de la población, setenta millones de personas aproximadamente, viven con al menos una discapacidad. En la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (ONU, 2015), se dispone de forma clara que la discapacidad no puede convertirse en un motivo o

criterio para privar a las personas al acceso a programas de desarrollo y al ejercicio de los derechos humanos.

Los objetivos de desarrollo sostenible (ods) incluyen siete metas que se refieren en forma contundente a personas con discapacidad y otras seis que se refieren a las personas en situaciones vulnerables, incluidas aquellas con alguna discapacidad. Por su parte, en la *Nueva agenda urbana* (ONU, 2017), los países asistentes a la conferencia se comprometen especialmente a fomentar medidas que favorezcan el acceso equitativo a los espacios públicos, tecnologías, instalaciones, productos y servicios para las personas en condición de discapacidad, tanto en las ciudades como en las áreas rurales.

En Colombia, el informe parcial entregado por el Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas Dane, (2018) indica que el 7,2 % de la población manifiesta tener algún tipo de discapacidad (más de tres millones y medio de personas) (INCI, 2019). Según cifras del Dane (2018), actualmente 3 065 361 personas, es decir el 7,1% del total de los colombianos, se encuentran en condición de discapacidad. En cuanto a los turistas que llegan a visitar el país, se calcula que su número aumente: según el informe del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo (2018), el número era 3,1 millones, es decir un 9 % más que el año anterior.

El proyecto de investigación en Santa Marta condujo a la reflexión sobre los bajos niveles de accesibilidad física en espacios y lugares de interés turístico y cultural, la falta de información del diagnóstico de lugares accesibles en Colombia, la poca implementación de políticas de accesibilidad física en las ciudades y centros históricos, el aumento en el crecimiento de la población con discapacidad a nivel mundial y el envejecimiento, la falta de promoción de la accesibilidad, la responsabilidad social y, por último, la falta de igualdad, de oportunidades, y la lucha contra la discriminación.

Por otra parte, la importancia actual de los conceptos *accesibilidad universal* y *diseño para todos* subyace en integrar la tecnología y la ingeniería hacia el objetivo de que todas las personas en su conjunto, independientemente de su capacidad, puedan acceder a la enseñanza y el aprendizaje, a la cultura y a la generación de conocimiento.

Accesibilidad

La accesibilidad es un concepto que se refiere a la capacidad que posibilita que cualquier individuo pueda utilizar las obras arquitectónicas, productos y servicios en igualdad de condiciones. También se puede entender como la correlación entre la comunicación, la comprensión y la movilidad, aspectos primordiales de la actividad humana que están sujetos a la limitación como consecuencia de la existencia de barreras (Alonso, 2007). Aunque es claro que la accesibilidad favorece a toda la población en general, siempre va favorecer con mayor fuerza a personas con discapacidades permanentes (sean estas físicas, sensoriales o cognitivas), a la población de adultos mayores y a personas que tengan una discapacidad temporal (Cala, Gascón, y García, 2018).

En este sentido, la accesibilidad abre la posibilidad a la urbe de ser visitada y disfrutada por el mayor número posible de personas, sin distinción de las limitaciones propias de la persona o del contexto de uso (Asís, 2017), proporciona adaptabilidad a las necesidades de cada usuario y se enfoca, por tanto, en un sistema diseñado y desarrollado hacia un mayor número de usuarios.

Otro aspecto en el que impacta la accesibilidad es en el diseño y desarrollo de nuevas tecnologías. Este asunto preocupa cada día más a la empresa pública y privada que busca brindar servicios de calidad y llegar con una comunicación efectiva al mayor número de usuarios para aumentar sus clientes potenciales. Esto se logra a través de procesos colaborativos de conciencia social que benefician principalmente a usuarios con diversos tipos y grados de discapacidad. Desafortunadamente, no todos los actores involucrados lo ven así y algunos tampoco pueden asumir los costes adicionales que conlleva generar productos y servicios accesibles. Por este motivo, es fundamental que las leyes respalden un nivel mínimo de accesibilidad en las TIC para diseñar y desarrollar proyectos que benefician a todos (Guenaga, Barbier y Eguiluz, 2017). Las personas en condición de discapacidad forman parte de un segmento variado de la población, pero todas tienen en común que precisan de respaldos adicionales a los habituales para gozar plenamente de sus derechos o para participar equitativamente en la

mayoría de condiciones que los ciudadanos poseen para acceder a bienes y servicios, por ejemplo.

En conclusión, la accesibilidad es una cualidad que favorece a todos los ciudadanos, incluso cuando lamentablemente solo se hace visible por su ausencia, lo que permite tomar conciencia de su importancia. De lo anterior se pueden inferir las razones por las que los grupos poblacionales como las personas con discapacidad han sido y siguen siendo los principales perjudicados por la falta de accesibilidad.

El diseño universal como premisa de creación en los PIA

El concepto de *diseño universal* ha tomado fuerza en los últimos años como parte de las estrategias en pro de una sociedad más inclusiva. Para Estrada (2017), el diseño universal ha sido pensado para todas las personas y persigue la accesibilidad universal. Para garantizar su cometido, utiliza como guía los siete principios del diseño universal promulgados por Ronald L. Mace, que sirven, entre otras cosas, para determinar si las condiciones de los espacios públicos de recreación son adecuadas y si se han configurado como escenarios donde todos tienen derecho a su uso y participación.

Al considerar que el diseño universal abarca varias áreas disciplinares y que un alto número de profesionales se instruirán en los espacios educativos de educación superior, es importante la introducción de conceptos básicos del *diseño para todos* y la investigación en este campo. Como se podrá intuir, son elementos que contribuyen a fortalecer los currículos de carreras universitarias relacionadas con el diseño en general, en ámbitos físicos y virtuales orientados en el futuro a formar parte de todos los planes concernientes a la actividad humana, hecho que, de paso, da cumplimiento a la Resolución del Consejo de Europa al respecto (Estrada, 2017).

La segregación a la cual se enfrentan las personas en condición de discapacidad en los espacios públicos se ve reforzada por los arquitectos y planificadores, quienes en algunos casos no tienen en cuenta la integración de todos los actores sociales que hacen parte de la comunidad. En lugar

de crear lugares de integración y esparcimiento, construyen barreras físicas que imposibilitan el libre acceso a lugares públicos y privados.

Según Ríos (2014), el fenómeno anterior se ha convertido en un problema que nos incumbe a todos, principalmente cuando desde nuestras ocupaciones intervienen hechos, espacios y circunstancias que afectan el entorno social y se evidencia cómo las decisiones arquitectónicas o de diseño pueden excluirse entre sí. Hoy en día, las sociedades se están redefiniendo al tomar como base la inclusión con el fin de integrar a todas las personas en su diversidad.

En este sentido, autores como Tejada y Fernández (2017), Serrano, Jaramillo, Campos y Galindo (2013) y Alonso (2007) proponen, entre otras cosas, que el diseño universal está ligado al diseño del entorno, de los edificios, los servicios, el espacio público, las comunicaciones y el diseño en general, de modo que estos puedan ser aprovechados y utilizados de la manera más autónoma posible por el mayor número de personas de una sociedad, incluidas, por supuesto, las personas con discapacidad y las personas mayores.

A nivel internacional se ve cómo actualmente esta filosofía de diseño ha ido adquiriendo un mayor interés en los principales programas académicos de las instituciones educativas europeas y latinoamericanas. Muchos de ellos han empezado a manejar términos equivalentes que convergen hacia la misma idea de sociedad inclusiva: *diseño para todos*, *diseño inclusivo*, *accesibilidad universal*, *diseño universal*, conceptos connotativos que llevan algunos años en uso y que cada día cobran más interés por parte de los diseñadores y las escuelas de diseño. En todo caso, no está de más decir que su uso y sus significados aún son confusos, quizás por lo presuntuoso de los adjetivos.

Como se ve, el concepto de *diseño inclusivo* es de suma importancia actualmente, por lo que no debería verse como una especialidad o concepto independiente; de hecho, forma parte del diseño porque guarda relación con las personas de manera directa. En términos simples, el diseño inclusivo pretende el desarrollo de productos y servicios que puedan ser usados por el mayor número de usuarios plausibles, al comprender que la población está compuesta por individuos con múltiples habilidades y edades. El problema

muchas veces es que los diseñadores desconocen esas habilidades y deficiencias específicas de los usuarios (User Experience Designers, 2016).

Por tanto, el concepto de *diseño inclusivo o universal* se refiere, en términos generales, a la probabilidad de establecer un diseño que pueda ser usado por toda la población sin importar género, habilidades o cultura. Ahora, también es cierto que no puede desatenderse su carácter ambicioso y utópico, pues existen grupos de usuarios con necesidades y realidades muy específicas y especiales (Mace *et al.*, 1997).

Esta filosofía del diseño bien aplicada en los proyectos de aula y en la producción creativa del diseño gráfico permitirá establecer productos y piezas gráficas realmente inclusivos, con un sentido mayor de la responsabilidad social del diseño y capaces de integrar un mayor número de participantes en su comunicación y diálogo con la sociedad y la academia.

Diseño centrado en el usuario (DCU) y accesibilidad

Como primera aproximación, el diseño centrado en el usuario (DCU) se puede entender, por un lado, como una filosofía de diseño que cumple con determinadas características, y, por otro lado, como un conjunto de técnicas y métodos aplicados durante el proceso de diseño (Sánchez, 2011). Algunos autores argumentan que el DCU surge en los años ochenta, dirigido al diseño de productos más deseables, útiles y usables, capaces incluso de enriquecer el entendimiento del usuario a través de la evaluación, durante el proceso de diseño de producto (Suárez, Aguilar y Neira, 2017). Aunque las prácticas del DCU son empleadas en cualquier diseño, en la actualidad son altamente usadas en los sistemas digitales. Estas prácticas, a pesar de ser llevadas a cabo por medio de pautas, no emplean reglas fijas e inamovibles, pues varían según el contexto.

Según Ronda (2013), el papel que desempeña el diseñador en el DCU basado en el desarrollo de sistemas digitales debe ser visto como un proceso comunicativo, hecho que lo convierte en un mediador entre las necesidades del usuario y el encargado de ofrecer los productos o servicios. De esta manera, se logra un equilibrio entre emisores y receptores. Por tanto, el DCU

“es un enfoque multidisciplinar para el desarrollo de productos y servicios basados en las necesidades humanas concretas que busca entender mejor al usuario, permitiendo diseñar, evaluar y mejorar las propuestas de diseño” (Suárez, Aguilar y Neira, 2017, p. 217). Si bien es cierto que el DCU está muy ligado a la accesibilidad al mundo digital, en la práctica hace referencia a lo que debería ser el uso ideal de un producto o servicio. Esto se entiende, entonces, como la posibilidad que tiene una empresa de articular, a través del diseño, toda la experiencia que desean transmitir a sus clientes. En relación a la accesibilidad, Montero (2015) asegura que “la experiencia usando un servicio y cómo este es capaz de resolver nuestras necesidades de forma eficiente y fluida, es la que determinará su aceptación social y diferenciación entre competidores” (p. 5).

Es importante tener en cuenta que, a la hora de trabajar la accesibilidad en el diseño, se debería apostar por una accesibilidad completa, es decir, tener en cuenta el diseño, desarrollo y evaluación de los usuarios y de los diferentes niveles y tipos de accesibilidad –por ejemplo, que sean accesibles tanto para usuarios con problemas visuales, como para aquellos con dificultades auditivas, cognitivas o de legibilidad–.

METODOLOGÍA DEL EVENTO MUD 2019

Las metodologías del tipo cualitativo, cuantitativo o mixtas utilizadas en el desarrollo de los PIA permiten evidenciar diferentes miradas y aproximaciones al problema del diseño en el acto creativo, escenario donde se reflexiona sobre la ciudad como un espacio de integración y accesibilidad, tras tomar como centro el componente humano y experiencial.

Desde el uso de metodologías basadas en la aplicación del método científico, hasta metodologías proyectuales y creativas propias del diseño, como las propuestas por Bruno Munari, Víctor Papanek, Christopher Jones, entre otros, y el uso de técnicas metodológicas basadas en el diseño centrado en el usuario y el diseño universal, cada docente involucrado realizó una aproximación a la temática del evento hacia el desarrollo de proyectos procesuales de la obra-creación como una acción participativa de las

asignaturas involucradas en la muestra, que permitirán reflexionar sobre la epistemología de dichos procesos.

Para comenzar, los participantes orientaron sus propuestas hacia la reflexión en torno al diseño social y las ciudades inclusivas. Este eje se centró en propuestas de diseño que cavilaron sobre la inclusión física, prioritariamente, caso en que el diseño se determina como un recurso para dar respuesta a múltiples necesidades sociales en un trabajo integrado con la comunidad, y para generar productos y servicios más equitativos, accesibles, creativos e innovadores. Así, los participantes dirigieron sus ejercicios por lo menos a uno de los siguientes ejes:

- Diseño social y ciudades inclusivas: el diseño como herramienta que puede generar respuesta a múltiples necesidades sociales dentro de la comunidad, al crear productos y servicios equitativos, accesibles, creativos e innovadores.
- Diseño y ciudades sostenibles: el diseño como instrumento para establecer ciudades sostenibles que respondan a las necesidades humanas y la conservación natural de sus recursos.
- Diseño, ciudad y emprendimiento: el diseño visto desde el enfoque empresarial como una herramienta que impacta el desarrollo socioeconómico de la ciudad en la generación de ventajas competitivas.

A nivel general, la conformación de los proyectos de aula se estableció en las siguientes fases:

Fase 1. Definición y análisis del problema: selección de temática y asignaturas involucradas

Fase 2. Investigación y recopilación de datos

Fase 3. Diseño de piezas para evento

Fase 4. Planificación y metodologías del proyecto

Fase 5. Construcción de piezas finales

Fase 6. Evaluación: curaduría de las obras, medición del impacto en el público y encuestas de evaluación del evento

Categorías de selección de las obras en la convocatoria

La convocatoria reglamentó las siguientes categorías: trabajos bidimensionales, trabajos tridimensionales y trabajos interactivos.

Piezas bidimensionales

En esta categoría se seleccionaron trabajos bidimensionales con técnicas análogas o digitales que expresaran en su realización la incorporación del diseño inclusivo o reflexionaran sobre el tema de la inclusión y accesibilidad en la ciudad de Santa Marta. Las técnicas incluyen técnicas como fotografía, ilustración (análoga y digital), dibujo, pintura y piezas del diseño, publicidad, obras del arte táctiles, entre otras.

Figura 2. Trabajos bidimensionales I



Figura 3. Trabajos bidimensionales II



Fuente: elaboración propia

Las obras seleccionadas tenían un formato de cuarto de pliego (35 cm x 50 cm) o medio pliego (50 cm x 70 cm), debidamente adecuadas con soporte duro y enmarcadas para exhibirse en caballete y en panel. Los trabajos fueron enviados a la muestra a través de una fotografía de la obra a 150 dpi de resolución en formato jpg, donde se anexaba la ficha de información que incluía una breve reseña de la obra y sus datos técnicos.

Piezas tridimensionales

En esta modalidad participaron trabajos que no excedían los 50 x 50 cm de área. Entre ellos figuraron maquetas, esculturas, planos, mapas hápticos y otros que vinculaban el sentido del tacto en la obra.

Figura 4. Obras tridimensionales



Fuente: elaboración propia

Trabajos interactivos

Esta modalidad permitió el envío de propuestas de arte y diseño interactivos. Para vincularse, el participante debía previamente hacer la solicitud de los requisitos técnicos de su obra. Ejemplos de estos trabajos son instalaciones sonoras, *mapping*, videojuegos, entre otros que involucran el tema de la inclusión o accesibilidad en sus propuestas.

Figura 5. Trabajos interactivos



Fuente: elaboración propia

Estuvo abierta entre el mes de abril hasta el mes de mayo del 2019 y fue impulsada a través de redes sociales, afiches, *flyers*, noticias *free press* en la ciudad, entre otros recursos que propendieron por invitar a participar a la comunidad académica con piezas de diseño y arte (ilustraciones, pinturas, fotografías, arte digital, maquetas, piezas gráficas 2D y 3D) que dieran cuenta del proceso investigativo, así como proyectos de investigación académicos que se vincularan a la temática del evento a través de pósteres científicos.

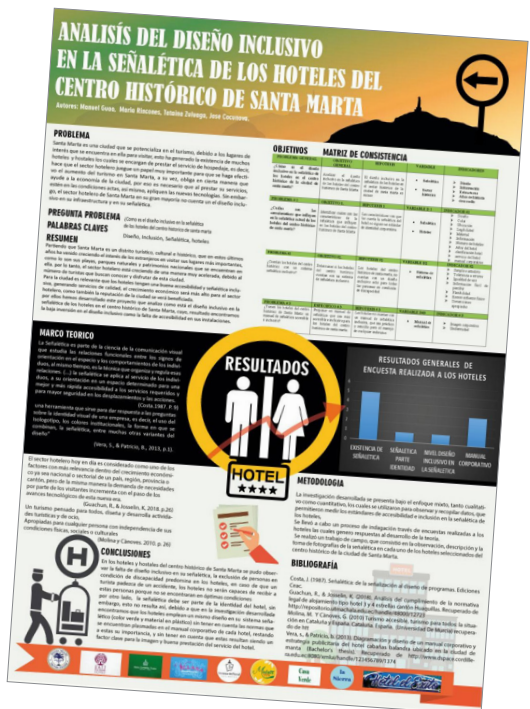
El evento contó con un jurado integrado y designado por el comité de Control de Gestión de la exhibición y contó con la participación de docentes del programa de

LA MUD 2019

Convocatoria

La convocatoria fue abierta y orientada a estudiantes de arte y diseño de la CUN, docentes, investigadores, semilleros y jóvenes profesionales relacionados al diseño, la arquitectura, artistas visuales o audiovisuales, ilustradores, auto-didactas y profesionales que certifican sus conocimientos a través de sus experiencias profesionales en el área del diseño visual, el arte y la comunicación.

Figura 6. Póster científico resultado del proceso de investigación en el aula, semillero INCOM



Fuente: elaboración propia

Diseño Gráfico e investigadores de la CUN, regional Magdalena. La convocatoria venció el día 20 de mayo del 2019, fecha en la cual se dio por terminada la selección de piezas finales para la muestra. Se estableció así una reunión de docentes, quienes presentaron las piezas participantes el día 24 de mayo después de ajustar todos los requerimientos de la entrega, tanto digital como física, de acuerdo al reglamento o las bases del envío y los formatos enviados para este (ficha de compromisos, fichas técnicas, foto de la obra y reseña).

Adicionalmente, se difundió la información del evento en la web del semillero de investigación del programa del Diseño Gráfico AINCOM¹, en donde se facilitó información sobre el evento y los formatos requeridos para los docentes. Los docentes del programa del Diseño Gráfico se vincularon entonces desde sus asignaturas con sus proyectos de aula en un proyecto integrador (PIA) para proponer con sus grupos y proyectos del semestre trabajos relacionados con la temática.

La temática

En el arte no existe una imagen establecida para algo específico (Sainz, 2012): el sonido puede permitir al oyente imaginar el lugar del que se está hablando, incluso al punto de llevarlo a imaginar el espacio construido a través del sonido. Los olores pueden dibujar y transportar imágenes y memorias: puede haber un olor para un color y un color para cada olor. El arte conforma un espacio de encuentro y participación social que parte de la expresión y el desarrollo personal. Permite a las personas trascender barreras y dificultades físicas, relacionales y comunicativas, así como transmitir socialmente, de manera eficaz, situaciones injustas o alternativas.

La exposición artística estuvo pensada bajo el criterio del diseño para todos y, por lo tanto, para el disfrute de todas las personas. Por tal motivo, la exhibición fue acompañada de talleres de sensibilización y señalética inclusiva: por ejemplo, las fichas técnicas adaptadas para personas con discapacidad visual fueron uno de los elementos utilizados durante la exhibición y con

1 El semillero cuenta con el sitio web <https://cunsemilleros.wixsite.com/aincom>

los que se buscó garantizar que la muestra estuviera realmente al alcance de todo el público.

Respecto del recinto exposición –situado en el centro histórico de la ciudad, popular por su trascendencia histórica y cultural, y abierto a todo público–, se buscó que dispusiera de una buena accesibilidad física y también sensorial para lograr que los espectadores pudieran aproximarse al conocimiento que se transmite a través de este tipo de actividades culturales.

En la exposición se abordó el diseño desde lo experiencial y sensorial al involucrar en el desarrollo y sus piezas finales obras que involucraran todos los sentidos, es decir, que la exposición se compusiera de obras para ver, oler, probar, oír o tocar. Con respecto a la señalética, las fichas técnicas y reseñas que acompañaron cada creación artística fueron traducidas en braille y se contó también con otras ayudas visuales, audiovisuales y de guías de lengua de señas para que las personas con discapacidad física pudieran identificar e interactuar con las obras.

Curaduría

Los trabajos se seleccionaron bajo curaduría de expertos de diseño y similares (1 externo y 2 internos), cuya labora fue evaluar las propuestas enviadas. Después de este proceso, se seleccionaron 40 piezas para exhibir entre las más de 150 obras recibidas, las cuales fueron realizadas, en su gran mayoría, por estudiantes de la Corporación Unificada Nacional de Educación superior (CUN), regional Magdalena, como parte de su formación durante el periodo académico 2019A.

La intención última del evento fue visibilizar la accesibilidad y la inclusión desde la visión local como un tema de investigación en la ciudad que debe ser asumido por la academia y su labor social en el marco de la formación de los futuros profesionales de diseño gráfico en estos tiempos. A través de las piezas seleccionadas, se invitó a una reflexión en comunidad sobre Santa Marta como una ciudad realmente para *todos*.

Figura 7. Proceso de curaduría de las obras y docentes en curaduría de las obras



Fuente: elaboración propia

Los criterios de selección tuvieron en cuenta la calidad del producto presentado, la relación con la temática del evento y la investigación procesual de las obras a cargo de los alumnos de las asignaturas de los docentes involucrados en este proyecto integrador. Las piezas seleccionadas debían tener un formato de tamaño tabloide (33 x 44 cm), autoadherible para el formato bidimensional, debidamente adecuadas con soporte duro MDF y estar listas para colgar.

Promoción y divulgación

Para este evento se realizaron varias piezas publicitarias con la colaboración de estudiantes y docentes, con el fin de promover e informar en las redes sociales sobre el marco del evento de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes. Paralelo a esto, la docente Diana Angarita se encargó de enviar cartas de invitación a entidades del sector externo que podrían estar interesadas en vincularse al evento por su compromiso con el tema de inclusión en Santa Marta.



Figura 8. Pieza publicitaria para redes sociales

Figura 9. Pieza publicitaria para redes sociales



Fuente: elaboración propia

También se diseñaron piezas promocionales y la señalética para el sitio de la exhibición con la participación del equipo y de los alumnos desde las asignaturas de señalética.

Figura 10. Piezas publicitarias del evento

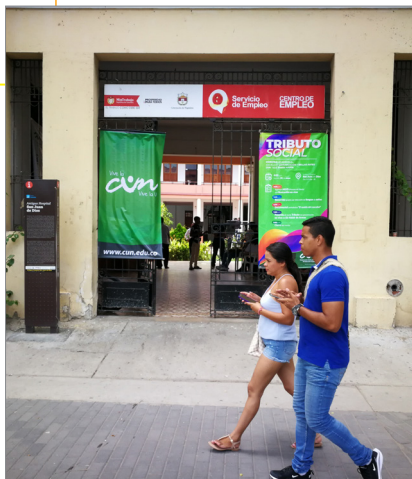


Figura 11. Piezas publicitarias del evento (banner)



Figura 12. Piezas promocionales impresas y señalética del evento

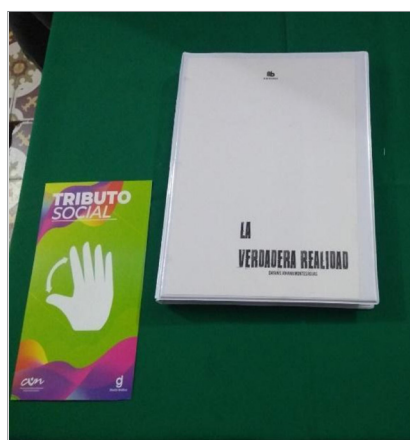


Figura 13. Piezas promocionales impresas y señalética del evento

Fuente: elaboración propia

Por último, se hizo la promoción del evento en redes sociales y medios de comunicación.

Figura 14. Evento en redes sociales y medios de comunicación



Figura 15. Notas de prensa Opinión Caribe



Figura 16. Pantallazo notas de prensa Hoy Diario del Magdalena

Fuente: elaboración propia

El evento contó con la presencia de entidades externas que participaron como invitadas especiales en la muestra por su característica labor social y educativa alrededor de la inclusión en la ciudad. Se logró establecer un acercamiento positivo de apoyo e intercambio con cada una de ellas en el proyecto llevado a cabo en pro de favorecer el diálogo institucional.

Tabla 1. Listado de invitados especiales y curador del arte invitado

NOMBRE ENTIDAD	PERSONA CONTACTO	CORREO ELECTRÓNICO
Fundación de Rehabilitación Integral	Angelica Zamora (directora ejecutiva)	fundacionderehabilitacionintegral@gmail.com
Club Paralímpico	Miguel Montes Cantillo	mmontes1981@gmail.com clubvoleibolsierraneveda@outlook.com
Infotep	Mildred Ospina Pacheco (coordinadora académica)	mildredospinap@infotep.hvg.edu.co
Fundación María Luisa	Directora	contactenos@fundacionmarialuisa.org
Fundación Alegra	Alexandra Granados	alegracoaching@gmail.com
Oficina de Desarrollo Estudiantil Unimagdalena	Luis Quintero Botello	inclusión@unimagdalena.edu.co
Medio de comunicación digital: La Hoja sin Tinta		contacto@lahojasintinta.com
PCD distrital	Álvaro Iglesias	discapacidadesantamarta@gmail.com
Asociación de Invidentes del Magdalena (Asoinvigag)	Carlos Alberto Cabas	asoinvimag@hotmail.com, carbertocabas@hotmail.com
As Inclusion (ONG)	Rubén Martínez (director)	ongasinclusion@gmail.com
Gobierno y Gestión Pública	Armando Escobar Gil (concejal)	Facebook y Whatsapp
Curador de arte	Javier Mejía	javiermejia1969@gmail.com Twitter: @javiermejia Web: www.javiermejia.co

Fuente: elaboración propia



Figura 17. Carta de invitación a entidades en la ciudad ejemplo

El 31 de mayo del 2019, día del evento, se contó con la presencia de los medios como estrategia de comunicación para visibilizarlo. Desde las 8:00 a. m. hasta las 8:00 p. m., hora de finalización del evento, los docentes del programa de Diseño Gráfico y el equipo de estudiantes partícipes organizaron el montaje de las piezas en los paneles expositivos y la colocación de fichas técnicas.

Fuente: elaboración propia

Figura 18. Montaje de obras en el lugar



Fuente: elaboración propia

Figura 19. Montaje de libros y audiovisuales



Figura 20. Alumnos frente a sus trabajos de dibujo con relieve en braille

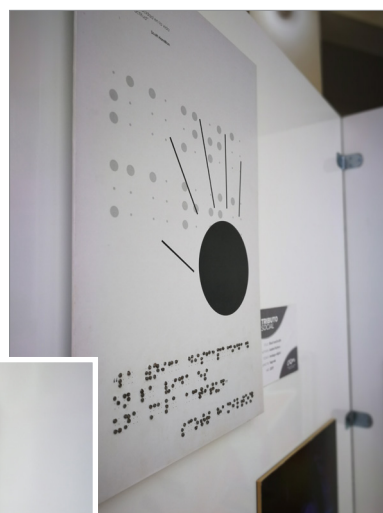


Figura 21. Detalle obras táctiles en braille



Figura 22. Detalle obras táctiles en braille

Figura 23. Foto detalle visita guiada con intérprete de señas



Figura 24. Foto detalle visita guiada con intérprete de señas



Fuente: elaboración propia

Figura 25. Foto apertura del evento



Figura 26. Foto apertura del evento



Fuente: elaboración propia

La apertura del evento estuvo a cargo del grupo musical Sonativo. Luego, el director regional, Carlos Sánchez, dirigió unas palabras al público, alocución que contó con una intérprete de señas invitada de la Alcaldía de Santa Marta, Neifer Monsalve, quien brindó su colaboración durante el evento. Más adelante, la presentación estuvo a cargo del alumno de comunicación social Jorge Mario Murillo, quien además pertenece al semillero de investigación AINCOM del programa de Diseño Gráfico.

Figura 27. Fotos de la exposición
Tributo social MUD 2019



Figura 28. Fotos de la exposición
Tributo social MUD 2019



Figura 29. Fotos del
montaje de las obras en
el lugar en los paneles
y cubos expositivos

Fuente: elaboración propia

EVALUACIÓN Y RESULTADOS

Procesos de formación de las asignaturas

El balance es positivo en los procesos de formación, ya que se logró articular adecuadamente las asignaturas del programa con la creación de piezas gráficas por parte de los estudiantes. En especial, esto contribuyó a desarrollar el pensamiento complejo, hecho evidente en los modos como el alumno enfrenta de diversas maneras los problemas y desafíos de la vida cotidiana para darles solución, al valerse del análisis, la síntesis y la evaluación de información. Dichos procesos posibilitan la adquisición del conocimientos, habilidades y actitudes apoyados en la investigación; en otras palabras, adquirir capacidad para explorar, aprender y abordar, por sí mismos, problemas y tareas que potencialicen su aprendizaje.

En este sentido, se puede afirmar que el resultado fue positivo, ya que facilitó las actividades del aprendizaje de las asignaturas; cumplió con los objetivos formativos previstos; generó un aprendizaje significativo, reflexivo y crítico en un ambiente de cordialidad, respeto, tolerancia, responsabilidad, humildad y colaboración entre los integrantes del grupo; elevó la motivación del estudiante por las actividades del programa, y mejoró su rendimiento académico del semestre.

Por tanto, se logró integrar con éxito en un proyecto común varias asignaturas del programa de Diseño Gráfico que tienen en cuenta los diferentes semestres y ciclos propedéuticos de formación, pues las asignaturas que se vincularon al proyecto tuvieron en cuenta el desarrollo de competencias desde la investigación, la fundamentación teórica y las metodologías del diseño, hasta la producción técnica y tecnológica en una argumentación final crítica. Este hecho contribuyó significativamente a mejorar y visibilizar los procesos técnicos, tecnológicos y profesionales de los discentes, quienes se dieron a la tarea de crear productos de impacto para la comunidad y ponen de manifiesto la responsabilidad social de la academia en la formación a los futuros profesionales.

En conclusión, a través de este proyecto integrador de aula, los docentes generaron un proceso de reflexión que suscitó cambios en las concepciones de la enseñanza tradicional, porque movilizaron, de manera integrada y constante, la motivación, la acción práctica con los estudiantes, la observación de posibilidades y dificultades, la revisión de resultados y la aplicación autónoma de propuestas aceptadas como válidas dentro de una realidad contextual.

Impacto en la comunidad

La buena comunicación y el trabajo en equipo entre docentes, estudiantes y administrativos permitió conseguir un resultado positivo final que logró la integración de todos los programas de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes que apoyaron el evento. Por otra parte, el impacto en la comunidad fue positivo, puesto que, gracias a la gestión adelantada por los docentes del programa, se realizaron acercamientos con entidades externas para futuros proyectos sociales y con medios de comunicación locales que se difundieron la información del evento.

Los alumnos, como partícipes del proceso del evento y como expositores, son responsables de gran parte del éxito de este evento. En su participación en este evento se observó una mayor motivación y apropiación de la identidad institucional, lo que se traduce en un estímulo específico para sus estudios actuales que mengua la deserción y contribuye también en su visibilización como futuros profesionales.

Por otra parte, el evento contó con gran afluencia de personas, hecho evidenciado en las listas de asistencia del público y el alcance de su difusión en los medios sociales, que logró organizarse de acuerdo a los tiempos establecidos en la programación. Esto invita a mejorar todavía más la preparación de próximos eventos en términos de tiempos, planeación y generación de estrategias colaborativas, como puede ser contar con un equipo fijo de alumnos que se vincule a este tipo de eventos en labores de apoyo a docentes y de coordinación. Con esto, sin duda, se podría garantizar un mayor alcance e impacto.

Aportes y desarrollos para la Escuela de Comunicación y Bellas Artes

Como se comentó anteriormente, el evento contó con un proceso curatorial de selección de obras a cargo de la planta de docentes y de los organizadores del evento. En el resultado de la muestra se evidencia un balance general muy positivo, puesto que se recibieron un número considerable de obras por parte de los alumnos para ser evaluadas, proceso en el que el cuerpo docente participó activamente tanto en la producción de las piezas como en la selección.

Los procesos en las asignaturas generaron productos de impacto social que hacen manifiesta la responsabilidad social de la academia en la formación de los futuros profesionales. Se logró, además, adquirir para el programa una serie de paneles expositivos y cubos de exhibición, lo que permitirá exhibir de forma constante los trabajos realizados por los alumnos de la regional en otros eventos y darles mayor visibilidad profesional en futuros eventos.

Por otro lado, la implementación del proyecto de aula en el marco del modelo pedagógico CUN, como estrategia didáctica y de formulación, planeación, ejecución y sistematización, impacta no solo en los estudiantes, sino también en las familias, docentes y comunidad educativa. Podemos decir que es una propuesta de cambio y transformación para el desarrollo de competencias convivenciales y ciudadanas. En este sentido, se abre la posibilidad para la academia de ser pioneros en la enseñanza a nivel curricular de buenas prácticas del diseño, al enseñar desde el currículo los principios del diseño universal, su aplicación en productos gráficos de comunicación, así como la consideración del factor humano en cada proyecto de diseño.

Así mismo, este proyecto permitió la exploración y abrió el camino a la generación de soluciones en el área de conocimiento relacionada con el diseño de propuestas comunicativas para personas con necesidades de rehabilitación. Sus búsquedas en diferentes medios, tanto tecnológicos como análogos, dan testimonio de ello, así como los productos finales que pueden ser comprobados en prototipos técnicos, funcionales, formales y estéticos.

Por otra parte, la generación de aportes desde la perspectiva de una sostenibilidad ambiental, relacionada con la posibilidad de mejorar el factor humano desde el diseño y la comunicación, abre la posibilidad de insertar a personas con discapacidad y permite que este tipo de población sea más independiente, productiva y que se incorpore en las dinámicas sociales desde la academia.

En conclusión, la generación y el desarrollo de proyectos de investigación en el aula que tengan en cuenta conceptos como la inclusión y el diseño universal demuestran la pertinencia del programa de Diseño Gráfico como disciplina base para el mejoramiento de las condiciones laborales y de vida tanto de la población con discapacidad, como del conjunto general de la población.

CONCLUSIONES

El desarrollo de eventos culturales y artísticos fortalece el programa de Diseño Gráfico y genera visibilidad en la ciudad, lo que, a su vez, contribuye a la captación de nuevos estudiantes. Por otra parte, motiva a los estudiantes a participar en esta clase de eventos e incrementa la calidad de sus productos a través de metodologías proyectuales que se evidencian en los proyectos del aula dirigidos hacia la investigación y creación.

El diseño inclusivo se proyecta más allá de la accesibilidad, pues considera las capacidades y necesidades de la mayoría de las personas tanto como sea posible. La hipótesis de fondo que plantea el diseño inclusivo es que, además de las discapacidades permanentes, existen discapacidades cambiantes, algunas temporales o situacionales que nos afectan a todos en mayor o menor medida. De esta manera, es posible afirmar que el mayor objetivo del diseño inclusivo es crear una sociedad más justa, accesible e igualitaria.

Los profesionales del diseño tienen que comprender la importancia de integrar a toda la sociedad fuera de los proyectos que desarrollan y de tener siempre presentes realidades como el envejecimiento de la población mundial o la necesidad de un desarrollo sostenible. Al seguir los principios del

diseño universal en la metodología de los PIA es posible generar productos gráficos con mayor usabilidad e impacto. Articular las asignaturas hacia la producción de diseños inclusivos genera el desarrollo de competencias en el alumno que los hacen capaces de reflexionar sobre el papel del diseño en la sociedad y la responsabilidad social.

El evento demostró que los programas de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes pueden trabajar articulados en la consolidación de otros de mayor impacto local desde sus áreas disciplinares. Así mismo, la reflexión sobre esta experiencia deja muchas enseñanzas sobre el tiempo que conlleva organizar un evento de este tipo en todas sus etapas, consolidar un cronograma adecuado y explicar la responsabilidad que recae en todo el cuerpo docente.

Por último, promover la apropiación de la investigación-creación y de los eventos por parte de los estudiantes genera que los productos finales tengan mayor calidad y compromiso de su parte, y que proyecten desde la academia un ejemplo de responsabilidad social.

REFERENCIAS

- Alonso, F. (2007). Algo más que suprimir barreras: conceptos y argumentos para una accesibilidad universal. *Trans. Revista de Traductología*, 11, 15-30. Recuperado de <https://revistas.uma.es/index.php/trans/article/download/3095/2859>
- Asís, R. de. (2017). De nuevo sobre la accesibilidad: diseño, medidas, ajustes, apoyos y asistencia. *Colección Working Papers: El tiempo de los derechos. HURI-AGE*, 4, 3-19. Recuperado de <https://redtiempodelosderechos.files.wordpress.com/2015/01/wp-4-17.pdf>
- Cala, G., Gascón, M. y García, M. (2018). Discapacidad y accesibilidad universal. La unión perfecta. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 3, 44-62. Recuperado de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reid/article/view/3591>

- Correa, L. (2018). Derecho a la ciudad y “Group Homes”: fomentar la inclusión social de personas con discapacidad intelectual. *Cuadernos de Vivienda y Urbanismo*, 11(21). Recuperado de <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cvu11-21.rcgh>
- CUN. (2018). *Proyecto Educativo Cunista (PEC)*. Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), regional Bogotá [recurso en línea]. Recuperado de <https://cun.edu.co/wp-content/uploads/PEC.pdf>
- Dane (2018). Sistema Nacional de Discapacidad [sitio web]. Recuperado de: <https://www.dane.gov.co/files/censo2018/informacion-tecnica/cnpv-2018-presentacion-3ra-entrega.pdf>
- Estrada, R. (2017). Pensar y diseñar en plural. Los siete principios del diseño universal. *Revista Digital Universitaria*, 18(4). recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.18/num4/art30/>
- Guenaga, M., Barbier, A. y Eguiluz, A. (2007). La accesibilidad y las tecnologías en la información y la comunicación. *Trans. Revista de Traductología*, 11, 155-169. Recuperado de <https://revistas.uma.es/index.php/trans/article/view/3104>
- Hernández, Á. (2004). Las personas con discapacidad: su calidad de vida y la de su entorno. *Aquichan*, 4(1), 60-65. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-59972004000100008
- INCI. (2019). *Según el Dane, el 7,2 % de los colombianos tiene alguna discapacidad* [recurso en línea]. Recuperado de <https://www.inci.gov.co/blog/segun-el-dane-el-72-de-los-colombianos-tiene-alguna-discapacidad>
- López, F. (2016). *La accesibilidad en evolución: la adaptación persona-entorno y su aplicación al medio residencial en España y Europa* (tesis de doctorado). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, España. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/record/166087>

- Mace, R., Jones, M., Mueller, J., Mullick, A., Ostroff, E., Connel, R. y Vanderheiden, G. (1997). *The Principles of Universal Design* [recurso en línea]. Recuperado de https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udprinciplestext.htm
- Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. (2018). *MinCit avanza en inclusión y accesibilidad del turismo en el país* [recurso en línea]. Recuperado de <https://www.mincit.gov.co/getattachment/estudios-economicos/estadisticas-e-informes/informes-de-turismo/2018/oe-vt-turismo-2018-28-03-2019.pdf.aspx>
- Montero, Y. (2015). Experiencia de usuario: principios y métodos. *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*, 9. Recuperado de https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf
- OCDE y Cepal (2014). *Perspectivas económicas de América Latina 2014. Logística y competitividad para el desarrollo* [recurso en línea]. Recuperado de https://repositorio.Cepal.org/bitstream/handle/11362/1504/LCG2575_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- ONU. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible* [recurso en línea]. Recuperado de https://unctad.org/meetings/es/SessionalDocuments/ares70d1_es.pdf
- ONU. (2017). *Nueva agenda urbana*. Quito: Naciones Unidas. Recuperado de <http://habitat3.org/wp-content/uploads/NUA-Spanish.pdf>
- Ríos, J. (2014). Condiciones de inclusión de la discapacidad frente a las barreras arquitectónicas, el reto a la inclusión. *UGCiencia*, 19, 31-44. Recuperado de <http://repositoriocdpd.net:8080/handle/123456789/171>
- Ronda, R. (2013). Diseño de Experiencia de Usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas. *No Solo Usabilidad*, 12. Recuperado de <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm>

- Sainz, R. (2012). *La autorreferencialidad en el arte (1970-2011). El papel de la fotografía, el vídeo y el cine domésticos* (tesis de doctorado). Universidad de Barcelona, Barcelona, España. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158611>
- Sánchez, J. (2011). En busca del diseño centrado en el usuario (DCU): definiciones, técnicas y una propuesta. *No Solo Usabilidad*, 10. Recuperado de <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm>
- Santa Marta Guía Histórica (2013). *Hospital San Juan de Dios Antiguo*. [entrada de blog]. Recuperado de <http://santamartaguia.blogspot.com/2013/09/hospital-san-juan-de-dios-antiguo.html>
- Serrano, M., Jaramillo, L., Campos, C. y Galindo, N. (2013). Instrumento para evaluación de la accesibilidad con criterios de diseño universal. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 2(39), 143-151. Recuperado de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/432>
- Suárez, M., Aguilar, J. y Neira, C. (2017). Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario (DCU), adaptados para el desarrollo de productos materiales. *Iconofacto*, 12(19), 215-236. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6302030.pdf>
- Tejada, A. y Fernández, M. (2017). El espacio público accesible como elemento de integración social. Aplicación en zonas costeras e islas. *Études Caribéennes*, 36. Recuperado de <https://journals.openedition.org/etudescaribeennes/10752>
- User Experience Designers. (2016). *¿Qué es el diseño inclusivo?* [recurso en línea]. Recuperado de <http://www.uxd.cl/2011/12/articulos/experiencia-de-usuario/%C2%BFque-es-el-diseno-inclusivo/>
- Vargas, A. (2018). La accesibilidad universal y el patrimonio histórico. La Catedral de Jaén. *Revista Científica sobre Accesibilidad Universal la Ciudad Accesible*, 4(2), 189-226. Recuperado de: <http://riberdis.cedd.net/handle/11181/5475>

Vives, L. (2013). *Análisis de la renovación urbana como estrategia de recuperación del Centro Histórico de Santa Marta. Estudio de Caso: Plan Especial de Protección del Centro Histórico del Distrito Turístico, Cultura e Histórico de Santa Marta. Periodo 2000-2011* (tesis de doctorado). Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/4749>