

# Feeling

**Metodología para innovar**  
Centrada en el ser humano

Martha Lucía Enriquez Guerrero

# Palabras clave

Pensamiento  
Design Thinking  
Diseño  
Arquitectura  
Patrimonio  
Centro histórico  
Recinto Patrimonial  
Enseñanza  
Aprendizaje  
Feeling



El presente ensayo relata la experiencia de la implementación de una nueva metodología para innovar centrada en el Ser Humano, denominada Feeling (Sentimiento). Se presenta una reflexión sobre la experiencia de enseñar a pensar el diseño arquitectónico, a través de este método que basa su proceso en el Design Thinking.

La metodología se aplicó en la clase de Taller VII con estudiantes de Arquitectura de la Universidad de Nariño, quienes experimentaron un nuevo proceso para innovar en el diseño arquitectónico que llevó a plantear los diseños, centrados en el Ser Humano.

Feeling nace desde la academia, con el Publicista Javier Arteaga, docente del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño e integrante del Grupo de Investigación ARTEFACTO de la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño. Su diseño se inspiró de manera conceptual en la novela del escritor y aviador francés Antoine de Saint Exupéry (1900-1944): "El Principito".

## Resumen

# Introducción

Se debe ser Docente Universitario para aprender a ser Docente Universitario. Con la experiencia y los conocimientos adquiridos se aprende a conocer el mundo académico y profesional que contextualiza el proceso de enseñanza – aprendizaje del diseño, para este caso, el diseño arquitectónico. Enseñar arquitectura no es comunicar conocimientos precisos que parten de certidumbres científicas o tecnológicas, no es narrar o exponer conceptos, eventos, fechas, interpretaciones, como en el caso de algunas disciplinas humanísticas, tampoco se refiere a un contenido bien delimitado, establecido por otros, al cual uno se refiere sin temor a equivocaciones. Es más bien, abrirle al estudiante un espacio para pensar, innovar, reflexionar y referenciar; en el cual el ejercicio de prueba y error le permita ir haciendo comprobaciones sobre los temas de la disciplina y de esta manera lo lleve al conocimiento de los recursos que el arquitecto dispone, de sus fundamentos, sus facilidades personales y sus limitaciones.

Es así como a lo largo de la carrera, mientras se van adquiriendo destrezas y técnicas, se profundiza en las referencias teóricas e históricas a nivel universal y local. Todo eso luce muy complicado y de hecho lo es; enseñar arquitectura no es fácil y menos fácil es, si se quiere enseñar a pensar, a pensar el diseño arquitectónico.

Para los docentes universitarios que se enfrentan a este tipo de carreras, enseñar a pensar el diseño, trae grandes retos. Innovar desde el Aula de Clases, puede ser el comienzo del camino correcto para el verdadero aprendizaje. Este texto presenta una reflexión sobre la experiencia de enseñar a pensar el diseño arquitectónico, a través de una metodología innovadora, basada en el Design Thinking, denominada: Feeling (Sentimiento).

# Método

Estudiantes de VII semestre de Arquitectura de la Universidad de Nariño, experimentaron un nuevo proceso para innovar en el diseño arquitectónico que llevó a plantear los diseños, centrados en el Ser Humano. La metodología se ha denominado: Feeling (Sentimiento), la cual nace desde la academia, con el Publicista Javier Arteaga, docente del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño. El diseño de Feeling se inspiró de manera conceptual en la novela del escritor y aviador francés Antoine de Saint Exupéry (1900-1944): "El Principito".

Feeling, más que una metodología es un sistema para innovar. A través de un Kit de herramientas, así como el Principito viaja de planeta en planeta, los estudiantes también experimentan el proceso de diseño, con las etapas que se han titulado: Despegar, Volar, Explorar y Aterrizar.

Despegar plantea el desafío o reto de diseño; la observación y la empatía son sus principales herramientas. Volar es una fase para soñar,



Figura 1. Kit de Herramientas de Feeling.

crear y hacer volar la imaginación; se trabaja con metodologías productivas como el “Brain Storm”, desarrollándose bajo un ambiente lúdico, con elementos infantiles para poner en contexto las ideas. En la fase de Explorar se realiza un modelo o prototipo de la idea. Y finalmente Aterrizar, fase que integra las soluciones que han surgido de las anteriores, respondiendo a condicionantes técnicas, operativas, económicas, administrativas, financieras, culturales, tecnológicas y normativas del contexto del proyecto. Esta etapa representa el resultado de la aplicación de la metodología: El producto final.

El proceso completo del Taller VII se puede visitar en: [www.lamemoriaurbana.wordpress.com](http://www.lamemoriaurbana.wordpress.com), este blog fue creado para que los Estudiantes interactúen y publiquen todo el proceso de la clase. La utilización de las nuevas tecnologías se dio a lo largo de todo el curso y estuvo subordinada a la pedagogía desarrollada.

El Pensamiento de Diseño o Design Thinking es un término que ha sido utilizado en diversos momentos pero que ha tomado una relevancia especial dado a que está llevando la metodología de la creatividad al nivel estratégico de los negocios. Esta nueva orientación tiene origen en especial en el trabajo de personas como David Kelley, un americano, hombre de negocios, diseñador, ingeniero, socio fundador y gerente de IDEO (firma internacional de diseño e innovación, ubicada en Palo Alto California EUA) y docente de la Stanford University. El Design Thinking centra sus procesos creativo y de innovación en el Ser Humano.

Diseñar centrado en lo Humano es comprender que las soluciones a los problemas y desafíos se componen de procesos que determinan una

## Marco Teórico

metodología, técnicas que indican unos métodos, aptitudes que se sustentan en unos roles y un ambiente que permite que estas entidades anteriores funcionen. El método creativo basado en el Pensamiento de Diseño consiste en primera instancia, en hacerse preguntas, plantear respuestas, observar, vivenciar, identificar los problemas y encontrar inspiración para crear alternativas de solución; y en segundo lugar busca sintetizar los hallazgos, evaluar, desarrollar, probar y ejecutar una solución definitiva. 'Más que excepcionales, los innovadores son personas que confían en sí mismas (KELLEY, 2008).

El proceso de pensamiento de diseño es un sistema de espacios superpuestos en lugar de una secuencia de pasos ordenados. Hay tres espacios a tener en cuenta: la inspiración, ideas, y su aplicación (<http://bitbang.mx/archives/182>). La inspiración es el problema u oportunidad que motiva la búsqueda de soluciones; ideación es el proceso de generar, desarrollar y probar ideas; y aplicación es el camino que conduce desde la etapa de proyecto hacia la vida de las personas. En este orden de ideas, el pensamiento de diseño básicamente pasa por estas etapas: Entender, Observar, Definir, Idear, Prototipar y Testear. Otros autores también infieren diferentes fases como: Investigar, Idear, Prototipar y Evaluar.

## Resultados

Feeling planea las cuatro etapas: Despegar, Volar, Explorar y Aterrizar, las cuales se correlacionan y se alimentan de manera cíclica.

Enseñar a pensar el diseño arquitectónico para el diseño arquitectónico con Feeling, revolucionó las mentes de los Estudiantes, quienes estaban acostumbrados a los talleres académicos tradicionales.

El tema del Taller VII es Diseño urbano y arquitectónico en entornos patrimoniales. Para este caso se trabajó en el Centro Histórico de San Juan de Pasto (Nariño) y sus Recintos Patrimoniales de: Catedral, San Juan o Centro, San Agustín, La Merced y San Andrés, la mayoría de ellos asociados con los Templos patrimoniales del mismo nombre.

A continuación se relata cada una de las etapas de Feeling y como se trabajaron en el Aula de Clases.

### Fase 1: Despegar

Plantea el desafío o reto de diseño. La observación y la empatía son sus principales herramientas.

Los Estudiantes realizaron visitas a los lugares de intervención o Recintos Patrimoniales, para vivenciarlos de manera directa. Estas áreas son espacios urbanos con altos valores patrimoniales asociados a equipamientos y costumbres, como el que se referencia en la Figura 2.

Con la utilización de cámaras de video, fotografía y guías prediseñadas para la captura de datos y desarrollo de conclusiones, los estudiantes

vivieron experiencias que les permitieron conocer el lugar y sus habitantes, de manera real. La primera experiencia de acercamiento a los habitantes del sector se realizó mediante entrevistas no estructuradas y la segunda se hizo a través de la metodología de “inmersión en el contexto”, en la que los estudiantes vivenciaron durante 3 días con sus noches, cada uno de los Recintos Patrimoniales.

Todo el proceso se registró mediante videos, fotografías, dibujos y notas. Como resultado de ésta experiencia se obtuvieron videos que diagnosticaron cada uno de los lugares (Los videos en: [www.lamemoriaurbana.wordpress.com](http://www.lamemoriaurbana.wordpress.com)).

En el salón de clases, los Estudiantes presentaron sus experiencias y vivencias con el usuario. Como producto se obtuvo un documento al que se ha denominado “Mapa de empatía” el cual muestra lo que dice, siente, piensa y hacen los usuarios o habitantes de cada uno de los recintos recorridos. También se obtuvieron memorias de resumen del proceso para la obtención del mapa.

Volar es la segunda etapa de Feeling, esta fase es para soñar, crear y hacer volar la imaginación. Se trabajó distintas metodologías, pero la más productiva fue la “Lluvia de ideas” o “Brain Storm”, estas técnicas se desarrollaron bajo un ambiente lúdico y con elementos infantiles que permitieron contextualizar las distintas propuestas.

Teniendo en cuenta el Desafío de diseño identificado en la etapa anterior, los estudiantes de Taller VII experimentaron el Brain Storm, un antiguo método para generar ideas; esta lluvia de ideas se desarrolló produciendo en cortos lapsos de tiempo (2 minutos), 5 ideas por estudiante y por cada tópico. Los tópicos o temas que sirvieron de base para la ideación fueron: Experiencia del Usuario, relaciones urbanas y arquitectónicas, relaciones con el patrimonio, equipamientos, tecnología y sentido de pertenencia.

En carteleras, los estudiantes escribieron el desafío y originaron 6 columnas que les sirvieron para organizar los tópicos y las ideas. Una vez obtenidas las ideas, algunas interesantes, otras no tanto; se escogió una por cada tópico y luego se mezclaron para obtener la Idea General de Intervención o Concepto. Esta idea se constituye en el insumo primordial para el diseño urbano donde irían implantados los proyectos.

De igual manera se generaron memorias del proceso de la Lluvia de Ideas hasta llegar a la Idea definitiva o Concepto de Intervención en cada Recinto Patrimonial.

## Fase 2: Volar

Figura 2. Los estudiantes en el Recinto de la Catedral: Carrera 26. Al fondo el Templo del mismo nombre



Figura 3. Registros de Inmersión en el contexto



Figuras 4 y 5. Mapas de Empatía de los diferentes Recintos Patrimoniales y memoria de mapa de empatía respectivamente







**Figura 6.** Lluvia de ideas en el Salón de Clases, para identificar el concepto de intervención urbano y arquitectónico en cada Recinto Patrimonial.



**Figura 7.** Lluvia de ideas en el Salón de Clases, para identificar el concepto de intervención urbano y arquitectónico en cada Recinto Patrimonial.



**Figura 8.** Memorias del proceso de Lluvia de Ideas y definición del Concepto de intervención Urbana y Arquitectónica.



**Figura 9.** El grupo de Estudiantes de Taller VII con la maqueta del centro Histórico de Pasto y los prototipos de las ideas para cada Recinto Patrimonial



**Figura 10.** Detalle de maqueta de Centro Histórico con elementos que expresan las ideas en cada uno de los Recintos Patrimoniales



**Figura 11.** La maqueta del Centro Histórico de Pasto con sus Recintos Patrimoniales y los prototipos de las ideas para cada lugar de intervención



**Figura 12.** Memoria de propuesta de ciudad y centro histórico



**Figura 13.** Memoria de propuesta urbana y proyecto arquitectónico



En la etapa de Explorar se realiza un modelo o prototipo de la idea. Éste se construyó con juguetes o elementos lúdicos ubicados sobre una maqueta a escala, del Centro Histórico. Cada idea de intervención para cada sector, fue prototipada con elementos que se ubicaron en cada recinto patrimonial. Chinchas, hilos de colores, plastilinas, papeles de colores, espumas y balsos, fueron los materiales utilizados para contar las ideas generales de cada área de intervención.

Cada sector de trabajo presentó unas características únicas en cuanto a aspectos medioambientales, usuarios, movilidad, usos de suelo y equipamientos; pero existieron elementos comunes que se percibieron en todos como inseguridad, falta de espacio para el peatón, falta de espacios ambientales o verdes, falta de sentido de pertenencia, desapego a los lugares y desconocimiento del patrimonio; todo esto hace que los planteamientos generen, a partir de las ideas para cada recinto patrimonial, una idea general que es la que se busca como la propuesta ideal para el Centro Histórico de Pasto.

Toda idea, solo se considera que existe si funciona en el mundo real. La última etapa de Feeling es Aterrizar. Esta fase busca integrar las soluciones que han surgido de las fases anteriores, respondiendo a las diferentes condicionantes: técnicas, operativas, económicas, administrativas, financieras, culturales, tecnológicas y normativas, que se afrontan en el contexto donde se proyectará la idea resultante de este proceso. Esta etapa representa el resultado de la aplicación de la metodología: El producto final.

Esta última etapa incluye el desarrollo de la propuesta urbana de Centro Histórico, enmarcada dentro de la idea de ciudad, el tema y la implantación de los proyectos arquitectónicos que cada Estudiante desarrolló en lo que quedaba del semestre; algunas de las ideas para los proyectos arquitectónicos fueron: Laboratorio de Fabricación Digital, Centro de Memoria, Centro Cultural Itinerante, Hostales, Vivienda para Estudiantes, Clínica de Recuperación para el Habitante de Calle, CAI Patrimonial, Sede Administrativa del Museo Urbano Pasto, Estación Cultural de Tranvía Centro, entre otros; temas innovadores que funcionaban en red dentro de la propuesta integral que se hizo para el Centro Histórico, la cual se fundamentó en el planteamiento de que el Recinto Centro sería el Nodo Cultural de la ciudad, el cual incluyó un Museo Urbano a cielo abierto que conectó el Parque Nariño y los demás Recintos Patrimoniales, vinculándolos mediante bulevares peatonales, sendas culturales (Calle18, Carrera 26, Carrera 27 y Calle 16), se plantearon pasajes ambientales resultantes de analizar las potencialidades de los centros de manzanas (Manzana Carrera 26 con Calle 17, Manzana Calle 7 con Carrera 27, Manzana

## Fase 3: Explorar

## Fase 4: Aterrizar

Teatro Imperial), ciclorutas de enlace entre los Recintos Patrimoniales y los bordes urbano y rural de la ciudad. Así como la transformación de las plazoletas existentes frente a cada Templo patrimonial en lugares para el desarrollo de expresiones culturales y el trazado de vías de tráfico restringido, peatonal y de movilidad alternativa (ciclorutas) en el Recinto Centro.

El trabajo concluyó con el desarrollo y la representación planimetría y tridimensional de cada proyecto arquitectónico implantado en la propuesta urbana de Centro Histórico. Los proyectos arquitectónicos se desarrollaron en sus aspectos simbólico, funcional, formal, tecnológico, técnico, ambiental, entre otros.



Figura 14. Imágenes de algunos Proyectos

El pensamiento de diseño o Design Thinking es una metodología cuya literatura se encuentra generalmente en inglés. La metodología Feeling se diseño en español, contextualizándola con el entorno donde se aplicó; humanizándola hacia el usuario, aplicándola casi con las mismas etapas del pensamiento de diseño, pero con mayor sensibilidad, asociándola con el significado del texto “El Principito”. Para Feeling es importante a forma cómo ve la vida el Principito, siempre con “ojos de niño”, y es así como se genera cambios en la forma de pensar y conocer en los Estudiantes.

Se conocen muchas maneras de enseñar a diseñar, pero de enseñar a pensar el diseño, muy pocas. Los Talleres de diseño en las carreras de arquitectura imprimen a los estudiantes, el conocimiento, de manera empírica; los docentes se han formado en e camino. El estereotipo de la educación esta conformado por rutinas, objetivadas en sistemas representacionales, discursivos y pragmáticos, válidos, en muchos casos solo parcialmente y por ello cuestionables.

En este tipo de educación, en el que se rompen los esquemas, el aprendizaje se da de manera significativa. Uno de los grandes retos para el docente es comprender que la enseñanza y el aprendizaje no son lo mismo; y sin embargo, se intentan comprender con los mismos fundamentos de la didáctica clásica, los cuales poco ayudan a comprender el comportamiento de los Estudiantes.

La relación con las nuevas tecnologías como una herramienta para el intercambio de información y validación de las propuestas resultó un instrumento de fácil manejo y eficaz para las expresiones de los Estudiantes.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se debería centrar en fomentar la individualización de la personalidad de cada Estudiante y de sus habilidades, no pretender hacerlo igual que el resto de sus compañeros como es en el sistema educativo actual. Potenciar las diferencias entre ellos.

El sistema educativo tiene que ser abierto, y si no se abre a la sociedad difícilmente puede dar respuestas.

Se debe entender que la clase no es una caja oscura cerrada sino que tiene que abrir la experiencia y colaborar.

La tecnología siempre será secundaria, estará subordinada a la pedagogía.

Los aprendizajes deben ser cada vez más personalizados y la dinámica cada vez más activa.

## Discusión

## Conclusiones

La sociedad del futuro debe plantearse cómo será la educación del siglo XXI y sobre esa base definir cuáles serán las tecnologías más apropiadas.

## Bibliografía

Kelley David. ¿Cómo construir tu confianza creativa? TED Talks. 2008. Recuperado el 1 de septiembre de 2014 en: <http://www.emotools.com/contents/articulos-y-blogs/david-kelley-como-construir-tu-confianza-creativa-/>

Rotman School of Management. Rotman Integrative Thinking. 2009. Recuperado el 20 de agosto de 2014 en: <http://www.rotman.utoronto.ca/integrativethinking/definition.htm> Mit World. Distributed Intelligence. 2009. <<http://mitworld.mit.edu/video/357/>>

Hábitos de la mente en Diseño de proyectos efectivos: valores y actitudes. 2011. Recuperado el 24 de agosto en: [http://www97.intel.com/cr/ProjectDesign/ThinkingSkills/BeliefsAndAttitudes/Habits\\_of\\_Mind3.htm](http://www97.intel.com/cr/ProjectDesign/ThinkingSkills/BeliefsAndAttitudes/Habits_of_Mind3.htm)

Rey, Amalio. Pensamiento de Diseño y Gestión de la Innovación. 2012. Recuperado el 18 de agosto de 2014 en: [http://www.emotools.com/media/upload/files/Pensamiento\\_de\\_diseno.pdf](http://www.emotools.com/media/upload/files/Pensamiento_de_diseno.pdf).

Fonseca, Andrés David. Educación expandida y pensamiento de diseño. Recuperado el 12 de agosto de 2014 en: [file:///Users/martha/Downloads/educacion\\_expandida\\_y\\_pensamiento\\_de\\_diseno-libre.pdf](file:///Users/martha/Downloads/educacion_expandida_y_pensamiento_de_diseno-libre.pdf)

