

**Resumen:** En el contexto mundial actual, diversas actividades han tenido que adaptarse debido a la pandemia del Covid-19. Esta adaptación ha sido bastante compleja, especialmente para la afición al juego analógico, que siempre se ha considerado presencial por naturaleza, y que ha tenido que adherirse a las plataformas digitales para poder seguir atendiendo a su público. Este artículo pretende analizar el estado actual de la accesibilidad para personas con discapacidad visual en eventos digitales centrados en el juego analógico, mediante entrevistas semiestructuradas a profesionales implicados en la organización de estos eventos y analizando los criterios de accesibilidad de las plataformas digitales utilizadas en este contexto.

**Palabras clave:** Personas con discapacidad - Eventos de juego - Juegos analógicos - Inclusión digital - Accesibilidad.

**Abstract:** In the current world context, various activities have had to be adapted due to the Covid-19 pandemic. This adaptation has been quite complex, especially for the analog gaming hobby, which has always been considered face-to-face by nature, and has had to adhere to digital platforms in order to continue serving its audience. This article aims to analyse the current state of accessibility for visually impaired people at digital events focused on analogue games, through semi-structured interviews with professionals involved in organizing these events and an analysis of the accessibility criteria of the digital platforms used in this context.

**Keywords:** People with Disabilities - Gaming Events - Analog Games - Digital Inclusion - Accessibility.

(\*) **João Léste:** Formado em Design de Produto pela PUC-Rio. Mestre em Design pela PUC-Rio, realizou sua pesquisa sobre a ergonomia informacional de manuais de jogos analógicos no Laboratório de Ergodesign e Usabilidade de Interfaces (LEUI). Atualmente, realiza sua pesquisa de Doutorado na PUC-Rio, no "Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos/Design", com foco na inclusão e acessibilidade para pessoas com deficiência visual em jogos analógicos.

**Jackeline Farbiarz:** Mestre em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e Doutora em Educação pela Universidade de São Paulo (2001). Atua como Diretora do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio onde é também Professora Associada e Pesquisadora do Programa de Pós-graduação em Design. Foi Coordenadora da graduação em Design nas habilitações Comunicação visual, Projeto de produto, Mídia digital e Moda. Criou e coordena o Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos/Design e é líder dos Grupos de Pesquisa Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação e Livros, materiais, recursos e novas tecnologias em contextos de ensino-aprendizagem. Como atividades decorrentes da atuação no LINC-Design/PUC-Rio é coordenadora geral do congresso TEIAS, evento interinstitucional e interdisciplinar que congrega os SILID e SIMAR (PUC-Rio) e os Seduc@mídia.com (UFF) e SETEPS (Fiocruz). É consultora ad hoc do CNPq, CAPES e FAPERJ. Tem projeto APQ1/Faperj em desenvolvimento.

## El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda – Distrito Graffiti

Johanna Andrea Cuestas Camacho (\*)

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 76-78. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: noviembre 2022  
Versión final: abril 2024

**Resumen:** Este pre proyecto planea estudiar el lenguaje visual en el arte mural, considerando los elementos del diseño implícitos en los murales, permitiendo una comunicación directa y no abstracta donde los ciudadanos interpretan y perciben el mensaje que quiere transmitir el artista por medio de las obras de manera correcta.

**Palabras Claves:** Diseño Urbano - Elementos del Diseño - Arte Mural - Comunicación Visual - Lenguaje Visual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 78]

### Desarrollo

El presente documento plantea estudiar el lenguaje visual en el arte mural; desde la vinculación de la línea de investigación N°11 del Programa de Investigación de la Facultad "Arte y Comunicación". En primera medida, la pintura mural debe hacer hincapié en el lenguaje visual en correlación con el entorno; lo que permite interpretar y comprender la intención del artista. De acuerdo con

Munari (2016), quien expresa que el lenguaje visual genera una comunicación que se produce por los mensajes visuales, mensajes que al estar bien proyectados permite una comprensión sustancial para el receptor.

El artista debe tener en cuenta el contexto en el que se ubica la obra para así elaborarla de forma acertada y componerla de elementos comprensibles dado que quedará unida a ese lugar por un tiempo indeterminado.

Es así que,

la comunicación es en algunos casos un medio imprescindible para pasar informaciones de un emisor a un receptor, pero la condición esencial para su funcionamiento es la exactitud de las informaciones, la objetividad de las señales, la codificación unitaria, la ausencia de falsas interpretaciones (Munari, 2016, p. 72).

Estas condiciones solamente se pueden dar si el sujeto tiene cierto conocimiento para la comprensión de la obra de arte, para que pueda hacer una lectura interpretativa; conforme con el autor, las personas deben tener cierto conocimiento de lo que expresan los murales, se sabe que estos están para comunicar, enseñar y emocionar, por lo que son llevado a lugares públicos para que la gente los pueda observar e interpretar desde los saberes de cada uno. Saberes que Munari (2016), clasifica como “filtros” (p.84), pero ¿cómo hizo el autor para decir que el receptor comprende el mensaje visual a través de estos filtros? Primeramente, dibujo un esquema en el cual el mensaje visual tendría que llegar de forma correcta al sujeto, para que esto suceda, hay que pasar algunos filtros, que el autor clasifica como “filtros sensoriales, filtros operativos y filtros culturales”. (p.84). Con el “filtro sensorial” (p.84), plantea el siguiente ejemplo; un mensaje que se base únicamente en lo cromático seguramente no sería entendido en su totalidad por las personas daltónicas, sujetos que sufren una incapacidad al distinguir algunos colores. El segundo filtro es el “operativo” (p.84), que lo da a entender que el mensaje va dirigido a un grupo en específico, que quiere decir esto: que un niño, un adolescente o adulto, comprenden de forma distinta un mensaje, y por último el “filtro cultural” (p.84), que hace referencia a todo lo que el receptor conoce del contexto cultura (Munari, 2016). Es así que cuando aparece el arte mural la iglesia es una de las primeras en utilizarlas porque de esta manera llegaban a los fieles que no sabía leer y escribir, pero que si se manejaban en ese entorno cultural. (Muniesa, 2014).

Según los autores Ferrer y Gómez (2013), en su escrito, el lenguaje visual se aprende de forma intuitiva, pues es más sencillo comprender el “leer imágenes que a leer un texto escrito” (s/n). De acuerdo, con los autores las pinturas son muy accesibles por la facilidad de adquirirla o encontrarla en lugares públicos y esto permite que el lector tenga contacto con ella, la reconozca e interprete como dice Munari (2016), desde lo sensorial, operativo o cultural. Algo semejante ocurre con la autora Moral, (2018). que dialoga perfectamente con este documento mencionando, que la pintura mural toma en cuenta el contexto donde la elaboran, pues como se indica anteriormente estará unida a ese lugar por un tiempo. Muchos murales han sobresalido a lo largo de la historia, unos con “increíbles facturas” (p. 10), y otros relacionados a la finalidad de comunicar que “hablan de la estética de los lugares como espacios donde el arte tiene un lugar privilegiado” (p. 10). Se comprende que la pintura mural engloba a todas las representaciones “pictóricas” (p.14) que se realizan en superficies exteriores con un propósito de “carácter constructivo” (p.14).

Es así que el Wucius Wong (2005), en su libro indica que hay muchas formas de interpretar el lenguaje visual, explicando que el diseñador resuelve problemas, al igual que los artistas urbanos que ven problemas sociales, políticos y/o económicos y los expone al conocimiento de toda la sociedad.

A esto se suma los conceptos de los autores Entenza (2008) y Wong (2005) que explican que los elementos del diseño “están muy relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados” (Wong, 2005, p. 42). Estos autores concuerdan que, si se maneja los elementos del diseño por separado, el mensaje que transmitirán será de forma abstracta, caso contrario si los elementos del diseño se trabajan unidos, cabe aclarar que esto permite que el mensaje llegue adecuadamente al receptor. Se puede señalar que el diseño puede seducir, transmitir emociones, conocimientos, información y sensaciones (Costa, 2003), Esto también sucede con los artistas a través de la pintura mural.

#### Referencia Bibliográfica

- Almansa Moreno, José Manuel (ed.); Martínez Jiménez, Nuria (ed.); Quiles García, Fernando (ed.). (2018). *La pintura mural: documentación, técnica y conservación*. En *Pintura mural en la Edad Moderna*. Entre Andalucía e Iberoamérica (10). Sevilla: Universo Barroco Iberoamericano.
- Asenjo Rubio, Eduardo (2018). *Pintura mural en la Edad Moderna. Entre Andalucía e Iberoamérica*. Artículo (Urbs Picta Malacitana: del estudio histórico artístico a la comunicación en el sector turístico). Sevilla: Universo Barroco Iberoamericano.
- Bruno Munari. (2016). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Costa, Joan (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz - Bolivia: Grupo Editorial Design.
- Entenza, A. (2008). *Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales – análisis crítico de las aportaciones realizadas desde diversas disciplinas*. Tesis doctoral. Director Román Gubern. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Ferrer Franquesa Alba (ed); Gómez Fontanills David. (2013). *Imagen y comunicación visual*. Universitat Oberta de Catalunya, versión (03), 3–50. [http://cv.uoc.edu/annotation/121228fad7365aa79e42ca1bf7c9c1d1/551848/PID\\_00214985/modul\\_1.html](http://cv.uoc.edu/annotation/121228fad7365aa79e42ca1bf7c9c1d1/551848/PID_00214985/modul_1.html)
- Moral Ruiz, Carmen (2018). *Pintura mural en la Edad Moderna. Entre Andalucía e Iberoamérica*. Artículo (La pintura mural: documentación, técnica y conservación). Sevilla: Universo Barroco Iberoamericano.

#### Bibliografía

- Ramírez Alvarado, María del Mar. (2009). *La perspectiva artificial y su influencia en el desarrollo de la fotografía: De la perspectiva artificial a la perspectiva fotográfica*. *Aisthesis*, (45), 25-38. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-71812009000100003>
- Sarnago, Elena. (2002). *La perspectiva en la pintura Italia del Quattrocento..* 17/04/2021, de Proyecto Clío Sitio web: [http://clio.rediris.es/arte/400\\_pa5.htm](http://clio.rediris.es/arte/400_pa5.htm)
- Worg, W. (2005). *Fundamentos del diseño*. España: Editorial Gustavo Gili

**Abstract:** This pre-project plans to study the visual language in mural art, considering the design elements implicit in the murals, allowing a direct and non-abstract communication where citizens interpret and perceive the message that the artist wants to transmit through the works in a correct way.

**Keywords:** Urban Design - Design Elements - Mural Art - Visual Communication - Visual Language.

**Resumo:** Este pré-projeto planeja estudar a linguagem visual na arte mural, considerando os elementos de design implícitos nos murais, permitindo uma comunicação direta e não abstrata onde os cidadãos interpretam e percebem a mensagem que o artista quer transmitir através das obras de forma correta.

**Palavras-chave:** Desenho urbano - Elementos de desenho - Arte mural - Comunicação visual - Linguagem visual.

(\*) **Johanna Andrea Cuestas Camacho:** Profesional académica formada en el campo de Diseño Gráfico, fortalecida mediante una Maestría

en Gestión del Diseño; cuento con experiencia en Docencia Universitaria e investigación, a lo largo de mi carrera he guiado y asistido a través de diversos enfoques y disciplinas como: formación estratégica en el campo de la imagen, planificación estratégica, articulación en el espacio organizacional, desarrollo de marca, imagen e identidad, gestión de negocios y evaluación de proyecto de diseño para una implementación exitosa. Soy una persona en constante formación, con una muy buena curva de aprendizaje, en la actualidad me encuentro cursando mi segundo año el doctorado en diseño de la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina. Adicional a eso soy tutora de tesis de maestría de la misma universidad y pertenezco a un grupo de investigación que se llama Red de Investigadores en Diseño, con los proyectos El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda - Distrito Graffiti, en la ciudad de Bogotá en los años 2016 al 2022 (este proyecto hace parte de mi Beca de doctorado) y un proyecto adicional con la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, extensión Villavicencio Íconos y símbolos de la Orinoquía, construcción de representación visual con la participación de estudiantes de la Corporación Autónoma de Nariño, sede Villavicencio. Y por último soy exponente activa en los encuentros latinoamericanos de diseño que se realizan en la Universidad de Palermo.

## Estrategias Innovadoras en la formación integral de diseñadores industriales mexicanos

José Luis González Cabrero, Ana Margarita Ávila Ochoa y Miguel Adolfo Ortíz Brizuela (\*)

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 78-82. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: noviembre 2022  
Versión final: abril 2024

**Resumen:** El diseño industrial es una disciplina orgánica que cambia continuamente y por ende los perfiles de los estudiantes también evolucionan según los proyectos y los intereses de los mismos. Este trabajo comunica la implementación de estrategias innovadoras para la formación integral de futuros diseñadores industriales mexicanos, sintetizando mediante ejercicios de aprendizaje significativo, conocimientos y habilidades aplicables a su ejercicio profesional.

**Palabras clave:** Estrategias - metodología del diseño - diseño industrial - emprendimiento.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 82]

### Introducción

En la Facultad del Hábitat desde hace 40 años existe la carrera de licenciatura en diseño industrial, la cual tiene como objeto de estudio la creación y la producción de objetos de uso, con los cuales el hombre interactúa física, perceptual y simbólicamente en su hábitat, para satisfacer sus necesidades.

Al igual que todas las carreras de la Facultad del Hábitat la licenciatura en diseño industrial está articulada principalmente en torno a 3 momentos de formación: el área básica, el área de profesionalización y el área de profundización.

Durante la última revisión y reforma curricular realizada en el 2013 se actualizaron los programas analíticos ahora basados en aprendizaje en competencias y obtuvo como resultado actualizar el contenido de las materias y sus programas analíticos, enunciando competencias directamente enfocadas a la carrera como lo son:

- Analizar con sentido crítico los problemas de la relación psicofísica entre el hombre y el objeto en diferentes contextos de uso.