



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



ESBOZO DE METODOLOGÍA DE DISEÑO, BASADA EN LA RECOMBINACIÓN

Autor: Wilman Stick Prieto Bohórquez

Resumen:

La investigación en respuesta a dicha búsqueda propone un esbozo de metodología de diseño a partir de la recombinação en concordancia con algunas propiedades (detalle, fragmento, inestabilidad, metamorfosis, laberinto y nodo) y definiciones o elementos teóricos en el campo de la creatividad, el acto de diseño y los entornos virtuales. Además, establece un taller proyectual como espacio para el estudio del esbozo en una experiencia de aprendizaje que da sustento al análisis teórico y fundamenta los resultados y hallazgos. La recombinação entendida como una estrategia en la evolución de los procesos creativos a través de conexiones subyacentes y en nuestro caso, una contribución a la manera de pensar el diseño digital, instala unas propiedades que movilizadas por una actividad de aprendizaje mediada proporcionan los elementos para una Acción visual innovadora. De ahí que en el trabajo investigativo se encontró una apropiación de los estudiantes que participaron en el taller proyectual principalmente con el detalle, la metamorfosis, el laberinto y el nodo para la resolución del problema. Un hallazgo de la indagación que impacta el quehacer del diseñador es cuando hace consciente la recombinação, en otras palabras, producto del desarrollo en el taller varios de los participantes (diseñadores) buscaron renovar su producción con el sosiego de que el explorar nuevas ideas para la creación, a partir de la recombinação, no implica una copia o fraude cuando la reproducción no mimética se estructura con capacidad heurística.

Palabras Clave: Recombinação, acción visual innovadora, capacidad heurística.