

ISSN: 1657-0308 (Impresa)
ISSN: 2357-626X (En línea)

15

Vol.

REVISTA DE ARQUITECTURA

Arquitectura



UNIVERSIDAD CATÓLICA
de Colombia



FACULTAD DE ARQUITECTURA



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA

PRESIDENTE

Édgar Gómez Betancourt

VICEPRESIDENTE - RECTOR

Francisco José Gómez Ortiz

VICERRECTOR JURÍDICO Y DEL MEDIO UNIVERSITARIO

Edwin de Jesús Horta Vásquez

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Édgar Gómez Ortiz

DECANO ACADÉMICO

Elvers Medellín Lozano

DIRECTORA DE INVESTIGACIONES

María Eugenia Guerrero Useda

DIRECTORA EDITORIAL

Stella Valbuena García

FACULTAD DE ARQUITECTURA

DECANO

Werner Gómez Benítez

DIRECTOR DE DOCENCIA

Jorge Gutiérrez Martínez

DIRECTOR DE EXTENSIÓN

Carlos Beltrán Peinado

DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN

Juan Carlos Pérgolis

DIRECTOR DE GESTIÓN DE CALIDAD

Augusto Forero La Rotta

COMITÉ ASESOR EXTERNO

FACULTAD DE ARQUITECTURA

Alberto Miani Uribe

Octavio Moreno

Felipe Bernal Henao

Lorenzo Castro

REVISTA DE ARQUITECTURA

Arquitectura

REVISTA ARBITRADA E INDEXADA

Publindex Categoría B. Índice Bibliográfico Nacional IBN. Colombia.

Redalyc. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Sistema de Información Científica. México.

Proquest. ProQuest Research Library ProQuest Research Library ProQuest Research Library Estados Unidos

Ebsco. EBSCOhost Research Databases. Estados Unidos.

Latindex. Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal (Directorio y catálogo). México.

Clase. Base de datos bibliográfica de revistas de ciencias sociales y humanidades. Universidad Autónoma México.

Dialnet. Fundación Dialnet - Biblioteca de la Universidad de La Rioja. España.

Actualidad Iberoamericana. (Índice de Revistas) Centro de Información Tecnológica (CIT). Chile.

Arla. Asociación de revistas latinoamericanas de arquitectura.

REVISTA DE ARQUITECTURA

DIRECTOR

Werner Gómez Benítez

EDITOR

César Andrés Eligio Triana

CONSEJO EDITORIAL

Werner Gómez Benítez

Jorge Gutiérrez Martínez

César Andrés Eligio Triana

Carlos Beltrán Peinado

Hernando Verdugo Reyes

IMAGEN & DISEÑO

DISEÑO Y MONTAJE

Juanita Isaza - juanaisaza@gmail.com

TRADUCTOR TÉCNICO

Carlos Álvarez de la Roche

CORRECTORA DE ESTILO

María José Díaz Granados M.

PÁGINA WEB

Óscar Mauricio Pérez

DISTRIBUCIÓN Y CANJES

Claudia Álvarez Duquino

COMITÉ EDITORIAL

CULTURA Y ESPACIO URBANO

Sonia Berjman, PhD

ICOMOS, Buenos Aires, Argentina

Beatriz García Moreno, PhD

Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia

Juan Carlos Pérgolis, MSc

Universidad Católica de Colombia. Bogotá, Colombia

René Julio Castillo, MSc PhD (Estudios)

Universidad del Rosario. Bogotá, Colombia

PROYECTO ARQUITECTÓNICO Y URBANO

Hugo Modragón López, PhD

Pontificia Universidad Católica de Chile. Santiago, Chile

Juan Pablo Duque Cañas, PhD

Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia

Germán Darío Correal Pachón, MSc.

Universidad Católica de Colombia. Bogotá, Colombia

TECNOLOGÍA, MEDIOAMBIENTE Y SOSTENIBILIDAD

Luis Gabriel Gómez Azpeitia, PhD

Universidad de Colima. Colima, México

Luis Carlos Herrera Sosa, PhD

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México

COMITÉ CIENTÍFICO

Jorge Grané del Castillo, MSc

Universidad de Costa Rica. San José, Costa Rica

Javier Peinado Pontón, MSc

Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia

Jorge Alberto Villamizar Hernández

Universidad Santo Tomás. Bucaramanga, Colombia

Augusto Forero La Rotta, MSc

Universidad Católica de Colombia. Bogotá, Colombia

Luis Álvaro Flórez Millán, MSc

Universidad Católica de Colombia. Bogotá, Colombia

Elvia Isabel Casas Matiz, MSc

Universidad Católica de Colombia. Bogotá, Colombia

IMPRESIÓN:

ESCALA Taller Litográfico

Calle 30 N° 17-52 - (057 1) 2320482

Diciembre de 2013

A ORIENTACIÓN EDITORIAL

La *Revista de Arquitectura* (ISSN 16570308 impresa y ISSN 2357626X en línea) es una publicación seriada, arbitrada mediante revisión por pares, indexada y de libre acceso, donde se publican principalmente resultados de investigación originales e inéditos.

Está dirigida a la comunidad académica y profesional de las áreas afines a la disciplina (Arquitectura y Urbanismo). El primer número se publicó en 1999 y continúa con una periodicidad anual (enero-diciembre). Es editada por la Facultad de Arquitectura y el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura –CIFAR– de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA en Bogotá, Colombia.

La revista se estructura en tres secciones correspondientes a las líneas de investigación activas y aprobadas por la institución y una cuarta correspondiente a la dinámica propia de la Facultad de Arquitectura.

CULTURA Y ESPACIO URBANO. En esta sección se publican los artículos que se refieren a fenómenos sociales en relación con el espacio urbano, atendiendo aspectos de la historia, el patrimonio cultural y físico, y la estructura formal de las ciudades y el territorio.

PROYECTO ARQUITECTÓNICO Y URBANO. En esta sección se presentan artículos sobre el concepto de proyecto, entendido como elemento que define y orienta las condiciones proyectuales que devienen en los hechos arquitectónicos o urbanos, y la forma como estos se convierten en un proceso de investigación y nuevo de conocimiento. También se presentan proyectos que sean resultados de investigación, que se validan a través de la ejecución y transformación en obra construida del proceso investigativo. También se contempla la publicación de investigaciones relacionadas con la pedagogía y didáctica de la arquitectura, el urbanismo y el diseño.

TECNOLOGÍA, MEDIOAMBIENTE Y SOSTENIBILIDAD. En esta sección se presentan artículos acerca de sistemas estructurales, materiales y procesos constructivos, medioambiente y gestión, relacionados con el entorno social-cultural, ecológico y económico.

DESDE LA FACULTAD. En esta sección se publican artículos generados desde el interior de la Facultad de Arquitectura relacionados con las actividades de docencia, extensión o internacionalización, las cuales son reflejo de la dinámica y de las actividades realizadas por docentes, estudiantes y egresados; esta sección no puede superar el 20% del contenido con soporte investigativo.

Los objetivos de la *Revista de Arquitectura* son:

- Promover la investigación, el desarrollo y la difusión del conocimiento generado a nivel local, nacional e internacional.
- Conformar un espacio para la construcción de comunidades académicas y la discusión en torno a las secciones definidas.
- Fomentar la diversidad institucional y geográfica de los autores que participan en la publicación.
- Potenciar la discusión de experiencias e intercambios científicos entre investigadores y profesionales.
- Contribuir a la visión integral de la arquitectura, por medio de la concurrencia y articulación de las secciones mediante la publicación de artículos de calidad.
- Publicar artículos originales e inéditos que han pasado por revisión de pares, para asegurar que se cumplen con las normas de calidad, validez científica y ética editorial e investigativa.
- Fomentar la divulgación de las investigaciones y actividades que se desarrollan en la Facultad de Arquitectura de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA.

Palabras clave de la Revista de Arquitectura: Arquitectura, diseño, educación arquitectónica, proyecto y construcción, urbanismo.

Key words de la Revista de Arquitectura: Architecture, design, architectural education, urban planning, design-build.

Idiomas de publicación: Español, Inglés, Portugués

Título corto: RevArq

A Foto portada::

Edificio para la librería Maruzen Junkudo en Chayamachi, Umeda, Osaka. (2010).

Arquitecto Tadao Ando.

Fotografía: Arq. Augusto Forero, en el marco de los viajes de estudio organizados por la Facultad de Arquitectura. Septiembre de 2012.

A El editor y los autores son responsables de los artículos aquí publicados.

Los autores son los responsables del material gráfico publicado.

Esta revista se acoge una licencia Creative Commons (CC) de Atribución – No comercial Compartir igual, 4.0 Internacional: “El material creado puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original”.



Para más información:
<http://co.creativecommons.org/tipos-de-licencias/>

Universidad Católica de Colombia (2013, enero-diciembre). *Revista de Arquitectura*, 15. 1-136. ISSN: 1657-0308 E-ISSN 2357626X

A Especificaciones:

Formato: 34 x 24 cm
Papel: Mate 115 g
Tintas: Negro y policromía
Periodicidad: Anual

A CANJE

OBJETIVO:

La *Revista de Arquitectura* está interesada en establecer canje con publicaciones académicas, profesionales o científicas, del área del Diseño la Arquitectura y el Urbanismo o la educación superior, como medio de reconocimiento y discusión de la producción científica en el campo de acción de la publicación.

MECANISMO:

Para establecer Canje por favor descargar, diligenciar y enviar al correo electrónico de la Revista el formato:
RevArq FP20 Canjes

A CONTACTO

DIRECCIÓN POSTAL:

Avenida Caracas N° 46 - 72. Universidad Católica de Colombia. Bogotá D.C.- Colombia
Código postal: 111311

Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura (CIFAR). Sede El Claustro. Bloque “L”, 4 piso, Diag. 46ª No. 15b - 10. Arq. César Andrés Eligio Triana

Teléfonos: +57 (1) 3277300 - 3277333
Ext. 3109; 3112 ó 5146
Fax: +57 (1) 2858895

CORREO ELECTRÓNICO:

revistadearquitectura@ucatolica.edu.co
cifar@ucatolica.edu.co

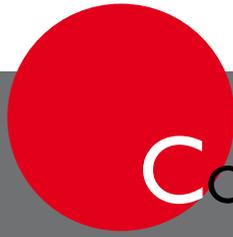
PÁGINA WEB:

www.ucatolica.edu.co Vínculo Publicaciones
<http://portalweb.ucatolica.edu.co/easyWeb2/arquitectura/pages.php/menu/319320363/id/2363/content/revista-de-arquitectura/>

EDITOR:

Mg. en Arq. César Andrés Eligio Triana
celigio@ucatolica.edu.co





CONTENIDO

CULTURA Y ESPACIO URBANO
CULTURE AND URBAN SPACE
6 - 53



PROYECTO ARQUITECTÓNICO Y URBANO
ARCHITECTURAL AND URBAN PROJECT
54 - 101



TECNOLOGÍA, MEDIOAMBIENTE
Y SOSTENIBILIDAD
TECHNOLOGY, ENVIRONMENT AND
SUSTAINABILITY
102 - 119



DESDE LA FACULTAD
FROM THE FACULTY
120 - 134

NUEVA RURALIDAD COMO UNA REALIDAD EMERGENTE Y SU APLICACIÓN A LA REGIÓN DEL YOPAL

ANDRZEJ LUKOMSKI JURCZYNSKI
ANDRÉS CUESTA BELEÑO
GIOVANNI CASTELLANOS GARZÓN
JAIRO AGUDELO CASTAÑEDA

PÁG. 6

MODELOS LOCALES DE DENSIFICACIÓN SEGÚN GRADIENTES TERRITORIALES DE HABITABILIDAD EN CONURBACIÓN INTERIOR, VALPARAÍSO-VIÑA, RODELILLO ALTO

JUAN LUIS MORAGA LACOSTE
OMAR EDUARDO CAÑETE ISLAS
FELIPE MATEO LÓPEZ FLORES

PÁG. 22

EL ESPÍRITU DEL TIEMPO EN LAS CIUDADES Y EN SUS LIBROS

JUAN CARLOS PÉRGOLIS
CLARA INÉS RODRÍGUEZ IBARRA

PÁG. 33

GATED COMMUNITIES EN LATINOAMÉRICA

LOS CASOS DE ARGENTINA, MÉXICO, COLOMBIA Y BRASIL
OMAR DAVID LAVERDE CABRERA

PÁG. 44

EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO COMO UN PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

PEDRO ARTURO MARTÍNEZ OSORIO

PÁG. 54

SER HUMANO, LUGAR Y EFICIENCIA ENERGÉTICA COMO FUNDAMENTOS PROYECTUALES EN LAS ESTRATEGIAS ARQUITECTÓNICAS

LAURA GALLARDO FRÍAS

PÁG. 62.

TRADUCCIÓN DE PROCESOS

DEL DISEÑO A LA INVESTIGACIÓN
FABIO MASSIMO CAPRA RIBEIRO

PÁG. 70

EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

AUGUSTO FORERO LA ROTTA
DIEGO OSPINA ARROYAVE

PÁG. 78

LAS SALAS DE CINE DISEÑADAS POR LAS FIGURAS DE LAS VANGUARDIAS EUROPEAS

APROXIMACIÓN A LOS ORÍGENES DE UNA TIPOLOGÍA ARQUITECTÓNICA MODERNA
ANDRÉS ÁVILA GÓMEZ

PÁG. 84

PROTOTIPO DE DISEÑO DE UNA CUBIERTA RETRÁCTIL TENSADA

CARLOS CÉSAR MORALES GUZMÁN

PÁG. 102

LA MADERA. ¿UNA ALTERNATIVA PARA PROTEGER EL MEDIOAMBIENTE?

ALBERTO CEDEÑO VALDIVIEZO

PÁG. 111

APRENDIENDO DEL BARRIO LA PAZ

UN ESCENARIO DESDE EL CUAL VINCULAR LA ACADEMIA A ESTA OTRA ARQUITECTURA
HERNANDO CARVAJALINO BAYONA

PÁG. 120

DESAYUNO CON CAMINANTES BOGOTÁ

KATHERINE GONZÁLEZ VARGAS

PÁG. 131

EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

AUGUSTO FORERO LA ROTTA

Universidad Católica de Colombia, Facultad de Arquitectura, Bogotá
Grupo de Investigación Proyectual en Arquitectura (Proarq)

Forero La Rotta, A., & Ospina Arroyave, D. (2013). El diseño de experiencias. [Experience design]. *Revista de Arquitectura, 15*, 78-83. doi: 10.14718/RevArq.2013.15.1.9



<http://dx.doi.org/10.14718/RevArq.2013.15.1.9>

Arquitecto, Universidad de América.
Magíster en Diseño Industrial ISTHMUS, Panamá.
Docente en diversas universidades nacionales e internacionales.
Publicaciones:
Forero La Rotta, A., Gutiérrez Martínez, J., Flórez Millán, L. Á. y Ángel Peña, J. A. (2010). *Enlaces, Ciudad y Fiesta. Aspectos para la comprensión de la ciudad*. Bogotá: Universidad Católica de Colombia.
Forero La Rotta, A. y Flórez Millán, L. Á. (2008). *Diseño Urbano*. Bogotá: Universidad Católica de Colombia.
Forero La Rotta, A., Gutiérrez Martínez, J., Flórez Millán, L. Á. y Ángel Peña, J. A. (2007). La construcción socio-simbólica en I y 7. *Revista de Arquitectura, 9*, 64-72.
laforero@ucatolica.edu.co

DIEGO OSPINA ARROYAVE

Arquitecto, Universidad Nacional de Colombia sede Manizales.
Magíster en Arquitectura, Universidad Nacional de Colombia (tesis meritosa).
Publicaciones:
Ospina Arroyave, D. (2011). *Fernando Martínez Sanabria. Hacia la construcción de un paisaje interior*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá. Facultad de Artes. Colección Punto Aparte. 154 p.
dfospina@ucatolica.edu.co

RESUMEN

El diseño de experiencias constituye una fuente de innovación en el proceso de desarrollo de proyectos, requiere del acopio de diferentes habilidades y métodos para lograr una visión compleja. En ese sentido, identificar y observar comportamientos de las personas son elementos cualitativos necesarios para entender no solo las experiencias funcionales de los consumidores, sino también las experiencias cognitivas y emocionales necesarias para la innovación del aprendizaje en diseño; de esta manera, la novedad del enfoque apunta a una más amplia vinculación entre las disciplinas del diseño, la sociedad y la actividad disciplinar. Este artículo ofrece una visión general acerca de las implicaciones y oportunidades que el diseño de experiencias puede aportar a las actividades del diseño como disciplina general orientada a la generación de productos de diversa naturaleza, y revisa diversos enfoques teóricos y metodológicos de aproximación para identificar conceptos y campos emergentes de acción que se articulan con los ámbitos en que el diseño desarrolla su actuación en la sociedad.

PALABRAS CLAVE: diseño arquitectónico, investigación en diseño, psicología del diseño, respuesta emocional, usabilidad.

EXPERIENCE DESIGN

ABSTRACT

Experience design is a source of innovation in the project development process that requires the collection of different skills and methods to achieve a complex view. In that sense, identifying and observing behaviors of people are qualitative elements necessary to understand not only the functional consumer experiences, but also cognitive and emotional experiences necessary to innovate design learning. In this way, the new approach to a broader link between design disciplines, society and the disciplinary activity. This article provides an overview of the implications and opportunities that experience design can contribute to design activities as a general discipline oriented to the creation of different types of products, and it reviews various theoretical and methodological approaches to identify concepts and emerging fields of action which articulate with the areas in which design develops its performance in society.

Key words: Architectural design, design research, design psychology, emotional response, usability.

Recibido: marzo 5/2013

Evaluado: octubre 9/2013

Aceptado: noviembre 27/2013

INTRODUCCIÓN

El presente artículo es uno de los resultados del proyecto de investigación “Núcleos problemáticos en el proyecto de arquitectura”, el cual fue aprobado y financiado por la dirección de investigaciones de la Universidad Católica de Colombia, y su desarrollo estuvo supervisado por el Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura, y adscrito al Grupo de Investigación Proyectual en Arquitectura (Proarq).

Para la investigación se tiene como premisa básica que: los diseñadores diseñan para otras personas, los “usuarios directos” del objeto o proyecto, es la relación prevista producto/usuario la que define las prácticas comunes, los usuarios futuros y las características de uso del proyecto.

METODOLOGÍA

La metodología se basó en la revisión bibliográfica de textos que se refieren en general a la construcción de experiencias de diversa naturaleza consecuencia de situaciones en las que intervienen productos o espacios y que pueden orientar decisiones específicas de diseño. En ellos se busca identificar los conceptos y rasgos comunes que pueden ser incorporados a los procesos de diseño para, posteriormente, identificar algunas consecuencias de la interacción entre personas, objetos o espacios, y las experiencias de los diferentes actores, entre ellos el diseñador. Los textos leídos se analizan a la luz de las experiencias desarrolladas en los procesos de aprendizaje objetivo de la facultad.

CONSIDERACIONES GENERALES

El diseño en el sentido más amplio es ahora reconocido, más allá de las tradicionales valoraciones estéticas, como un procedimiento aplicable a una gran variedad de actividades y productos, y a todas las fases de su desarrollo; es, además, consecuencia de un esfuerzo multidisciplinario que requiere del dominio de una amplia gama de campos del saber y abarca variados componentes y perspectivas involucrados en la comprensión

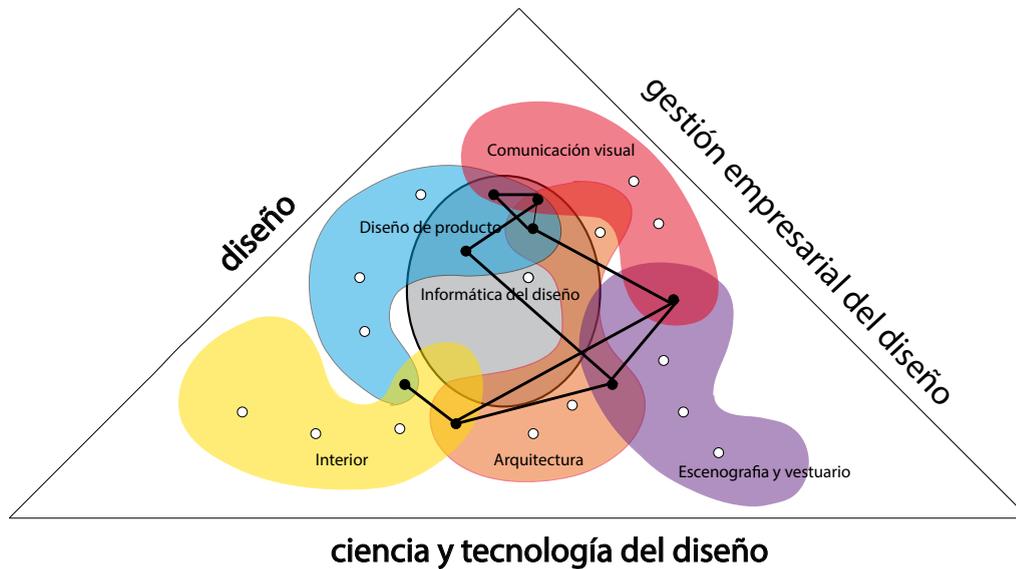


Figura 1. Concepción del diseño como interrelación de diversos campos del saber. Fuente: Augusto Forero.

de cómo la experiencia le da forma al producto (figura 1).

Los seres humanos, independientemente de su contexto y entorno social, están biológicamente equipados con sistemas que les permiten interactuar con su ambiente: un sistema motor para desplazarse en el medio, sistemas sensoriales para percibir el entorno, y un sistema cognitivo para entender el contexto y planificar acciones; ellos constituyen un conjunto limitado de recursos con los cuales explorar el mundo. A través de la interacción con un entorno, estas capacidades humanas se desarrollan en habilidades y conocimientos específicos.

La arquitectura, en su concepción más tradicional, se ha ocupado de las estructuras físicas, las formas, los materiales y los procesos de construcción de edificios y sectores de ciudad, aspectos sin duda de capital importancia que en la actualidad gravitan alrededor de la comprensión de las experiencias que resultan de la interacción compleja con ellos. Esto implica poner acento en aspectos que van más allá de la usabilidad, la antropometría y el reconocimiento funcional de los edificios u objetos para desplazar el centro de atención hacia aspectos que ayudan a moldear la experiencia de las personas.

Hekkert (2006) y Schifferstein y Cleiren (2005) definen la experiencia como la conciencia de los efectos psicológicos provocados por la interacción con un producto, incluyendo el grado en el que todos nuestros sentidos son estimulados; atribuimos significados, valores y reconocemos los sentimientos y las emociones que se suscitan, en ese sentido, el término "experiencia" se refiere a acontecimientos de la vida singularmente significativos tanto cognitivos como afectivos (figura 2).

Lakoff y Johnson (1980, 1999) consideran la comprensión de nuestro mundo como resultado de las experiencias producto de repetidas interacciones entre las personas y sus entornos. Esta teoría rechaza la separación cartesiana entre cuerpo

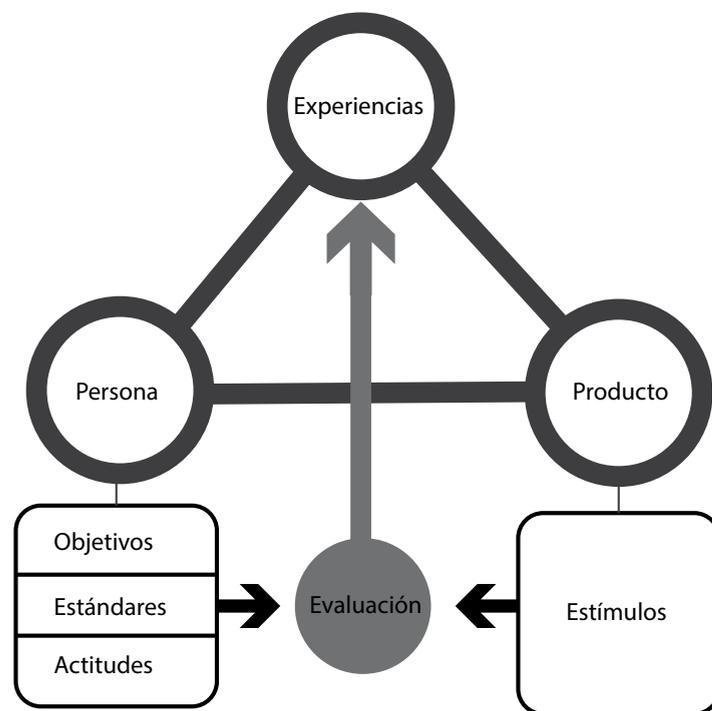


Figura 2. Modelo de las emociones de productos. Fuente: Desmet y Hekkert (2005), citado en Desmet, Overbeeke y Tax (2001, p. 3). Traducción y adaptación de Augusto Forero.

y mente, de esta manera se podría inferir que el conocimiento se materializa.

Para el caso de la arquitectura es posible afirmar que una experiencia ocurre cuando se hace uso intencionado de un espacio y, por tanto, participamos en la construcción de un evento recordable; estas experiencias pueden estar vinculadas con espacios o instalaciones, o surgen de la interacción con productos individuales. En otras palabras, la manera de entender los objetos y los espacios que nos rodean se relaciona con nuestras experiencias corporales en la interacción con el mundo; en ese sentido, conceptos como empatía pueden ser de interés para los diseñadores.

El aspecto sustancial se refiere al hecho de que dichas experiencias se pueden crear deliberada-

mente para mejorar el impacto que las personas tienen cuando interactúan con los espacios, y para generar una impresión coherente con los significados que queremos construir, consistente con la imagen y el contexto en que se desarrollan. Entender estos aspectos permitirá a los diseñadores entrelazar la actividad del diseño con la interacción entre objeto o espacio y el usuario durante todo el ciclo de vida del producto.

Específicamente los productos del diseño y la arquitectura no solo existen como expresión utilitaria, sino que influyen de manera decisiva en la forma en que experimentamos nuestro entorno material en el marco de particularidades de contexto, tendencias, desarrollos tecnológicos, etc., a partir de las cuales se puede orientar la evolución disciplinar en una dirección deseada.

Los productos o las edificaciones a las cuales aludimos están hechos de materiales con características y especificaciones técnicas concretas y reconocibles; sin embargo, es en la interacción con las personas que obtienen su significado, eso sí, sobre la base de lo que se percibe sensorialmente, de las claves que los productos revelan acerca de cómo usarlos y de su estructura formal. A pesar de que los conocimientos disponibles acerca del comportamiento de los materiales y la tecnología se incrementan, determinar la forma en que participan de la construcción de sentido de un producto es menos sencillo, a menudo los diseñadores tienen que confiar en la valoración subjetiva y en puntos de vista personales.

La experiencia dependerá de la forma en que una persona interactúa con un producto entendido como conjunto, al menos tres componentes principales se pueden distinguir en las experiencias de producto (Desmet y Hekkert, 2007; Hekkert, 2006): 1) la respuesta estética que se caracteriza por sentimientos de placer o no, que se basan en la percepción sensorial del objeto; 2) la persona trata de entender cómo un producto debe ser operado o vivido; 3) la persona le atribuye expresiones simbólicas, semánticas u otros significados connotativos. Juntos, estos componentes forman la experiencia global del producto.

La forma en que una interacción se desarrolla depende del contexto en que se lleva a cabo, pueden variar las características físicas: iluminación, cualidades espaciales, tipo de actividades o el marco cultural y social que determina la forma en que las personas interactúan; adicionalmente, habría que agregar que hablamos de experiencias subjetivas y, por tanto, particulares, de suerte que las diferencias en términos de género, edad, experiencia y cultura pueden modificar el carácter

de la experiencia. Sin embargo, para comprender plenamente el diseño de experiencias es necesario utilizar nuevos enfoques que nos permitan evaluar los diferentes niveles de interacción persona-producto.

Son muchas las preguntas que se pueden hacer acerca de la interacción entre personas y productos, por ejemplo: ¿cómo las personas usan los sentidos en la construcción de experiencias? ¿Cómo pueden entender un producto? ¿A qué se deben las preferencias por un producto? ¿Qué experiencias evoca un producto? ¿Por qué las personas desarrollan un vínculo con un producto?

El diseño debe ser entendido como la creación de experiencias, actividad en la cual el diseñador asume la responsabilidad completa, libre, de la opinión recurrente de que los productos tienen un determinado carácter por solicitud del cliente. Es un esfuerzo destinado a conservar la libertad necesaria manteniendo una actitud responsable, sensible y consciente de las implicaciones de generar una determinada experiencia; se debe mantener una responsabilidad activa en la valoración de los aspectos culturales, sociales y psicológicos, en términos generales, de las consecuencias de poner su diseño en el mundo, lo cual implica acciones evaluativas permanentes destinadas a ver cómo el producto interactúa con los usuarios en relación con el contexto social, cultural y tecnológico del que es consecuencia.

Los productos propios de la actividad del diseño están destinados a ser percibidos, utilizados y experimentados, es decir, a generar experiencias; el problema más recurrente tiene que ver con el desconocimiento del abanico conductual de un usuario, por lo cual el diseñador ignora el impacto experiencial de su diseño, máxime cuando se enfrenta al hecho de que aunque la interacción sea en principio tangible y reconocible la experiencia profunda es intangible; algunas publicaciones evidencian un cambio en el enfoque de la investigación acerca de estos tópicos, por ejemplo Overbeeke y Hekkert (1999), Green y Jordan (2001). Avances más frecuentes y de alguna forma relacionados tienen que ver con la evolución en la identificación de las decisiones de compra y de manera general con la estructura de mercados asociados y la publicidad, medios que promueven la adquisición de bienes sin que tercie una experiencia real.

El diseño de experiencias constituye un avance en las didácticas de la disciplina que pone en el escenario la generación de prácticas como componente intencional y deseado de la actividad del diseño; de forma más específica, abre dos horizontes de investigación: por un lado, en

lo referente a la experiencia del diseñador en este nuevo contexto y, por otro, en la manera como se adquiere una determinada experiencia en tanto usuario y cómo ella se incorpora como objeto del diseño, lo cual significa que se dispone de nuevos conocimientos y herramientas que le permiten al diseñador explorar conscientemente las experiencias consecuencia de su diseño.

RESULTADOS

EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS

La experiencia académica

El diseñador docente está más orientado a la operación y validación de métodos y herramientas de diseño, su experiencia se centra primero en cómo inspirar a un estudiante para reconocer e incorporar una experiencia deseada a su proyecto aplicando leyes y principios establecidos sin limitar la autonomía y profundizando en el significado de su responsabilidad personal. A este objetivo se da cumplimiento a partir de tres actividades no lineales: la primera es la definición de las nuevas experiencias deseadas (experiencia del usuario) que deben ser incorporadas a la experiencia del diseñador y que se constituye en requerimiento del proyecto; la segunda es identificar asociaciones con experiencias ya conocidas y que dan sentido a las nuevas, y la tercera, la expresión discursiva del diseñador en términos de la construcción de narraciones con las que conscientemente se precisa el contexto en el que la interacción usuario-producto se llevará a cabo.

Este contexto es también producto de las interacciones entre los sistemas sociales, tecnológicos, culturales, ambientales, etc., una combinación de factores considerados en dos momentos: como insumo de informaciones relevantes al inicio del proceso de diseño y como objetivo en la construcción de experiencias de los usuarios en la interacción con el producto. Esta interacción prevista con el producto incluye observaciones acerca de la forma en que se construye la experiencia y debe reflejar al mismo tiempo las necesidades de los usuarios y los requerimientos del producto.

La experiencia del usuario

De todos los estados afectivos o experiencias, la emocional es el estado más relevante para la comprensión de la experiencia del producto; esta ha sido tradicionalmente vinculada con la apariencia y el placer estético, en ese sentido la cuestión central es ¿qué hace a un producto estéticamente agradable? Dos características han sido relacionadas con la preferencia estética, la primera de ellas

es la familiaridad y la segunda la novedad o la originalidad (Hekkert y Snelders, 1999). Los usuarios prefieren productos con una combinación óptima de ambos aspectos, a lo cual habría que agregar la pertinencia del debate actual acerca del diseño sostenible, nuevo requerimiento que pone de presente la cuestión de cómo prolongar el atractivo estético y generar una interacción sostenible entre el usuario y el producto.

Los productos provocan experiencias evocadoras cuando disminuyen la incertidumbre acerca de nuestras preocupaciones o satisfacen ciertas preferencias más estables o ciertos estados de ánimo, si un producto se realiza en correspondencia con una preocupación del usuario el resultado será una respuesta de agrado. Estas reacciones simples permiten encontrar alguna información acerca de cómo los productos provocan emociones, y cómo este conocimiento puede ser puesto a disposición de los diseñadores de una manera significativa.

Los diseñadores a menudo se enfrentan al reto de expresar la forma en conceptos verbales; sin embargo, en muchos casos carecen de la capacidad para correlacionar la acción discursiva con la conceptual y la formal; en últimas, desconocen que el conocimiento del mundo se basa predominantemente en experiencias corporales y que se transmite con la capacidad de construir historias, esto nos podría llevar a definir nuevas herramientas de diseño que apoyen la integración proceso verbal-proceso visual, los cuales se refieren a procesos de diseño orientados a la generación de conocimiento o desarrollo de métodos que animen la comprensión y generación de experiencias. Esto demarca un cambio en la relación entre el usuario y el producto.

En general, en el diseño no se tiene en cuenta la complejidad y variedad de la experiencia humana, temas como las reacciones emocionales permiten enriquecer el diálogo transdisciplinario y ampliar nuestra comprensión de los problemas y los modos de conceptualizar y comunicar, en ese sentido el objetivo es llamar la atención sobre el tema discursivo y las consecuencias positivas de poder reconocer y documentar la experiencia emocional en el contexto de las interacciones hombre-objeto y las reacciones a los entornos construidos, por naturaleza conflictivos. Se puede argumentar que para comprender y actuar de forma responsable necesitamos aunar una diversidad de disciplinas y buscar perspectivas alternativas en el espacio entre dichas disciplinas, donde los nuevos conocimientos y orientaciones más creativas pueden ser encontrados; con los beneficios potenciales de esta estrategia podemos aumentar

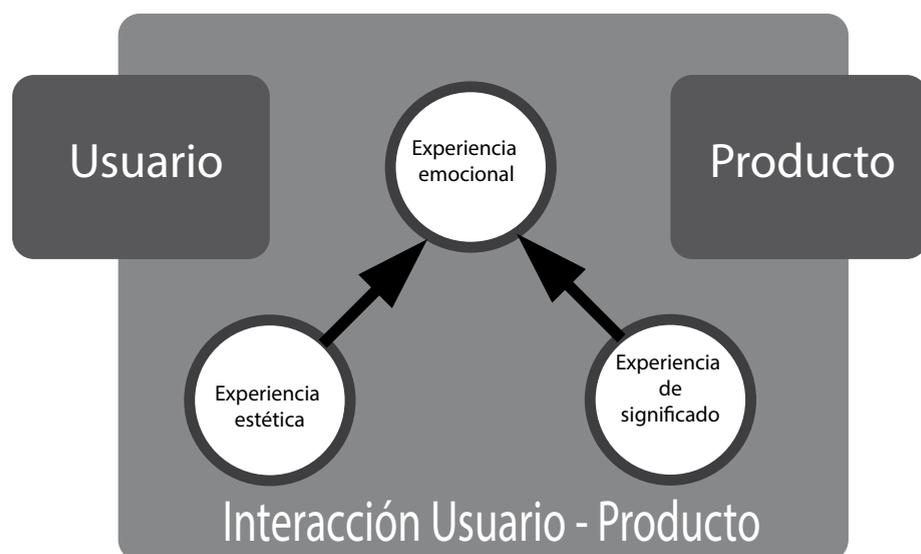


Figura 3.
Marco de experiencia del producto
Fuente: Desmet y Hekkert (2007, p. 60). Traducción y adaptación Augusto Forero.

nuestra capacidad de relacionar nuestras respuestas prácticas con la experiencia humana deseada.

Este enfoque nos brinda la oportunidad de superar el punto de vista tradicional del diseñador como observador imparcial para convertirse en un participante más involucrado y comprometido con los problemas por tratar, y donde las preguntas que se hacen se extiendan más allá de las preocupaciones inmediatas del diseñador para incorporar las relaciones emocionales de las personas y comprender la dinámica de la experiencia individual y social, en el reconocimiento de que los individuos no son solo conscientes de su lugar en el mundo, sino que también están involucrados en las interacciones del grupo y del contexto social.

Obviamente, en este contexto sería descabellado tratar las experiencias del usuario solo como un fenómeno físico que se puede predecir y, por tanto, determinar la vida diaria de los usuarios. Los diseñadores tienen escasa influencia en las actividades particulares de los usuarios a pesar de que cada producto está diseñado para actividades específicas.

El diseño de experiencias está abierto a la introducción de instrumentos y técnicas para la recopilación de información sobre la experiencia de los usuarios con los productos, los cuales serán incorporados a la configuración de los mismos con un enfoque de diseño centrado en lo humano. Definir la experiencia significa precisar la naturaleza

de la interacción humana, sea esta operativa o no; en este marco es posible identificar tres estados de generación de experiencias placenteras o no: los asociados a la estética, los asociados al significado y los asociados al nivel emocional.

El primero de ellos se centra en respuestas automáticas a la apariencia de un producto, el segundo se orienta principalmente a los significados personales y culturales de los productos, y el tercero trata básicamente de la facilidad y eficiencia de uso. Los tres estados se relacionan entre sí dentro de una estructura personal jerarquizada.

La experiencia del diseñador

El desarrollo de una experiencia afirmativa tiene relación directa con las particularidades del producto, el cual deberá tener atributos que le permitan ser apreciado como un conjunto dinámico y organizado de características tangibles e intangibles que influyen en su comprensión; definir tales atributos con claridad implica que es posible predecir lo que podemos esperar de ellos y, por tanto, nos ayuda a operar con éxito en nuestro entorno.

Si bien las cualidades de un producto influyen en su cognición y en el comportamiento del usuario, no se podría asumir que tiene sentido atribuir personalidad a los objetos o espacios dado que no pueden tener o mostrar pensamientos, sentimientos y conducta intencional; sin embargo, eso es lo que hacemos todo el tiempo. Inferir las características de un producto es útil para nosotros porque puede mejorar nuestras posibilidades de interacción, Govers (2004) argumentó que "la personalidad del producto no puede ser reducida a los atributos diferenciales del producto, sino que más bien se refiere a una descripción global del producto como conjunto". Por tanto, el término "no-físico" en la definición de la personalidad humana puede ser reemplazado por "intangible" al adaptar esta definición a la personalidad del producto. Es particularmente inquietante la pregunta acerca de hasta qué punto el diseño de productos con una personalidad predefinida puede contribuir a la construcción de una experiencia significativa (figura 3). Lo anterior implica que la interacción producto-usuario conlleva una interpretación, lo que a menudo ha sido reconocido como un proceso de comunicación activa donde los usuarios construyen sus propios significados a partir de la interacción práctica con los productos.

Las interpretaciones básicas se basan en la forma y funcionalidad, mientras que respuestas más complejas incluyen la evaluación de los valores y atributos con que los productos son vistos. En diver-

tos grados, la interpretación de los usuarios puede corresponder a la intención del diseño o puede diferir de muchas maneras imprevistas. Sin embargo, la existencia de la intención expresiva e interpretativa ha alentado a los diseñadores a adoptar una perspectiva más comunicativa haciendo uso de los valiosos avances conceptuales logrados en otras disciplinas como las neurociencias, por ejemplo.

Estos nuevos enfoques se aúnan en una visión holística del diseño, aun con su carga de propósitos instrumentales, artes y tecnología. Las artes que denotan valores subjetivos, y la ciencia y la tecnología que denotan lo cuantificable y objetivo. Lo relevante de esta confluencia para el diseño es el potencial del arte para evocar experiencias estéticas de los productos. La calidad estética de la experiencia depende en gran medida de la calidad del diseño, diseñar para una experiencia placentera está en el centro de las actividades de diseño.

CONCLUSIONES

El diseño de experiencias es un fenómeno relativamente nuevo y cada vez más sugestivo den-

tro de la disciplina del diseño. Se sustenta en una variedad de disciplinas y en nuevas herramientas y técnicas de recopilación de datos acerca de los fenómenos emocionales desarrollados en la interacción con los productos diseñados.

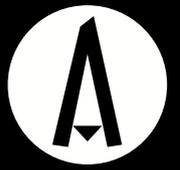
La investigación acerca del diseño de experiencias deberá expandirse para incluir métodos y herramientas de análisis a fin de prever, en la medida de lo posible y deseable, experiencias de la vida diaria de los usuarios. La investigación futura también deberá responder a la pregunta de cómo las respuestas inmediatas al encuentro con un producto se relacionan con experiencias emocionales más profundas y significativas. Solo entonces el verdadero objetivo del diseño de experiencias, que es mejorar la calidad de vida de los usuarios, puede conseguirse. Son pasos importantes hacia el cumplimiento de este objetivo:

- Entender el efecto de las respuestas inmediatas en la construcción de una experiencia.
- Crear o fomentar las relaciones emocionales.
- Idear metodologías para identificar los significados asociados a la construcción de una experiencia.

REFERENCIAS

- Akin, O. (2001). Variants in design cognition. En Eastman, C., McCracken, M. and Newsletter, W. (eds.). *Design knowing and learning: cognition in design education* (pp. 105-124). Amsterdam: Elsevier Science.
- Carroll, J. M., Rosson, M. B., Chin, G. y Koenemann, J. (1998). Requirements development in scenario-based design, IEEE. *Transactions on Software Engineering*, 24 (12), 1156-1170.
- Colquhoun, A. (1989). *Modernity and the classical tradition*. Cambridge: MIT Press.
- Desmet, P. M. A. y Hekkert, P. (2007). Framework of product experience. *International Journal of Design*, 1 (1), 57-66.
- Desmet, P. M. A. y Hekkert, P. (2005). The basis of product emotions. En Green, S. W. y Jordan, P. W. (eds.). *Pleasure with Products: Beyond Usability*. New York: Taylor y Francis.
- Desmet, P. M. A., Overbeeke, C. J., Tax, S. J. E. T. (2001). Designing products with added emotional value: development and application of an approach for research through design. *The Design Journal*, 4 (1), 32-47.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. y Beale, R. (1997). *Human-Computer Interaction* (2 ed.). New York: Prentice Hall.
- Eason, K. (1987). *Information technology and organizational change*. London: Taylor and Francis.
- Gero, J. S. (1996). Creativity, emergence and evolution in design. *Knowledge-Based Systems*, 9, 435-448.
- Govers, P. C. M. (2004). *Product Personality*. Delft, NL: Delft University of Technology.
- Hekkert, P. (2006). Design aesthetics: principles of pleasure in design. *Psychology Science*, 48, 157-172.
- Hekkert, P. y Snelders, D. (1999). Il nuovo e l'appropriato como componenti nell' valutazione dell' originalità del design. *Rassegna di Psicologia*, 16, 97-110.
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1999). *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1980). *Metaphors we Live By*. Chicago: University of Chicago.
- Norman, D. (1988). *The design of everyday things*. New York: Doubleday.
- Overbeeke, C. J. y Hekkert, P. (eds.) (1999). *Proceedings of the First International Conference on Design and Emotion* (pp. 67-74). Delft: Delft University of Technology. Recuperado de <http://www.ijdesign.org/ojs/index.php/IJDesign/article/view/626/255>
- Reiser, J. y Umamoto, N. (2006). *Atlas of novel tectonics*. New York: Princeton Architectural Press.
- Schiffstein, H. N. J. y Cleiren, M. (2005). Capturing product experiences: a split-modality approach. *Acta Psychologica*, 118, 293-318.
- Ullman, D. G., Dietterich, T. G. y Stauffer, L. A. (1988). A model of the mechanical design process based on empirical data. *AI EDAM*, 2, 33-52.
- Visser, W. (1987). Abandon d'un plan hiérarchique dans une activité de conception. Documento presentado en Cognitiva 87, Colloque scientifique MARI 87 Machines et Réseaux Intelligents (tomo 1). Paris, La Villette, mayo 18 al 22.
- Zellner, P. (ed.) (1999). *Hybrid space: new forms in digital architecture*. London: Thames and Hudson.





CON RESPECTO A LOS AUTORES

Para la *Revista de Arquitectura*, la postulación de un artículo indica que el o los autores certifican que conocen y aceptan la política editorial, para lo cual firmarán en original y remitirán el formato **RevArq FP00 Carta de originalidad**.

Para efectos de la autoría y coautoría de artículos se diferencian dos tipos “obra en colaboración” y “obra colectiva”. La primera es aquella cuya autoría corresponde a todos los participantes al ser fruto de su trabajo conjunto. En este caso, se requiere el consentimiento de todos ellos para su divulgación. La obra colectiva es en la que, aunque participan diversos colaboradores, pero hay un autor que toma la iniciativa, la coordinación y realización de dicha obra. En estos casos, la autoría correspondería a dicha persona (salvo pacto en contrario) y sería suficiente únicamente con su autorización de divulgación.

En virtud de mantener el equilibrio de las secciones y las mismas oportunidades para todos participantes, un mismo autor puede postular dos o más artículos de manera simultánea, y previa evaluación de pares, la publicación se hará en volúmenes diferentes.

Se recomienda que el número de autores por artículo no sea superior a cinco integrantes y el orden en que se enuncien corresponda a los aportes de cada uno a la construcción del texto. Si se incluyen más personas se sigue que sea en calidad de colaboradores o como parte de los agradecimientos. La *Revista de Arquitectura* respetará el orden en que figuren en el original remitido. La comunicación se establece con uno de los autores, quien a su vez será el responsable de informar a los demás colaboradores.

Una vez publicado el artículo, se envía al autor la versión impresa y digital, las cuales puede distribuir de manera libre respetando la licencia de acceso abierto y la integridad de la *Revista de Arquitectura*.

Para el caso del autoarchivo, si hay una versión previa (working paper - ‘literatura gris’ o pre-print) o una versión posterior (revisada o mejorada o post-print), el autor está en libertad de publicarlas en un sitio web o repositorios, siempre haciendo referencia a la publicación realizada en la *Revista de Arquitectura*.

ACCESO ABIERTO

La *Revista de Arquitectura*, en su misión de divulgar la investigación y apoyar el conocimiento y discusión en las campos de interés, proporciona acceso libre, inmediato e irrestricto a su contenido de manera gratuita mediante la distribución de ejemplares impresos y digitales. Los interesados pueden leer, descargar, guardar, copiar y distribuir, imprimir, usar, buscar o referenciar el texto completo de los artículos o de la totalidad de la *Revista de Arquitectura*

Esta revista se acoge una licencia Creative Commons (CC) de Atribución – No comercial – Compartir igual, 4.0 Internacional: “El material creado puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original”.



Para más información: <http://co.creativecommons.org/tipos-de-licencias/>

Las licencias CC se basan en el principio de la libertad creativa con fines académicos, científicos, culturales. Las licencias CC complementan el derecho de autor sin oponerse a este.

La *Revista de Arquitectura* es divulgada en centros y grupos de investigación, en bibliotecas y universidades y en las principales facultades de arquitectura, mediante suscripción anual o canje, este último se formaliza mediante el formato **RevArq FP20 Canjes**.

Para aumentar su visibilidad e impacto de los artículos, se envían a bases de datos y sistemas de indexación y resumen (SIR) y asimismo pueden ser consultados y descargados en la página web de la revista.

La *Revista de Arquitectura* no tiene tarifa por procesamiento de artículos ni costos asociados al valor de página publicada.

PRINCIPIOS ÉTICOS Y BUENAS PRÁCTICAS

Los artículos publicados en la *Revista de Arquitectura* son sometidos al cumplimiento de los principios éticos contenidos en las diferentes declaraciones y legislaciones sobre propiedad intelectual y derechos de autor específicos del país donde se realizó la investigación. En consecuencia, los autores de los artículos aceptados para publicar y que presentan resultados de investigaciones, deben firmar la declaración de originalidad, de cesión de derechos y de cumplimiento total de los principios éticos y las legislaciones específicas.

La *Revista de Arquitectura* se guía por las normas internacionales sobre propiedad intelectual y derechos de autor, y de manera particular el artículo 58 de la Constitución Política de Colombia, la Ley 23 de 1982 y el Acuerdo 172 del 30 de Septiembre de 2010 (Reglamento de propiedad intelectual de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA).

Los autores, el editor, los miembros de los comités y los pares deben seguir las normas éticas internacionales (<http://publicationethics.org>) con el fin de evitar casos de fabricación, falsificación, omisión de datos y plagio.

La fabricación de resultados se ocasiona al mostrar datos inventados por los autores; la falsificación resulta cuando los datos son manipulados y cambiados a capricho de los autores; la omisión se origina cuando los autores ocultan deliberadamente un hecho o dato, y el plagio cuando un autor presenta como ideas propias, datos creados por otros. Los casos de plagio son los siguientes: copia directa de un texto sin entrecortar o citar la fuente, modificación de algunas palabras del texto, paráfrasis y falta de agradecimientos. La revista se apoya en herramientas que detectan cualquiera de estos casos en los artículos postulados.

Una vez constatadas la *Revista de Arquitectura* podrá hacer públicas las malas prácticas científicas como plagio, falsificación o invención de datos, apropiación individual de autoría colectiva y publicación duplicada por parte del autor o los autores. El autor quedará impedido para postular artículos por dos años.

MANEJO DE LA INFORMACIÓN Y PRIVACIDAD HABEAS DATA

Para dar cumplimiento a lo previsto en el artículo 10 del Decreto 1377 de 2013, reglamentario de la Ley 1581 de 2012 y según el Acuerdo 002 del 4 de septiembre de 2013 de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA, “por el cual se aprueba el manual de políticas de tratamiento de datos personales”

La UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA, considerada como responsable y/o encargada del tratamiento de datos personales, manifiesta que los datos personales de los autores, integrantes de los comités y pares evaluadores, se encuentran incluidos en nuestras bases de datos; por lo anterior y en cumplimiento de las disposiciones legales vigentes, la Universidad solicitará siempre su autorización, para que en desarrollo de sus funciones propias como Institución de Educación Superior, en especial las relacionadas con la docencia, la extensión y la investigación, la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA pueda recolectar, recaudar, almacenar, usar, circular, suprimir, procesar, intercambiar, compilar, dar tratamiento, actualizar, transmitir y/o transferir a terceros países y disponer de los datos que le ha suministrado y que han sido incorporados en las bases de datos de todo tipo que reposan en la Universidad.

La UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA queda autorizada, de manera expresa e inequívoca, en los términos señalados por el Decreto 1377 de 2013, para mantener y manejar la información de nuestros colaboradores (autores, integrantes de los diferentes comités y pares evaluadores), así mismo los colaboradores podrán ejercer sus derechos a conocer, actualizar, rectificar y suprimir sus datos personales, para lo cual se han dispuesto las siguientes cuentas de correo electrónico:

contacto@ucatolica.edu.co y revistadearquitectura@ucatolica.edu.co

La *Revista de Arquitectura* recibe de manera permanente artículos y los periodos de publicación son enero-diciembre de cada año. A medida que se van artículos recibiendo artículos se procesan.

El idioma principal es el español y como opcionales están definidos el inglés y el portugués; los textos pueden ser escritos y presentados en cualquiera de estos idiomas.

Los artículos postulados deben corresponder a las categorías universalmente aceptadas como producto de investigación, ser originales e inéditos y sus contenidos responder a criterios de precisión, claridad y brevedad.

Como punto de referencia se pueden tomar las tipologías y definiciones del Índice Bibliográfico Nacional, Publindex, para los artículos tipo 1, 2 y 3 que se describen la continuación:

1) Artículo de investigación científica y tecnológica: documento que presenta, de manera detallada, los resultados originales de proyectos terminados de investigación. La estructura generalmente utilizada contiene cuatro apartes importantes: introducción, metodología, resultados y conclusiones.

A INSTRUCCIONES PARA POSTULAR ARTÍCULOS

Presentar el artículo mediante comunicación escrita dirigida al Editor de la *Revista de Arquitectura* (*RevArq FP00 Carta de originalidad*)¹, en soporte digital debidamente firmada y una copia impresa (si es local o escaneada), adjuntando hoja de vida del autor (diligenciar el formato *RevArq FP01 Hoja de Vida*). En la comunicación escrita el autor debe expresar, que conoce y acepta la política editorial de la *Revista de Arquitectura*, que el artículo no está postulado para publicación simultáneamente en otras revistas u órganos editoriales y que -de ser aceptado- cede todos los derechos de reproducción y distribución del artículo a la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA como editora de la revista.

Los artículos deben tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- En la primera página del documento se debe incluir

TÍTULO: en español e inglés y no exceder 15 palabras.

SUBTÍTULO: opcional, complementa el título o indica las principales subdivisiones del texto.

DATOS DEL AUTOR O AUTORES: nombres y apellidos completos, filiación institucional (Si el artículo tiene patrocinio, financiación o apoyo de una institución o entidad). Como nota al pie (máximo 150 palabras): formación académica, experiencia profesional e investigativa, vinculación laboral, premios o reconocimientos, publicaciones representativas e información de contacto correo electrónico, dirección postal o número telefónico.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: en la introducción describir el tipo de artículo y brevemente el marco investigativo del cual es resultado y diligenciar el formato (*RevArq FP02 Info Proyectos de Investigación*)

RESUMEN: debe ser analítico, se redacta en un solo párrafo, da cuenta del tema, el objetivo, la metodología, los puntos centrales y las conclusiones, no debe exceder las 150 palabras y se presenta en español e inglés (Abstract).

PALABRAS CLAVE: cinco palabras o grupo de palabras, ordenadas alfabéticamente y que no se encuentren en el título o subtítulo, deben presentarse en español e inglés (Key words), estas sirven para clasificar temáticamente al artículo. Se recomienda emplear principalmente palabras definidas en el tesoro de la Unesco <http://databases.unesco.org/thesp/> o en el tesoro de Arte & Arquitectura © www.aatespanol.cl

- La segunda página y siguientes deben tener en cuenta estas recomendaciones:

El cuerpo del artículo generalmente se divide en: *Introducción, Metodología, Desarrollo, Resultados y Discusión*, y finalmente *Conclusiones*, luego se presentan las *Referencias bibliográficas, Tablas, Leyendas de las Figuras y Anexos*.

TEXTO: Todas las páginas deben venir numeradas y con el título de artículo en la parte inferior (pie de página). Márgenes de 3 cm por todos los lados, interlineado doble, fuente, Arial o Times New Roman de 12 puntos, texto justificado. La extensión de los artículos debe estar alrededor de 5.000 palabras (±20 páginas, incluyendo gráficos, tablas, etc.); como mínimo 3.500 y máximo 9.000 palabras. Se debe seguir el estilo vigente y recomendado en el Manual para Publicación de la Asociación Americana de Psicología (APA). (Para mayor información <http://www.apastyle.org>).

CITAS Y NOTAS AL PIE: las notas aclaratorias o notas al pie no deben exceder cinco líneas o 40 palabras, de lo contrario estas deben ser incorporadas al texto general. Las citas pueden ser:

Corta (con menos de 40 palabras) se incorporan al texto y pueden ser: textuales (se encierran entre dobles comillas), parafraseo o resumen (se escriben en palabras del autor dentro del texto).

Cita textual extensa (mayor de 40 palabras) debe ser dispuesta en un renglón y un bloque independiente con sangrías y omitiendo las comillas, no olvidar en ningún caso la referencia del autor (Apellido, año, p. 00).

REFERENCIAS: como modelo para la construcción de referencias se emplea el siguiente:

¹ Todos los formatos, ayudas e instrucciones más detalladas se encuentran disponibles en la página web de la *Revista de Arquitectura*. www.ucatolica.edu.co

2) Artículo de reflexión: documento que presenta resultados de investigación terminada desde una perspectiva analítica, interpretativa o crítica del autor, sobre un tema específico, recurriendo fuentes originales.

3) Artículo de revisión: documento resultado de una investigación terminada donde se analizan, sistematizan e integran los resultados de investigaciones publicadas o no publicadas, sobre un campo en ciencia o tecnología, con el fin de dar cuenta de los avances y las tendencias de desarrollo. Se caracteriza por presentar una cuidadosa revisión bibliográfica de por lo menos 50 referencias.

También se pueden presentar otro tipo de documentos diferentes a los anteriormente descritos como pueden ser: artículo corto, reporte de caso, revisión de tema, documento resultado de la revisión crítica de la literatura sobre un tema en particular, cartas al editor, traducción, documento de reflexión no derivado de investigación, reseña bibliográfica así como proyectos de arquitectura o urbanismo, entre otros.

Libro

Autor –Apellidos-, A.A.-Nombres- (año de la publicación). *Título de la obra*. (Edición). Ciudad, País: Editorial.

Capítulo de un libro

Autor, A.A., & Autor, B.B. (Año de la publicación). Título del capítulo. En A.A. Editor & B.B. Editor (eds.), *Título del libro* (páginas del capítulo). Ciudad: Editorial.

Publicación seriada (Revista)

Autor, A.A., Autor, B.B., & Autor, C.C. (Año de la publicación, incluya el mes y día de la publicación para publicaciones diarias, semanales o mensuales). Título del artículo. *Título de la revista, diario, semanario, Volumen, (número)*, páginas.

Leyes, decretos, resoluciones, etc.

Ley, decreto, resolución, etc., número (Año de la publicación, incluya el mes y día de la publicación). *Título de la ley, decreto, resolución, etc.* Título de la publicación oficialmente. Ciudad, País

Artículo que se encuentra en una revista publicada en Internet

Autor, A.A. & Autor, B.B. (año, si se encuentra). *Título del artículo. Título de la revista, volumen, (número)*. Recuperado de URL.

SIGLAS: en el caso de emplear siglas en el texto, cuadros, gráficos y/o fotografías, se deben proporcionar las equivalencias completas de cada una de ellas la primera vez que se empleen y encerrarlas entre corchetes []. En el caso de citar personajes reconocidos se deben colocar nombres y/o apellidos completos, nunca emplear abreviaturas.

GRÁFICOS Y TABLAS: las figuras (gráficos, diagramas, ilustraciones, planos, mapas o fotografías) y las tablas deben contener número, título o leyenda explicativa relacionada con el tema del artículo que no exceda las 15 palabras (Figura 01 xxxxx, Tabla 01 xxxx, etc.) y la procedencia (autor y/o fuente, año, p. 00). Estos se deben incluir en el texto y se deben citar de forma directa o entre paréntesis; se recomienda hacerlo mediante referencias cruzadas.

También se deben entregar en medio digital independiente del texto en formatos editables o abiertos. La numeración debe corresponder a la posición en el texto y según la extensión del artículo se deben incluir de 5 a 10 gráficos

El autor es el responsable de adquirir los derechos y/o las autorizaciones de reproducción a que haya lugar, para imágenes y/o gráficos tomados de otras fuentes, así como de entrevistas o material generado por colaboradores diferentes a los autores.

FOTOGRAFÍA: pueden ser entregadas en original para ser digitalizadas, de lo contrario se deben digitalizar con una resolución igual o superior a 300 dpi para imágenes a color y 600 para escala de grises. Los formatos de las imágenes pueden ser TIFF, PSD o JPG y deben cumplir con características expresadas en el punto anterior (gráficos)

PLANIMETRÍA: se debe entregar la planimetría original en medio digital en lo posible en formato CAD y sus respectivos archivos de plumas o en PDF, de no ser posible se deben hacer impresiones en tamaño carta con las referencias de los espacios mediante numeración y lista adjunta. Deben tener escala gráfica, escala numérica, norte, coordenadas y localización. En lo posible no se deben textos, achurados o tramas.

Para más detalles, consultar el documento *RevArq Parámetros para Autores Descripción* en el portal web de la *Revista de Arquitectura* (www.ucatolica.edu.co).

BENEFICIOS

Como reconocimiento a los autores, se les hará envío postal de tres (3) ejemplares de la edición impresa sin ningún costo y entregada en la dirección consignada en el formato de hoja de vida (*RevArq FP01*), adicionalmente se les enviará el vínculo para la descarga de la versión digital. También se enviará una constancia informativa en la que se relaciona la publicación del artículo y de manera opcional se puede detallar las fechas del proceso editorial y el arbitraje realizado.

La selección de pares evaluadores se realiza de acuerdo a los siguientes criterios:

- Afinidad temática
- Formación académica
- Experiencia investigativa y profesional
- Producción editorial en revistas similares y/o en libros resultado de investigación.

El proceso de arbitraje se basa en los principios de equidad e imparcialidad y en los criterios de calidad y pertinencia.

El desarrollo de la evaluación se realiza según el formato (RevArq FP10 Evaluación de artículos calidad) y las observaciones que el par considere necesarias en el cuerpo del artículo. En cualquiera de los conceptos que emita el par (aceptar, aceptar con modificaciones o rechazar) y como parte de la labor formativa y de comunidad académica, el par expondrá sugerencias para mejorar el documento. El par evaluador podrá solicitar una nueva relectura del artículo después de los ajustes realizados por el autor.

El par también deberá diligenciar el formato RevArq FP01 Hoja de Vida, con el fin de certificar y soportar el proceso de evaluación ante los SIR que así lo soliciten.

En el proceso de arbitraje se emplea el método doble ciego, los nombres de evaluador no serán conocidos por el autor y viceversa. Con el fin de garantizar el anonimato del autor, al artículo postulado se le han podido suprimir nombres, instituciones y/o imágenes que puedan ser asociadas de manera directa al autor.

Aunque se procura el anonimato, una vez recibida la invitación a evaluar el artículo, el par debe cerciorarse que no exista conflicto de intereses o alguna limitante que afecte la evaluación o que pueda ser vista como tal, (lazos familiares, amistad o enemistad, vínculos contractuales o laborales, posiciones éticas, etc), de presentarse esta situación se notificará al editor.

Dada la confidencialidad del proceso de evaluación y considerando los derechos autor y de propiedad intelectual que pueda haber sobre el material que se entrega, el evaluador se compromete a mantener en absoluta reserva su labor, a limitar el uso de la obra entregada solo para el propósito de evaluación y a devolver la documentación que se le remite una vez realizada la evaluación.

El tiempo establecido para las evaluaciones es de máximo un (1) mes a partir de la confirmación de la recepción de la documentación. Ese plazo podrá ser modificado de mutuo acuerdo entre el editor y el par, siempre cuando no afecte la periodicidad de la revista, la impresión y/o el tiempo para emitir una respuesta al autor.

BENEFICIOS

Como retribución a los pares evaluadores, se les hará envío postal de un (1) ejemplar de la edición impresa sin ningún costo y entregada en la dirección consignada en el formato de hoja de vida. También si es de interés para el par, podrá hacer la solicitud de alguna de las publicaciones editadas y presentes en el catálogo de publicaciones de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA, previa aprobación de la Editorial y sujeto a la disponibilidad.

Si lo desea tendrá derecho a solicitar una constancia de la colaboración en la evaluación de artículos, la cual solo contendrá el periodo en el cual se realizó la evaluación. También tendrá la posibilidad de aceptar o no la publicación de su nombre, nacionalidad y nivel máximo de formación en la página web de la Revista de Arquitectura en su calidad de colaborador.

El Comité Editorial de la Revista de Arquitectura es la instancia que decide la aceptación de los artículos postulados, el editor selecciona y clasifica solo los artículos que cumplan con los requisitos establecidos en las instrucciones para los autores.

Todos los artículos se someterán a un primer dictamen del Comité Editorial, el editor y de los editores de sección, teniendo en cuenta:

- Afinidad temática, relevancia del tema y correspondencia con las secciones definidas.
- Respaldo investigativo.

En caso de que los artículos requieran ajustes preliminares, este será devuelto al autor antes de ser remitidos a pares. En este caso el autor tendrá 15 días para remitir nuevamente el texto con los ajustes solicitados.

Después de la preselección se asignan mínimo dos pares evaluadores internos y/o externos especializados quienes emitirán su concepto utilizando el formato (RevArq FP10 Evaluación de artículos calidad) se garantiza la confidencialidad y anonimato de autores y árbitros (modalidad doble ciego).

Del proceso de arbitraje se emite uno de los siguientes conceptos que son reportados al autor:

- *Aceptar el artículo tal como fue entregado.*
- *Aceptar el artículo con modificaciones:* se podrá sugerir la forma más adecuada para una nueva presentación y se adjuntará la síntesis de los conceptos emitidos por los pares, el autor puede o no aceptar las observaciones según sus argumentos. Si las acepta, cuenta con quince (15) días para realizar los ajustes pertinentes.
- *Rechazar el artículo:* se entregará al autor un comunicado exponiendo las razones por las cuales se rechaza. En este caso, el autor puede volver a postular el artículo e iniciar nuevamente el proceso de arbitraje, siempre y cuando se evidencien los ajustes correspondientes.

En el caso de presentarse diferencias sustanciales y contradictorias en los conceptos de evaluación, el editor remitirá el artículo a un evaluador más o un miembro del Comité Editorial podrá asumir la tarea de actuar como el tercer árbitro, esto con el fin de tomar una decisión sobre la publicación del artículo.

El Comité Editorial se reserva el derecho de aceptar o no la publicación del material recibido. También se reserva el derecho de sugerir modificaciones de forma, ajustar las palabras clave o el resumen y de someterlo a corrección de estilo.

Cuando un artículo es aceptado para su publicación, los derechos de reproducción y divulgación son de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE COLOMBIA, lo cual se formaliza mediante la firma de la autorización de reproducción (RevArq FP03 Autorización reproducción artículo). Esta autorización de uso no es exclusiva

NOTAS ACLARATORIAS

Aunque la recepción del material se notificará por correo electrónico en un plazo máximo de (8) ocho días, los procesos de evaluación, arbitraje, edición y publicación pueden tener un plazo máximo de (12) doce meses. A petición del autor, el editor informará sobre el estado del proceso editorial del artículo.

El editor de la Revista de Arquitectura es el encargado de establecer contacto entre los autores, árbitros, evaluadores y correctores, ya que estos procesos se realizan de manera anónima.

La Revista de Arquitectura publica un número limitado de artículos por volumen y busca el equilibrio entre las secciones, motivo por el cual aunque un artículo sea aceptado podrá quedar aplazado para ser publicado en una próxima edición, en este caso el autor estará en la posibilidad de retirar la postulación del artículo o de incluirlo en el banco de artículos del próximo volumen.



PÁG. 06 ● NUEVA RURALIDAD COMO UNA REALIDAD EMERGENTE Y SU APLICACIÓN A LA REGIÓN DEL YOPAL
 NEW RURALITY AS AN EMERGING REALITY AND ITS APPLICATION TO THE REGION OF YOPAL
 ANDRZEJ LUKOMSKI JURCZYNSKI, ANDRÉS CUESTA BELEÑO,
 GIOVANNI CASTELLANOS GARZÓN Y JAIRO AGUDELO CASTAÑEDA

PÁG. 22 ● MODELOS LOCALES DE DENSIFICACIÓN SEGÚN GRADIENTES TERRITORIALES DE HABITABILIDAD EN CONURBACIÓN INTERIOR, VALPARAÍSO-VIÑA, RODELILLO ALTO
 LOCAL DENSIFICATION MODELS ACCORDING TO REGIONAL GRADIENTS OF HABITABILITY INSIDE CONURBATION, VALPARAÍSO-VIÑA, RODELILLO ALTO
 JUAN LUIS MORAGA LACOSTE, OMAR EDUARDO CAÑETE ISLAS Y FELIPE MATEO LÓPEZ FLORES

PÁG. 33 ● EL ESPÍRITU DEL TIEMPO EN LAS CIUDADES Y EN SUS LIBROS
 THE SPIRIT OF TIME IN CITIES AND THEIR BOOKS
 JUAN CARLOS PÉRGOLIS
 CLARA INÉS RODRÍGUEZ IBARRA

PÁG. 44 ● GATED COMMUNITIES EN LATINOAMÉRICA
 LOS CASOS DE ARGENTINA, MÉXICO, COLOMBIA Y BRASIL
 GATED COMMUNITIES IN LATIN AMERICA. THE CASES OF ARGENTINA, MEXICO, COLOMBIA AND BRAZIL
 OMAR DAVID LAVERDE CABRERA

PÁG. 54 ● EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO COMO UN PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN
 THE ARCHITECTURAL PROJECT AS A RESEARCH PROBLEM
 PEDRO ARTURO MARTÍNEZ OSORIO

PÁG. 62 ● SER HUMANO, LUGAR Y EFICIENCIA ENERGÉTICA COMO FUNDAMENTOS PROYECTUALES EN LAS ESTRATEGIAS ARQUITECTÓNICAS
 THE HUMAN BEING, PLACE AND ENERGY EFFICIENCY AS A PROJECTIVE BASIS IN ARCHITECTURAL STRATEGIES
 LAURA GALLARDO FRÍAS

PÁG. 70 ● TRADUCCIÓN DE PROCESOS.
 DEL DISEÑO A LA INVESTIGACIÓN
 TRANSLATION OF PROCESSES. FROM DESIGN TO RESEARCH
 FABIO MASSIMO CAPRA RIBEIRO

PÁG. 78 ● EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS
 EXPERIENCE DESIGN
 AUGUSTO FORERO LA ROTTA,
 DIEGO OSPINA ARROYAVE

PÁG. 84 ● LAS SALAS DE CINE DISEÑADAS POR LAS FIGURAS DE LAS VANGUARDIAS EUROPEAS
 APROXIMACIÓN A LOS ORÍGENES DE UNA TIPOLOGÍA ARQUITECTÓNICA MODERNA
 THE MOVIE THEATERS DESIGNED BY THE EUROPEAN AVANT-GARDE MASTERS. AN APPROACH TO THE ORIGINS OF A MODERN ARCHITECTURAL TYPOLOGY
 ANDRÉS ÁVILA GÓMEZ

PÁG. 102 ● PROTOTIPO DE DISEÑO DE UNA CUBIERTA RETRÁCTIL TENSADA
 PROTOTYPE OF A TENSIONED RETRACTABLE ROOF DESIGN
 CARLOS CÉSAR MORALES GUZMÁN

PÁG. 111 ● LA MADERA. ¿UNA ALTERNATIVA PARA PROTEGER EL MEDIOAMBIENTE?
 WOOD: AN ALTERNATIVE TO PROTECT THE ENVIRONMENT?
 ALBERTO CEDEÑO VALDIVIEZO

PÁG. 120 ● APRENDIENDO DEL BARRIO LA PAZ
 UN ESCENARIO DESDE EL CUAL VINCULAR LA ACADEMIA A ESTA OTRA ARQUITECTURA
 LEARNING FROM THE "BARRIO LA PAZ". A SCENARIO FROM WHICH IT IS POSSIBLE TO LINK THE ACADEMY TO THIS OTHER ARCHITECTURE
 HERNANDO CARVAJALINO BAYONA

PÁG. 131 ● DESAYUNO CON CAMINANTES BOGOTÁ
 BREAKFAST WITH CAMINANTES BOGOTÁ
 KATHERINE GONZÁLEZ VARGAS

CULTURA Y ESPACIO URBANO
 CULTURE AND URBAN SPACE

PROYECTO ARQUITECTÓNICO Y URBANO
 ARCHITECTURAL AND URBAN PROJECT

TECNOLOGÍA, MEDIOAMBIENTE Y SOSTENIBILIDAD
 TECHNOLOGY, ENVIRONMENT AND SUSTAINABILITY

DESDE LA FACULTAD
 FROM THE FACULTY

Universidad Católica de Colombia
 Facultad de Arquitectura

Reacreditación de alta calidad otorgada al Programa de Arquitectura por el Ministerio de Educación Nacional. Resolución 3339 de abril 25 de 2011

Revalidación internacional del Programa de Arquitectura otorgada por el Royal Institute of British Architects, RIBA



La Revista de Arquitectura es arbitrada e indexada y está presente en:



REVISTA DE ARQUITECTURA -
 UNIVERSIDAD CATOLICA DE COLOMBIA

