

## XV Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2024

Actas de Diseño (2025, enero),  
Vol. 48, pp. 207-280. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: agosto 2024  
Fecha de aceptación: diciembre 2024  
Versión final: enero 2025

**Resumen:** En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño que, desde su nacimiento en el año 2010, integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo. La Semana Internacional de Diseño en Palermo cumplió 19 años en julio 2024 y se fue convirtiendo con todos sus eventos asociados que se realizan en su marco (Encuentro Latinoamericano de Diseño, Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño, Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Foro de Cátedras Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad, Cumbre de Emprendedores, Foro de Diseño y Creatividad Sustentable, Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, Networking DC, Jornadas Interdisciplinarias de Arquitectura) en el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

**Palabras clave:** Congreso de Enseñanza - Latinoamérica - Diseño - Reflexión pedagógica - Actualización e Investigación - Intercambio de experiencias - Vinculación institucional - Escuelas de Diseño - Desarrollo Académico profesional- Posgrados - Convenios - Proyectos interinstitucionales.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 274]

### Introducción

El Congreso de Enseñanza del Diseño, es el evento de carácter académico e internacional que integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo. Está dirigido a docentes, académicos, investigadores y autoridades institucionales que actúan en el campo del Diseño. La primera edición se llevó a cabo en julio 2010, en el marco de la V Semana Internacional de Diseño en Palermo, realizándose desde entonces todos los años en forma ininterrumpida. Desde sus inicios, en cada edición de la Semana se realiza una edición del Congreso, formalizando la integración profesional y académica de Diseño más importante de América Latina y el mundo. Así, en ocasión de la XIX edición de la Semana se realizó el XV Congreso de Enseñanza del Diseño, en modalidad presencial, desde el 15 al 18 de julio, y en modalidad virtual, desde el 29 de julio al 2 de agosto de 2024.

El Congreso se organiza en comisiones temáticas donde se agrupan por contenido las comunicaciones enviadas desde todo el continente a tal fin. Actas de Diseño, con sus cuatro ediciones anuales, se convirtió en la publicación oficial del Congreso de Enseñanza del Diseño. Actas de Diseño es editada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño.

Es un orgullo para el Diseño en la región que Actas de Diseño publique actualmente cuatro ediciones al año. En su historia hay diferentes momentos respecto a su alcance y frecuencia como se detalla a continuación. La publicación Actas de Diseño desde el 2010 hasta el 2017 se organiza en dos números al año. Básicamente una de las ediciones al año documenta el quehacer del Congreso con todas sus comisiones y expositores (incluyendo un resumen de cada presentación) y la otra edición al año incluye las comunicaciones completas enviadas para su publicación. Muchas de estas comunicaciones fueron presentadas en alguna de las ediciones del Congreso, observando que esta no es condición de su publicación. En el

año 2018 se eleva a tres ediciones anuales para responder a la creciente producción teórica del mundo del diseño en el continente y, a partir del 2021 se dio inicio (desde el número 33) a la publicación de cuatro ediciones por año. En la edición IX, realizada en 2018, se creó el Comité Académico Internacional del Congreso Latinoamericano de Diseño conformada por destacados académicos de América Latina que, con su participación y compromiso sostenido a lo largo de los años contribuyeron a la calidad y proyección del Congreso.

### 996 Expositores en el XV Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

La organización de la XV edición del Congreso constituye la consolidación alcanzada en Latinoamérica por las instituciones educativas adherentes que actúan en el campo del Diseño, con la finalidad de compartir experiencias, planificar acciones conjuntas, plantear temáticas relevantes y concretar proyectos académicos e institucionales destinados a enriquecer la formación de los diseñadores del continente e impactar favorablemente en la calidad del ejercicio profesional de todas las áreas del Diseño y la Comunicación. Esta edición contó con la presencia de autoridades académicas, docentes e investigadores del área que asistieron a las 77 Comisiones con 996 expositores. El Congreso de Enseñanza del Diseño se organiza en seis grandes núcleos temáticos que focalizados en las problemáticas de la enseñanza se expanden hacia cuestiones institucionales, disciplinarias y profesionales del campo del Diseño:

**1. Pedagogía del Diseño** (Currícula, estrategias pedagógicas y recursos didácticos / Formación docente y nuevas metodologías docentes / Calidad educativa y evaluación / Educación interdisciplinaria / Enseñanza en línea).

**2. Capacitación para Emprendimientos y Negocios** (Mercado y Gestión del Diseño / Vinculación con empresas, profesionales y emprendimientos)

**3. Formación para un Diseño Innovador y Creativo** (Nuevas carreras, campos profesionales y entornos digitales / Innovación cultural / Estudios artísticos)

**4. Investigación y Política Editorial** (Investigación, metodología y técnicas / Estudios académicos y publicaciones / Política editorial)

**5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza** (Diseño, medioambiente y ecología / Materiales, tecnologías sustentables y reciclaje)

**6. Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño** (Observatorio de tendencias / Identidades locales y regionales / Relaciones entre diseño y artesanías / Lenguajes visuales / Diseño y comunicación social / Diseño social, género y diversidad)

Cada Núcleo, con sus principales temas, se desarrolla en varias Comisiones que están identificadas con un número. El Equipo de Coordinación del Congreso está integrado por docentes regulares y académicos de la Facultad de Diseño y Comunicación, así como docentes internacionales invitados. Los miembros de este Equipo participaron activamente en la coordinación de las Comisiones, en la presentación de las conferencias, en el debate, en el registro de las opiniones y aportes de los participantes y en la elaboración de las conclusiones. Sus integrantes fueron: Lorena Urcelay, Serena Dradi, Gastón Girod, Alejo García de la Cárcova, María Bernardita Brancoli, María Paula Gago, Lorena Urcelay, Verónica Méndez, Vanesa Martello, Andrea Pontoriero, Pamela Márquez, Gastón Girod, Wenceslao Zavala, Erika Rivera Gutiérrez, Marina Matarrese, David Arango, Alma Elisa Delgado Coellar, Mónica Georgina Avelar Bribiesca, Luis Fernando Rodríguez Camacho, Ana Cravino, Andrés Laguna-Tapia, Mercedes Pombo, y Victoria Florencia Gabriel

A continuación se detallan los contenidos presentados en 77 comisiones del XV Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2024:

• **Comisión: P01 Estrategias Pedagógicas**

**Coordinadora:** Lorena Urcelay - Jueves 18 de julio, 12:30-14:30 hs.

**C01. Pedagogía para formar habilidades de poder en estudiantes de diseño.** *Claudia Avila González* [Universidad de Guadalajara - México]

La ponencia aborda la importancia de cultivar habilidades blandas y de poder en estudiantes de diseño, ya que la formación universitaria regularmente se centra en competencias duras. Destaca las habilidades de poder, en el contexto de la cuarta Revolución Industrial, como expresión de la calidad humana en el éxito profesional. Basado en la autopercepción de estudiantes de Diseño de Interiores, sugiere elementos pedagógicos y didácticos

para integrar estas habilidades en el plan de estudios ofreciendo conclusiones prácticas para la docencia del diseño orientada a una formación integral para enfrentar los desafíos de la sociedad actual.

**C02. Armando, una ejercitación inicial sobre Proyecto y Representación de Arquitectura.** *Alejandro Folga, Melina María Cabiró Pereyra, Estela Lopez* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Armando es un ejercicio de un curso inicial de la carrera de Arquitectura en el que se conjuga la enseñanza del Proyecto y de la Representación gráfica. La premisa de este ejercicio establece que los estudiantes deben desarrollar la propuesta de un espacio exterior mediante una serie limitada y definida de piezas. Las reglas de este juego arquitectónico establecen que el diseño generado debe responder a varias condicionantes (volumétricas, funcionales y materiales). Mediante el análisis de gráficos y maquetas físicas, en esta ponencia se presenta una sistematización comparativa de los resultados proyectuales generados en los últimos tres años.

**C03. Tiempos que corren. Estrategias temporales en los talleres de diseño.** *Ignacio Ravazzoli, Franco Obispo, Nontue Sans* [FADU UBA - Argentina]

La propuesta presentada plantea una mirada de las disciplinas proyectuales centradas en la dimensión temporal de las etapas propias de un proceso de diseño. Desde la experiencia de las asignaturas Introducción al Conocimiento Proyectual I y II, pertenecientes al Ciclo Básico Común de la Universidad de Buenos Aires, el objetivo será analizar la inclusión de tiempos explicitados en las consignas de los trabajos prácticos

**C04. Las actividades extra curriculares como aportación para la Formación Integral del estudiante de Diseño.** *Benjamín Rivas Velázquez* [Universidad de Guadalajara - México]

El estudiante de diseño aprende a encontrar preguntas y a resolverlas observando atentamente las actividades humanas en todos sus ámbitos, de ahí la conveniencia de estar constantemente actualizándose participando en actividades culturales, deportivas y sociales de las cuales obtendrá un repositorio de ideas aplicables a su área de trabajo. En la licenciatura de Diseño de Interiores y Ambientación de la Universidad de Guadalajara se implementaron diversas estrategias tendientes a favorecer dicha participación extra curricular de manera constante a lo largo de la carrera.

**C05. KIT de herramientas para la iniciación en Diseño.** *Carla Roasenda, Alvaro Arteaga, Guisela Mendoza* [Universidad Diego Portales - Chile]

La propuesta presenta una iniciativa innovadora en el ámbito educativo, cuyo propósito es simplificar la introducción de los estudiantes al mundo del diseño mediante módulos de educación en línea. Este enfoque surge como respuesta a la creciente demanda de los jóvenes de integrar herramientas tecnológicas con el conocimiento adquirido en el aula, ofreciendo recursos adaptados a las exigencias contemporáneas.

**C06. ¿Por qué es importante Diseñar la Enseñanza?.****Norma Itati Velazquez Oliva** [Las Toscas - Argentina]

Desde la problematización de una situación, se instala en los escenarios educativos una mirada sistémica del contexto de abordaje de lo que se plantea. Se pone a los estudiantes en el desafío de situar un conocimiento en un marco más amplio de ideas: culturales, pedagógicas, didácticas, de los aprendizajes, la creatividad y la imaginación. Desde la perspectiva de la enseñanza y aprendizaje implica un proceso de análisis contextualizados que abra las puertas desde un paradigma de la complejidad, a la creatividad y la imaginación frente a los nuevos escenarios cambiantes. La Enseñanza del Diseño debe ajustarse a las realidades del estudiante actual, transformar el pensamiento del docente Diseñador, de emisor de conceptos básicos y fundamentos en un proveedor de medios para estructurar la experiencia a través de casos y proyectos, para que el estudiante despierte su capacidad de aprender y desarrollar habilidades como la planificación y la creatividad. La estrategia es canalizarlo a través de proyectos de Diseño Social para grupos vulnerables, con el objetivo de despertar el interés por la sociedad y lograr que los estudiantes salgan de su burbuja tecnológica y zona de confort.

**• Comisión: P02 Procesos de Enseñanza**

Coordinadora: Serena Dradi - Jueves 18 de julio, 10:00-12:00 hs.

**C07. Perspectiva y dibujo en 3D a mano alzada. Maria Delia Cordone** [Colegio Moorlands Sociedad de Horticultura, Estudio Delia Cordone - Argentina]

Mi propuesta consiste en un método para aprender a dibujar en tres dimensiones en un curso de 9 módulos. El dibujo a mano alzada es fundamental para diseñar. La propuesta de 9 clases es para crear autoconfianza a través de ejercicios y actividades adaptados para aprender rápidamente y lograr un dibujo proporcionado. Luego de 30 años de enseñar Arte, he llegado a una síntesis de contenidos fundamentales, luego el que aprendí, desarrolla con la práctica su propio modus operandi. Rápidamente el alumno aprende a observar y volcar a dos dimensiones lo que ve. La consigna es que el objeto, el humano o la habitación luzcan apoyado y en escala con respecto a su ubicación en el espacio. Finalmente se vierten conceptos de luz y sombra y contraste de colores. Luego de una práctica independiente de cada uno, el método adquirido les permite dibujar sin copiar o copiando en parte.

**C08. La mano que piensa y la mano que dirige. Serena Dradi** [Universidad de Palermo - Argentina]

En la presente investigación se estudia el discurso sobre las disciplinas proyectuales de Le Corbusier, es por eso que se parte del Modulor, una unidad de medida en base a la escala humana, obra e invención matemática del arquitecto suizo-francés, Le Corbusier y los programas de representación arquitectónicos, desde un análisis sobre la cultura de la Vida de Consumo (Zygmunt Bauman, 2007), la Cultura del Simulacro (Jean Baudrillard, 1978) y su impacto en la Sociedad Digital, seguido de su vínculo con y la Cultura del Diseño (Guy Julier, 2010). Estos

puntos se recorren con el objetivo de reconocer en ellos la voracidad de los cambios sociales, sus transiciones en virtud de la gestión de la innovación, revolución y la evolución tecnológica relacionadas con las disciplinas proyectuales, que hacen a la construcción formativa de la mano que dibuja, es por eso que esta investigación se hace en virtud de reconocer las habilidades y debilidades de la mano en relación a la informática y formativa del diseño arquitectónico.

**C09. La síntesis gráfica, un ejercicio sobre los procesos de aprendizaje. Alejandro Folga, Maria Fernanda Moreira, María Elena Reolon Alvarez** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Esta ponencia presenta un ejercicio realizado con estudiantes de Práctica y Dirección de Obra (PDO), un curso de la carrera de Arquitectura de la FADU. Dicha ejercicio tuvo como objetivo que cada estudiante realice la reconstrucción del proceso desarrollado a lo largo del cursado de PDO. La consigna del trabajo proponía la realización de una síntesis gráfica en la que se debían identificar las claves, las dimensiones, los niveles, las fases, los actores y los sistemas que estructuran al proceso de materialización constructiva de una obra arquitectónica, a la vez que cada estudiante reflexionaba sobre su propio proceso de aprendizaje.

**C10. El cuerpo, territorio de exploración y cuidado: Una mirada desde el diseño. Catalina Sierra Salazar, Sebastián Castaño Llano, Gustavo Adolfo Tobon Pereira** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El cuerpo es un territorio creativo para el diseño, pero también un espacio de control social por resignificar. Se requiere un compromiso ético y político con el empoderamiento corporal, visibilizando problemáticas de salud y promoviendo la sustentabilidad, diversidad y derechos vinculados al cuerpo. El diseño consciente puede potenciar la vitalidad y libertad corporal más allá de estereotipos, mediante propuestas innovadoras como el body positive y ecodiseño.

**• Comisión: P03 Recursos Didácticos**

Coordinador: Gastón Girod - Martes 16 de julio, 17:30-19:30 hs.

**C11. Reflexiones desde el Taller de Manufactura DUOC UC. El concepto como propósito en el desarrollo de experiencias lumínicas y prototipado. Rubén Meléndez** [Chile]

El Taller de Diseño de Manufactura declara en su programa instruccional de asignatura que los estudiantes desarrollan habilidades procedimentales, actitudinales y conceptuales, siendo una de sus competencias la creatividad e innovación en el campo del diseño mediante el desarrollo de prototipos funcionales. A partir del enfoque pedagógico se exploró cómo el concepto, en su dimensión abstracta, constituye un eje articulador entre la teoría y el desarrollo técnico asociado a la manufactura y el desarrollo funcional de piezas de diseño y de cómo estas tributan al "propósito de diseño" en términos de crear instancias que concilien la emoción reflexiva y funcionalidad. El

presente trabajo explora el desarrollo de 5 “experiencias lumínicas” explorando la importancia del propósito, el concepto y materialidades “circunstanciales y contextuales” como fuente de innovación y búsqueda de soluciones significativas a desafíos disciplinares.

**C12. Identidad y Colorimetría a través de la Ilustración Análoga. Angélica Rincón García** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia] La ilustración se convierte en una herramienta para el planteamiento de propuestas de diseño. Cuando el elemento ilustrado viene acompañado de un sello personal, se convierte en un vehículo comunicador. Esto aunado al estudio de colorimetría, conlleva al análisis personalizado que determina lo que favorece o no a quien se diseña. Se propone el esquema de un juego para la enseñanza de colorimetría en moda.

• **Comisión: P04 Currícula Académica**

Coordinador: Alejo García de la Cárcova - Miércoles 17 de julio, 10:00-12:00 hs.

**C13. Hipermodernidad. Una crisis para el diseño. Karla Betancourth** [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

La hipermodernidad desafía el diseño y su enseñanza en un mundo de cambio acelerado y superficialidad. Bauman la describe como la modernidad centrada en la supervivencia más que en el progreso. Esto genera una cultura de consumo y hedonismo, redefiniendo valores tradicionales. Para afrontar estos desafíos, el diseño debe enfocarse en la ética, inclusión y sostenibilidad, mientras que la educación debe fomentar la sensibilidad, empatía y pensamiento crítico. Es crucial que el cuerpo docente se adapte a estas nuevas demandas para crear un futuro más prometedor y significativo.

**C14. La Heurística del Diseño como impronta en las universidades de Cuenca-Ecuador. Giovanni Delgado** [Universidad del Azuay - Ecuador]

En el año 2006 arranca la Maestría en Diseño en la Universidad del Azuay, Las bases filosóficas fueron dirigidas por la arquitecta Dora Giordano y encaminadas enteramente hacia la ideología del Pensamiento Complejo y operativizado en el diseño a través de la Heurística del Diseño. Esto muestra cómo fue consolidándose, de manera potente, una nueva Tribu académica, (Becker, 2001), en la Universidad del Azuay bajo la ideología del Pensamiento Complejo, también nombrado Pensamiento Contemporáneo y que; además, por el capital simbólico de sus agentes, tendría una presencia con alta relevancia al momento de proponer la visión ideológica que atravesaría la planificación académica en la currícula. Giordano (2018) sobre la relación pensamiento-contemporaneidad sostiene que, en palabras de Santiago Kovadloff, filósofo argentino: todos quienes vivimos en este tiempo somos coetáneos; pero no necesariamente somos contemporáneos. Y en palabras textuales sostiene: “ser contemporáneo implica ejercer una actitud intelectual interactiva con la sintonía cultural de época; para nosotros, los latinoamericanos,

significa comprender la problemática propia, formando parte de un proceso de transformaciones”. (p.58)

**C15. Ensino do Design Inclusivo: desafios e estratégias. Franciele Forcelini** [Universidade Federal de Santa Catarina - Brasil]

Esta apresentação aborda os desafios no ensino do Design Inclusivo em cursos de Design, propondo estratégias para superá-los. O Design Inclusivo visa criar produtos e serviços acessíveis a todos, considerando as necessidades dos usuários e eliminando barreiras de acesso. A palestra explora como integrar essa abordagem de forma mais eficaz nos currículos, preparando melhor os futuros profissionais.

**C16. Megatendencias y diseño emocional: transformando la educación en diseño para un impacto social. Renata de Assunção Neves** [PUC-Rio - Brasil]

Este artículo explora la integración de megatendencias globales en la educación de diseño, destacando cómo esta estrategia prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos contemporáneos. A través de un enfoque holístico que combina diseño emocional y tendencias como Individualización y Salud, el modelo propuesto fomenta la innovación y la responsabilidad social en futuros diseñadores, enfatizando la ética y la sostenibilidad.

**C17.C17. Potenciando aprendizajes: la relevancia de la educación experiencial en la enseñanza del diseño.**

**Cristian Eduardo Vazquez** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina]

Este ensayo analiza la integración de la extensión y la docencia en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, enfocándose en la incorporación curricular de la extensión en la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual. A través de un estudio de las Prácticas de Extensión de Educación Experiencial (PEEE), se examinan los beneficios y desafíos de esta integración para la formación académica y profesional de los estudiantes.

• **Comisión: P05 Aprendizaje experiencial**

Coordinadora: María Bernardita Brancoli - Miércoles 17 de julio, 12:30-14:30 hs.

**C18. Idea y Transmedia. Ethel Mir Caula, Claudia Espinosa, Estela Lopez** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) UdelaR Uruguay - Uruguay]

El presente documento comparte la experiencia de un curso opcional dictado por docentes del Departamento de Representación, del Instituto de Proyecto, de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, de la Universidad de la República. El curso llamado Idea y Transmedia ante el avance de los medios digitales para la representación y comunicación, entiende que la creación de un guion transmedia puede ser una experiencia enriquecedora y educativa para los estudiantes, ayudándoles a desarrollar habilidades creativas y comunicativas, a explorar nuevas formas de presentar sus diseños y a enriquecer su experiencia de aprendizaje en el campo de la arquitectura.

**C19. Red universitaria de Pensamiento en Diseño de la Ciudad de Medellín.** *Diomer Alejandro Palacio Miranda, Paula Andrea Vargas Londoño* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

La red universitaria de pensamiento en diseño se define como una comunidad de instituciones de educación superior que comparten objetivos comunes relacionados con el desarrollo académico, empresarial, de extensión y proyección social, cultural, científica, investigativa y tecnológica en el campo del diseño. Esta red busca promover el intercambio de experiencias y conocimientos entre sus miembros, así como con la comunidad cercana interesada en participar en actividades relacionadas con el diseño.

**C20. Oportunidades de innovación para adultos mayores: una experiencia educativa en diseño.** *Virginia Ramunno, Fausto Medola* [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El envejecimiento poblacional exige estrategias que promuevan medios para la independencia, participación social y calidad de vida. A pesar del avance en productos, todavía existen demandas para diseño en Gerontecnología. La formación profesional debe considerar esto como oportunidades de innovación. Este estudio relata una experiencia de enseñanza de ergonomía y diseño inclusivo basada en una colaboración entre instituciones de educación superior de Argentina y Brasil.

**• Comisión: P06 Nuevas Metodologías Docentes**

Coordinadora: María Paula Gago - Jueves 18 de julio, 15:00-17:00 hs.

**C21. Inteligencia Artificial para el Diseño de Actividades Educativas.** *Pablo Gaiazzi* [Universidad Católica Argentina (UCA) - Argentina]

La integración de IA en el diseño de actividades educativas ha revolucionado la forma en que interactuamos con los estudiantes. Este enfoque innovador integra la IA como herramienta y como competencia necesaria tanto para el docente como para el alumno. En esta ponencia, se explora aplicaciones prácticas de la IA como metodología de aprendizaje, mediante actividades específicas, proporcionando un marco de aplicación mediante ejemplos concretos.

**C22. Trayectos que habitamos.** *Diomer Alejandro Palacio Miranda* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

“Trayectos que habitamos” es una actividad académica que se realizó con los estudiantes de 6 semestre del programa profesional de Diseño Gráfico de las Institución Universitaria Pascual Bravo de la ciudad de Medellín. Este ejercicio tiene como objetivo recolectar información de la percepción de belleza de los barrios que habitan los estudiantes, por medio de responder a las preguntas: ¿Cuál es la palabra que utilizaría para representar la percepción de belleza del barrio en que habitan? y ¿Cuál es el medio de transporte más frecuente para desplazarse de su casa a la Institución Universitaria Pascual Bravo? Los resultados obtenidos se tomaron como insumo para realizar una serie

de fotografías, que fueron clasificadas por dos fotógrafos profesionales externos, para tener un acercamiento más objetivo a los resultados; además se utilizó como escenario para la realización de dichas fotografías el Metro de la ciudad, por ser este el medio de mayor uso por los estudiantes para acceder a la Institución Educativa.

**C23. Educomunicación: Claves para una enseñanza transformadora.** *Catalina Sierra Salazar, Juan Carlos Cardona Acosta* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Las pedagogías innovadoras que incorporan la educomunicación a través de tecnología y aprendizaje activo son claves para desarrollar habilidades esenciales en los estudiantes del siglo XXI. El uso de medios digitales y aprendizaje personalizado fomenta pensamiento crítico, creatividad y comunicación. Se debe capacitar a docentes en estrategias educomunicativas para implementar estos cambios, que, aunque desafiantes, son necesarios para una educación significativa.

**• Comisión: P07 Pedagogía de la Moda**

Coordinadora: Lorena Urcelay - Jueves 18 de julio, 10:00-12:00 hs.

**C24. Procesos creativos potenciando el pensamiento de diseño.** *Lidia Esperanza Alvira Gomez* [Corporación unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

El programa de Diseño de Modas de la CUN en su línea de creación realiza desde la asignatura de Taller Creativo II la investigación centrada en el usuario, a partir de la metodología los estudiantes emplean herramientas, como la observación en contexto, se hacen las actividades como empatizar, que es la primera visita al consumidor final que para este caso es un niño.

**C25. Rol de la historia en la enseñanza de diseño de vestuario.** *Javiera Femandoy* [Universidad Andrés Bello - Chile]

La enseñanza de la historia en la carrera de diseño de vestuario suele ser uno de los cursos que genera menor interés dentro de los estudiantes al tener un mayor carácter teórico, versus sus expectativas de crear. Esto nos da paso a diferentes desafíos para lograr un aprendizaje profundo en los alumnos, pero también la propia disciplina ofrece una serie de posibilidades que enriquecen la enseñanza del diseño de moda. El artículo busca ahondar en el rol que juega la historia en la enseñanza y formación de los futuros diseñadores y diseñadoras, y en estrategias metodológicas para lograrlo.

**C26. Desenho de moda: criando outras formas de representações do corpo.** *Bruno Furtado, Adriana de Fátima Valente Bastos* [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

O objetivo deste estudo foi relatar a experiência docente a partir das 2ª e 3ª avaliações na disciplina “Desenho e criação de moda I” do Bacharelado em Moda pela UFJF, ao longo do 2ª semestre de 2023, que contemplassem formas

de corpos que rompem com o padrão do corpo masculino musculoso e do corpo feminino esbelto, comumente visto nos livros de desenho de moda.

**C27. Sweet lingerie: un reto creativo. Jenny Rocio Hernández Florez** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - Colombia]

En el espacio académico del área de creación en el que se explora el mundo de la moda íntima y la ropa de playa, nace el reto creativo donde el estudiante se enfrenta a grandes desafíos al tener que buscar soluciones en un ambiente creativo en el que se implementan dinámicas disruptivas para no caer en la monotonía dando como resultado "Sweet Lingerie". Durante el proceso de investigación se construye propuestas enfocadas en usuarios diversos (cuerpos, con diversidad funcional, necesidades especiales), gustos y experiencias de un usuario de moda. El reto creativo es una experiencia desde el aula que le permite al estudiante generar un pensamiento rápido que impacte de una manera acertada pero diferente, debe desarrollarse en corto tiempo y los elementos a usar están fuera de su cotidianidad y comodidad.

**C28. Revisión sistemática de la enseñanza de sostenibilidad en cursos de moda. Ana Reiter, Luciana Dornbusch Lopes, Lucas da Rosa, Icléia Silveira** [VisioneSul - Brasil]

El problema de sostenibilidad en la industria de confección es alarmante y, para resolverlo, es fundamental una educación en moda que brinde el apoyo adecuado. Este artículo busca identificar el estado del conocimiento sobre la enseñanza de sostenibilidad en los cursos de moda, utilizando como método la Revisión Sistemática de Literatura, buscando también mapear qué contenidos se están enseñando, cómo ocurre esto y en qué tipos de cursos de moda se imparte, ofreciendo una visión general del tema y señalando formas probadas y validadas de ayudar a quienes pretenden incluir sostenibilidad en cursos de moda.

• **Comisión: P08 Metodologías de Diseño**

Coordinadora: Verónica Méndez - Jueves 18 de julio, 12:30-14:30 hs.

**C29. Diseño Participativo: Estaciones de Carga de Vehículos Eléctricos Urbanas. Eduardo Bertiz** [Arq. Eduardo Bertiz - Uruguay]

El objetivo del Proyecto de Investigación inter y transdisciplinar, Diseño participativo: Proyecto de Estaciones de carga para vehículos eléctricos en Uruguay fue diseñar, mediante un proceso participativo que atendiese las miradas de los diferentes actores involucrados, estaciones de carga para automóviles eléctricos para ser implementadas en espacio público urbano del territorio nacional. Utilizando la metodología Design Thinking, estuvo pautado por una organización en 4 talleres participativos.

**C30. La creatividad profesional en el campo del Diseño. Giovanni Delgado, Christian Sigcha** [Universidad del Azuay - Ecuador]

Esta ponencia presenta una reflexión interdisciplinar para la concepción de la creatividad en el campo del diseño desde una crítica teórica que lo refiera a una característica profesional en el campo disciplinar. Propone una mirada filosófica desde el trabajo de Pierre Bourdieu y su noción de habitus y tomando como partida las nociones de Heurística del Diseño y las entradas psicológicas propuestas por importantes autores, que dan referencias a las capacidades cerebrales para desarrollar estrategias creativas. La creatividad es un factor clave en la profesionalización del diseño, es la capacidad de tener, dar y ofrecer buenas ideas para resolver problemas. Encontramos en el pensamiento lateral el camino para definir cuatro especificidades claras que, en grandes líneas, definen el camino de la creatividad profesional: interpretación, flexibilidad, originalidad y experimentación.

**C31. Design de Tecnologías Assistivas: projetos dedicados à inclusão de pessoas com deficiências. Anderson Horta** [Universidade do Estado de Minas Gerais - Escola de Design - Brasil]

É sabido que o Design, como área do conhecimento, tem grande impacto sobre a interação entre pessoas e objetos e isso inclui a percepção social dos produtos. A temática das Tecnologias Assistivas (TAs) abarca a carga estigmatizada de sentidos atribuídos a esses objetos, tornando-os, simultaneamente, indispensáveis auxílios e marcas de exclusão para aqueles que os utilizam. O presente texto apresenta formas de se pensar o Design como atuante no campo das práticas de inclusão social, voltado à criação e desenvolvimento de TAs que facilitem as atividades cotidianas de seus portadores, mas que não reforcem os sentidos pejorativos do estigma social da deficiência e da menos valia. Para tanto, são apresentadas premissas projetuais e formas de trabalho por meio de exemplo de uma TA desenvolvida no Centro de Pesquisa Design e Representações Sociais (CDRS), pertencente ao Grupo de Pesquisa Design e Representações Sociais (DRS), da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (ED UEMG), demonstrando intervenções de Design voltadas para pessoas com deficiência física, propondo sua ressignificação.

**C32. Tema-Concepto-Color (TCC). Roberto Alexander Vargas Menjivar** [El Salvador]

El TCC (Tema-Concepto-Color) es una metodología del diseño que ayuda a encontrar una manera más estructurada y metódica de crear conceptos, seleccionar un tema y aplicar la paleta cromática adecuada para dicho tema. De esta manera, la aplicación de estos conocimientos en diferentes ramas del Diseño permite llegar a un resultado más óptimo y preciso.

**C33. La permacultura como aporte filosófico y metodológico hacia un diseño para la sostenibilidad. Alternativa para entornos rurales sostenibles. Mayerly Rosa Villar Lozano** [Universidad Católica de Colombia - Colombia]

Se aborda el concepto de diseño para la sostenibilidad - D4S, como marco filosófico y metodológico, para la transformación de territorios en entornos rurales sostenibles. Desde las categorías Ecología Humana y Diseño de Interacciones se presenta como contribución a una

teoría fundamentada para los programas académicos de la Facultad de Diseño de la Universidad Católica de Colombia, Maestría en Diseño Sostenible y Arquitectura.

• **Comisión: P09 Diseño, Innovación y Nuevos Formatos**  
 Coordinadora: Verónica Méndez - Jueves 18 de julio  
 | 17:30-19:30 hs.

**C34. La investigación para la creación. El diseño desde una perspectiva interdisciplinaria. Ana Cecilia Arroyo** [independiente - Argentina]

Para formar profesionales innovadores y creativos, es fundamental insertar en su formación una visión multidisciplinaria. Son importantes aspectos vinculados a otras áreas de análisis que suelen quedar fuera de su rango de visión, los legales por ejemplo. ¿Que deberían investigar un diseñador antes de proyectar una idea?, que puede y que no. Esta visión desde varios ángulos son los que aseguran un trabajo profesional original y seguro.

**C35. Escenarios de Inteligencia Artificial en la Educación de Diseño. Carlos Fiorentino** [Mount Royal University - Canadá]

La inteligencia artificial está cambiando las herramientas y las formas de practicar y aprender diseño. Como consecuencia de esta transformación, es difícil establecer parámetros, estándares y métodos claros para evaluar trabajos desarrollados con la asistencia de AI. En esta ponencia, educadores de distintas partes del mundo, con realidades tecnológicas y educativas diferentes, investigan posibles escenarios del uso de AI por parte de estudiantes y docentes de diseño.

**C36. Aplicaciones del Modelo de Comunicación IEAC para la Enseñanza del Diseño. Marcelo Henriques de Brito** [IBMEC y también PROBATUS Consultoría - Brasil]

El objetivo es presentar el nuevo Modelo de Comunicación IEAC y sus aplicaciones. Dicho modelo, representa un desarrollo de modelos tradicionales de comunicación, ya que retrata explícitamente que el remitente es también un receptor de mensajes y que partes diferentes del mismo cuerpo humano envían y reciben mensajes.

**C37. Gamificando futuros mediante el activismo: diseño de videojuegos como experimentación. Luana Inocência** [Universidade Federal Fluminense - Brasil]

A partir del enfoque metodológico del diseño como storytelling (Lipton, 2020), se busca comprender el activismo a través del diseño de videojuegos como dispositivo simbólico y material para reinterpretar nociones de representatividad, decolonialidad e igualdad social. Convocando la experimentación creativa para la innovación técnica, se utilizaron como procedimientos metodológicos: revisión bibliográfica enfocada en juegos, diseño y género; análisis de casos y referencias; prototipación de juegos en clases de diseño.

**C38. Anticipación sonora y montaje audiovisual. Fabián Esteban Luna** [UNTref - Argentina]

La anticipación sonora, conocida también como overlapping, constituye una de las estrategias audiovisuales que contribuyen al *raccord* en el cine. Su propósito radica en

permitirnos visualizar una escena mientras escuchamos los sonidos asociados a la siguiente. Este recurso ofrece ventajas significativas para la narrativa cinematográfica, ya que ayuda a ocultar el montaje al anticipar el sonido de la siguiente escena. De esta manera, se busca expandir las posibilidades de combinación entre imágenes y sonidos que cada audiovisual nos ofrece la oportunidad de diseñar.

**C39. Desafíos éticos del uso de la inteligencia artificial en la escritura académica universitaria. Verónica Méndez** [Universidad de Palermo - Argentina]

La creciente adopción de herramientas de inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo, como asistentes de escritura y generadores de texto, plantea importantes desafíos éticos y a la vez, brindan nuevas oportunidades de reflexión e innovación pedagógica. Este ensayo examina los principales retos que surgen al integrar la IA en la escritura académica a nivel universitario, con un enfoque en la preservación de la integridad académica, la equidad y la autonomía estudiantil.

• **Comisión: P10 Diseño para la Educación**

Coordinadora: María Bernardita Brancoli - Miércoles 17 de julio, 15:00-17:00 hs.

**C40. Diseño en 3D: herramienta innovadora para mejorar la experiencia educativa. Evelyn Cabrera, Diana Chimbo, Erick Eduardo Quizhpi Gualpa** [Ecuador]

Se presentan los avances en el diseño de elementos en 3D como herramienta innovadora para la educación universitaria. Se exponen ejemplos de su utilidad en otras universidades, seguidos por la experiencia en diseño tridimensional de órganos humanos en los softwares Blender y Unity.

**C41. Tejiendo espacios para la experiencia humana. La Universidad de Educación Creativa. Tania Rodríguez Esteves** [Fundación Universidad de Educación Creativa - Venezuela]

Se describe el desarrollo de la Universidad de Educación Creativa a partir del propósito de su equipo fundador, la contextualización prospectiva, la formulación del proyecto pedagógico, de la filosofía institucional y el análisis comparativo de buenas prácticas para construir una universidad humanista inspirada en el hombre de Vitruvio, concebida como comunidad de aprendizaje, integrando procesos misionales en tres facultades: arte y diseño, comunicación y gestión.

• **Comisión: P11 Investigación Académica**

Coordinador: Alejo García de la Cárcova - Jueves 18 de julio, 12:30-14:30 hs.

**C42. Diversidade e inclusão: um olhar sobre a importância do discurso nas comunicações de marca. Silvia Barbosa, Gustavo Monteiro** [Centro Universitário UNA - Brasil]

El presente artículo aborda a relação entre marcas e diversidade, a partir de uma análise sobre o discurso

das organizações. Nele, propõe-se a discussão de como as marcas são mais do que representações visuais de produtos ou serviços, mas também o reflexo de missões, valores e propósitos. Busca-se trabalhar a importância da imagem, reputação e identidade na construção de uma narrativa coerente e consistente. Abordamos, ainda, como o discurso estruturado pode ser fundamental para a comunicação das organizações em temas relevantes como diversidade e inclusão, criando relações significativas com impacto direto e transformador em suas marcas.

**C43. Comunicación multimodal: caso Sri Lanka. Jaime Ricardo Cortés Quintero** [Colombia]

Del entrecruzamiento del arte y diseño emergen cambios paulatinos. La observación de sus orígenes, el proceder de sus exponentes y disciplinas adyacentes que intervienen e interactúan al interior de los mismos, forman tradición; con un canal expresivo, que ha dado un punto de giro de 180°, interpelando hoy a públicos multimodalmente. ¿El artista-diseñador está en un lugar de la mancha del cual no quiere acordarse?

**C44. Diseño Industrial: entre práctica discursiva y orden del archivo. Julio Mazzilli** [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Universidad de la República - Uruguay]

El diseño industrial puede ser interpretado como una práctica discursiva institucionalizada que permite citar, transformar y reescribir enunciados en el orden del archivo, lugar donde los discursos interpelan al sujeto o instancia productora. Los diseñadores, entendidos como sujetos que trabajan en el orden del archivo, interpretan las reglas que caracterizan estos discursos, conformando un “campo discursivo” que está sometido a reglas de formación históricamente determinadas.

**C45. Evolución socio proyectual de espacios comunes en la vivienda social. Marilina Romero** [Instituto de Vivienda de la Ciudad - Argentina]

La investigación propone el análisis evolutivo, morfológico y proyectual del paisaje en los espacios comunes de los conjuntos de vivienda social de alta densidad, considerando el componente social y cultural como modificador del espacio. Se parte de entender el paisaje como resultado de la interacción de distintos componentes tangibles e intangibles y su relación con el usuario.

**• Comisión: P12 Investigación en Diseño**

Coordinadora: Vanesa Martello - Miércoles 17 de julio, 15:00-17:00 hs.

**C46. Investigación narrativa sobre la enseñanza del diseño de comunicaciones visuales. Isabel Molinas** [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

En el marco de la creciente importancia de la investigación narrativa en diferentes áreas del currículo en Argentina y países de la región (Suárez et al. 2021), se aborda la indagación etnográfica y la documentación narrativa sobre la enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual. La propuesta incluye el

análisis y conceptualización sobre la proyectualidad en las cátedras de DCV.

**C47. La Centralidad del Marco Teórico: Transitando de Conceptos a Indicadores Empíricos en el Estudio de la Movilidad Urbana con Perspectiva de Género. Vanesa Martello** [Universidad de Palermo - Argentina]

Este artículo examina la importancia del marco teórico en la investigación de diseño enfatizando la transición de conceptos abstractos a variables empíricamente medibles. A través de un estudio de caso sobre movilidad urbana y género en Buenos Aires se ilustra cómo los conceptos teóricos pueden transformarse en indicadores observables facilitando una investigación rigurosa y relevante. Además, se destaca la necesidad de un enfoque de género en la planificación del transporte para abordar las barreras específicas que enfrentan las mujeres, promoviendo así la equidad en el espacio urbano y mejorando la accesibilidad y conectividad del transporte público.

**C48. ¿Semiología de la Imagen o Semiótica visual? Análisis de la imagen ilustrada. Diana Moreno Reyes**

[Universidad de Belgrano - Colombia]

Uno de los campos más conocidos en la comunicación por medio de imágenes es la ilustración gráfica, quizá una de las formas más utilizadas y eficaces para configurar la concepción de mundo que tenemos, acceder a la información y al conocimiento. La imagen ilustrada, tradicionalmente, ha estado asociada al factor icónico, un dibujo, pintura, estampa o grabado que ilumina, adorna o documenta un texto, sin embargo, la definición de ilustración se ha diversificado, ha sido discutida y reconsiderada por algunos autores que han reflexionado acerca de la práctica. Desde finales de siglo XX, aportes de diseñadores, artistas gráficos e ilustradores, así como de reconocidos autores teóricos interesados en el campo de la imagen, el análisis de medios, la semiótica y retórica visual, han llevado a la imagen a un lugar de protagonismo. El objetivo de reflexionar sobre formas alternativas de investigar, acceder y producir conocimiento visual, es acercarnos a las teorías planteadas por el padre de la semiótica, que contempla el conocimiento a partir de signos y las teorías posteriores derivadas de ellas, para el análisis, la producción y circulación de las imágenes y del sentido.

**C49. Serendipia en el Diseño. Luz del Carmen Vilchis Esquivel** [Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) - México]

El presente trabajo tiene como objetivo explorar en profundidad el concepto de serendipia en el diseño y resaltar su importancia crucial en este campo.

**• Comisión: P13 Investigación: Estrategias de Enseñanza**  
Coordinadora: Lorena Urcelay - Jueves 18 de julio, 17:30-19:30 hs.

**C50. Transalfabetización: un enfoque pedagógico para estudiantes de diseño gráfico. Diego Alejandro Agudelo** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Este estudio resalta la transalfabetización, combinando la alfabetización por competencias y las narrativas trans-

media como clave para la innovación en la enseñanza universitaria en el área de diseño gráfico. Se enfoca en cómo mejorar las habilidades pedagógicas de docentes y las habilidades mediáticas en los estudiantes, promoviendo una educación más interactiva y contextualizada, facilitando un ciclo dinámico de apropiación del conocimiento entre los aprendices.

**C51. O Design nos processos de divulgação científica e ensino aprendizagem: o Projeto Prociência Ânima. Delcio Julião Emar de Almeida, Nathaly Vitória Almeida Santos, Elton Fagner Maia Silveira, Danielle Ornelas Amorim** [Centro Universitário de Belo Horizonte - UNIBH - Brasil]

O presente trabalho apresenta a pesquisa a respeito das estratégias de divulgação científica e ensino e aprendizagem mediados pelo design, a partir de atividade de iniciação científica. A proposta se direcionou a avaliação do macroambiente do ensino de ciências a partir da percepção dos professores quanto aos temas inclusão de pessoas com necessidades especiais de aprendizagem, recursos digitais e espaços não formais de educação.

**C52. Dos novelas gráficas sobre la enseñanza en Arquitectura y Diseño. Alejandro Folga** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Este trabajo parte de una tesis doctoral en curso en la que se investiga sobre el uso discursivo del cómic en la disciplina arquitectónica. En la ponencia se realiza un análisis comparativo de dos novelas gráficas que tratan sobre la enseñanza de la Arquitectura y el Diseño: Asterios Polyp (David Mazzucchelli, 2009) y Bauhaus (Valentina Grande y Sergio Varbella, 2022). En la primera, esta temática se expone mediante una ficción en la que su personaje central es arquitecto y docente en una universidad norteamericana; mientras que la segunda cuenta la historia de varios profesores de la emblemática escuela Bauhaus.

**C53. En contexto: transformando proyectos académicos en iniciativas de alto impacto. Omar Darío Lopera Quiriós** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Plataforma para el tránsito de los proyectos integradores de aula de la Institución Universitaria Pascual Bravo como metodología de acompañamiento a los estudiantes en su vida investigativa, académica o laboral.

**C54. Fotografía y desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. Renato Meza Carbajal** [Programa Nacional Cuna Más - Perú]

Partiendo de una revisión de bibliografía especializada, con arraigo en la psicología educacional y en la teoría cognitiva del aprendizaje, se plantea fundamentar una propuesta dialéctica en torno a la práctica de la fotografía y sus aportes al proceso de enseñanza-aprendizaje a través del desarrollo de las habilidades cognitivas y socioemocionales en estudiantes universitarios.

• **Comisión: P14 Estudios Artísticos**

Coordinadora: Serena Dradi - Miércoles 17 de julio, 17:30-19:30 hs.

**C55. Arte y Performance como Proceso Creativo ¿Qué es la Identidad Artística? Valeria Giovannetti** [Argentina]

El objetivo de esta investigación es experimentar, mediante una Performance que incluye diversos ejercicios, cómo descubrir un Proceso Creativo propio en el cual se visualice el ADN del artista, plasmando su Identidad Creativa en cada diseño, fotografía, indumentaria y demás creaciones.

**C56. Impresiones híbridas, procesos de revelado fotográfico con pigmentos naturales. Andrea Daniela Larrea Solorzano** [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El presente proyecto propicia el desarrollo de prácticas manuales y tradicionales, dentro de los campos del revelado fotográfico y los sistemas de impresión, aplicando técnicas alternativas, ante el uso, cada vez más recurrente, de los softwares de inteligencia artificial. En este marco se da cuenta de los resultados del uso de la clorotipia, la antotipia y el revelado con tierras, con plantas nativas y pigmentos naturales de la provincia de Tungurahua.

**C57. Los trazos simbólicos de Félix Toranzos. Alban Martínez Gueyraud** [Carrera de Arquitectura, Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay]

La Galería Matices (Asunción) presentó, durante junio de 2023, la exposición del artista paraguayo Félix Toranzos titulada La línea que sostiene el vacío, curada por el autor de esta ponencia. Se trata de un conjunto de obras recientes agrupadas en cuatro colecciones: dibujos; pinturas; impresiones digitales intervenidas; y piezas objetuales. En esta conferencia se presentarán algunas consideraciones en torno a la muestra. La línea de Toranzos es la que, alrededor de sus pensamientos, hace posible que fondo y figura acaben entrelazándose en un vínculo signado por la incertidumbre y asistido por el vacío en su condición más flexible e íntegra.

**C58. La performance, un arte a la moda. El desfile performático de Alexander McQueen. Mariángel Recuna** [Argentina]

Los desfiles performáticos son aquellos que se corren radicalmente del estándar de desfile tradicional, que toman del arte contemporáneo, estrategias presentes en los discursos a partir del concepto clave de hibridación y de carácter autorreferencial. El siguiente ensayo propone analizar la performatividad del desfile del diseñador Alexander McQueen (1969-2010). Se trabajará a partir de tres de sus desfiles: #13 primavera verano (1999); Voss primavera-verano (2001); Deliverance colección primavera-verano (2004).

• **Comisión: P15 Lenguajes Visuales**

Coordinadora: Verónica Méndez - Miércoles 17 de julio, 12:30-14:30 hs.

**C59. Alfabetización visual en la obra de Raymond Colle. Jaime Ramírez Cotal** [Universidad Diego Portales - Chile]

En el mundo contemporáneo, la imagen prevalece en la comunicación cotidiana, subrayando la urgencia de la alfabetización visual. Este estudio revisita la publicación "Iniciación al lenguaje de la Imagen" (1993) del autor

chileno Raymond Colle, resaltando su relevancia -30 años después- en la era digital actual. Categorizando ideas de destacados autores como Barthes, Moles y Dondis, el análisis aborda conceptos como pensamiento visual y estructura del lenguaje icónico, ilustrados con ejemplos de la cultura visual reciente. Su propósito es brindar un marco conceptual a las nuevas generaciones de comunicadores visuales, incentivando la reflexión sobre la complejidad de las imágenes.

**C60. ¿Se desvanece la verdad?: el impacto de la tecnología digital en el fotoperiodismo peruano.** *Verónica Salem* [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú] Con la llegada de la tecnología digital al fotoperiodismo se ha discutido mucho sobre la pérdida de veracidad de la imagen digital. La ausencia de un negativo físico, la proliferación de herramientas de retoque, así como las consecuencias de la urgencia por poner imágenes en circulación ha hecho que muchos hayan pronosticado la muerte del fotoperiodismo. Producto de una investigación doctoral que toma como caso esta transición tecnológica en el diario peruano El Comercio hacemos una aproximación a esa discusión desde las voces de 23 fotoperiodistas (obtenidas a través de entrevistas semiestructuradas) que vivieron esta transición tecnológica en el cambio de siglo.

**C61. Las siete reencarnaciones de El eterno.** *Una historia gráfica. Martín Valenzuela, Eduardo Pablo Giordanino* [PQ Agency - Argentina]

En esta investigación observaremos diferentes dimensiones formales de las ediciones de El eterno a través de un análisis sobre casos representativos en varios períodos diferenciados. Estos, se articulan a través de las reediciones de la obra en múltiples editoriales y se anclan en diversos cortes temporales. Entre las dimensiones observadas se encuentran: editores, materialidad, paratextos, contexto histórico, originales de autor y público lector.

**C62. Los juegos del hambre y la hegemonía del capitolio.** *Análisis del discurso fílmico. Camila Vazquez, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

El artículo analiza la dinámica socioeconómica y política en la distopía de Panem, representada en la película "Los Juegos del Hambre", dirigida por Gary Ross. En un futuro distópico, la sociedad está dividida en el opulento Capitolio y los empobrecidos distritos, sometidos a su dominio. A través de estrategias retóricas y narrativas, el Capitolio perpetúa la desigualdad socioeconómica y el miedo entre la población. Se examinan elementos como la opulencia del Capitolio, la brutalidad de los Juegos del Hambre y la falsa benevolencia del gobierno, que oculta su verdadera naturaleza autoritaria. Desde una perspectiva marxista, se analizan las relaciones de clase, la explotación económica y la alienación social presentes en la película. Además, se emplean conceptos de la semiótica de Umberto Eco para entender cómo la vestimenta, las edificaciones y otros signos reflejan y perpetúan la hegemonía del Capitolio sobre los distritos. A través de un enfoque crítico, se demuestra cómo el discurso hegemónico del Capitolio funciona como una herramienta de control social, legitimando su dominio y reprimiendo cualquier intento de resistencia por parte de los distritos.

**C63. El documental audiovisual como medio de investigación social y herramienta de diseño.** *Adriana Villafañe Solarte* [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

El documental audiovisual es un producto que facilita la investigación en diferentes campos, desde las ciencias sociales hasta las naturales. Este medio permite explorar y presentar información de manera visual y narrativa, dirigida a públicos objetivos amplios, abordando temas complejos de una manera accesible y atractiva. Por el contexto institucional en relación con la enseñanza del diseño, la comunicación fundamento disciplinar del Programa, se articula en el proceso de producción audiovisual con el diseño presente en todas sus etapas, con el propósito de aportar a la resolución de diferentes problemáticas, normalmente de carácter social, y en esta dinámica, es desde el quinto semestre que se plantea la producción de un documental audiovisual desde hace más de cinco años, bajo la dirección de la docente tutora, propuesta que facilita la investigación en el programa Técnico Profesional en Producción de Audio y Video de la Fundación Academia de Dibujo Profesional (Fadp) de Cali, Colombia.

• **Comisión: P16 Diseño y Cultura**

Coordinadora: Andrea Pontoriero - Jueves 18 de julio, 15:00-17:00 hs.

**C64. Memorias de Pared, 40 años diseñando para las personas.** *Aurora Berlanga, Carlos Palleiro* [Universidad Iberoamericana Puebla - México]

Con la celebración de los 40 años de la carrera de Diseño Gráfico de la IBERO Puebla, recuperamos el ejercicio Memorias de Pared, que formó parte del taller de cartel del diseñador uruguayo Carlos Palleiro. Los carteles son producto de la mística pedagógica, creatividad y gestión académico curricular, logrando el potencial de muchas generaciones de estudiantes.

**C65. Narrativas vecinales. Una propuesta para reconstruir lo vivido.** *Paula Bermudez, Luisa Fernanda Zapata Arango* [Universidad de Caldas - Colombia]

La construcción de memoria es un proceso que se genera a partir de recuerdos individuales, puestos en común y acordados desde lo colectivo, rememorando y poniendo en valor las vivencias de una comunidad, en conjunto con el espacio tiempo en donde dichas experiencias fueron vivenciadas. Según Halbwachs (1968), cuando se entrecruzan diversas memorias individuales y se llega a un acuerdo del pasado común, se puede hablar de memorias colectivas. Narrativas vecinales, es un proyecto de aula que ha buscado poner en diálogo a la comunidad de un barrio de la ciudad de Manizales, Colombia con profesores e integrantes del laboratorio MediaLab de la Universidad de Caldas; en una apuesta por indagar en la memoria colectiva del barrio a través de los relatos insertos en las prácticas cotidianas y las memorias social, urbana, ambiental y prácticas que son resultado de las formas de habitar y hacer barrio de manera individual y colectivamente.

**C66. De la herencia histórica incaica a la palabra diseñada. Isabel Hidalgo, Regina Davila, Andrea del Carmen de la Cruz Vergara** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La exhibición “Los Incas: Más allá de un imperio” del Museo de Arte de Lima, en colaboración con el curso de tipografía de la Universidad Católica del Perú, explora la historia incaica desde sus orígenes hasta la formación del Tahuantinsuyo. “La palabra diseñada” es un proyecto de Letterings y Alfabetos que contextualiza gráficamente la cultura inca, en propuestas tipográficas contemporáneas, invitando al espectador a revalorizarla.

**C67. Moda-memoria: reconstrucción histórica a través del vestuario en el aula. Mateo Esteban Jimenez Molina** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

En el Diseño de Modas la reconstrucción de la memoria histórica a través del vestuario emerge como un tema de interés en el aula. Este proceso va más allá de la creación de prendas, implica el rescate y reinterpretación de épocas pasadas, una conexión con la identidad cultural y social, que se convierte en una herramienta poderosa de aprendizaje.

**C68. Explorando la Identidad Visual: Diseño Gráfico Inspirado en la Cultura Ecuatoriana. Katherine Naranjo, Fernanda Sánchez** [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Los proyectos titulados “Un Diccionario Visual del Vocablo Popular Ecuatoriano” y “Ecuatorianísimo” proponen una reflexión sobre la identidad ecuatoriana con el objetivo de incorporarla en propuestas de composición de imagen y composición tipográfica. Estos proyectos buscan transmitir la historia, tradición, jerga y orgullo de Ecuador desde la perspectiva de estudiantes de segundo ciclo que están iniciando sus estudios en el área del diseño gráfico. Esta propuesta permitió a los estudiantes explorar la intersección entre cultura y diseño, fomentando así el interés por la identidad nacional y generando como resultado productos gráficos que reflejan dicha identidad.

• **Comisión: P17 Identidades Culturales**

Coordinador: Alejo García de la Cárcova - Miércoles 17 de julio, 12:30-14:30 hs.

**C69. Sistemas vestimentarios de la Chola pinganilla: representaciones desde la literatura, las narrativas visuales y el diseño. Taña Escobar** [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El traje regional de Ecuador denota la vacancia investigativa del presente trabajo, pues han sido escasamente tratado desde la disciplina del diseño. En 1850, Ernest Chartón identificaba a una mujer mestiza, personaje popular de la capital ecuatoriana: la bolsicona. Los curiosos tipos humanos que se veían en los mercados, entre ellos, menciona a las «bolsiconas» y a los «pinganillas» con atuendos elegantes pero descalzos, así como a las «llapangas» y las «cholas pinganillas». En este contexto,

dirigimos nuestra atención hacia la chola pinganilla, una mujer quiteña que desempeñaba un papel significativo y exhibía una serie de representaciones. Desde esta perspectiva, el esclarecimiento de los imaginarios vestimentarios permite revivir la memoria patrimonial implícita en uno de sus elementos: el vestido.

**C70. Artesanía, moda y paz en Urabá Colombia. Alejandro Gil** [Institución Universitaria Salazar y Herrera - Colombia]

Este proyecto busca analizar la comunidad de una feria artesanal en Urabá Colombia y reconocer, mediante sus labores manuales y comportamientos, elementos identitarios que convergen allí. Buscando comprender cómo se ha conformado el tejido social para proponer relaciones entre moda, consumo, comercio justo y paz.

**C71. Publicidad, estética chicha e identidad peruana. Edward Venero** [Pontificia universidad católica del Perú - Perú]

La publicidad y la expresión enfática de la identidad peruana son dos líneas de acción de las comunicaciones que se encuentran en muchas de las propuestas actuales. El diseño gráfico asume conscientemente los valores de la expresión social y cultural de uno mismo y de su comunidad, participando activamente en la dinámica de la identidad peruana.

• **Comisión: P18 Patrimonio Cultural**

Coordinadora: María Bernardita Brancoli - Miércoles 17 de julio, 17:30-19:30 hs.

**C72. Narrativas Textiles y Patrimonio Identitario, diseñando el Museo de la Indumentaria y Textiles del Perú. Edith Tueroconza Maguina** [Fashion Artist - Perú]

El artículo destaca la importancia del conocimiento y reivindicación de los tejidos tradicionales, su rol tutelar en la comprensión de la sabiduría ancestral propias de las vestimentas, puesto que, no solo son expresiones artísticas, sino también registros vivos del legado y saberes de una determinada comunidad. Se hace un análisis crítico en algunos aspectos centrales de la realidad del resguardo indumentario, mencionando la intención formativa para la investigación, pero sobre todo en el ejercicio actual del diseño. De manera que el primer Museo de la Indumentaria y Textiles del Perú, busca destacar las narrativas para salvaguardar la identidad cultural peruana.

**C73. Imagen y sonido. Identidades patrimoniales visuales y sonoras del Barrio Yungay. María Bernardita Brancoli** [Universidad Finis Terrae - Chile]

El proyecto procura ser un aporte a la valoración del sonido inserto en un paisaje urbano. Recopilar sonidos, indagar en su historia y reconocer sus valores nos ayuda a comprender la percepción del lugar. El sonido se vincula directamente a la percepción y la calidad de vida de un lugar. Nuestro afán en este proyecto es aportar a través de un acercamiento disciplinar a la comprensión del espacio público a través de la visualización gráfica de los sonidos.

**C74. Innovar el pasado patrimonial del Perú antiguo: diseño gráfico y merchandising para el museo arqueológico Josefina Ramos de Cox.** *Claudia Catherine Valenzuela Suárez, Isabel Hidalgo Valencia* [Pontificia Universidad Católica Del Perú - Perú]

El curso electivo de Técnicas Digitales de Diseño para la Estampación textil de la PUCP trabajó un proyecto de diseño con el Museo de Arqueología Josefina Ramos De Cox (MAJRC) en los semestres 2023-1 y 2023-2. El objetivo fue acercar el patrimonio nacional que alberga el museo al imaginario de los estudiantes, además de enriquecer la experiencia educativa y promover la investigación desde el diseño. La colaboración pretendió brindar al museo una mayor difusión, audiencia estudiantil y revitalizar la conexión con la cultura peruana.

• **Comisión: P19 Diseño, Medio Ambiente y Ecología**

Coordinadora: Pamela Márquez - Jueves 18 de julio, 17:30-19:30 hs.

**C75. Proyecto de Investigación - Creación RETORNO. Acción por el clima.** *Paula Andrea Correa Montano, William Ospina Toro* [Universidad de Caldas - Colombia] En el año 2022 surge RETORNO, un proyecto de investigación-creación de la convocatoria conjunta entre la Facultad de Artes y Humanidades y la Vicerrectoría de Investigaciones y Postgrados de la Universidad de Caldas en Manizales, Colombia. Este proyecto, inspirado por los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible), se enfoca en el objetivo número trece: “Acción por el clima”. Desde esta premisa, nace la propuesta performática que a través del cruce de lenguajes teje significados en torno a la conservación y protección del medio ambiente. Fotográfica, video, danza y música se unen en esta propuesta, buscando sumergir al espectador en un espacio donde los elementos naturales adoptan roles tanto constructivos como destructivos. La puesta en escena invita a contemplar un regreso al equilibrio, donde el ser humano y la naturaleza se reconcilian.

**C76. Moda SOSTenible, un reto para las Mipymes en Colombia.** *Nayiver Gil Romero* [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

Partiendo de la premisa que la Industria de la moda es la segunda más contaminante del planeta, pero también la más deseada y explotada, se puede evidenciar que los creadores de moda tienen sobre sus hombros la ardua tarea de nivelar esa ambivalencia generada por el consumismo, aplicando prácticas de sostenibilidad en el desarrollo de sus proyectos creativos y/o emprendimientos, buscando la circularidad.

**C77. Transformación de residuos plásticos en nuevos productos de equipamiento y merchandising.** *Marcelo Leslabay Martínez* [Universidad de Deusto - España]

El objetivo de esta propuesta es compartir la experiencia de diseñar, fabricar e instalar una trituradora de los residuos plásticos que se generan en la Universidad de Deusto (Bilbao, España) para transformarlos luego, mediante una

prensa, en planchas compactas. Este proceso se realiza en workshops desarrollados en el Deusto FabLab, donde los estudiantes experimentan todo el proceso de reciclar residuos plásticos y transformarlos en nueva materia prima, para después diseñar y producir equipamiento y merchandising para la propia universidad.

**C78. Metodología académica para desarrollo de proyectos en Áreas Silvestres Protegidas.** *Antonieta López, Simón Gallardo, Juan Gili* [Universidad Diego Portales - Chile]

El proyecto académico RE[OB]SERVA, desarrollado en la Universidad Diego Portales (UDP) en Santiago de Chile, surge como respuesta a la escasez de recursos destinados a la conservación de Áreas Protegidas. Su objetivo es contribuir a la conservación ambiental mediante una colaboración con entidades públicas y privadas, situando a la academia como articulador de proyectos. Se estructura bajo una metodología de Aprendizaje Basada en Proyectos, que ha sido iterada por más de 10 años. Al concluir, se reconocen los logros y las limitaciones del enfoque, abordando los desafíos que conlleva el trabajo académico en vinculación con el medio.

• **Comisión: P20 Diseño Responsable**

Coordinadora: María Bernardita Brancoli - Martes 16 de julio, 17:30-19:30 hs.

**C79. Líderes en sostenibilidad. Prefectura de Manabí - Ecuador.** *Marcelo Alcivar* [Prefectura de Manabí - Ecuador]

La iniciativa “Embajadores 2030” surge en Manabí-Ecuador para formar líderes en sostenibilidad. Busca empoderar a ciudadanos para construir un futuro resiliente, próspero y equitativo. Este proyecto innovador se ve impulsado por el reconocimiento de Manabí como territorio Local 4 Action por parte de Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (UCLG). Local 4 Action posiciona a Manabí a la vanguardia de la acción climática y el desarrollo sostenible a nivel global.

**C80. Feria Circular de Abastecimiento Urbano.** *Estela Erbitz, Nora Beatriz Lifschitz* [ACCTUAR - Argentina]

Se exploran las innovaciones en el packaging alimentario, su impacto en la imagen del producto, el transporte, la conservación y cómo fomentar opciones sostenibles sin aumentar costos. Basado en el “Prototipo de Feria Circular de Abastecimiento Urbano” y los principios de la Economía Circular, se analizan materiales tradicionales como vidrio, cartón y plástico, así como opciones innovadoras como las fibras vegetales. Se destacan ejemplos de empresas que han reducido su impacto ambiental con embalajes sostenibles, mostrando cómo organizaciones de todos los tamaños pueden implementar soluciones que ahorren recursos y promuevan la sostenibilidad, integrando los principios de la Economía Circular y la Economía Naranja.

**C81. Ética no Design de Interação e Experiência do Usuário: uma revisão bibliográfica sistemática.** *Dafne Miranda* [Brasil]

Como conduzir as práticas de design numa perspectiva ética? Diante da falta de respostas claras, surge o problema desta pesquisa. Com o objetivo de sintetizar a relação entre ética e IxD e UX, foi feita uma Revisão Sistemática. Observa-se que a discussão é recente, interdisciplinar, sem participação expressiva do campo do Design, e concentrada no norte global. Ressalta-se a importância do avanço no tema no campo do Design.

**C82. (Re) significando trajes de cena protagonizados por Rita Lee: práticas de upcycling em design no carnaval.** *Ana Beatriz Pereira de Andrade, Gabriel Clementino, Isabella Maciel, Marina Ribeiro de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte* [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A pesquisa faz parte do Projeto de Extensão Universitária Labsol (Laboratório de Design Solidário, vinculado ao Departamento de Design da Universidade Estadual Paulista. Em 2024, tem sido realizadas oficinas voltadas para o Carnaval do Bloco Estrela do Samba de Tibirigá. Considerando o tema Me cansei de lero lero, eu quero mais saúde, Rita Lee protagoniza as ações. Foi efetivado convênio com a Faculdade de Medicina de Botucatu, pioneira em práticas de prevenção no país. Coloca-se em cena alguns processos e resultados preliminares.

**C83. Escuela de formación docente MUDUS.** *Oscar Arturo Rodríguez Venegas* [Corporación Unificada Nacional CUN. - Colombia]

El programa de Diseño de Modas de la CUN presenta la Escuela Modus como un modelo de Responsabilidad social, con el que se mejoran las condiciones de vida de las comunidades en condiciones de vulnerabilidad, mientras sus estudiantes realizan las prácticas de ciclo propedéutico compartiendo sus saberes con ellos, esto dinamiza las interacciones entre la academia, el componente humano y la formación empresarial.

**• Comisión: P21 Mercado y Gestión del Diseño**

Coordinador: Gastón Girod - Martes 16 de julio, 17:30-19:30 hs.

**C84. Industry-Oriented Learning: Desarrollo de competencias profesionales específicas para la Gestión del Diseño.** *Amparo Alvarez Meythaler* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

Este estudio muestra un proceso experimental que demuestra cómo una vinculación más específica y en el marco del rigor académico, fortalece y muestra otra perspectiva del Industry-Oriented Learning, además desarrolla habilidades profesionales específicas de la Gestión del Diseño en estudiantes de la Carrera de Diseño de Productos.

**C85. Vos vendedor o Vos Diseñador: ¿Quién debería vender tus servicios?.** *Ezequiel Apelbaum* [2infinity - Argentina]

El objetivo es demostrar que no es necesario adoptar el estereotipo del vendedor sino que el perfil que maximiza la probabilidad de éxito es simplemente una versión del diseñador (experto) armado con algunos frameworks de venta y la mentalidad correcta.

**C86. El personal branding en la industria de la moda colombiana.** *Zayra Yuliana Arias Paez* [Corporación Unificada de Educación Superior - CUN - Colombia]

El Personal Brand de los fundadores, dueños, diseñadores y o directores creativos se ha visto ligado al posicionamiento de las marcas en la industria de la moda. En el caso del tipo de comercialización de prendas de vestir, su posicionamiento se liga a un estatus y prestigio, sus estrategias trascienden de algo banal a algo real como el renombre y el prestigio detrás de la marca.

**C87. Diseños, metodología y emprendimiento.** *Talia Benzaquen, Flavio René Giarratana Narvaez* [Universidad Nacional del Litoral- Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

En las últimas décadas, la cultura emprendedora se ha consolidado globalmente como herramienta clave para el crecimiento económico. Los expertos señalan un cambio hacia el capitalismo emprendedor donde el Estado reconoce la necesidad de apoyarlos. Desde las disciplinas del diseño, las metodologías en base al pensamiento proyectual ofrecen un papel esencial para el desarrollo estratégico de estas startups, en tanto que, pueden aportar conocimientos sobre los procesos creativos, productivos, de gestión y de innovación.

**C88. Diseño de personajes en la enseñanza a emprendedores: el caso de María Lasana.** *Consuelo Cano, Marlene Michele Bustamante Carvalho, Luis Miguel Hadzich* [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

El estudio investiga cómo el diseño de personajes, representado por María Lasana, influye en la educación empresarial a través de un NOOC. Se examina cómo la narrativa de María, una emprendedora aparente, mejora la comprensión y adopción de estrategias empresariales entre los emprendedores, fomentando su participación y motivación.

**C89. El Growth Hacking como estrategia de crecimiento para emprendimientos en el sector de la comunicación.** *Carlos Roberth Quiroz Castrejón* [Universidad Privada Antenor Orrego - Perú]

El Growth Hacking es una metodología crucial para los emprendimientos digitales en el ámbito de la comunicación. Esta estrategia se basa en la experimentación rápida y el uso intensivo de datos y tecnología para optimizar los recursos y acelerar el crecimiento de las empresas. Sin embargo, a pesar de su popularidad, existen brechas en la literatura existente respecto a su aplicación efectiva y sus implicaciones a largo plazo en el sector comunicacional. Para lograr este objetivo, se propone una metodología

cualitativa, utiliza el método de la problematización como secuencia heurística para resolver preguntas. El modelo conceptual propuesto se basa en tres pilares principales: análisis de big data, marketing digital y automatización. Estos pilares son fundamentales para fomentar un entorno de generación constante de ideas innovadoras, integrar tecnologías avanzadas para mejorar la precisión de las campañas y desarrollar un marco ético que guíe las prácticas de Growth Hacking. Se espera que los hallazgos de este estudio contribuyan significativamente al cuerpo de conocimiento en marketing digital y estrategias de crecimiento empresarial.

• **Comisión: P22 Vinculación con Empresas y Profesionales**

Coordinadora: Andrea Pontoriero - Miércoles 17 de julio, 10:00-12:00

**C90. Modelo de Aprendizaje del diseño Basado en Vinculación de Actores (ABVA) desde los enfoques estratégico y participativo.** *Jaime Guzman, Paola Banderas* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador] La formación en diseño bajo este modelo de taller ha incluido a varios actores que para que contribuyan a la formación de futuros diseñadores. Se plantea la propuesta de un modelo de aprendizaje basado en vinculación de actores (ABVA) desde los enfoques del diseño estratégico, para abordar problemas y oportunidades empresariales; y herramientas del diseño participativo para fomentar la co-creación y la sostenibilidad de conocimientos. Se explora y presenta los acuerdos y vínculos externos que se generaron fuera del entorno universitario para lograr sinergia de actores. Se destaca la importancia de definir el valor desde la perspectiva de la audiencia y bajo el método IDEA-TAREA del Taller de Diseño Estratégico se formulan oportunidades para generar valor en una empresa. Esta ponencia profundiza el impacto de los actores en la formación de profesionales.

**C91. A importância dos projetos de extensão no curso de Design do CEUN-IMT.** *Everaldo Pereira, Claudia Facca* [Instituto Mauá de Tecnologia - Brasil]

Este artigo tem como tema a extensão universitária em cursos de Design, e como objeto os projetos de extensão do curso de Design do Centro Universitário do Instituto Mauá de Tecnologia (CEUN-IMT). O objetivo geral é compreender como a extensão auxilia na transformação docente para desenvolvimento das competências necessárias aos estudantes. Os resultados auxiliam na compreensão da extensão universitária como configuram como instrumentos altamente eficazes na promoção da transformação dos discentes.

**C92. Jóvenes y el marketing de afiliados, una forma de emprendimiento global.** *Rodolfo Silvero Caballero* [Universidad Nacional de Asunción - Paraguay]

Una investigación acerca del fenómeno del marketing de afiliados desde la plataforma hotmart. El resultado de una comunidad de cientos de millones de latinoamericanos

intercambiando servicios y transacciones; y cómo jóvenes del continente logran emprender, vender y compartir conocimientos a nivel global.

**C93. Areandina incubadora de propuestas Fashtech.** *Olga Lucía Zipa Patiño* [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

En el intento de generar una Aceleradora de emprendimientos Fashtech, se evidenció que el insumo principal que son las propuestas diseñadas por startups para ser ofertadas al macro sector moda, es escaso en el país. Por tanto, se busca generar la Incubadora de ideas de valor Fashtech.

• **Comisión: P23 Entornos Digitales**

Coordinador: Wenceslao Zavala - Miércoles 17 de julio, 15:00-17:00 hs.

**C94. La IA dibuja con seis dedos: enseñanza de diseño gráfico con asistentes virtuales.** *Edier Becerra, Juan Manuel Henao Bermúdez* [Instituto Departamental de Bellas Artes - Colombia]

Por medio de experimentos realizados en el Instituto Departamental de Bellas Artes se explora el uso de Large Language Models (LLM) como apoyo en las actividades académicas de estudiantes de diseño gráfico. Se presenta el análisis de la interacción, con la revisión de emociones asociadas, nivel de estrés en el uso de la herramienta.

**C95. KoojLab. Materializando una cooperación mutua con la comunidad.** *Luis Elizondo, Jorge González Meneses, Benjamín Molina* [Chile]

KoojLab es un laboratorio de investigación en nuevas tecnologías digitales para el aceleramiento en el diseño y desarrollo de productos, que ha desarrollado y testeado un sistema de diseño y prototipado rápido basado en la fabricación digital, integrando el diseño con la comunidad a través de un conjunto de nexos establecidos con el medio disciplinario, tecnológico, productivo y social.

**C96. Digital Fashion, herramienta activa en la enseñanza en el aula.** *Jorge González, Manuel Salvador Alvarez Godoy, Luis Elizondo, Benjamín Molina* [Chile]

El Digital Fashion como herramienta para mejorar y acelerar los procesos de comprensión de los estudiantes sobre el comportamiento textil, la moldería y propuestas gráficas en tiempo real con softwares de modelado 3d y simulación digital. Así como también de apertura a nuevos clusters de desarrollo.

**C97. Protocolo para verificaciones inmersivas: apoyo académico en el Diseño Industrial.** *María Alejandra Parra Ariza, Darly Tatiana Herreño Amaya* [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

Este proyecto explora el potencial de la Realidad Virtual en verificaciones de componentes de producto, enmarcados en proyectos de Diseño Industrial de la Universidad Industrial de Santander, Taller de Diseño VI. Se presenta la estructuración y validación de un protocolo para guiar

la construcción controlada y verificación de prototipos inmersivos con Gravity Sketch para la toma de decisiones previas a la fabricación de modelos funcionales. Los resultados indican menor número de errores y solicitudes de ayuda, probabilidad de uso intuitivo y mayor exploración creativa. Se alienta también la integración de estas tecnologías emergentes en la formación de Diseño Industrial.

• **Comisión: P24 Nuevas Formas de Producción**

Coordinador: Alejo García de la Cárcova - Jueves 18 de julio, 10:00-12:00 hs.

**C98. Crear un mosaico con un pienso de diseño gráfico atrás. Ana Aguerrebere** [Uruguay]

Que el arte y el diseño van de la mano no está en discusión. Pero lo más desafiante es cuando una obra de arte con una técnica poco utilizada como es el mosaico tiene que haber un pienso atrás lo hace más desafiante porque se aplican los conocimientos adquiridos en la carrera, desde el uso de los colores, la tipografía, el dibujo, definitivamente, el diseño con un pienso atrás como es crear un mosaico que también tiene sus complejidades.

**C99. Packaging sostenible. Un valor diferencial para el prototipo de feria circular de abastecimiento urbano. Estela Erbity, Nora Beatriz Lifschitz** [ACCTUAR - Argentina]

Se presenta lo nuevo en el tema del packaging destinado a nuevos negocios como el Prototipo de Feria Circular de Abastecimiento Urbano, especialmente vinculado al sector de la alimentación y en relación a la imagen del producto, el transporte y cuidado del contenido. Conceptos como ecodiseño, reducción, reutilización y reciclaje, ganan protagonismo de manera incipiente en Latinoamérica y en particular entre los jóvenes quienes interpelan las viejas prácticas del consumo lineal y recurren al paradigma de la economía circular en sus consumos y negocios.

**C100. El cuerpo y su relación con la tecnología textil. Melina Rapimán** [RR Producciones - Chile]

La investigación plantea la elaboración de un método de trabajo colaborativo dirigido a docentes del área para trabajar con futuros diseñadores de vestuario y artífices del área textil, proponiendo una mirada interdisciplinar e intercultural que tenga énfasis en la sostenibilidad y la búsqueda de la trazabilidad de las materialidades, creando así consciencia y responsabilidad del ciclo de creación de las piezas textiles. Esto genera un carácter intercultural, puesto que se desarrollará en función al conocimiento de diseño que se puede estudiar de la producción textil de nuestros pueblos originarios, creando a su vez una consciencia desde la cosmovisión de cada una de las comunidades que se estudian en Latinoamérica, cuya historia podremos desprender del conocimiento de las primeras naciones.

• **Comisión: P25 Diseño y Entorno**

Coordinadora: Serena Dradi - Martes 16 de julio, 17:30-19:30 hs.

**C101. Proyecto Productivo. Silvia Graciela Montero** [UCASAL - Argentina]

Se propone un Centro de Arte, Paisaje y Diseño, con el objetivo de "Producir y comercializar Arte", contribuyendo a la Valorización del Paisaje de Cafayate. El arte individual se encuentra disperso, con artesanos nativos y otros que encontraron allí, el lugar para desarrollar su arte y su vida. Necesitan un modo de participación colectiva y activa, sustentabilidad y de intercambios educativos, comerciales y productivos.

**C102. Reflexiones sobre acciones urbanas de integración. Marilina Romero, Matías Dell** [IVC - Argentina]

Reflexionar sobre cómo nuestras acciones desde la profesión repercuten en el desarrollo urbano es necesario para poder repensar la ciudad bajo una mirada de integración y valoración del espacio construido. Observar el territorio e indagar sobre las posibilidades de mejora está a nuestro alcance e invita a debatir sobre el modelo de ciudad que deseamos.

**C103. Diseño para sistemas complejos. María Sánchez, Tabita Gimenez** [Universidad Austral - Argentina]

El objeto de esta ponencia es comunicar los contenidos, conocimiento, método y resultados de la cátedra Taller Diseño 5 que constituye el Proyecto Final de los estudios de Diseño Industrial en la Universidad Nacional de Misiones, Argentina (UNAM). El objetivo central es compartir el proceso de abordaje proyectual del Proyecto Final de carrera en los sistemas complejos asociados al territorio referente para lograr proyectos de innovación social y triple impacto. La estructura de la presentación comprende una introducción, un desarrollo mediante imágenes, sonidos y textos, y la conclusión con los resultados generados durante los trece años de la cátedra.

• **Comisión: P26 Diseño y Comunicación Social**

Coordinadora: Verónica Méndez. Miércoles 17 de julio, 10:00-12:00 hs.

**C104. Diseño y discurso retórico. José María Aguirre** [Carrera de Diseño Industrial - Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Hablar de diseño y de discurso retórico es casi una redundancia porque, como define Umberto Eco, la retórica es el mensaje de la persuasión. Y el diseño siempre tiene como objetivo persuadir al interlocutor del caso de que lo que se está ofreciendo como producto es lo que la persona verdaderamente necesita.

**C105. Design e Segurança: dispositivo individual de notificação para área de risco de rompimento de barragens. Anderson Horta** [Universidade do Estado de Minas Gerais - Escola de Design - Brasil]

O presente artigo discute as relações entre propostas de Design e a comunicação de sentidos específicos via objetos projetados. Para tanto, é descrita uma iniciativa em especial, denominada Projeto DIN, onde projetou-se quatro modelos distintos para a carenagem de um mesmo equipamento, um dispositivo individual de notificações, que tem a função de alertar moradores de zonas de risco de alagamento em caso de rompimento de barragens em duas cidades do interior do estado brasileiro de Minas Gerais, Piau e Carmo do Cajurú. A iniciativa consiste na instalação de uma rede de comunicação e sensoramento de barragens para a qual o dispositivo em questão foi criado. A pesquisa cujos resultados aqui se apresentam fundamenta-se em teorias ligadas aos aspectos comunicacionais do Design como área do conhecimento, baseando-se na acepção de que é propósito do Design comunicar, contar histórias, imprimir sensações, se valendo, para tanto, de sentidos previamente construídos socialmente, para, então, gerar novos significados. Os principais resultados se referem à percepção de segurança comunicada através de características relativas à sensação de familiaridade produzidas por meio de formas que remetem ao estilo retrô; bem como de percepção de performance confiável através de formatos assimilados à austeridade. Esses dois recursos figuram, na pesquisa, como os mais eficientes na comunicação de confiabilidade em relação ao equipamento e à própria rede tecnológica à qual o mesmo serve de interface.

**C106. Criterios compositivos en anuncios publicitarios históricos de la ciudad de Guayaquil.** *David Jiménez* [Ecuador]

El proyecto tiene como punto de partida la recopilación y análisis compositivo de anuncios y afiches de la ciudad de Guayaquil, publicados entre los años 1920 - 1975, esto con la intención de preservar el legado visual y comunicacional publicitario de la ciudad, para luego, con el análisis compositivo, poder generar un recurso que sirva como herramienta de creación visual e inspiración para el estudiante, publicista, futuro diseñador, creativo o cualquier persona con interés de conocer acerca del patrimonio visual de la ciudad.

**C107. Apuntes sobre investigación-creación en diseño y comunicaciones.** *María Margarita Ramirez Jefferson* [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

Este estudio propone reconocer la producción gráfica, en sus diferentes formas de conceptualización, representación y puesta en común, como métodos propios de la investigación científica y resultado del uso sistemático de procesos y expresiones visuales, orales y textuales capaces de movilizar cambios culturales y sociales. El objetivo es evidenciar, valorar y promover las producciones culturales asociadas al diseño como propuestas propias de la investigación-creación.

**C108. “Te has encontrado con un terrible destino ¿verdad?”: un análisis sociológico del discurso narrativo del tiempo en The Legend of Zelda: Majora's Mask.** *Nina Suarez, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este artículo hace una revisión a diferentes aspectos importantes del videojuego The Legend of Zelda: Majora's Mask, reflejando el carácter social y el discurso narrativo que adopta el tiempo a lo largo de la trama en factores importantes como: las identidades fragmentadas y la aceptación del individuo a la constante incertidumbre sobre el futuro; el tiempo como una construcción y experiencia social; y el análisis de Link como un producto de la sociedad del cansancio y la auto explotación. Esto a través de un análisis comparativo entre los discursos de Zygmund Bauman; Émile Durkheim; y Byung-Chul Han y el discurso narrativo de MM.

**• Comisión: P27 Diseño Social, Género y Diversidad**

Coordinadora: Verónica Méndez. Jueves 18 de julio, 15:00-17:00 hs.

**C109. La otra mirada de la misoginia interiorizada: análisis discursivo de la novela “Ojo de Gato” de Margaret Atwood.** *Alejandra Almaraz, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

La lucha por la sororidad como resistencia antipatriarcal ha estado llena de obstáculos a lo largo de la historia, siendo uno de gran presencia en la actualidad la misoginia interiorizada y la preservación de la inequidad de género por parte de las mismas mujeres, fenómeno que los medios digitales actuales han denominado como comportamiento pick-me. Este cuestionamiento de la sororidad se entiende a detalle dentro de la novela Ojo de Gato de Margaret Atwood, que sigue a una protagonista quien, a partir de experiencias negativas, desarrolla esta misoginia interiorizada o comportamiento pick-me. Este artículo presenta un análisis del discurso de la sororidad dentro de la novela de Atwood, demostrando, a través de la categorización de actores y la descripción del lenguaje, cómo los vínculos negativos entre mujeres y la interiorización de los roles de género pueden contribuir al crecimiento de la misoginia interiorizada e impedir el desarrollo de la sororidad que el feminismo busca.

**C110. Mujeres Diseñadoras Sentipensantes: Experiencias desde la Construcción de Paz en Colombia.** *Paola Forero* [Universidad de Caldas - Colombia]

Esta ponencia persigue desarrollar un análisis sobre la investigación en Diseño, Arte y Creación como integración Onto-Método-Epistemológica para situar la apuesta del Diseño de una mirada Sentipensante como escenario de reflexión a partir de la experiencia de Creación de las Mujeres Tejedoras de Mampujan- Bolívar- Colombia, esta experiencia se presenta como insumo para comprender una apuesta estético- sensible, que favorece un proceso de transformación y construcción de paz a través del empoderamiento, la agencia y la emancipación social de las mujeres.

**C111. Colores de libertad: análisis del discurso narrativo y visual del maquillaje en los eventos de La Monstra como expresión de la comunidad LGBTIQ.** *Alexandra Stephanie Rios-Bridoux Rivera, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este ensayo explora cómo el maquillaje, utilizado por los participantes en los eventos de “La Monstra”, se convierte en una herramienta expresiva fundamental que permite la narración visual y el discurso sobre identidades de género fluidas y resistentes a las normas convencionales. A través de un análisis detallado, el estudio examina el maquillaje no sólo como una manifestación estética, sino también como un acto de comunicación que refleja y moldea las experiencias y las identidades de quienes participan en estos eventos. Incorporando teorías de performatividad de Judith Butler, dialogismo de Mijail Bajtín, contrasexualidad de Paul B. Preciado y la teoría del capital cultural de Pierre Bourdieu, se argumenta que el maquillaje en “La Monstra” funciona como un medio de empoderamiento y resistencia cultural. Este análisis busca entender la estética del maquillaje en sí, como también su capacidad de actuar como un discurso narrativo y visual que desafía las normas de género y celebra la diversidad en un espacio socialmente inclusivo.

• **Comisión: A01 Calidad Educativa**

Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez - Miércoles 31 de julio, 10:00 - 12:00hs.

**C112. Diseñando Empatía. Mariel Beltrán** [Anhalt University - Bolivia]

Si tuviera todos los recursos del mundo, diseñaría puentes para crear comunidades que se ayuden mutuamente mediante la práctica de la empatía. El músculo de la empatía, como la creatividad, necesita practicarse para reaccionar correctamente en el momento adecuado. Este valor forma parte de nosotros mismos como seres humanos y debe integrarse en nuestra educación formal y nuestra práctica profesional. El objetivo de la educación no debe ser acumular conocimientos, sino también hacer a las personas más humanas, de modo que después de cada proyecto profesional al que nos enfrentemos podamos transformar nuestro yo en un diseñador mejor.

**C113. Hacia un diseño humano: metodologías y pedagogía creativa, activa y empática. María del Sol Gonzalez** [Universidad Autónoma de Guadalajara - México]

En la busca de explorar enfoques innovadores para potenciar la creatividad y conexión emocional en el proceso de diseño. La propuesta es promover la participación activa de los alumnos fomentando la curiosidad, experimentación y resolución de problemas de manera creativa a través del desarrollo de habilidades empáticas que aborden las necesidades reales de la sociedad.

**C114. La importancia de la enseñanza del diseño en zonas excluidas. Edgar Julian Herrera Aguilar, Marco Antonio Preciado Carabalí** [Universidad del Pacífico - Colombia]

La propuesta tiende a mostrar, cuán importante es el proceso de enseñanza (guía) de diseño, en el desarrollo cognitivo, social y personal de los estudiantes que habitan en zonas económica y socialmente degradadas, en las cuales, el acceso directo (no virtual) a la multiculturalidad y el buen diseño arquitectónico es limitado.

**C115. Explorando sinergias para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en la enseñanza del diseño. Félix Enrique Jaramillo Valle** [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

El objetivo principal es enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples mediante actividades en el aula entre los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, con un enfoque particular en la inteligencia musical-rítmica e intrapersonal que se detectaron a través de la realización del test de las inteligencias múltiples de Gardner. Con estas actividades académicas innovadoras y el uso estratégico de tecnologías emergentes, se busca potenciar el crecimiento integral de los estudiantes en el contexto de la enseñanza del diseño. Las actividades incluyen la creación de composiciones musicales inspiradas en la historia del diseño, proyectos de autorreflexión creativa, meditación y la elaboración de proyectos de desarrollo personal relacionados con la asignatura Historia del Diseño. El uso de tecnologías emergentes como la realidad virtual, la inteligencia artificial y aplicaciones de análisis de aprendizaje, enriquecen estas actividades al proporcionar herramientas interactivas y personalizadas. Todo ello contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes en un mundo diverso y en constante cambio.

**C116. Transformando la Pedagogía del Diseño a través de un Lab de Moda. Magdalena Monsalve Castaño, Diana Piedad Aldana Celis** [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

A partir de la metodología Lab de Moda se pone en perspectiva una mirada hegemónica sobre la pedagogía del diseño. Esto tiene lugar con algunos jóvenes de la comunidad muisca y pone en cuestión el carácter narrativo y artístico utilizando la noción de ocio restaurativo como elemento fundamental de la transformación social (Hernández, 2023). Esto ocurre a partir de la observación no participante y el análisis del discurso como herramientas propias del espacio “Lab de Vida, Adelante pinte sin compromiso” realizado por el Observatorio de Diseño y Creación de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en colaboración con la Fundación Mochileros por Colombia

**C117. Megatendencias y diseño emocional: transformando la educación en diseño para un impacto social. Renata de Assunção Neves** [PUC-Rio - Brasil]

Este artículo explora la integración de megatendencias globales en la educación de diseño, destacando cómo esta estrategia prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos contemporáneos. A través de un enfoque holístico que combina diseño emocional y tendencias como Individualización y Salud, el modelo propuesto fomenta la innovación y la responsabilidad social en futuros diseñadores, enfatizando la ética y la sostenibilidad.

**C118. Transformación Digital de la Educación en Diseño: Tendencias, Desafíos y Oportunidades. Erika Rivera Gutiérrez, Alejandro Higuera Zimbron, Claudia Gabriela Vélez** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

La finalidad de esta investigación se focaliza en entender cómo los programas educativos de Diseño están llevando a cabo la transformación digital tanto en sus procedimientos académicos como administrativos. Por tanto, se explora cómo el campo del Diseño enfrenta la transformación digital. Analiza conceptos, desafíos y oportunidades en entornos académicos. Revela estrategias educativas, retos como la resistencia al cambio y la necesidad de inversión en tecnología, y oportunidades como la personalización del aprendizaje. Destaca la importancia de una planificación sólida y la adaptabilidad en este proceso. Se enfatiza la necesidad de que los programas de Diseño se ajusten a las necesidades de los estudiantes y aprovechen la tecnología para mejorar la enseñanza. Este estudio orienta futuras investigaciones y decisiones institucionales hacia la transformación digital en el Diseño.

**C119. El cuerpo, territorio de exploración y cuidado: Una mirada desde el diseño.** *Catalina Sierra Salazar, Sebastián Castaño Llano, Gustavo Adolfo Tobon Pereira* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia] El cuerpo es un territorio creativo para el diseño, pero también un espacio de control social por resignificar. Se requiere un compromiso ético y político con el empoderamiento corporal, visibilizando problemáticas de salud y promoviendo la sustentabilidad, diversidad y derechos vinculados al cuerpo. El diseño consciente puede potenciar la vitalidad y libertad corporal más allá de estereotipos, mediante propuestas innovadoras como el body positive y ecodiseño.

• **Comisión: A02 Estrategias Pedagógicas**

Coordinadora: Marina Matarrese. Martes 30 de julio, 12:30 - 14:30hs.

**C120. El diseño industrial desde los modelos de aprendizaje.** *Inés Ximena Barbosa Guerrero, Leonardo Guerrero* [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia] El presente trabajo surge desde el análisis, interpretación e implementación de los modelos de aprendizaje en el campo de la enseñanza del diseño industrial y cómo a través del modelo Kolb, los estudiantes pueden conocer si se enmarcan en los cuatro estilos de aprendizaje: divergente (concreto y reflexivo); asimilador (abstracto y reflexivo); convergente (abstracto y activo); y acomodador (concreto y activo).

**C121. Re-Acciona: tu escuela a la calle.** *Cecilia Emilse Corbella, Nadia Paola Barba Sasía* [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNC - Argentina] Experiencia proyectual colaborativa entre un equipo de Extensión FAUD-UNC junto a un colegio de nivel medio IEDFS de barrio San Vicente de la ciudad de Córdoba. La propuesta plantea la necesidad de repensar y reconfigurar los límites físicos de la escuela, que ocupa una manzana completa del barrio y cuyos muros perimetrales crean una barrera y desvinculación entre el espacio educativo y el espacio público, la calle, el barrio.

**C122. La construcción de un prototipo como estrategia de enseñanza proyectual.** *Alejandro Folga, Natalia Botta, Melina M. Cabiró Pereyra, María Fernanda Moreira, Ana Pertz* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Esta ponencia presenta una experiencia académica en la que docentes de dos instituciones educativas (FADU y IEC) se han coordinado para desarrollar un trabajo pedagógico que consistió en realizar un concurso de ideas reservado a estudiantes de grado de la carrera de Arquitectura. Luego del fallo del concurso se realizó un proceso de ajuste constructivo de la idea ganadora que culminó con la materialización de un prototipo de equipamiento educativo. En ese proceso participaron los estudiantes ganadores del concurso, un equipo de docentes de taller de proyectos de la FADU y un equipo de docentes y estudiantes de la IEC.

**C123. Principios estratégicos en la construcción del pensamiento espacial. El dibujo como ensayo de laboratorio.** *Alejandra Macchi* [UNMDP - Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño Mar del Plata - Argentina] Modelo didáctico desarrollado para la introducción al estudio del lenguaje gráfico en la disciplina arquitectónica. Se propone la generación de un espacio experimental de estímulo creativo que, a modo de laboratorio, incentive la problematización de los contenidos de resolución lógico-matemáticos propios del diseño en la construcción del pensamiento espacial. Se aborda la tridimensionalidad reconociendo situaciones que le son propias.

**C124. Morfología 2-UNRN: estrategias pedagógicas derivadas de la interrelación entre forma, ciudad y percepción urbana.** *Lucila Pugni Reta, Horacio Casal* [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina] Expondremos estrategias pedagógicas en evolución, inducidas en un trabajo específico, durante el transcurrir de seis años de dictado del Taller de Morfología 2, en Arquitectura-UNRN, Patagonia-Argentina. El objetivo fundante del trabajo, es develar y hacer consciente, la interrelación que establecen Objeto Arquitectónico y Entorno físico preexistente, tal de transformarla en Contexto, a partir de una nueva conformación morfológica de ciudad, desde una percepción urbana humana.

**C125. El rol del diseño y la comunicación en proyectos integradores de aula.** *Cesar Guillermo Rubio* [Chiolecca Fashion School - Colombia] Esta propuesta destaca la importancia del diseño y la comunicación en proyectos integradores de aula, con especial énfasis en su aplicación en el ámbito académico de la Universidad San Martín. Se destaca cómo estos elementos enriquecen la efectividad de los proyectos al mejorar la presentación de conceptos y la comprensión de los estudiantes. Además, se exploran estrategias para integrar el diseño visual y la comunicación efectiva en proyectos empresariales, con el fin de maximizar el impacto de los resultados.

**C126. Educomunicación: Claves para una enseñanza transformadora.** *Catalina Sierra Salazar, Juan Carlos Cardona Acosta* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Las pedagogías innovadoras que incorporan educomunicación a través de tecnología y aprendizaje activo son claves para desarrollar habilidades esenciales en los estudiantes del siglo XXI. El uso de medios digitales y aprendizaje personalizado fomenta pensamiento crítico, creatividad y comunicación. Se debe capacitar a docentes en estrategias educomunicativas para implementar estos cambios, que, aunque desafiantes, son necesarios para una educación significativa.

**C127. Estrategia FAAD para potenciar la formación integral de pregrado en carreras creativas.** *Paula Simian, Pablo Flores* [Universidad Católica de Temuco - Chile]

Esta comunicación, da cuenta de cómo una Facultad es capaz de reorganizar su estructura y modelo de gestión de Talleres de Producción en Laboratorios Creativos, con el propósito de actualizar la experiencia educativa hacia una asociación académica interdisciplinar para potenciar la creatividad entre las carreras que la componen. Lo anterior, en la UC Temuco, Región de la Araucanía, Chile.

**C128. Percursos de imersão criativa para além da sala de aula.** *Martina Viegas, Josenilde Souza* [PPGCOM ESPM-SP - Brasil]

A sala de aula, ambiente de partilhas sensíveis entre alunos e professores, é arena das atenções: se, por um lado, alunos desconcentram-se facilmente devido aos seus celulares com redes sociais e conversas paralelas com seus colegas, o desafio dos professores, por sua vez, também é bastante grande (haja vista a necessidade de procurar incentivar e motivar a classe de modo a fazer emergir dela, contribuições e reflexões que transcendam as obviedades. Pensando neste cenário abrangente inicial, o presente estudo analisa o papel dos professores sob o recorte das atividades por eles incentivadas e que surgem como força motriz a novas perspectivas capazes de apontar proposições de percursos de imersão criativa em moda, arte e design aos alunos de graduação. E, além disso, este artigo indica meios de projetar tais atividades para além das salas, fomentando o sentido de pertencimento e a reflexão crítica dos alunos perante seus papéis sociais e culturais, bem como elevando sua qualificação como sujeitos pensantes inseridos em contexto de participação ativa no mercado de trabalho.

• **Comisión: A03 Procesos de Enseñanza**

Coordinadora: Serena Dradi. Miércoles 31 de julio, 15:00 - 17:00hs.

**C129. Laboratorio de Diseño. Un proceso de exploración de la Forma.** *Imma Abades* [Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

El presente trabajo corresponde a una experiencia didáctica implementada en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Abierta Interamericana, con el objetivo de abordar el estudio de la Forma en el Aula-taller

transformada en un Laboratorio de Forma y Materia con el objetivo de capacitar al estudiante en la observación, análisis, generación y transformación de la forma objetual y arquitectónica así como en la reflexión acerca de las propiedades materiales que la configuran. Consideramos a este Laboratorio como un espacio de análisis, búsqueda y experimentación donde se busca explorar entendiendo que los resultados obtenidos son parte de un proceso antes que un resultado cerrado.

**C130. Evolución del escenario educativo. Juegos de roles en entornos híbridos.** *Manuel Alazraki, Cecilia Antonieta Brizuela Barros, Marcelo Eliezer Roberts, Sofía Antonella Santucho* [Carrera de Arquitectura - Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas - Universidad Nacional de Catamarca - Argentina]

El presente artículo expone el constructivismo pedagógico que cimienta el enfoque teórico de la relación hombre-naturaleza en la carrera de arquitectura, utilizando un entorno híbrido de aprendizaje. Se implementa una metodología activa de enseñanza-aprendizaje por competencias, basada en juegos de roles de poder, para el desarrollo de estrategias de renovación urbana. El modelo didáctico ABP, permite a los estudiantes asumir roles y debatir sobre la renovación urbana de un sector en crecimiento, fomentando el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación. Los resultados nos indican que, en escenarios inciertos, hay caminos posibles para la construcción de trayectos formativos, inclusivos, colaborativos, sostenibles e innovadores.

**C131. Resolución de problemas contextuales bajo el método Aprendizaje-Servicio (A+S).** *Leobardo Armando Ceja Bravo* [Universidad Vasco de Quiroga - México]

Este trabajo reflexiona sobre el aporte del método Aprendizaje-Servicio (A+S) en la resolución de problemas contextualizados. Se retoman tres experiencias realizadas recientemente por estudiantes y docentes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga. El método fortalece el aprendizaje de los estudiantes, porque se inserta en lógica del contenido de una asignatura; orienta el resultado en el beneficio del grupo y su necesidad, de ahí la vocación de servicio; y pone énfasis en la identificación de espacios de reflexión y puesta en común de valores de todas las partes involucradas, favoreciendo la práctica reflexiva (Schön, 1992).

**C132. La mano que piensa y la mano que dirige.** *Serena Dradi* [Universidad de Palermo - Argentina]

En la presente investigación se estudian el discurso sobre las disciplinas proyectuales de Le Corbusier, es por eso que se parte del Modulor, una unidad de medida en base a la escala humana, obra e invención matemática del arquitecto suizo-francés, Le Corbusier y los programas representación arquitectónicos, desde un análisis sobre la cultura de la Vida de Consumo (Bauman, 2007), la Cultura del Simulacro (Baudrillard, 1978) y su impacto en la Sociedad Digital, seguido de su vínculo con y la Cultura del Diseño (Julier, 2010). Estos puntos se recorren con el objetivo de reconocer en ellos la voracidad de los cambios sociales, sus transiciones en virtud de la gestión

de la innovación, revolución y la evolución tecnológica relacionadas con las disciplinas proyectuales, que hacen a la construcción formativa de la mano que dibuja, es por eso que esta investigación se hace en virtud de reconocer las habilidades y debilidades de la mano en relación a la informática y formativa del diseño arquitectónico.

**C133. Materialidad y enseñanza del proyecto: una ejercitación.** *Alejandro Folga, Natalia Botta, Melina M. Cabiró Pereyra, Ana Fernandez Da Costa, Ximena Rodríguez* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Este trabajo presenta la sistematización de un ejercicio que forma parte de un curso de primer año de un Taller de proyectos de la carrera de Arquitectura. La premisa del ejercicio consiste en que los estudiantes deben elaborar un diseño tridimensional a partir de una materialidad específica mediante la que deben generar una volumen envolvente. El ejercicio constituye un ensayo proyectual en el que a partir de pocas variables (volumen, luz, materia) permite poner en juego la creatividad personal de los estudiantes e incorpora la interrelación entre la composición y la materialidad como aspectos centrales del proyecto.

**C134. Perspectivas culturales y educativas: el rol docente y de estudiante.** *Paula Daniela Franco* [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

El texto reflexiona sobre los roles del estudiante y el docente en la educación, destacando su interacción en la construcción del conocimiento y el pensamiento crítico. Se explora cómo el docente guía el aprendizaje mientras el estudiante es activo en la búsqueda de conocimiento. También se discute el papel del docente como mediador cultural, ejemplificado en la enseñanza del consumo cultural, ofreciendo un contexto integral para comprender estos roles educativos.

**C135. La importancia del dibujo análogo en el desarrollo del arquitecto tomasino.** *Néstor Andrés Guarnizo Sánchez* [Universidad Santo Tomás - Colombia]

juega un papel esencial en la formación del arquitecto de la Universidad Santo Tomás en Bucaramanga, ya que va más allá de la simple práctica artística y se convierte en una herramienta integral para el desarrollo de habilidades fundamentales. Cultiva habilidades perceptivas, fomenta la creatividad y conecta con diversas técnicas de expresión arquitectónica. Facilita la comunicación gráfica y permite explorar formas de expresión, preparando a los futuros arquitectos para enfrentar desafíos integrales en sus carreras profesionales.

**C136. Interiorismo: operaciones formales en viviendas populares en Medellín, Colombia.** *Juan Fernando Molina del Valle* [ADI Estudio de Diseño y Mobel Deco.Co Sociedad Colombia de Arquitectos - Colombia]

El ejercicio conlleva a una reflexión del espacio interior doméstico en las viviendas populares en Medellín que se aborda desde el contexto social y de los modos de vida, con el fin de identificar las necesidades del cliente,

definiendo los espacios más importantes de la vivienda. Resaltando la relación interior exterior con el ser humano y la naturaleza a la cual nos demuestramos por qué el ser humano debe estar aún más familiarizado con ello sin dejar a un lado sus características como ser humano más particulares de vida social y convivencia.

**C137. Espacios urbanos públicos desde la perspectiva de Diseño de Interiores.** *Yolanda Poveda* [UCSG - Ecuador]

Este trabajo pretende mostrar una parte de las propuestas realizadas en la cátedra de Teoría del Paisaje, con estudiantes de la carrera Diseño de Interiores, aplicando los criterios de Diseño de Jardines y la metodología de Aprendizaje basado en Proyectos, para rediseñar espacios públicos reales en la ciudad de Guayaquil. Los espacios donde se desarrollan las propuestas fueron seleccionados por parte de los estudiantes, con lineamientos específicos para poder desarrollar espacios urbanos integrales e inclusivos que fomenten la verdadera integración de los espacios y apropiación cívica de los mismos bajo la perspectiva del Diseño de Interiores.

**C138. Experiencia didáctico - pedagógica de diseño de software mediante un enfoque iterativo incremental.** *Luciana Gabriela Terreni* [Instituto Sedes Sapientiae]

En el marco de la asignatura Análisis y Diseño 1, equipos conformados por estudiantes presentaron avances de sus proyectos IT en distintas instancias y bajo una metodología de enfoque iterativo. En cada instancia - iteración, el diseño fue evaluado por el docente de la cátedra, por sus pares y por profesores o profesionales externos que realizaron una devolución a sus autores basada en el esquema FODA para que en las próximas instancias el diseño se presentara con incrementos en sus requisitos funcionales y no funcionales.

• **Comisión: A04 Recursos Didácticos**

Coordinador: David Arango. Martes 30 de julio, 10:00 - 12:00hs.

**C139. Una experiencia metodológica: estrategia didáctica para abordajes proyectuales sustentables.** *Moriana Abraham, Florencia Aliaga, Tomás Gazzo, Ana Luz Molinelli Erosa, Soledad Simon* [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Este proyecto toma como antecedente nuestra última investigación "El desarrollo del diseño y la producción de indumentaria en Córdoba en relación con los nuevos paradigmas", en la que se profundizó sobre el desafío actual del diseño y sus actores, que propone adaptar y transformar su estructura y la manera en que se ejerce la práctica. Actualmente nos interesa desarrollar una instancia en la que el proceso proyectual involucra el trabajo colaborativo que se cristaliza no sólo en las aulas donde sucede la situación enseñanza aprendizaje, sino también en el medio productivo donde ocurre la situación de transferencia a la realidad de lo aprendido.

**C140. Póster narrativo, un ejemplo de trabajo colaborativo.** *Lina Arroyave* [Colombia]

El siguiente artículo analiza un ejercicio colaborativo que se realizó en el módulo de taller de fotografía donde se construyó un póster de cine, el cual tiene como fin promocionar un producto cultural, y que, por su aportación intrínseca a la comunicación visual, se convierte en cultura proyectual.

**C141. Inteligencia Artificial (IA) en el aula de Arquitectura.** *María Cecilia Bergero* [Argentina]

En el aula de arquitectura, hacemos uso de la Inteligencia Artificial (IA). La incorporamos para que los estudiantes aprendan y se preparen para enfrentar los desafíos del mundo actual. La IA ofrece una amplia gama de herramientas y recursos que proponen nuevas experiencias educativas, por ello, nos parece importante incorporarla en los diferentes procesos de aprendizaje.

**C142. Estrategias didácticas durante el proceso proyectual del diseño de interiores.** *Gema Rocío Guzmán Guerra* [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México]

La didáctica proyectual del diseño de interiores obedece a particularidades propias de la profesión, sin embargo, es fundamental establecer indicadores que integren las características del ambiente de aprendizaje y su influencia en el proceso de diseño para la generación de proyectos creativos.

**C143. Herramienta didáctica innovadora para la enseñanza del tema metodología de diseño.** *Jessika Daniela López Capacho* [Universidad de Pamplona - Colombia]

La propuesta consiste en el desarrollo de una herramienta didáctica innovadora para enseñar metodologías de diseño en la Universidad de Pamplona. Se busca mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante un enfoque práctico e interactivo, que permita a docentes y estudiantes comprender y aplicar de manera efectiva las metodologías del diseño en proyectos de diseño industrial

**C144. Materiales didácticos y estrategias de enseñanza en diseño para visualizar datos estadísticos.** *Gerardo Luna-Gijon, Yaret Elsa Ruiz Morales, María Fernanda Ventura Morales* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

El uso de materiales didácticos en la asignatura de matemáticas para el diseño hace que los conceptos abstractos sean más comprensibles y lograr así un aprendizaje significativo. Las habilidades adquiridas fomentan la alfabetización estadística, la cual es clave para analizar, interpretar y discernir información cuantitativa, que es la base conceptual para realizar visualización de datos, una competencia requerida por los empleadores de los diseñadores.

**C145. Naipes renacentistas.** *Javier Andrés Montaña Centellas, Josefina Leonor Matas* [Universidad Católica Boliviana - Bolivia]

“Naipes del renacimiento” ha sido un proyecto de investigación, de ilustración, diseño y didáctica que se ha desarrollado desde la de la materia de “Análisis, Teoría y

Crítica 1”, de un tercer semestre, de la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la UCB de La Paz. La materia la presiden la doctora Josefina Matas, y el MsCs. Javier Andrés Montaña, ambos del Departamento de Diseño y Comunicación Visual de la UCB La Paz. En esta materia se estudian los aportes del Diseño Gráfico a lo largo de la historia hasta el S.XVII. Los estudiantes de esta manera pudieron realizar una interpretación personal y crítica a partir del lenguaje visual y la conceptualización en diseño articulándolo a un contexto y aplicando sus conocimientos para un proyecto de comunicación visual basado en la ilustración.

**C146. Hacia una nueva didáctica proyectual: ensayos de arquitectura construida.** *Pablo Fidel Rescia, Romina Santa Cruz, Andrés Tapia Avalos* [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño UNMdP - Argentina]

Existen experiencias didácticas orientadas a la materialización propia de la arquitectura, considerando la materia y sus técnicas como dato de inicio del proceso de proyecto. Aquí, el estudiante es “co- creador y hacedor” de sus proyectos, entendiendo que implica aspectos sociales, económicos y culturales que atraviesan las decisiones proyectuales. Dentro del grupo de investigación “Experiencias disruptivas en la didáctica de las disciplinas proyectuales IV”, se propone la observación de estas prácticas en tres instancias: las experimentaciones matemáticas, la constitución del “cuerpo” de la arquitectura y la definición de un laboratorio tectónico, su didáctica arquitectónica.

**• Comisión: A05 Estrategias Lúdicas**

Coordinadora: María Paula Gago. Viernes 2 de agosto, 12:30 - 14:30hs.

**C147. Pintura sin pintura. Una experiencia lúdica de enseñanza del color.** *María Georgina Bredanini Colombo, Victoria Acevedo Vacherand, María Soledad Bustamante, José Ignacio Reynt* [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El conocimiento, comprensión y aplicación de la teoría y psicología del color son herramientas fundamentales al momento de desarrollar un proyecto en diseño y arquitectura. La actividad propuesta en el marco de la asignatura Morfología II cátedra Bustamante, de FADU UNL, tuvo por objetivo abordar el estudio y aprendizaje del color introduciendo nuevas metodologías y prácticas de enseñanza que promuevan un aprendizaje significativo del tema. En esta búsqueda surgió la idea de una actividad colaborativa, que tuvo por objeto crear y experimentar en forma lúdica e intuitiva el desarrollo de un círculo cromático a gran escala, con objetos cotidianos y de descarte.

**C148. La gamificación como estrategia educativa para la enseñanza del diseño gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala.** *Jairo Amadeo Choché Hernández* [Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala]

Se analiza el uso de la gamificación en la enseñanza del diseño gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC), evaluando su impacto en la motivación y el

compromiso de los estudiantes. Para ello, se implementó una experiencia gamificada en el curso de Tipografía. Los resultados mostraron percepciones positivas por parte de los estudiantes, quienes consideran la gamificación una herramienta efectiva para fomentar la motivación, el compromiso y la participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**C149. Juego, curiosidad y sorpresa. Discurso estratégico en la enseñanza-aprendizaje del dibujo. *Huberta Marquez Villeda*** [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

Reflexión en torno a la experiencia de enseñar aprender dibujo a partir de prácticas dibujísticas basadas en el juego, la curiosidad y la sorpresa, aplicadas a estudiantes de dibujo de Diseño y Comunicación Visual de la Fes Cuautitlán UNAM durante los años de pandemia, situación que requirió adaptarse a las circunstancias contextuales abrir la mente para observación de la experiencia en el acto de dibujar.

**C150. Reflexiones desde el Taller de Manufactura DUOC UC. El concepto como propósito en el desarrollo de experiencia lumínicas y prototipado. *Rubén Meléndez*** [Chile]

El Taller de Diseño de Manufactura declara en su programa instruccional de asignatura que los estudiantes desarrollan habilidades procedimentales, actitudinales y conceptuales, siendo una de sus competencias la creatividad e innovación en el campo del diseño mediante el desarrollo de prototipos funcionales. A partir del enfoque pedagógico se exploró cómo el concepto, en su dimensión abstracta, constituye un eje articulador entre la teoría y el desarrollo técnico asociado a la manufactura y el desarrollo funcional de piezas de diseño y de cómo estas tributan al “propósito de diseño” en términos de crear instancias que concilien la emoción reflexiva y funcionalidad. El presente trabajo explora el desarrollo de 5 “experiencias lumínicas” explorando la importancia del propósito, el concepto y materialidades “circunstanciales y contextuales” como fuente de innovación y búsqueda de soluciones significativas a desafíos disciplinares.

**C151. Estilos de aprendizaje lúdico en la enseñanza de los fundamentos del diseño a nivel licenciatura. *Elda Mendoza, Israel Rodríguez Alamillo*** [Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco - México]

Las técnicas pedagógicas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los fundamentos del diseño, debido a las diferentes modalidades que el sistema modular propone, no alcanzan su propósito en este proceso en su totalidad. A través de una herramienta lúdica, se busca que los alumnos en los primeros trimestres en la UAM - Xochimilco, perciban y comprendan mejor los contenidos temáticos de tales fundamentos.

**C152. Resolución de problemas matemáticos mediados por un videojuego educativo. *Edgar Mauricio Osorio Alzate*** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

La investigación determinó el efecto de la mediación de un videojuego educativo en el fortalecimiento de la resolución de problemas de matemáticas. Se aplicó el

método cuantitativo con alcance descriptivo. La muestra fue no probabilística con 20 estudiantes de la Institución Educativa San Jorge, en la vereda Las Damas, Municipio de Purificación, Departamento de Tolima. Se estudió el desempeño en resolución de problemas, mecánicas y percepción del videojuego.

**C153. Gamificación en la enseñanza de la Historia del Diseño Gráfico: El caso del Juego “Cronodiseño”. *Ludmila Maia Strycek, Edgar Antonio Piñeiro*** [Universidad Nacional del Nordeste, Universidad de la Cuenca del Plata - Argentina]

A partir de autoevaluaciones realizadas, la cátedra detectó diversas problemáticas vinculadas al aprendizaje de la historia. De esta forma se crea “Cronodiseño” un juego de rol, que reemplaza a todas las actividades prácticas tradicionales, vinculando dos grandes aspectos: la situación socio histórica y cultural y piezas concretas de diseño representativas de cada momento estudiado en el programa.

**C154. MVP de una aplicación Relación Imagen-Sonido en Diseño Digital. *Pablo Zelada*** [Tap Taf - Bolivia]

El desarrollo de un MVP de una aplicación enseña la relación entre imagen y sonido, con enfoque en la melodía y el ritmo en la música. Permitiendo la comprensión de música y efectos de sonido en proyectos audiovisuales. Incluye tres juegos: ‘Pintando Sonido’, ‘Ritmo Pictórico’ y ‘Lienzo Sonoro’. La combinación de teoría y práctica dentro de la aplicación ofrece a los estudiantes una experiencia integral para adquirir habilidades esenciales en la integración efectiva de elementos visuales y auditivos en proyectos audiovisuales.

• **Comisión: A06 Enseñanza - Aprendizaje**

Coordinadora: Alma Elisa Delgado Coellar. Lunes 29 de julio, 10:00 - 12:00hs.

**C155. El diseño de la evaluación formativa en EVA para la formación de Ingenieros en Sistemas de Información. *Analia del Valle Barrionuevo*** [Gobierno de la Provincia de Tucumán - Argentina]

Este ensayo aborda cómo los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) brindaron una oportunidad única para rediseñar experiencias de aprendizaje ubicuas, trascendiendo las limitaciones del aula tradicional. Se enfoca en la evaluación formativa y el desarrollo de competencias clave en la formación de ingenieros en sistemas de información, destacando la importancia de la retroalimentación personalizada y las estrategias de aprendizaje individual y grupal.

**C156. Construyendo puentes: herramientas innovadoras para el aula de apoyo a estudiantes con discapacidad cognitiva. *Omar Duarte Ballén*** [FESC - Chipre]

Proporcionar un entorno de aprendizaje seguro y acogedor donde los estudiantes con discapacidad cognitiva encuentren oportunidades para aprender y crecer a su propio ritmo, utilizando una variedad de métodos y estrategias de enseñanza para adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje.

**C157. Impresiones e identidades: extensión y educación experiencial en el Barrio. Rodrigo Goldsack** [FADU - UNL - Argentina]

La Práctica de Extensión en Educación Experiencial “Impresiones e identidades” en el Barrio “La Vuelta del Paraguayo”, fue una propuesta articulada entre las asignaturas Tecnología y Taller de Diseño (LDCV- FADU-UNL) que permitió el desarrollo de actividades de aprendizaje más profunda acerca de la relación entre el diseño y las tecnologías aplicadas a la materialización, en torno a una problemática real y un contexto cultural determinado.

**C158. Educación para futuros diseñadores: motivación a través del juego, tecnología y metodologías de diseño. Yenny Luján Correal** [Fundación Universitaria Horizonte - Colombia]

En el contexto educativo para diseñadores, es crucial no sólo enseñar habilidades técnicas, sino también fomentar la motivación intrínseca y la capacidad de innovar. Integrar el juego, la tecnología y las metodologías de diseño puede ser la clave para inspirar a las futuras generaciones de diseñadores.

**C159. Del Proceso creativo a la conceptualización, ludificación para el desarrollo de competencias en estudiantes de diseño visual. Andrea del Pilar Pabón Méndez** [Corporación Autónoma de Nariño Aunar - Colombia]

Esta ponencia presenta un ejercicio de ludificación que va desde la creatividad hasta formalización, con el fin de lograr que los estudiantes de diseño visual puedan comprender el proceso creativo y conceptualizarlo, desarrollando competencias de poder que les permitan llevar a cabo la formalización y argumentación. Para ello, se plantea un proceso de creación colectiva y posteriormente, a través de la formalización se estructura un proceso de socialización en el cual los estudiantes deben idear y conceptualizar, argumentar logrando así un ejercicio integral.

**C160. Evaluación sumativa (entregas) en las cátedras troncales de diseño industrial. Fernando Rosellini** [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño, UNC - Argentina]

Las evaluaciones sumativas (entregas), en la carrera de Diseño Industrial de la FAUD-UNC, forman parte de la cultura de esta institución. Estas evaluaciones poseen unas características de ser formales y con calificación, consolidándolas como importantísimas para los actores involucrados. A pesar de esto no son estudiadas en profundidad desde una perspectiva pedagógica, para poder entender sus alcances en la formación de capacidades de los estudiantes.

**C161. Sistema de evaluación de la práctica interdisciplinaria en Diseño. Dominique Tetzner Iovovich, María de la Paz Faúndez** [Universidad Diego Portales - Chile]

La práctica del diseño necesita de habilidades interdisciplinarias como trabajo colaborativo y adaptación a entornos cambiantes, competencias que no se integran suficientemente en la educación universitaria, centrada en especializaciones disciplinares. El proyecto desarrolla una metodología y herramientas para evaluar la aplicación

de estas competencias en 11 asignaturas interdisciplinarias de la Escuela de Diseño UDP, identificando fortalezas, deficiencias, y sugiriendo mejoras para apoyar la formación interdisciplinaria.

**C162. Educación y diseño: nuevas jugadas. Jaime Andrés Vallejo Bejarano, Johanna Lizbeth Martínez Martínez** [Universidad Antonio Nariño - Colombia]

Este trabajo explora la intersección entre diseño y educación, destacando estrategias innovadoras para una pedagogía transformadora. Johana Martínez usa juegos y comunicación visual para un aprendizaje inclusivo. Jaime Vallejo fomenta la creatividad y el aprendizaje basado en proyectos. Héctor Bernal enfatiza la transformación digital en la educación en diseño. El diálogo entre estos enfoques reimagina la formación de diseñadores.

**C163. Asociación forzada para la disrupción creativa e inclusiva en aula. Mitzi Vielma, Sergio Donoso** [Universidad de Chile - Chile]

La técnica de la asociación forzada para la generación de ideas originales permite nivelar las competencias creativas de los estudiantes a pesar de la calidad de la educación recibida. Se realizó la prueba de la aplicación del método con dos grupos de estudiantes. En la situación sin el método las ideas resultaron lineales, pero con la aplicación las respuestas fueron notablemente más divergentes y originales.

**• Comisión: A07 Currícula Académica**

Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez. Miércoles 31 de julio, 12:30 - 14:30hs.

**C164. Las tecnologías desde y para el diseño. Inés Ximena Barbosa Guerrero** [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

El programa de Diseño Industrial de la Facultad de Ingeniería ha formulado diversos escenarios que propendan hacia las reformas curriculares orientado hacia la creación de nuevos espacios de formación acorde al desarrollo propios del país. Es por ello que se ha planteado el desarrollar una tecnología en diseño, derivada de la actual renovación del registro calificado obtenido el agosto del año 2023.

**C165. Nuevos espacios de formación como factor de inclusión. Inés Ximena Barbosa Guerrero** [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

A manera de presentación, se enunciarán los programas de diseño adscritos a la Facultad de Ingeniería de la Universidad Autónoma de Colombia y la evolución del programa. EL Programa de Diseño Industrial se encuentra ofertado uno de ellos con registro calificado por un periodo de siete años, otorgado en agosto de 2023; siendo el Programa de Diseño Industrial, en donde a través del transcurso de la misma se han presentado tres planes de estudios, donde se ha pasado de diez a ocho semestres. En el presente trabajo se abordará desde la temática propia de la creación de nuevos espacios de formación desde las necesidades propias del entorno y siendo un factor de inclusión.

**C166. Curricularização do BIM e ensino de projeto arquitetônico no Brasil. Frederico Braida** [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

Este trabalho aborda algumas estratégias da curricularização do Building Information Modeling (BIM) nos cursos de graduação em Arquitetura e Urbanismo, em especial aquelas vinculadas ao ensino de projeto arquitetônico. O principal objetivo é evidenciar algumas estratégias adotadas no contexto brasileiro, com especial ênfase nas experiências desenvolvidas pela Universidade Federal de Juiz de Fora.

**C167. Analogue digital. An apparent juxtaposition. Manual and virtual modelling in design education. Federico Alberto Brunetti** [Liceo Artistico Statale di Brera, Milano - Italy]

In this brief first study we intend to report on an experience that has been conducted for some years in the context of the Design Workshop of the course I taught at the Liceo Artistico di Brera in Milan. The teaching activity pertinent to this Teaching has explicit and general references to the educational contents envisaged: (from the “Triennale Piano Dell’offerta Formativa Ex Art.1, Comma 14, Legislation N.107 2015. 2023-2024”). (...) The Design Laboratory has the function of contributing, in synergy with the design disciplines, to the acquisition and deepening of specific techniques and procedures; development of knowledge and use of techniques and technologies, tools, materials (according to the production sector). The place of a more direct operativity, the workshop represents the moment of confrontation, verification and experimentation, in itinerant and at the end, of the process in progress on the hypotheses and sequences of realization of one’s work. Through this discipline the student applies the methods, technologies and processes of manufacturing design products (or applied art), using manual and digital means, industrial and craft tools. It deepens the study of materials in synergy with the chemistry of materials. Samples, sketches, models, prototypes or serial production will be carried out during the operational phase that characterizes the design workshop.

**C168. ¿Puede ser opcional la enseñanza de la Representación en Arquitectura? Leonardo Geicher, Carolina Díaz** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de la República - Uruguay]

Se presenta el estado actual de la enseñanza de la representación en arquitectura en FADU-UDELAR, confrontada con la región como un caso excepcional. Una relación conflictiva de unión y separación a lo largo de generaciones que no termina de madurar, y que ponen en cuestión la posible existencia-independencia-opcionalidad de la enseñanza gráfica de la Representación Arquitectónica.

**C169. 10 años de exploraciones temáticas, metodológicas y autores en proyectos de titulación en Diseño de Productos. Caridad Gonzalez Maldonado, Denis I. Chavez** [Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes - Ecuador]

Datos recopilados entre 2013 y 2023 sobre los temas de los proyectos de titulación en Diseño de Productos de la

PUCE en Quito, revelan los campos más demandados de actuación de la profesión por los estudiantes, delineando los horizontes interdisciplinarios emergentes. El análisis retrospectivo de temáticas, metodologías y autores de referencia permite identificar tendencias, líneas procedimentales, delimitando alcances y limitaciones. Estos hallazgos ofrecen una comprensión profunda para la evolución curricular de la profesión con miras a su trascendencia y proyecciones futuras.

**C170. Internacionalización del currículum. Diálogos multiculturales como estrategia para la enseñanza. Patricia Alejandra Pieragostini, Silvia Ramos, Federico Oscar Raviol, Adriana Alejandra Sarricchio** [FADU - UNL - Argentina]

El presente trabajo aborda la experiencia de Internacionalización del Currículum realizada entre Talleres de Proyecto Arquitectónico de FADU - UNL (Santa Fe - Argentina) y FAUG-UC (Concepción-Chile), como estrategia para una enseñanza con enfoque multicultural, que se propone fortalecer los lazos de integración latinoamericana desde las dimensiones sociales y culturales. Partiendo del tema “Arquitectura, Naturaleza y Ciudad. Modos de habitar el territorio desde una perspectiva sostenible y resiliente”, se configuró un escenario de aprendizaje que contribuyó a la reflexión, el análisis y la resolución de problemáticas compartidas en contextos regionales incorporando polifonía de voces, potenciando la comunicación intercultural, la comprensión de la diversidad y el conocimiento de otras geografía y condiciones de vida.

**C171. Design e desenvolvimento sustentável, estratégias educacionais para o futuro viável. Ana Patricia Telles Nunes Villiger** [Anima Casa - Brasil]

A implementação da sustentabilidade no ensino universitário enfrenta desafios significativos, os cursos caminham desatualizados e aquém na produção de soluções para o desenvolvimento sustentável. Porém há urgência de mudança de pensamento e ações efetivas. As universidades precisam integrar a sustentabilidade nos currículos, criar centros de inovação, estabelecer parcerias e utilizar tecnologias emergentes. O design, com sua abordagem multidisciplinar e centrada na solução de problemas, pode liderar esse movimento, facilitando a colaboração entre diversas áreas e promovendo soluções inovadoras e sustentáveis para os complexos desafios nas questões ambientais, sociais, econômicas dentre outras.

**• Comisión: A08 Educación Interdisciplinar**

Coordinadora: Andrea Pontoriero. Lunes 29 de julio, 12:30 - 14:30hs.

**C172. Lei Lucas: Construindo relações entre o design e as legislações da saúde. Lucas Furio Melara, Julia Borella, Amanda Favoretto, Ander Haruo Kimoto de Almeida, Ana Beatriz Pereira de Andrade** [LM Co. - Brasil]

Este artigo demonstra, à partir de uma análise de caso, como se dá a relação entre o design, sendo o design gráfico e editorial como tipologias e o design social como premissa, dialogando com a comunicação científica na área

da saúde, com recorte na Lei Federal Brasileira 13722 18, conhecida como Lei Lucas, onde a reunião das disciplinas pretende fomentar a regulamentação obrigatória nos primeiros socorros apontados na promulgada lei.

**C173. El semillero de Investigación, espacio interdisciplinar y de Investigación Creación. Diego Alexander García Gaviria, Jeinsbert Jensen Gómez** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

A través del semillero de investigación Realidades Mixtas de la facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, seccional Pereira, de la Fundación Universitaria del Área Andina, se generó el proyecto de investigación creación (I+C) Gigantes Invisibles, cuyo objetivo es comprender el por qué los monumentos del centro de la ciudad de Pereira se han convertido en paisaje y son invisibles para los habitantes y transeúntes del sector. Todo ello mediado por la convergencia interdisciplinaria generada a través del trabajo colaborativo de docentes y estudiantes de los programas de Comunicación Audiovisual y Digital, Arquitectura y Tecnología en Animación y Postproducción Audiovisual.

**C174. Museo Verde, aprendizaje por proyectos para la preservación cultural. Carmen Alicia Gauto Espinola, Diego Arturo Acosta Correa** [Universidad América - Paraguay]

El Proyecto Museo verde se constituyó como una experiencia y oportunidad para generar soluciones a comunidades vulnerables a través del involucramiento de los estudiantes de diseño y otras comunidades educativas, utilizando las metodologías Project Based Learning y Design Thinking se obtuvieron resultados comprobados en compromiso, eficiencia.

**C175. Cultura, identidad y diseño: reflexiones acerca de la complejidad. Silvina Amalia Herrera** [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Las consideraciones presentadas en esta ponencia forman parte de la praxis áulica en la Licenciatura en Diseño Visual de la UNRN y del desarrollo del Proyecto de Investigación Trienal Acreditado UNRN 2023, titulado: "Producciones del diseño gráfico regional: tiempo, espacios y discursos". Abordar cuestiones relativas a la historia del diseño, tanto en el aula como en la investigación, plantea la necesidad de definir los conceptos de cultura e identidad y complejizarlos para poder reflexionar acerca de la posible identidad del diseño latinoamericano en tiempos globalizados.

**C176. Dos acercamientos metodológicos en el aula para el diseño de estrategias de transformación social. Carolina Marroquin, Juan David Henao Santa** [Universidad de Medellín - Colombia]

Las apuestas en el aula se enfocan en problemáticas reales de la comunidad de Charras en el Guaviare. Con una mirada sistémica, los estudiantes proponen soluciones desde el diseño que fomenten la innovación y el trabajo interdisciplinario.

**C177. Primos, no hermanos. Diseño industrial y arquitectura: Estrategias de integración disciplinar en la historia del hábitat. Pablo Mastropasqua** [UNMDP FAUD - Argentina]

Los que trabajamos en el área histórico-social hemos asumido el desafío pedagógico de integrar en un sólo curso las asignaturas "Introducción a la historia de la arquitectura" y "Pensamiento contemporáneo" de las dos carreras y en el ciclo introductorio de ambas. Basados en estas experiencias académicas creemos importante repensar esta relación y realizar ajustes ya que nuestra asignatura pretende dar las herramientas teóricas y metodológicas para la construcción del conocimiento desde el punto de vista de la historia del hábitat, con un acento particular en los procesos culturales, sociales y productivos a lo largo de periodos históricos determinados.

**C178. Los proyectos integradores; una experiencia metodológica que articula competencias en la práctica disciplinar. Nikolai Narvaez, Rodrigo Carozo, Claudia Patricia Zuluaga Garcia** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

Se presenta una experiencia metodológica en el programa académico, donde se aborda la importancia de integrar competencias transversales en una implementación de estrategias en el proyecto integrador, que promueve el desarrollo integral y proporciona la enseñanza de habilidades, como el desarrollo de saberes que permiten a los estudiantes afrontar los desafíos reales del campo laboral en la práctica del diseño gráfico. Por lo tanto, se describen acciones proyectuales desde su núcleo integrador para la generación de habilidades en la creatividad, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico para fortalecer su especialidad en el plan de estudios y proveer una carrera del aprendizaje en la disciplina. En consecuencia, se incorporan competencias propias de la enseñanza-aprendizaje de la teoría, la comunicación, los ejercicios tecnológicos y de recursos expresivos para exponer proyectos disciplinares, y características multidisciplinarios en la industria, cómo la reflexión de desafíos y oportunidades en la educación, donde se evidencia su práctica procedimental, que presenta principios y fundamentos de conocimiento profesional.

**C179. Bestiario Transmedia. Diseño transmedial colaborativo de la región del Litoral. Verónica Rainaud, Marcelo Fabián Jereb** [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Bestiario Transmedia de animales imaginarios concebido por dos cátedras de universidades públicas de la región litoral argentina. Los resultados fueron diversos. Cada grupo generó su propia Narrativa Transmedia, incluyendo propuestas con Inteligencia Artificial, sitios web, realidad aumentada, entre otros; además generaron impresiones 2D y 3D y construyeron los prototipos con diferentes técnicas para aplicar movimiento autónomo a los animales diseñados.

• **Comisión: A09 Aprendizaje experiencial**

Coordinadora: Mónica Georgina Avelar Bribiesca. Martes 30 de julio, 10:00 - 12:00hs.

**C180. Aprendizajes situados. Acciones de experimentación urbana para promover integraciones barriales.**

**Nelson Bressan, Patricia Alejandra Pieragostini, Silvia Ramos, Adriana Alejandra Sarricchio** [Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina]

En el marco del proyecto “Territorios Creativos - Oportunidades de Aprendizaje. Artes, Diseño y Tecnología para un Desarrollo Sostenible” (FADU-UNL), este trabajo describe la didáctica aplicada en las Prácticas de Extensión de Educación Experiencial del Taller Vertical de Proyecto Arquitectónico “Derivas” y la Cátedra Vertical de Urbanismo Valiente. En este intercambio se diagnostica un debilitamiento de la pertenencia y apropiación del Parque Biblioteca de la Constitución Nacional por los barrios de cercanía y la necesidad de co-crear acciones de experimentación urbana con la comunidad para fortalecer los lazos de proximidad y promover la integración entre el barrio y el Parque.

**C181. Diseño emocional para espacios residenciales, desde la academia. Catalina Calderón** [Colombia]

En el taller de diseño de interiores de la Universidad El Bosque analizamos el impacto emocional que los espacios generan en todo individuo, haciendo énfasis en espacios residenciales como una de las primeras dinámicas que abordamos. Este análisis genera como resultado una remodelación real.

**C182. Paisajes de la Cotidianeidad, una experiencia pedagógica de aprendizaje arquitectónico. Walter Castellan, Maria Lujan Acuña de la Quintana, Maria Huilen Reinoso, Marcelo Eliezer Roberts** [Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas, Universidad Nacional De Catamarca - Argentina]

Este artículo presenta el estudio sobre un trabajo práctico realizado por un grupo de alumnos; cuya producción es examinada en relación a los objetivos de aprendizaje establecidos por la Cátedra, a fin de revisar la labor docente y ponderar las estrategias pedagógicas adoptadas. Como instrumento de aprendizaje se establece un ejercicio experimental de lectura perceptual, sensorial, simbólica, compartimentado en instancias articuladas desde un enfoque pedagógico socio formativo y constructivista, obteniendo resultados que evidencian el desarrollo de destrezas y competencias significativas adquiridas por el educando y demostrando la pertinencia y relevancia del material didáctico dentro del trayecto formativo de la carrera.

**C183. Ciudad y comunicación visual: cartografías de la experiencia diseñada. Estefanía Alicia Fantini, Mariana Torres Luyo** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina]

La cartografía como método de relevamiento y registro espacial habilita una comprensión diferente de lo territorial basada en el intento permanente de interpretar la complejidad de lo urbano. En 2023 realizamos un trabajo

basado en la experiencia diseñada de recorrer la ciudad de manera arbitrada con nuestros estudiantes. El mapeo del itinerario, basado en la fotografía y el relato, resultó en la producción de bitácoras de alto contenido poético y potente síntesis de los contenidos centrales de la asignatura.

**C184. 9 Bootcamp #PascualChallenge Narrativas Emergentes desde el Territorio. Francisco Fernando Gallego Escobar, Juan David Henao Santa** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Estudiantes de la UCO y el I.U. Pascual Bravo, de diversas disciplinas, resolvieron, mediante la comunicación, el diseño y la innovación, el reto de comunicar las narrativas emergentes de la exploración de del territorio de Rionegro. El evento fue realizado en las ciudades de Rionegro y Medellín.

**C185. La innovación y aplicación de estrategias de aprendizaje en la educación del diseño. María Fernanda Guizada Duran** [Universidad Franz Tamayo - Bolivia]

La educación en general se enfrenta constantemente a la preparación de los estudiantes frente a un mundo cada vez más virtual. En este sentido, innovar desde lo tradicional se ha dejado de lado en pos de seguir una virtualidad que ha demandado la pandemia del covid 19. La virtualidad es vital y nos ha demostrado lo resilientes que podemos ser y su permanencia en ámbitos como la educación es innegable. Sin embargo, es cierto que al adaptarnos a un nuevo mundo, olvidamos todo del anterior, y no sería justo arrinconar de dónde viene el Diseño y su inicio como legado artístico y artesanal al cual pertenece. En este sentido, la innovación y la aplicación de estrategias experienciales juegan un rol fundamental para que los estudiantes estimulen la vena artística, que es el primer impulso que define la elección de quienes eligen esta carrera. En esta ocasión, se busca explorar cómo la integración de prácticas y desarrollo manual y experiencial aporta para la creación de proyectos de diseño audiovisuales, industriales, moda, etc. que permite al estudiante involucrarse de manera vivencial y transmitir del mismo modo, para crear diseño más completo, más redondo y más inclusivo.

**C186. Teaching basic design through fabrics. Carlos Mario Gutierrez** [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

This project is focused on carrying out research through design. Through the creation of fabrics, the aim is to teach the basic concepts of design and visual communication between them: point, line, and plane; contour, shape, space, movement, color, texture, and value; unity, variety, balance, emphasis, movement, contrast, repetition, and proportion.

**C187. La educación experiencial a través del diseño y la producción escénica. Mariesther Muñoz** [Universidad del Sagrado Corazón - Puerto Rico]

La educación experiencial es un método de enseñanza donde el estudiante aprende a través de la práctica y su experiencia durante este proceso de realizar una labor de manera física. En las artes escénicas se necesitan realizar

múltiples tareas para poder llevar a cabo una presentación final, es por ello, por lo que en la enseñanza de la elaboración, planificación y creación de una pieza escénica es necesario que se eduque de una manera activa y práctica. Aunque la teoría va de la mano de los temas a tocarse en estos casos de producción escénica, este método teórico no cumple completamente con todos los requisitos que las labores profesionales demandan. Para ello, la educación experiencial es una forma certera para que los estudiantes puedan comprender la complejidad y responsabilidad de llevar a cabo una producción, junto con todos sus requerimientos para que un evento especial pueda llevarse a cabo de manera exitosa.

**C188. Interacción social: eje para la experiencia de aprendizaje sobre color y procesos de diseño gráfico.** *Mara Edna Serrano-Acuña, Jesús Eladio Barrientos Mora, Carlos Daniel Lozada, Nancy Alejandra Noriega Tovilla* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Se presenta una serie de colores emergentes de la representación realizada por infantes de una escuela pública, sobre las emociones básicas (Ekman, 2024), utilizando la Teoría del Aprendizaje Expansivo (Engeström y Sannino, 2016). Este ejercicio sirvió para concretar el aprendizaje de los procesos de diseño y color entre jóvenes de Diseño Gráfico BUAP, México.

**C189. Diseño y Resiliencia: formación proyectual orientada a problemas reales.** *Andrea Valsagna, María del Carmen Albrecht, Juan Bautista Nieva, Ignacio Riboldi* [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Integrar el pensamiento proyectual con la resolución de problemáticas sociales concretas fue el objetivo de una práctica de educación experiencial que el Taller IV de la Licenciatura de Diseño en Comunicación Visual (FADU-UNL) llevó adelante en 2023. La experiencia articuló conceptos de Diseño y Resiliencia Urbana para orientar los trabajos finales de los estudiantes, e incorporó la metodología de Design Thinking para el desarrollo proyectual. Los resultados superaron las expectativas iniciales: proyectos de mayor calidad, con soluciones creativas e innovadoras a problemas reales, que involucraron a actores externos y consolidaron el compromiso social de los estudiantes.

• **Comisión: A10 Formación Docente**

Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez. Viernes 2 de agosto, 10:00 - 12:00hs.

**C190. Neurociencia y Diseño. Estrategias neurodidácticas para estimular la creatividad.** *Edson Céspedes Sunagua* [Vibra Espacio - Bolivia]

La temática abarca una investigación teórico documental y descriptiva de las principales teorías de neurociencia y procesos neurocognitivos involucrados en la creatividad aplicada a proyectos arquitectónicos y de diseño de interiores, los resultados muestran una síntesis de estrategias neurodidácticas para fomentar la creatividad en el ámbito profesional y educativo.

**C191. Estrategia didáctica e interactiva mediada por las TIC en la formación de la metodología STEAM en el cuerpo docente de la Institución Educativa ITPCN2.** *Jesús Antonio Figueroa Guerrero* [Colombia]

El propósito es desarrollar una estrategia didáctica mediada en TIC (tecnologías de la información y comunicación), orientada a la formación de la metodología STEAM (Ciencia, Tecnología, ingeniería y matemáticas) al cuerpo docente de la Institución educativa Instituto Técnico Patios Centro N° 2.

**C192. 7 hábitos de los profesores altamente efectivos.** *Andrea López Lluch* [Ministerio Público Fiscal - Argentina]

Cómo fomentar el aprendizaje efectivo de los estudiantes en el contexto universitario, centrándose en el concepto del libro de Stephen Covey a un contexto de la didáctica docente. A través de la exploración de dos obras clave, “Lo que hacen los mejores profesores de universidad” de Ken Bain y “Enseñanza Poderosa” de Mariana Maggio, se analizan algunas estrategias pedagógicas que subyacen a la enseñanza efectiva y el logro de aprendizajes significativos.

**C193. Responsive Design: estrategia de innovación en formación de competencias digitales.** *Natalia Vittaz* [Centro Educativo de Nivel Terceria N° 35 - Argentina]

La evolución de las tecnologías de comunicación y el auge de internet en los últimos años, en especial en el contexto vivido en el año 2020, evidenció, en el campo educativo, el uso de nuevas prácticas y modalidades formativas mediadas por la tecnología. Por lo cual, es imperativo acompañar la transformación digital en las aulas mediante la formación y desarrollo de competencias digitales en docentes.

**C194. Educación para futuros diseñadores: motivación a través del juego, tecnología y metodologías de diseño.** *Yenny Luján Correal* [Fundación Universitaria Horizonte - Colombia]

En el contexto educativo para diseñadores, es crucial no sólo enseñar habilidades técnicas, sino también fomentar la motivación intrínseca y la capacidad de innovar. Integrar el juego, la tecnología y las metodologías de diseño puede ser la clave para inspirar a las futuras generaciones de diseñadores.

• **Comisión: A11 Nuevas Metodologías Docentes**

Coordinadora: Verónica Méndez. Lunes 29 de julio, 12:30 - 14:30hs.

**C195. Innovación docente en programas internacionales Erasmus+: smart cities y sostenibilidad.** *Jessica Blanco Marcos, Rafael Conde Melguizo* [UDIT - España]

Los programas BIP dentro del marco de movilidad Erasmus+ ofrecen la oportunidad a docentes y discentes de diversas universidades europeas para fomentar la colaboración de forma transversal, transnacional y transdisciplinaria. En esta ponencia se describe brevemente el contexto de estos proyectos y su funcionamiento, y se describe

en detalle la experiencia como participantes en el BIP Smart and Sustainable Cities en la universidad Estonian Entrepreneurship University of Applied Science junto con otras 9 universidades de 6 países participantes, así como los diseños propuestos por los estudiantes y el resto de las actividades incluidas en la estancia.

**C196. MIRO, pizarra interactiva para crear un aula colaborativa y participativa.** *Adriana Cassinelli* [Escuela Superior de Diseño Toulouse Lautrec - Perú]

Para lograr una enseñanza significativa los docentes buscan motivar a los alumnos a que participen y realicen trabajos de manera colaborativa, por ello dentro de los cursos de especializaciones de arquitectura accesible, sostenible y otros cursos técnicos se hace uso de la pizarra interactiva MIRO para realizar distintas actividades como parte del contenido del curso, potenciando a que los alumnos sean cada vez más participativos y se sientan motivados a compartir y sean protagonistas y co-creadores de su propio aprendizaje.

**C197. La importancia del color como constructor de conceptos sociales en los procesos de diseño.** *Jerónimo Emiliano Formica, Adolfo Marchesini* [UN de Cuyo Facultad de Artes y Diseño - Argentina]

El proyecto de investigación se centra en la importancia del color en el diseño, su influencia social en la selección de colores y la estimulación de la visión prospectiva en el proceso proyectual de diseño. Además, busca beneficiar a estudiantes y profesores de diseño, fomentando la investigación en los procesos de formación.

**C198. Situar(nos) y cuestionar(nos) a través de un curso-dispositivo de diseño y feminismos en Chile.** *Beatriz Leal, Patricia Sanchez* [Pontificia universidad Católica de Chile - Chile]

Desde una perspectiva de pedagogía feminista, durante el primer semestre del año 2023 realizamos por primera vez el curso-dispositivo Diseño, Género y Feminismos en la Escuela de Diseño de la Universidad Católica de Chile. Desde el registro, devenir, contradicciones y flujos de ese proceso, compartimos nuestra experiencia de co-aprendizaje desde herramientas teóricas y metodológicas del campo de los estudios de género y su relación con la disciplina del diseño.

**C199. Hábitos creativos y prospectivos desde los sentidos y la metodología de juego formativo CuatroC.** *Édgar Montaña Lozano, Mónica María Arango Zapata* [CuatroC - Colombia]

Esta es una mirada amorosa y desde los hábitos en contextos modernos donde el ser humano acciona desde lo automático y no desde la conciencia de cómo vemos el todo desde lo que somos nosotros, lo que es el otro y el mundo, atravesado por las acciones de crear, comprender, conectar y construir. La Metodología de Juego Formativo Cuatro C se basa en cuatro ejes fundamentales: crear, construir, comprender y conectar. Estos ejes se ejercitan al mismo tiempo de manera inequívoca y sin la posibilidad de evitar alguno o afirmar que son consecutivos. Son aspectos íntimamente relacionados y su proceder

depende el uno del otro, sin ser uno más que otro, puesto que su aplicabilidad se evidencia en el acertado uso de cada uno. Permitir llegar de un punto A, a un punto B más prospectivo

**C200. Uso crítico de la inteligencia artificial en el Diseño de Persona.** *Alejandro Daniel Murga González, Alejandra Guardia Manzur, Wendy Hall Fernández, Diego Armando Rincón Caballero* [Universidad Autónoma de Baja California - México]

Esta reflexión tiene como propósito visualizar desde la metodología del diseño, su proceso de enseñanza-aprendizaje y el uso de tecnologías de inteligencia artificial -como los motores de generación de imágenes y texto- formas posibles de participación colectiva desde el pensamiento del diseño para la construcción de futuro deseables. Por tanto, se pretende hacer una revisión teórica del pensamiento proyectual en cuanto al diseño de interacciones técnico-sociales, la problematización de la representación, y el aprovechamiento de las tecnologías para entender el rol disciplinar con un carácter social.

**C201. Metodologías Ativas. Experiências práticas e criativas de aprendizagem em sala de aula.** *Iran Pontes das Mercês* [Design Culture - Brasil]

Apresentar casos de sucesso de trabalhos realizados em sala de aula com práticas imersivas e metodologias ativas de aprendizagem, como ferramentas para promover experiências de aprendizagem mais engajadoras e significativas para os estudantes.

**C202. La magia como recurso en la educación y la comunicación.** *Eduardo San Rufo Ecay, Hugo Torrecilla Saénz* [Asociación Indismatic - España]

La magia sirve como herramienta pedagógica en la enseñanza a todos los niveles debido a su carácter lúdico y creativo donde sirve para captar la atención del alumnado, una mayor asimilación de los diferentes conceptos, sirviendo también para explotar la creatividad en el aula tanto a nivel presencial como en educación virtual.

**C203. Paisajes en laberinto. Estrategias de enseñanza para la exploración heurística.** *Adriana Alejandra Sarricchio, Mónica Bachot, María Eugenia Cardoni, Patricia Alejandra Pieragostini* [Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. UNL - Argentina]

En el marco de la investigación Territorios Creativos - Oportunidades de Aprendizaje el presente trabajo aborda la estrategia de enseñanza que pone en juego el laberinto como dispositivo didáctico conceptual, referencial y operativo para promover "paisajes de aprendizaje" (Rosan Bosch 2019), que inspiren experiencias creativas memorables. El laberinto es aquí una metáfora de exploración y descubrimiento en los múltiples abordajes para la construcción del conocimiento. El Taller Vertical Derivas, en el ciclo Básico de la FADU UNL, es el marco donde se realizó una práctica de carácter lúdico a partir de la cual este ensayo pretende reflexionar sobre la transformación del laberinto en un referente para la creación de "Conocimiento original". (Mariana Magglio 2024).

• **Comisión: A12 Pedagogía de la Moda**

Coordinadora: Lorena Urcelay. Miércoles 31 de julio, 12:30 - 14:30hs.

**C204. Articulación y vinculación para el desarrollo, la innovación y el fortalecimiento de las cadenas de valor.**

**Romina Faure, Ludmila Maia Strycek** [Universidad de la Cuenca del Plata - Argentina]

Estrategias dinámicas de Inter cátedras para generar la vinculación y articulación de contenidos de manera vertical y horizontal para mejorar y complejizar el desarrollo del plan de estudios de una manera más integral.

**C205. ABP y la multidisciplinariedad aplicados al diseño de equipo didáctico.**

**Humberto Ángel Albornoz Delgado, Miguel Ángel Bañuelos Saucedo, Eduardo José Vega Murguía** [Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología UNAM - México]

En este trabajo se describe como el ABP y la multidisciplinariedad, aplicados en la asignatura de Diseño para la Educación, generaron un producto, un Generador de frecuencias para la enseñanza de ondas en el bachillerato, acreedor a dos reconocimientos nacionales de diseño y se convirtió en un proyecto de titulación de licenciatura y, en una segunda etapa, como proyecto de desarrollo del GCDC, se generó un material didáctico que coadyuvó en la formación de alumnos de diseño industrial durante la práctica de su servicio social, colaborando en el equipo multidisciplinario de desarrollo diseñando una nueva versión del producto.

**C206. Neuropsicología aplicada a la pedagogía del diseño de moda.**

**Laura Natali Arévalo Lara** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

En la pedagogía del diseño de modas convergen conocimientos que probarán el éxito académico, mediante la evaluación por competencias y resultados de aprendizaje, sin embargo, es importante realizar una revisión a la relación de la neuropsicología y el proceso pedagógico y cómo a través de las particularidades estudiantiles se generan estrategias de aprendizaje que permiten asimilar el contenido y se garantice recordación a largo plazo.

**C207. ESP en gestión y comunicación de moda: propuestas y desafíos.**

**Jessica Blanco Marcos** [UDIT - España]  
English for Specific Purposes (ESP) alude al aprendizaje del idioma por requisitos vinculados a propósitos académicos profesionales concretos. Estas clases suelen centrarse en inglés técnico, científico o de negocios, entre otros. Últimamente está en auge el inglés para la moda. No obstante, los materiales disponibles son escasos y se ven limitados en los niveles del MCER a los que dan cabida, véase el B1 de English for the Fashion Industry (2015). Esta ponencia muestra una serie de estrategias y recursos utilizados en clases de moda (C1-C2) con la intención de ayudar a otros docentes a planear clases y preparar materiales.

**C208. Mujeres pioneras en Sastrería. Cristina Amalia Lopez** [CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura - Argentina]

La investigación sobre mujeres pioneras en sastrería destaca su papel fundamental como catalizadoras transformacionales capaces de desencadenar y acelerar cambios significativos y profundos: Las diseñadoras de sastrería de alta costura, destacan por introducir técnicas innovadoras experimentado con nuevos materiales y formas, fusionando arte y moda de manera única, trascendiendo su función utilitaria y convirtiendo el oficio en una expresión cultural valiosa y comercialmente reconocida.

• **Comisión: A13 Metodologías de Diseño**

Coordinador: Alejo García de la Cárcova. Martes 30 de julio, 10:00 - 12:00hs.

**C209. Hacia una estética de diseño e innovación del buen vivir. Christian Basález** [Universidad de Chile - Chile]

¿Qué es buen vivir?... Lo primero que podemos decir, es que para que exista o hablemos sobre buen vivir, es porque existe un "mal vivir". ¿Qué características estéticas y morfológicas debiese tener el diseño e innovación del buen vivir? ¿Cómo debiese ser una metodología al respecto?

**C210. Muestra aplicada para explicar el pensamiento de diseño arquitectónico como proceso. Marcela Geovana Casso Arias** [Universidad de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

Se presenta el análisis retrospectivo del proceso de diseño, a través de una metodología que sintetiza en un cubo, la comunicación visual del resultado de la propuesta. Esta metodología de diseño arquitectónico aborda problemas complejos y desarrolla soluciones innovadoras. Se basa en la idea de que el enfoque del diseño puede ser aplicado no sólo al desarrollo de espacios arquitectónicos, sino también a la resolución de desafíos y la creación de experiencias. Se caracteriza por su enfoque centrado en el usuario, lo que significa que se pone énfasis en comprender las necesidades, deseos y comportamientos de las personas involucradas en el tema con la problemática que se está abordando. Implica una serie de pasos que incluyen la investigación y comprensión del problema, la generación de ideas, la generación o creación del diseño arquitectónico y la prueba con el resultado de un diseño final todo explicado dentro de un cubo donde en cada cara se expone uno de los elementos

**C211. Design de serviço: mapa de jornada como potencializador de experiência em um evento de design. Ariane Delcin Pires, Giselle Merino, Adriane Shibata** [Brasil]

Eventos acadêmicos, têm por objetivo reunir participantes para disseminar conhecimento em uma agenda limitada de dias. A experiência dos participantes está ligada à relação que tiveram com os muitos processos de interação, desde ter ciência sobre o evento, processo de inscrição, a participação em si e até mesmo o retorno para casa. Com uma boa experiência, espera-se que o participante

retorne em uma outra edição, já com uma experiência ruim, a tendência é afastar os participantes. Compreender a jornada de experiência é, além de obter um diagnóstico atual do serviço prestado, uma oportunidade de novas experiências. Este artigo tem como objetivo utilizar o conceito de Design de Serviços para planejar, organizar e comprender o que pode ser potencializado e gerar mais valor aos participantes de um evento de Design ocorrido em 2023. Descreve-se a aplicação da ferramenta mapa de jornada, em um workshop realizado durante o evento, no qual três jornadas do evento foram desenhadas. Ao final, foi possível compreender a jornada de experiência pela visão dos participantes e futuras propostas para potencializar uma possível experiência futura.

**C212. Aplicabilidad de la representación isométrica en el mundo de los elementos gráficos. Cecilia Patricia Miranda Campos** [Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

La geometría siempre ha estado presente desde la antigüedad hasta el día de hoy. La aplicación de las isometrías conlleva una infinidad de maneras de representación gráfica, mostrando vistas a partir de logotipos, ilustraciones y tipografías, entre otros. Este método permite la creación de dibujos con proporciones precisas y consistentes.

**C213. De la idea al vector: la esencia de la ilustración vectorial en el desarrollo de marcas. Andrés Rodríguez** [Fundación de Estudios Superiores Comfanorte FESC - Colombia]

Este ensayo destaca la ilustración vectorial como un elemento esencial en la creación de identidades de marca en la era digital. Basándose en la representación matemática de formas, lo que ofrece una precisión y escalabilidad que son fundamentales en el diseño contemporáneo.

**C214. Ventajas y desventajas de métodos sustentables aplicados en indumentaria. Ángela Rubino** [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

La implementación de metodologías sustentables en la construcción de tipologías vestimentarias que se dictan en la asignatura Diseño 3 Textil en la Escuela Universitaria Centro de Diseño-Uruguay, aplicables a colecciones para público adulto y o infantil, tiene resultados fructíferos en la academia. ¿Esos logros se manifiestan de igual manera en la pequeña y mediana industria de la confección a nivel local? Ventajas y desventajas de aplicar tales métodos.

**C215. Diseño y bioinspiración desde las plantas: verbos de la innovación. Pedro Uriel Sánchez Zárate** [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

En esta ponencia se revisa el potencial biomimético de las plantas, como organismos sistémicos y fuente de inspiración para el diseño y la sostenibilidad, tomando como punto de partida algunas de las especies vegetales presentes en el Tropicario del Jardín Botánico de Bogotá. Más allá de los aspectos formal-estéticos se realiza un análisis de los principios de funcionamiento, de los que surgen los que se denominan “verbos de la innovación”. Estos verbos son la base para la elaboración de una herramienta metodológica para el diseño, de modo que dichos principios puedan ser aplicados en diversos productos.

**C216. Sobre Método Projetual e Método Cartesiano: relações através da história. Sérgio Sudsilowsky, Gisela Monteiro** [Universidade Anhembi Morumbi - Brasil]

Este ensaio se propõe a examinar algumas abordagens históricas para métodos: científico e de design. Partindo do entendimento de método como conjunto de procedimentos racionais e sistemáticos para atingir um fim e metodologia como estudo dos métodos, a pesquisa foca no recorte histórico entre a Idade Média e o século XVIII, tendo o “design artesanal” e o “design manufatureiro” como recortes específicos, traçando paralelos entre método projetual e método cartesiano na configuração de artefatos. Conclui-se que ambos são bastante similares, tendo como a principal diferença apenas um maior rigor e complexidade exigidos na pesquisa científica.

**C217. Arquigrafía: metodología creativa para el desarrollo de branding espacial. José Hernando Vergara Villarreal** [Fundación de Estudios Superiores Comfanorte - Colombia]

Este ensayo explorará cómo la arquigrafía fusiona los principios del diseño gráfico y la arquitectura para crear experiencias de marca inmersivas en entornos físicos. Desde la aplicación de marcas en espacios comerciales hasta la integración de identidades visuales en centros comerciales temáticos, se analizará cómo la arquigrafía transforma los espacios en escenarios vívidos que conectan emocionalmente con los consumidores. Se presentarán ejemplos prácticos y metodologías creativas para desarrollar proyectos de branding espacial, destacando la importancia de la integración de colores, texturas y elementos del entorno en la construcción de la identidad visual de una marca. Además, se discutirá cómo esta metodología contribuye a la enseñanza del diseño gráfico, promoviendo la creatividad y la sensibilidad hacia el espacio físico como una herramienta clave en la construcción de marcas auténticas y memorables.

• **Comisión: A14 Diseño, Innovación y Nuevos Formatos**  
Coordinadora: Verónica Méndez. Martes 30 de julio, 12:30 - 14:30hs.

**C218. La IA dibuja con seis dedos: enseñanza de diseño gráfico con asistentes virtuales. Edier Becerra, Juan Manuel Henao Bermúdez** [Instituto Departamental de Bellas Artes - Colombia]

Por medio de experimentos realizados en el Instituto Departamental de Bellas Artes se explora el uso de Large Language Models (LLM) como apoyo en las actividades académicas de estudiantes de diseño gráfico. Se presenta el análisis de la interacción, con la revisión de emociones asociadas, nivel de estrés en el uso de la herramienta.

**C219. Super fouet: uma proposta de utensílio de cozinha lúdico e ergonômico. Letícia Fagundes, Mariana Brunatti de Moraes, Carolina Vaz, Erika Veras de Castro** [UNESP - Brasil]

O “Super Fouet” é uma proposta de utensílio culinário com foco nas necessidades do usuário, que foi pensado e projetado para oferecer usabilidade e funcionalidade, além de ser lúdico e democrático. Para seu desenvolvi-

mento, utilizou-se métodos discursivos e intuitivos, pesquisa sincrônica com usuários e diversos níveis de teste e prototipagem. A proposta final, apresenta protótipo com empunhadura com formato que faz alusão ao personagem “Toad”, que é um cogumelo, pertencente à franquia Mario Bros. Tal formato torna-se intuitivo ao usuário ao realizar o movimento recomendado, reduzindo o desconforto no uso. Além de que, por meio de seu teor divertido, é capaz de ligar gerações pela nostalgia.

**C220. El poder del Sonido a través del cine. Diseño de bandas sonoras con vibraciones y frecuencias terapéuticas desde distintas cosmovisiones. Jennifer Lorena Martínez Vasquez** [Colombia]

En la sociedad occidental predomina lo visual sobre lo auditivo. Las imágenes son un “virus” que invaden nuestra vida, con un bombardeo proveniente de diversas fuentes sobre todo de medios hegemónicos. Por otro lado, Murray Schafer -promotor de la eco-acústica- plantea que es preciso apreciar sonidos cotidianos, como el canto de las aves. Siendo importante tomar conciencia de las distintas escalas sonoras, con sonidos que percibimos, y los que no; ya que nuestro espectro audible es de 20hz a 20.000hz. El propósito es revalorizar el sonido y dar cuenta de un diseño sonoro, con frecuencias que beneficien a la audiencia, e influir de este modo positivamente en nuestra sociedad.

**C221. Inteligencia Artificial Generativa y Realidad Virtual en el proceso de Diseño. José Tomás Pachajoa, Antonio Juarez** [Universidad Católica de Colombia - Facultad de Diseño - Colombia]

La innovación educativa de utilizar I.A Generativa en el diseño de habitáculos sensoriales puede describirse como una herramienta efectiva para mejorar la competencia de diseño. Con I.A. , los alumnos pueden generar imágenes a partir de texto, lo que les permitirá visualizar sus diseños de habitáculos sensoriales para hacer ajustes y mejoras neias. Esto y el uso de RV les ayudará a desarrollar habilidades para la visualización y comunicación de sus ideas de diseño, así como a experimentar con diferentes opciones de diseño, lo que les ayudará a desarrollar su creatividad e innovación. Puede usarse el modelo ADDIE, que implica análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Se trabaja esta propuesta de manera conjunto entre la Universidad Católica de Colombia y la facultad de Diseño y el TEC de Monterrey y la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño.

**C222. Desafíos éticos del uso de la inteligencia artificial en la escritura académica universitaria. Verónica Méndez** [Universidad de Palermo - Argentina]

La creciente adopción de herramientas de inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo, como asistentes de escritura y generadores de texto, plantea importantes desafíos éticos y a la vez, brindan nuevas oportunidades de reflexión e innovación pedagógica. Este ensayo examina los principales retos que surgen al integrar la IA en la escritura académica a nivel universitario, con un enfoque en la preservación de la integridad académica, la equidad y la autonomía estudiantil.

**• Comisión: A15 Enseñanza en Línea**

Coordinador: Luis Fernando Rodríguez Camacho. Jueves 1 de agosto, 10:00 - 12:00hs.

**C223. Sistematización de Manual de estilo de un aula virtual con criterio inclusivo. Miguel Duque, Armando Carrieri** [Venezuela]

La organización estructural en el Aula Virtual es vital para una experiencia educativa clara. Se proponen secciones clave en un manual de estilo: Introducción, Navegación, Funciones y Solución de Problemas. La introducción define propósitos, la navegación guía por el sistema, las funciones describen herramientas disponibles y la sección de problemas aborda desafíos comunes. Esta estructura mejora la comprensión y eficiencia educativa.

**C224. La comunicación y el diseño como base para innovaciones educativas: laboratorios virtuales como estrategias de enseñanza-aprendizaje. Karla Espinoza, Diego Apolo** [Universidad Nacional de Educación - Ecuador]

Los procesos de comunicación y diseño son fundamentales para el desarrollo de innovaciones educativas. El uso de laboratorio virtuales fortalece la enseñanza-aprendizaje experimental y aporta a diversos contextos educativos, además permiten desarrollar articulaciones que parten de la motivación y el interés del estudiante por aprender

**C225. El enfoque proyectual como herramienta para diseñar experiencias docentes significativas en la enseñanza-aprendizaje virtual. Milagro Farfán, Carmen Elena García Rotger** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La ponencia presenta las experiencias docentes en la enseñanza virtual de la carrera de Diseño Gráfico de la PUCP, las cuáles aplican el enfoque proyectual en base a las teorías de Ausubel (1976) y Lave - Wenger (1991). A través de entrevistas a especialistas, se reflexiona sobre la implementación de cursos virtuales donde se proponen estrategias que promueve un aprendizaje significativo, situado y colaborativo.

**C226. Orientaciones para la práctica docente en la modalidad virtual: fomentando la innovación en proyectos de diseño. Edwin Alberto Marín Cantillo** [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Este proyecto explora la influencia de la orientación pedagógica y la cohesión curricular en la innovación de proyectos académicos de Diseño Gráfico en entornos virtuales. Utilizando un enfoque cualitativo, destacó la necesidad de crear guías pedagógicas y un enfoque sistematizado para integrar innovaciones tecnológicas y curriculares, mejorando la educación virtual a través del fomento de la creatividad y el Pensamiento de Diseño en estudiantes y docentes de la Corporación Universitaria Remington.

**C227. Resultados de aprendizaje para el planteamiento y resolución de problemas sociotécnicos desde el diseño. Edgar Saavedra Torres** [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

El artículo tiene como objetivo describir: El origen de la propuesta, La alineación con los objetivos de desarrollo sostenible, Los aprendizajes esperados del módulo COIL por parte de los estudiantes, Descripción de la tarea colaborativa de los estudiantes, Descripción de cómo los estudiantes reflexionarán sobre su experiencia en COIL en cada institución. Estos cinco apartados estructuran una propuesta de resultados de aprendizaje de un módulo de Collaborative Online Learning - COIL para el fortalecimiento y mejoramiento del aprendizaje colaborativo para el planteamiento y resolución de problemas sociotécnicos desde el diseño.

**C228. Diseño de acciones formativas en entornos virtuales, una estrategia para el aprendizaje organizacional.**

**Jorge Ruben Varas, Gabriela Vilanova** [Universidad Nacional de la Patagonia Austral - Argentina]

El diseño instruccional como disciplina es la rama del conocimiento relacionada con la investigación y la teoría sobre estrategias instruccionales y el proceso de desarrollar e implementar esas estrategias. Se propone el estudio y aplicación de una estrategia de diseño instruccional como es el modelo 4C DI (The Four-Component Instructional Design Model) para la formación organizacional utilizando Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA), en el proceso de diseño de puestos de trabajo en sistemas complejos, para ello modelo 4C ID tiene como objetivo ayudar a los diseñadores de la instrucción con el desarrollo de programas educativos, en este caso formativos, para enseñar habilidades complejas o competencias profesionales.

• **Comisión: A16 Diseño para la Educación**

Coordinadora: Alma Elisa Delgado Coellar. Miércoles 31 de julio, 10:00 - 12:00hs.

**C229. Manual Ilustrado básico para promover el aprendizaje del lenguaje de señas. Angel Geovanny Arias Camacho** [Instituto Superior Tecnológico Babahoyo - Ecuador]

El Manual básico digital ilustrado para promover el aprendizaje del lenguaje de señas en la ciudad de Babahoyo es muy importante para que las personas sin discapacidad puedan mantener una conversación con las personas sordomudas y así entender sus necesidades. Por tanto, se realizó un análisis con un enfoque lingüístico del desarrollo y uso de dicha metodología tomando como tema principal las modalidades del lenguaje, es decir conversaciones básicas. Este proyecto está dirigido para personas sin discapacidad que tratan con personas con discapacidades auditivas o del habla. De igual forma, está dirigido para la sociedad en general, que tengan la necesidad de relacionarse con personas con esta discapacidad.

**C230. Optimización de comunicación visual con estudiantes sordos en Universidad de Nariño. Javier Benavides Jurado, Cristian Diaz** [Colombia]

El artículo presenta los avances del proyecto de Investigación-Creación, enfocado en desarrollar herramientas creativas para mejorar la comunicación visual con es-

tudiantes con discapacidad auditiva en la Universidad de Nariño. Busca sensibilizar sobre la lengua de señas y respaldar la inclusión.

**C231. Diseño de material didáctico en inglés para niños de escasos recursos. David Cazco, Carlos Daniel Cazco Maldonado** [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra - Ecuador]

En un esfuerzo colaborativo entre la Universidad Nacional de Educación, Yachay, y la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ibarra, se ha llevado a cabo una investigación pionera que fusiona el diseño gráfico y la pedagogía de los idiomas extranjeros. Este proyecto innovador tiene como objetivo principal la creación de material didáctico en inglés centrado en las diversas regiones del Ecuador, dirigido a niños de escasos recursos pertenecientes a las unidades educativas de Imbabura.

**C232. Luli Descobre: uma Coleção de Livros Infantis sobre Educação Sexual. Lorena Couto Chiaperini, Bianca dos Santos Sena, Beatriz Yuri Fukumoto** [FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Câmpus de Bauru - Unesp - Brasil]

O projeto consiste em uma coleção de livros infantis, denominada “Luli Descobre”, com o objetivo de ensinar às crianças de forma lúdica, criativa e sem preconceitos, questões sobre proteção ao próprio corpo, prevenção e identificação de violências sexuais, além de apresentar conceitos como privacidade, permissão e as demais temáticas que a educação sexual engloba.

**C233. Señalización; la importancia del recurso gráfico de comunicación en la movilidad urbana en entornos educativos. Adriana Yunuen Dávalos Pita, Iris Deneth Ayala Sedano, Rosendo Garcia Sanchez** [Universidad de Guadalajara - México]

La señalización y movilidad urbana son cruciales para crear un entorno seguro y eficiente para todos. Sin embargo, se observa una falta de comunicación en la vialidad, lo que lleva a un uso descontrolado del espacio. Alumnos de Arquitectura y Diseño para la Comunicación Gráfica, desarrollaron intervenciones basadas en investigaciones de campo mejorando la experiencia y eficiencia de la vialidad que conecta la institución.

**C234. Laboratorio Expandido: Diseñar espacios para la enseñanza del diseño. Laura Dominguez, Ashly Valeria Gomez Lopera** [Corporación Colegiatura Colombiana - Colombia]

Desde este proyecto de investigación creación, se entienden los espacios físicos, más que como una infraestructura que contiene una práctica educativa, como ambientes dinámicos que, a partir de la expansión del pensamiento institucional, deberían convertirse en dinamizadores de la construcción conjunta del conocimiento. En ese sentido, esta ponencia expone los avances de la investigación “Laboratorio Expandido: Análisis proxémico de las dinámicas pedagógicas de Colegiatura para la creación de vivencias especiales dinámicas y afines al pensamiento institucional”, que tiene como objetivo el reconocimiento de las dinámicas pedagógicas propias de Colegiatura para

la generación de espacios que no solo permitan estas dinámicas, sino que las potencialicen, a partir del pensamiento institucional. Este proyecto, entonces, tiene como propósito el diseño de vivencias espaciales que faciliten el ejercicio de aprendizaje y que permitan a su vez, la ReEvolución de los espacios escenario de la institución para hacerlos coherentes con su propuesta formativa.

**C235. Aplicación de propuesta audiovisual educativa para la prevención de abuso sexual infantil dirigido a niños de primaria. Marianne Medina** [Universidad La Salle Laguna - México]

En la presente investigación se desarrolla la aplicación de una propuesta audiovisual educativa para la prevención del abuso sexual infantil a los alumnos de la primaria Francisco Zarco ubicada en Ciudad Lerdo, para aportar a la problemática gráfica encontrada y servir como una herramienta de comprensión en los conceptos para explicar y prevenir el abuso sexual apoyándose de recursos sobre ilustración y animación.

**C236. Design de serviço para orientação vocacional: design no Ensino Médio. Clara Mello, Bianca Martins, Bruno Viana** [ESDI UERJ - Deseduca Lab - Brasil]

Este artigo relata a organização de um evento para alunos do ensino médio, com o intuito de apresentar o curso de design e suas atividades, abordando dúvidas sobre a vida profissional e promovendo oportunidades de carreira na área. Por meio de apresentações, visitas às instalações e pesquisa com os estudantes, foram obtidos dados relevantes sobre o interesse e a compreensão do Design. A visita foi planejada com estratégias de Design de Serviços, permitindo a criação de um blueprint para futuros eventos.

**C237. Creación de un espacio inmersivo e interactivo para propiciar la inclusión. Milton César Rodríguez García, Erika Solange Imbett Vargas** [Institución Universitaria ITM - Colombia]

Creación de un espacio inmersivo e interactivo para propiciar la inclusión de ciudadanos con discapacidades sensoriales y de comunicación en ambientes académicos al contacto con productos-mensajes asociados a temas de sostenibilidad social y educación.

**• Comisión: A17 Nuevas Carreras y Campos Profesionales**

Coordinadora: Ana Cravino. Viernes 2 de agosto, 10:00 - 12:00hs.

**C238. Designers produtores no Rio de Janeiro. Erick Araujo** [Escola Superior de Desenho Industrial - Brasil]

Esse texto tem como objetivo apresentar o perfil do Designer Produtor, uma vertente do design de produto em que o profissional atua diretamente com a produção de forma artesanal, com foco no Rio de Janeiro e como ele lida com o mercado, com o seu espaço de produção e como ele lida com o cliente.

**C239. Metodología de aprendizaje-servicio para la sustentabilidad en artes y diseño. Christian Chávez López** [Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México - México]

Ante la crisis ambiental, la educación superior tiene la responsabilidad de formar profesionales con conciencia crítica y compromiso social hacia la sustentabilidad. En respuesta a este desafío, se propone un Modelo de Aprendizaje-Servicio para la Sustentabilidad (ApSS) en Artes y Diseño como una estrategia pedagógica innovadora para integrar los principios de la sustentabilidad en la formación de futuros artistas y diseñadores. Este modelo combina diversas estrategias colaborativas y experienciales para fomentar una participación activa y una transformación integral en la educación artística y de diseño. Estas competencias son esenciales para que los estudiantes se conviertan en agentes de cambio en sus respectivas disciplinas, tal como establece la UNESCO (2014) para el logro del desarrollo sostenible.

**C240. Clases espejo y competencias interculturales sobre violencia en campañas publicitarias. Carlos Enrique Fernandez Garcia, Valeria Bances, Mayte Nicole Perales Quispe** [Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Perú]

Existe una determinada expectativa por la experimentación en el uso de los nuevos formatos de clases espejo por proyectos enfocados en el desarrollo de campañas publicitarias en lenguas originarias y poder determinar cómo éstas contribuyen en el desarrollo de competencias en comunicación intercultural entre los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Perú) y de la Universidad del Pacífico (Paraguay).

**C241. El recorrido creativo ¿cuál es su inicio? Denise Gari Jonneret, Martín Alli** [FAD UCC FAUD-UNC UNVM - Argentina]

Experiencia académica en el marco del ingreso a la Licenciatura en Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Córdoba. Se recorre las diferentes posibilidades de aplicación de la carrera y se reivindican las experiencias personales estudiantiles y son utilizadas como insumos para estimular la creatividad.

**C242. Aplicaciones del Modelo de Comunicación IEAC para la Enseñanza del Diseño. Marcelo Henriques de Brito** [IBMEC - Brasil]

El objetivo es presentar el nuevo Modelo de Comunicación IEAC y sus aplicaciones. Dicho modelo, representa un desarrollo de modelos tradicionales de comunicación, ya que retrata explícitamente que el remitente es también un receptor de mensajes y que partes diferentes del mismo cuerpo humano envían y reciben mensajes.

**• Comisión: A18 Estudios Académicos**

Coordinadora: María Paula Gago. Miércoles 31 de julio, 15:00 - 17:00hs.

**C243. Impactos de condominios y barrios cerrados en Cochabamba, Bolivia. Jaime Alzérreca Pérez** [Universidad Mayor de San Simón - Bolivia]

El presente proyecto muestra una experiencia de interacción social entre la academia y la sociedad civil, con la acción del Instituto de Investigaciones de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, la formación en pregrado con el Taller de diseño III - Grupo B y los habitantes del contexto de estudio. Se analiza la acción de los condominios y barrios cerrados en su impacto con el medio ambiente.

**C244. La percepción, influencia de las Formas y los Sólidos Platónicos. Mónica Dumoulin** [Espacio de Geometría Sagrada - Argentina]

El presente escrito persigue el objetivo de reflexionar sobre la información adquirida por la humanidad a partir del origen y surgimiento de los Sólidos Platónicos, descubrimiento realizado por Platón (Atenas, 427 - 347 a. C.) entre otros descubrimientos matemáticos y geométricos como la Flor de la Vida, el Fruto de la Vida y Cubo de Metatrón cada sólido Platónico. Estos descubrimientos, bien podrían ser definidos como componentes que constituyen a la Geometría Sagrada, este es el lenguaje del Universo, codificado en símbolos y patrones. Es el modelo de la creación y engendra toda la forma con características, en relación y asociación con centros energéticos, con los sentidos del ser humano, presente en la aplicación de la forma con respecto a las diferentes actividades e intervenciones de un espacio. En virtud de lo dicho, esta ponencia tiene el objetivo de acercarse al ámbito académico el debate y la reflexión de la función que ofrece la aplicación de la Geometría Sagrada dentro del Diseño. A través de diferentes casos de estudios, se busca evidenciar cómo el Diseño se ve atravesado por la Geometría Sagrada en el ámbito del Arte, la Arquitectura, el Diseño de Espacios y la armonización de los mismos. Existen así diseños que parten de la utilización proyectual de fractales volcado en los trazados de ciudades y urbanizaciones, fachadas y plantas de construcciones, catedrales y antiguos centros de arquitectura megalítica, donde la geometría, la percepción, la emoción y el diseño se vinculan y retroalimentan en pos de la belleza, la perfección y el ser humano.

**C245. Caracterización de creencias de estudiantes sobre el diseño sustentable. Jorge Espinoza** [Universidad Iberoamericana - México]

Este estudio investiga las creencias de estudiantes universitarios sobre diseño sustentable en Oaxaca, México. Utilizando el constructivismo y entrevistas cualitativas, se identifican dos dimensiones en las creencias: la transición de un ideal moral a conocimiento aplicado y la ampliación de la perspectiva ambiental a una socio-económica y política. Resalta la necesidad de explorar estos ejes para promover el diseño sustentable transdisciplinario.

**C246. La imagen, su protección legal y las nuevas tendencias. Laura Viviana Fernandez Aztisaran, María del Pilar Casas** [UADE (Universidad Argentina de la Empresa) - Argentina]

El presente trabajo abordará acerca de la definición de imagen y su regulación como derecho personalísimo

reconocido por nuestro ordenamiento jurídico. A su vez, se analizará como las nuevas tecnologías han impactado sobre ella provocando la creación de nuevos escenarios como son las redes sociales como así también de figuras que merecen su protección como son los influencers.

**C247. Los desechos textiles y su regulación. Laura Viviana Fernandez Aztisaran, María Victoria Casas** [UADE (Universidad Argentina de la Empresa) - Argentina]

El objetivo de la presente investigación es analizar el impacto ambiental que ocasiona la industria de la moda en todas sus etapas y como la Argentina gestiona el tratamiento de los desechos textiles. De esta manera, se analizará tanto la legislación nacional como algunos ejemplos a nivel internacional.

**C248. Proximidade Habitável. Ézio Manzini na Jornada pela Cidade que Cuida. Lucas Furio Melara** [LM Co. - Brasil]

O artigo discorre sobre a publicação que apresenta uma visão revolucionária sobre o futuro urbano, destacando a importância da proximidade funcional e relacional. Dividido em quatro capítulos, o livro explora a evolução do conceito de proximidade, sua relação com o cuidado urbano e estratégias de design para promover comunidades conectadas e sustentáveis.

**C249. Enseñanza del diseño de experiencias de comunicación visual. La construcción metodológica en las prácticas proyectuales de involucramiento social en la LDCV FADU UNL. María Agustina Ilari** [FADU- UNL - Argentina]

La ponencia incluye avances de una investigación en curso producto de una tesis de maestría en docencia universitaria. Se plantea la relación entre la Enseñanza del Diseño y las prácticas de involucramiento social recuperando algunos casos de prácticas realizadas en FADU UNL que, a través del diseño de experiencias, buscan ser significativas para el aprendizaje y aportar una mirada crítica y comprometida desde la disciplina sobre las problemáticas sociales y el territorio.

**C250. Desafios da extensão universitária: relato de experiência de campo do Labsol. Marina Ribeiro de Andrade, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte** [Unesp - Brasil]

A presente pesquisa apresenta a oficina de costura criativa realizada em Jaú, em parceria com o Espaço Cultural Amaral Carvalho (ECAC) e as maiores dificuldades observadas a partir dela. A partir disso, o LABSOL busca atender e auxiliar esse público, oferecendo parcerias e oficinas, como a oficina aberta de costura criativa, realizada pela primeira vez no dia seis de maio de 2024. Com esta primeira experiência pode-se observar algumas das maiores dificuldades do público e desta forma será possível executá-la com melhorias, para um maior desenvolvimento e resultado final.

• **Comisión: A19 Investigación en Diseño**

Coordinadora: Alma Elisa Delgado Coellar. Viernes 2 de agosto, 10:00 - 12:00hs.

**C251. Impacto de la automatización en el proceso de diseño editorial. Un caso de estudio. *Anaela Alvarado*** [Universidad Nacional de Educación - Ecuador]

A lo largo de la historia, la automatización –inicialmente relacionada con la industria– se ha expandido a varios ámbitos incluyendo el diseño editorial. Nos enfocamos en cómo la automatización aporta a la reducción de tiempo en los procesos de diseño editorial. Así, se analizan diez proyectos editoriales en un lapso de dos años y siguiendo la metodología mixta de investigación a través del diseño; para ello recopilamos información sobre el proceso y la aplicación de la automatización con las herramientas script y GREP. Esta información permite la comparación de datos en un antes y después de la automatización.

**C252. Uso de la inteligencia artificial en el diseño de un mapa sensorial olfativo de la ciudad de València. *Esther Campos Serrulla, Daniel Rodríguez-Palacios, Daniel Rodríguez-Palacios*** [Universidad Europea - España]

El uso de inteligencia artificial se aplica a múltiples campos, siendo ampliamente extendida y mayormente empleada para la generación y estudio de mercados, predicción de anomalías en la industria o visualizar fallos, así como adelantarse al futuro. En este caso, aplicado al análisis de texto, y mediante el uso de herramientas como Google Trends, API de twitter, R studio y Python, permite identificar la magnitud de los sentimientos expresados en el mismo y cuantificar nominalmente para generar mediante datos decimales evaluables, un mapa cartográfico de sentimientos de la ciudad de València.

**C253. A Ecologia das Mídias como campo de Investigaçã de Design. *André de Freitas Ramos*** [Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ - Brasil]

A Ecologia da Mídias estuda os meios de comunicação como ambientes da ação humana, uma perspectiva que inclui as dimensões materiais, históricas, econômicas e interacionais dos processos comunicacionais, apresentando-se como um aporte teórico promissor para o estudo de fenômenos do campo da comunicação e do design.

**C254. Experiencias interinstitucionales y multidisciplinarias en proyectos de investigación: Patrimonio Cultural de Obra Pública Hospitalaria del México Contemporáneo. *Alma Elisa Delgado Coellar, Juana Cecilia Ángeles Cañedo*** [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

El desafío de las Instituciones de Educación Superior (IES) públicas en el ámbito de las artes y el diseño radica en equilibrar la formación profesional con la promoción de la investigación. Aunque los programas de posgrado han fomentado la labor investigativa, la atención a este aspecto en la licenciatura es limitada. El proyecto PAPIIT Identificación, Valoración, Documentación y Difusión del Patrimonio Artístico y Arquitectónico Hospitalario del México Contemporáneo 2010- 2020, realizado en colaboración entre la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán

de la UNAM y la UAM Azcapotzalco, destaca la importancia de orientar los proyectos de investigación hacia la creación de redes interinstitucionales y multidisciplinarias, promoviendo la formación de recursos humanos y despertando el interés por la investigación académica desde la licenciatura. La vinculación interinstitucional y multidisciplinaria es esencial para el éxito de los proyectos de investigación en las IES. Aunque naturalmente deseable, su implementación efectiva requiere alineación de voluntades, coordinación operativa y acuerdos claros. En el caso del proyecto PAPIIT, la colaboración ha sido fluida desde su inicio, destacando la importancia de un equipo multidisciplinario para garantizar la calidad de la investigación. Los testimonios de los participantes reflejan la experiencia enriquecedora y el aprendizaje mutuo que brinda el servicio social universitario, fortaleciendo las habilidades profesionales y fomentando el trabajo colaborativo.

**C255. Beyond Perfection and Harmony: An Aesthetic Understanding of Historical Design of Material Printed Objects. *Jorge Fragua*** [Universidad Complutense de Madrid Universidad de Amberes - España]

The concept quality, often related in historical terms to that of harmony and perfection, has been a fundamental aspect of design and the material aspect of the printed book since its inception. Regardless of the type of book, its material condition and how it was produced, it has influenced its understanding and form. Furthermore, in certain types of books, such as religious and liturgical books, the idea of quality and the concept of harmony was another ritual aspect of the book. In those cases, the printed book is a political and cultic object. This paper uses an interdisciplinary approach to examine the concept of quality in liturgical books and its production in the 16th century. It draws upon Georg Lukács's aesthetic theory and the concepts of homogeneous medium, anthropomorphizing and de-anthropomorphizing reflection, along with documents related to Christopher Plantin's liturgical production, its design and results. The aim is firstly to explore how the concept of quality was manifested in the printed book through the theological concept of beauty and its compression through the specific demands to the printer. Secondly, to understand through him that his production and his idea of quality were independent and subordinate to the cultural and technical context of which his production was a part.

**C256. Decodificando o enunciado visual do vestuário. *Vinicius Furlan das Mercês, Ana Beatriz Pereira de Andrade*** [FAAC UNESP - Brasil]

O projeto consiste na investigação dos significados incorporados em objetos do vestuário, os quais, assim como um texto, carregam diversas informações expressas, por sua vez, através da linguagem visual. O intuito foi desenvolver conhecimento para decodificar informações que se limitam a permanecer no campo subjetividade de nossa interpretação. Foi conduzida uma análise de referências visuais, a fim de promover maior assertividade e domínio da manipulação do valor comunicativo atribuído para criações de vestuário. O resultado foi um

conjunto de etapas propuestas para ser aplicadas en la fase de investigación del proceso de desarrollo de producto (PDP) con ejemplos de creación de estampas para productos de moda de streetwear.

**C257. Diseño escénico e innovación de salas alternativas del teatro en Panamá.** *Mirna Ruth Martínez* [Universidad de Panamá. Facultad de Bellas Artes. Depto. de arte teatral - Panamá]

El teatro alternativo es un movimiento cultural que ha ganado importancia en los últimos años. Nació como una reacción al teatro tradicional y un intento de innovación y experimentación en la producción teatral. Estos espacios no tradicionales brindan un nuevo escenario y permiten la creatividad y la innovación en la producción.

**C258. Investigación narrativa sobre la enseñanza del diseño de comunicaciones visuales.** *Isabel Molinas* [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

En el marco de la creciente importancia de la investigación narrativa en diferentes áreas del currículo en Argentina y países de la región (Suárez et al. 2021), se aborda la indagación etnográfica y la documentación narrativa sobre la enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual. La propuesta incluye el análisis y conceptualización sobre la proyectualidad en las cátedras de DCV.

**C259. La fotografía como obra gráfica de fotodiseño y de expresión artística.** *Bayardo Murcia* [Corporación Universitaria Taller5 Centro de Diseño - Colombia]

Las artes y en especial la pintura, dieron un giro a la llegada de la fotografía. Esta se fusionó con el diseño y con los movimientos artísticos a lo largo de los siglos XIX y XX hasta hoy. La ponencia es una investigación cronológica sobre cómo la fotografía, el diseño y el arte, limitan fronteras muy delgadas, todos con un lenguaje universal: la expresión visual.

• **Comisión: A20 Investigación Académica**

Coordinadora: María Paula Gago. Jueves 1 de agosto, 12:30 - 14:30hs.

**C260. El atractivo visual de los productos basado en las emociones.** *César Alfonso Arroyo Barranco, Ramiro Cadena Uribe, Iván Alonso Lira Hernández* [Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo - México]

El atractivo de un producto proviene más de las emociones y de las expectativas que la gente genera del mismo, por lo que en el proceso de diseño se deben considerar una serie de factores sensoriales, racionales y emocionales para satisfacer las demandas de los usuarios considerando que la primera impresión que la mayoría tendrá es por medio del contacto visual. De acuerdo con diversos autores en los últimos veinte años el debate sobre el rol de las emociones en el Diseño industrial ha crecido exponencialmente lo que ha originado por parte de académicos e investigadores un creciente interés en el estudio de los atributos estéticos de los bienes de uso cotidiano

dando como resultado el desarrollo e implementación de diversos instrumentos para conocer el nivel de satisfacción emocional de los consumidores. Por lo tanto, en el presente se mencionarán tópicos referentes al atractivo visual, función del producto, y el efecto estético-emocional en el diseño.

**C261. El Diseño en Argentina. Aportes para pensar el campo del diseño desde la institucionalización de la disciplina.** *María Belén Franco* [Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Argentina]

Reconocemos que es posible analizar la historia del Diseño en Argentina desde diferentes ejes analíticos que no son compartimentos aislados sino que se imbrican en una compleja trama en un espacio y tiempo determinado. En este artículo profundizamos el eje de análisis sobre la institucionalización del Diseño Industrial en las Universidades Públicas argentinas, desde un mapeo que permite identificar tres períodos en esta historia.

**C262. Herramientas metodológicas para el abordaje de archivos hemerográficos.** *María Paula Gago, Alejandra Sanemeterio* [Instituto Germani (FSOC-UBA) CONICET - Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo - Argentina]

El presente artículo recupera una serie de categorías operativas del análisis del discurso y la sociosemiótica para el abordaje de archivos hemerográficos, específicamente, revistas. Este trabajo se genera a partir de necesidades detectadas en los y las estudiantes de la asignatura Seminario de Integración I, espacio donde deben desarrollar el 25% de su Proyecto de Graduación.

**C263. Xul Solar. Un análisis discursivo de las propuestas educativas del museo.** *Leandro Ibáñez* [Universidad de Palermo - Argentina]

Los museos y sus exhibiciones son espacios de cultura en los que docentes y educadores se pueden apoyar para la enseñanza artística y estética en la educación formal. Estas instituciones suelen producir materiales didácticos que orientan en contenidos históricos y estéticos, con propuestas cuyo objetivo es el de acercar a los estudiantes a la obra de un artista. Cada una de estas propuestas didácticas suele ofrecer una serie de lecturas biográficas, apreciaciones estéticas, ejercicios de observación y producción cuyo objetivo es que los estudiantes incorporen un conocimiento tanto sobre la obra en cuestión como sobre la vida del autor y hasta una mirada amplificada del lenguaje artísticos y la vanguardia a la cual pertenecía el artista. La presente investigación toma como tema y objeto de análisis los cuadernillos educativos producidos por los museos que expusieron la obra de Xul Solar en Argentina.

**C264. Resistencias, liderazgos y saberes de las mujeres de Montes de María: Perspectivas del municipio PDET desde la implementación del Pilar 8.** *Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Lady Andrea Suarez Carvajal* [Escuela Superior de Administración Pública - Colombia]

El presente artículo es un avance de investigación que busca analizar los procesos que se han desarrollado en el

municipio de Montes de María desde la implementación del pilar 8 de los Programas con Enfoque de Desarrollo Territorial (PDET) desde una perspectiva de género. Para ello, se describen los elementos principales que caracterizan a los municipios PDET y a Montes de María. Posteriormente, se relacionan los hallazgos y resultados parciales de la investigación desde las experiencias y actividades realizadas en el marco de la salida de campo al municipio, en el que, además, de aplicar entrevistas, se compartió con las mujeres que posibilitaron entablar diálogos desde la horizontalidad para conocer sobre sus saberes y construir a través de la novedad radical, la otredad, la sororidad y las vías para el aumento de la complejidad.

**C265. Validación de la subjetividad en la investigación proyectual fenomenológica. Sandra Navarrete** [Universidad de Mendoza - Argentina]

Investigar en diseño permite construir un marco conceptual aplicable al proceso de proyecto, que evidencie coherencia entre lo investigado y el diseño al que se aspira lograr. Mientras que la lógica del empirismo requiere una rigurosa experimentación tendiente a la universalidad, el método fenomenológico permite interpretar los rasgos particulares, humanos, de cada sociedad. Son dos abordajes antagónicos en la relación objeto y sujeto.

**C266. Conclusiones parciales para el desarrollo de un modelo aplicativo entre los sistemas de producción y la escenografía teatral. Miguel Ángel Nigro, Alicia Vera** [UNA - Universidad Nacional de Arte - Argentina]

Los diversos aspectos de la práctica escenográfica y de la escenografía teatral como resultado artístico de un desarrollo creativo, fueron estudiados desde distintas perspectivas: proyectiva, histórica, estética, procedimental y simbólica. La relación que la escenografía mantiene con el proceso productivo en los distintos sistemas y géneros, es poco abordada de manera específica. Iniciamos un proceso investigativo en el año 2015, y continuamos en la actualidad. En esta ocasión, presentamos las conclusiones parciales de nuestro último proyecto de investigación, acreditado en el Instituto de Investigación del Departamento de Artes Visuales, UNA. (Universidad Nacional de las Artes) 2020-2022.

**C267. Cultura i-meme: el poder de la imagen. Jeans Reyes, Iván Pacheco** [Sello Seishin - Chile]

La presente investigación se enfoca en el estudio del meme como un fenómeno de masas en una sociedad hiperconectada. Se aborda cómo este fenómeno engendra relaciones mediáticas de símbolos para generar discursos mediante unidades de información visualmente reconocibles por nativos digitales

**C268. Precariado creativo: diseñadores que emprenden en una era de plataformas. Jonathan Alexis Taibo** [Universidad de Sevilla - Argentina]

Breve reflexión crítica sobre la práctica profesional del diseño de comunicación visual y el autoempleo contemporáneo. La era digital, el neoliberalismo y la globalización, contextualizan la emergencia de una clase creativa (Florida) y un precariado (Standing). Se discuten tales

definiciones desde el intercambio de dones y explotación del trabajo cognitivo (Reygadas) para abordar el capitalismo de plataformas (Srniczek) y las aplicaciones de crowdsourcing como alternativa.

**C269. Moldéate, dale forma a tus emociones. Fortalecimiento del Desarrollo Emocional en Estudiantes de Bachillerato a través del Diseño Digital y Multimedia. Ángela Paola Cabezas Medina, Johan Nicolás Pinzón Mariño** [Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia]

Según estudios del Ministerio de Salud, Protección Social y la Universidad Nacional de Colombia; la salud mental de los colombianos se ha visto afectada debido a la falta de trabajo de las emociones, generando problemas como ansiedad, depresión, fobia social, entre otros. Estos problemas se asocian con el desarrollo emocional de la persona, que es un componente fundamental para el crecimiento del infante ya que le proporciona una serie de habilidades y competencias con las que puede entender, expresar y transitar emociones. Es así como, se halla la necesidad de fortalecer el reconocimiento de las emociones en la sociedad, tomando como caso de estudio el Colegio Diego Montaña Cuellar ubicado en la Localidad de Usme, debido a que presenta población vulnerable dentro de la comunidad y requieren de esta iniciativa. “Moldéate” es un proyecto investigativo que tiene por objetivo Contribuir en el desarrollo emocional como base de la construcción del ser social e individual a partir de la potencialización de los recursos proporcionados por la Secretaría de Educación desde el actuar del Diseñador Digital y Multimedia, con el fin de que se puedan proponer alternativas sobre el buen manejo de las emociones al público objetivo. Por medio de la metodología “Doble Diamante”, la investigación busca plantear una propuesta de diseño que logre disminuir los vacíos comunicativos en torno al manejo de las emociones.

• **Comisión: A21 Investigación: Nuevas Metodologías y Técnicas**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Lunes 29 de julio, 15:00 - 17:00hs.

**C270. Identificación de oportunidades de gestión sustentable a partir del diseño y el marketing. Tristana Bar-seghian, Antonio Nievas, Romina Tartara** [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Desde un enfoque transdisciplinar, se pretende revisar procesos de gestión sustentable en la industria del calzado cordobesa, considerando productores de calzado femenino de cuero. El estudio inicia con un caso particular para generar herramientas que posteriormente puedan replicarse, como matrices de análisis de las oportunidades de Economía Circular o encuestas de autodiagnóstico. Se pretende abordar la cadena de valor reconsiderando el ciclo de vida de los productos involucrando a fabricantes y a quienes intervienen hacia atrás (proveedores) y hacia adelante (consumidores) y así identificar posibilidades de intervención desde el diseño y el marketing contribuyendo a la gestión sustentable en el sector.

**C271. Diseño, prototipado y fabricación de superficies complejas: implicaciones en arquitectura.** *Ramón Galvis Centurión* [Universidad Francisco de Paula Santander - Colombia]

La evolución digital redefine el diseño arquitectónico. La impresión 3D permite proyectar y fabricar superficies complejas. Este estudio explora cómo integrar estas tecnologías en la formación de arquitectos, potenciando su capacidad innovadora. Se investiga la interacción entre diseño digital y fabricación avanzada para optimizar la eficiencia estructural, preparando a los futuros arquitectos para enfrentar los desafíos contemporáneos con creatividad y precisión.

**C272. Diseño para el futuro, primeras experiencias en Ecuador.** *Mariana Lozada* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) - Ecuador]

El diseño para el futuro es una práctica surgida de los estudios de futuro. Aunque mencionado desde la década del 2000 y practicado a nivel mundial, no ha tenido presencia en Latinoamérica. Esta presentación ofrece un primer vistazo a esta práctica en el entorno académico de la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE).

**C273. El brief de investigación social: antropología y urbanismo.** *Rafael Mauricio París Restrepo* [Colombia]

Una herramienta de investigación útil para diseñadores y publicistas es el documento conocido como brief. Este sirve para organizar datos de investigaciones en mercadeo y publicidad comercial; pero también, puede ser ajustado para investigaciones más particulares como, por ejemplo, las que se hace en urbanismo y publicidad social. Esta es una propuesta de estructuración para un brief enfocado en campañas de bien social.

**C274. Entre Árboles y Estrellas: una llave hacia el proceso creativo.** *Jeanes Reyes, Iván Pacheco* [Sello Seishin - Chile]

Este trabajo presenta una propuesta metodológica para comprender una manera de producción relacionada a la escritura, aplicando diversas estrategias para incentivar el pensamiento creativo mediante la exposición de herramientas que faciliten el desarrollo en el proceso de producción de un texto con el objetivo de formar nuevos escritores en la región con vistas a potenciar la escritura creativa en Latinoamérica.

**C275. Como te ven, te tratan. Metodología de análisis semiótico para discursos gráficos.** *Martín Valenzuela* [PQ Agency - Argentina]

Se indagan las prácticas sociales discursivas de las cubiertas editoriales para generar así una matriz metodológica de observación en tres niveles: el análisis presemiológico (observa la materialidad del objeto y al diseño gráfico como lenguaje), el análisis de las clasificaciones sociales (observa la inscripción de género y estilo) y el análisis del sentido como producción discursiva (observa los rasgos retóricos, temáticos y enunciativos).

• **Comisión: A22 Investigación: Estrategias de Enseñanza**  
Coordinadora: Verónica Méndez. Jueves 1 de agosto, 15:00 - 17:00hs.

**C276. Protagonismo dos discentes na aprendizagem: o curso de comunicação visual IFMA.** *Camila Andrade dos Santos* [Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Maranhão - IFMA - Brasil]

Investigamos o protagonismo dos discentes do curso de Comunicação Visual do IFMA nos processos de aprendizagem. Através de uma abordagem metodológica descritiva de natureza quantitativa e qualitativa, por meio de entrevistas semiestruturadas, cruzamos informações e apresentamos um diagnóstico.

**C277. Percepción de la calidad del proceso aprendizaje-enseñanza del diseño.** *Leobardo Armando Ceja Bravo* [Universidad Vasco de Quiroga - México]

Este trabajo reflexiona sobre la percepción implicada en el proceso de aprendizaje-enseñanza al interior de la Facultad de Diseño Gráfico. La investigación involucra a estudiantes y profesores. Retoma algunos de los resultados más relevantes identificados en estudiantes y profesores refiriendo criterios particulares que determinan formas, modos y maneras en las que se realiza el proceso de aprendizaje y enseñanza. Esta investigación sustenta sus premisas en lo que se considera una buena enseñanza (Bain, 2007, 2012). Apelamos a ello en búsqueda de elementos para una mejora continua del proceso de aprendizaje-enseñanza considerando la práctica reflexiva (Shön, 1982) de los actores involucrados.

**C278. Reflexiones desde el saber proyectual para la acción tutorial de las tesis en Diseño.** *Diego Martín Fiscarelli, Lucas Gastón Rodríguez* [Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad del Este - Argentina]

Este ensayo pretende, en el marco de la presente convocatoria, consolidar aportes para la formación de los estudiantes de grado desde el saber proyectual. Para ello, se pondera el rol de la acción tutorial de los docentes durante el desarrollo de las tesis en Diseño. En términos metodológicos, se plantea una discusión bibliográfica que articula dos áreas del conocimiento: La Investigación Proyectual y la formación didáctica para el Diseño Proyecto como campo epistemológico. Considerando las tutorías como acción didáctica fundamental, se recuperan experiencias de investigación en docencia, y se construyen reflexiones sobre la formación proyectual en relación con las competencias actuales.

**C279. Representación de edificios con acordamientos: Enseñanza e Investigación.** *Alejandro Folga, Carlos Pantaleón, Andrea L. Suárez Dmitruk* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Esta ponencia presenta una experiencia de tutoría de estudiantes de grado realizada en 2023 en el marco de las Prácticas Curriculares de Investigación (PCI) de la FADU-UDELAR. El trabajo desarrollado por los estudiantes tutorados consistió en profundizar la calidad y signifi-

cación de la representación gráfica (dibujo técnico digital y fotografía) de un conjunto de edificios de la ciudad de Montevideo sometidos a la normativa de acordamientos. Dichos gráficos fueron generados entre 2021 y 2022 por estudiantes que cursaron la unidad curricular Transversal 2. Por tanto, la tutoría realizada se constituyó en una modalidad avanzada de enseñanza de la representación arquitectónica.

**C280. Teoría, proyecto y estrategias. Una revisión en clave didáctica.** *Ariel M. Ibarra* [Universidad Nacional de Rosario - Argentina]

El presente trabajo se propone abordar algunos aspectos referidos a la educación del Diseño estableciendo un diálogo entre las estrategias de enseñanza propuestas por Edith Litwin en *El oficio de enseñar* (2008) y las tradiciones que configuran dichas prácticas en las aulas de las instituciones educativas. Se parte del supuesto que en dichas tradiciones se presenta un solapamiento o superposición de estrategias que determina inconvenientes didácticos y epistemológicos.

**C281. Fotografía y desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.** *Renato Meza Carbajal* [Programa Nacional Cuna Más - Perú]

Partiendo de una revisión de bibliografía especializada, con arraigo en la psicología educacional y en la teoría cognitiva del aprendizaje, se plantea fundamentar una propuesta dialéctica en torno a la práctica de la fotografía y sus aportes al proceso de enseñanza-aprendizaje a través del desarrollo de las habilidades cognitivas y socioemocionales en estudiantes universitarios.

**C282. Experiencias de Investigación: estudiantes de grado de Diseño de Interiores.** *Julia Virginia Pimentel Jiménez* [Universidad Iberoamericana (Unibe) - República Dominicana]

El propósito de este estudio fue describir el estado de integración de experiencias de investigación en el plan de estudios de un programa a nivel de grado en Interiorismo en República Dominicana. El estudio seleccionó estudiantes y profesores de una universidad privada que ofrece el programa para generar una imagen completa de cómo los profesores proporcionan o no a los estudiantes experiencias de investigación.

**C283. Instrumentos para la enseñanza flexible en arquitectura y diseño.** *Roberto Rodriguez* [Universidad de Mendoza - Argentina]

Esta propuesta nace en el seno de la Secretaría Académica de la FAUD-UM, ante la necesidad de actualización frente al universo contemporáneo de la enseñanza-aprendizaje de la arquitectura y el diseño. El objetivo general de este proyecto es Caracterizar y Operacionalizar (i.e. hacer medible, cuantificable, aplicable) a dos instrumentos pedagógicos: cápsulas de conocimiento y células aplicadas, para una enseñanza flexible y articulada de la Arquitectura y el Diseño en la FAUD-UM (Sede Central).

**C284. IA en el aula universitaria: aportes para la lecto-escritura.** *Cristian Eduardo Secul Giusti, Camila Vallefin, Mariela Viñas, Rossana Viñas* [Universidad Nacional de La Plata - Universidad de Palermo - Argentina]

La IA transforma el aula universitaria y nos exige repensar prácticas y contenidos. El diseño de clases debe adaptarse, acompañando la lectura estudiantil y renovando la enseñanza. Esta convergencia incluye oportunidades para fortalecer el currículum y adaptar recursos, especialmente en el campo de la bibliotecología y la comunicación, con el fin de potenciar la gestión de información y lecto-escritura.

• **Comisión: A23 Docentes Investigadores**

Coordinadora: Mercedes Pombo. Miércoles 31 de julio, 10:00 - 12:00hs.

**C285. Discursos de la memoria. La interacción entre la imagen y la palabra en testimonios de sobrevivientes de la Shoá (Holocausto).** *Daniela Java Balanovsky* [UP - Argentina]

El principal objetivo de este trabajo es indagar acerca de la interacción entre la imagen y la palabra, en las producciones literarias que realizaron un grupo de sobrevivientes de la Shoá (holocausto). Los relatos analizados, fueron redactados en base a fotografías e interpretaciones, desde una perspectiva subjetiva. La hipótesis de este trabajo sostiene, que los proyectos artísticos con lenguajes combinados, favorecen la comunicación expresiva y mejoran el estado anímico. Con el paso del tiempo, los genocidios pueden caer en el olvido. Esto motiva a poner en primer plano los testimonios de sobrevivientes y visibilizar sus relatos para fortalecer la transmisión. Este trabajo se apoya en el análisis de imágenes del archivo familiar de tres mujeres que han transitado el horror y hoy se animan a compartir sus vivencias, para que las generaciones más jóvenes tomen dimensión de lo sucedido.

**C286. Explorando horizontes digitales en la historia y tendencias del diseño: la integración de la inteligencia artificial en las prácticas del taller y su impacto en la práctica profesional.** *Gastón Girod* [Argentina]

Este proyecto áulico de investigación busca proporcionar a los estudiantes de Historia y Tendencias del Diseño II una experiencia de aprendizaje enriquecedora y relevante, que les permita adquirir habilidades prácticas en el uso de la IA y prepararse para los desafíos del diseño industrial en un mundo cada vez más digitalizado. Palabras clave: Inteligencia artificial, educación, diseño industrial, aprendizaje práctico.

**C287. El cine argentino y su construcción de identidad. Análisis de Nazareno Cruz y el Lobo (Leonardo Favio, 1974), y La parte del León (Adolfo Aristarain, 1978).** *Marcelo Lalli* [Argentina]

Este estudio abordará el tema de la identidad en el cine argentino. Mas que sobre el contenido argumental, lo hará desde el lenguaje desarrollado en los films nacionales. Es la manera que encontraron muchos de sus máximos exponentes para combinar influencias tomadas de modelos

foráneos en un sentido tanto artístico como industrial, para narrar y expresar la realidad de su propio contexto. En particular, ese punto de fusión entre la penetración cultural y el contenido interno de la producción, es lo que permite que la obra adquiera la tan denominada verosimilitud ficcional. Esto articula otros de los conceptos a considerar en esta investigación: los procesos de identificación del espectador y su dialéctica con la obra.

**C288. Autonomía y libertad como formas de normalización de las condiciones laborales de los actores y actrices en la gestión del teatro alternativo (Ciudad Autónoma de Buenos Aires. 2020 - 2024).** *Andrea Mardikian* [Universidad de Palermo - Argentina]

La investigación hace foco en el análisis de las formas en que las ideas de autonomía y libertad están constitutivamente conectadas con los modos hegemónicos de subjetivación en las sociedades capitalistas occidentales. La precarización “elegida para sí” de los actores y actrices de la gestión del teatro alternativo contribuye a producir condiciones que permitan convertirse en parte activa de las relaciones políticas y economías liberales (Lorey, 2006)

**C289. Integración del Diseño Intencional en las instituciones de educación superior para abordar la salud mental de los estudiantes y profesores en América post COVID.19. Estudio de caso: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.** *Virginia Marturet* [UP - Argentina]

Esta investigación tiene como objetivo la exploración de la integración del Diseño Intencional en las instituciones de educación superior como modelo de educación efectivo y sostenible para abordar la salud mental de los estudiantes y profesores en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se pretende visibilizar el impacto negativo que tuvo la pandemia del COVID-19 en el rendimiento y comportamiento de los estudiantes universitarios, analizando el Diseño Intencional como estrategia para crear una cultura de excelencia académica, implementando modelos de educación efectivos y sostenibles tanto para estudiantes como para profesores; aumentando la transparencia en los resultados de aprendizajes, y la atención, y recursos al desarrollo educativo en la institución.

**C290. Liberando el potencial de aprendizaje: Escape Rooms en las universidades latinoamericanas.** *Mariana Pelliza* [Business Press - Comunicaciones Integradas - Argentina]

Las salas de escape han ganado una inmensa popularidad como actividades recreativas, pero su aplicación en entornos educativos es un fenómeno relativamente nuevo. En las universidades latinoamericanas, los educadores reconocen cada vez más el potencial de las salas de escape para involucrar a los estudiantes, fomentar la colaboración y mejorar las habilidades de pensamiento crítico. Esta investigación explora la integración de las salas de escape en el entorno del aula, basándose en experiencias de universidades latinoamericanas e incorporando conocimientos de autores de renombre en el campo de la educación.

**C291. La utilización contemporánea de IA en cine y TV y su impacto a futuro.** *Luz Rodriguez Collioud* [Universidad de Palermo - Argentina]

Se analiza el uso de la inteligencia artificial o IA en el ámbito cinematográfico y televisivo contemporáneo, las tendencias en crecimiento que se abren paso en estas industrias y los motivos por los que éstas pueden estar surgiendo en la actualidad, y el impacto que podrían tener estas tecnologías implementadas hoy en día en el futuro del medio y la mirada del espectador.

**C292. Realidad aumentada en aprendizaje audiovisual de nivel superior.** *Luz Rodriguez Collioud* [Universidad de Palermo - Argentina]

Día a día, la realidad aumentada (o augmented reality, en inglés) se posiciona como una herramienta innovadora para el aprendizaje en el ámbito de la educación superior. En este proyecto se exploran las posibilidades de la realidad aumentada en el contexto de asignaturas audiovisuales, con el objetivo de mejorar la experiencia de aprendizaje y fomentar la participación activa de los estudiantes.

**C293. La importancia de la RSE en la pyme Exintrader SA y su inclusión en el mercado interno.** *María Candelaria Santillán* [Argentina]

En esta ponencia tendremos como objetivo evidenciar que la RSE no es costosa para las pymes y su importancia en la creación de negocios inclusivos. Además ahondaremos en que la RSE es crucial para lograr un buen clima laboral y poder diferenciarse de la competencia.

**C294. La estética de la década de los 80 en producciones recientes: un análisis de Dark (2017-2020) y Bandersnatch (2018).** *Cristian Eduardo Secul Giusti* [Universidad Nacional de La Plata - Universidad de Palermo - Argentina]

El presente estudio titulado “La estética de la década de los 80 en producciones recientes: un análisis de casos”, se desprende de una investigación disciplinar que forma parte del Programa Estímulo a la Investigación DC 2024. Desde ese plano, se analizan las representaciones visuales inspiradas en el período, que se observan en la serie Dark (2017-2020) y Bandersnatch (2018), el film de la saga Black Mirror. La motivación académica radica en la voluntad de profundizar las vinculaciones del diseño ochentoso en la construcción narrativa audiovisual (particularmente, desde las reminiscencias históricas). Por este motivo, se entiende que el análisis manifiesta una contribución al campo profesional del diseño y la creación de contenido.

**C295. Análisis de la representación del rol de la mujer y de la integración en la serie “Woo, una abogada extraordinaria”.** *Lorena Steinberg, Ángeles Marambio Avaria* [Argentina]

El Proyecto de investigación tiene por objetivo profundizar el análisis, desde la perspectiva de género, de un exponente textual para dar cuenta de la representación de la mujer y de la integración. Esta serie tiene como protagonista a una abogada con espectro autista, hija de una madre ausente y un padre presente, que no ha podido

ejercer su profesión en pos de cuidar a su hija, dado que la madre la había abandonado. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Sociosemiótica y la problemática de género.

• **Comisión: A24 Publicaciones, Diseño y Política Editorial**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Martes 30 de julio, 15:00 - 17:00hs.

**C296. Revista Gastronómica para promover los platos típicos de la provincia de los Ríos (Ecuador).** *Angel Geovanny Arias Camacho* [Instituto Superior Tecnológico Babahoyo - Ecuador]

La revista gastronómica tiene como finalidad crear una publicación dedicada a la promoción y difusión de la cultura culinaria local. A través de una diagramación que mantenga diversidad y atracción visual, la revista busca inspirar a los lectores, ofrecer información relevante sobre tendencias gastronómicas, compartir recetas y consejos nutricionales, y proporcionar una experiencia multisensorial que despierte el interés y el apetito por la gastronomía.

**C297. Carne.** *Iván Barbosa, Mônica Cristina de Moura, Ana Beatriz Pereira de Andrade* [Unesp - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

CARNE, livro-objeto de Ivan Barbosa, narra, de forma poética e não linear, as memórias e sentimentos que o autor acredita que moldaram a sua personalidade ao longo de seu crescimento e como cada uma dessas fases refletiram no começo de sua vida adulta. Utilizando-se de poesias de versos livres, as recordações são associadas a partes do corpo-humano, sendo essas: pele, carne, ossos, vísceras e alma. Assim, o leitor é convidado a fazer uma “autópsia” do livro, que é formado por camadas de capítulos e por subcapítulos. Sou feito de carne, mas vivo como se fosse de ferro.

**C298. Arquitectura entre páginas.** *Diana María Bustamante Parra, Catherine Preciado* [Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia - Colombia]

El diseño arquitectónico y el diseño editorial, comparten diversos vínculos en relación con la composición de formas, colores, texturas y profundidades. Ambos involucran una serie de reglas, patrones y mucha creatividad para ordenar las ideas en un espacio determinado. El grupo de estudio en Procesos editoriales en Arquitectura de la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia, realiza ejercicios prácticos para asociar los contenidos textuales y gráficos que surgen de los procesos de investigación-creación en Arquitectura que constituyen per se, obras y proyectos. Aquí se exponen varios de los ejercicios elaborados y los proyectos ejecutados con los estudiantes.

**C299. Cuidar, educar e nutrir: experiências com alimentos orgânicos nas escolas infantis de São Paulo.** *Lucas Furio Melara* [LM Co. - Brasil]

O artigo destaca a Lei Escola + Orgânica em São Paulo, que promove alimentos orgânicos na alimentação esco-

lar. Descreve a trajetória da lei desde sua criação até sua implementação, destacando parcerias entre entidades governamentais e organizações da sociedade civil. Projetos como o Cultivando Horizontes e o CREN + Orgânico ilustram os esforços para garantir uma alimentação saudável e sustentável nas escolas públicas.

**C300. Revista Quadro a Quadro: os quadrinhos como criação de cultura.** *Carolina Arissa Kawagoe, Luiz Antonio Vilanova Ortolani* [UNESP - Brasil]

O presente artigo pretende documentar o processo projetual da construção da revista fictícia Quadro a Quadro; que foi criada com o intuito de comprovar o papel das histórias em quadrinhos na produção cultural e na cidadania. Inicia-se com a fundamentação teórica, utilizando-se como principal referência, as ocorrências da cidade de Bauru. Em seguida, apresenta-se a metodologia utilizada para construir a revista impressa como resultado final.

**C301. Portafolio CID. Innovación en Diseño: Portafolio de investigación y logros.** *Josefina Leonor Matas Musso, César Trujillo* [Universidad Católica Boliviana - Argentina]

El Portafolio del Centro de Investigación en Diseño de la Carrera de Diseño Gráfico de la UCB destaca proyectos de grado y logros innovadores en el campo del diseño. Incluye una recopilación de publicaciones con enlaces QR para acceder a ellas y proyectos editoriales.

**C302. La enseñanza del Diseño Gráfico desde la interdisciplina.** *Guillermo Sánchez Borrero, Claudia Bravo* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

Los estudiantes de Diseño Gráfico y Educación Inicial de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador realizaron el proyecto “¡Libros que Incluyen a Todos!” con el objetivo de fomentar la lectura en personas, niños y personas con diferentes necesidades lectoras. Participaron de forma conjunta para crear un sistema de libros accesible e inclusivo. Los estudiantes de Educación Inicial buscaron y en algunos casos escribieron cuentos originales y los adaptaron a un lenguaje sencillo utilizando como principio el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) enfocándose en Lectura Fácil. Por su parte, los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollaron la propuesta gráfica del sistema de libros.

**C303. Cuando las apariencias no engañan. La cubierta del libro como mecanismo de marketing editorial.** *Martín Valenzuela* [PQ Agency - Argentina]

Aquí se propone observar la cubierta editorial como objeto paratextual y cómo su emplazamiento se relaciona con el objeto libro. También se busca analizar el funcionamiento de la cubierta como mecanismo de marketing editorial y dispositivo que genera diferenciación ante otros libros. A su vez se observará su relación con el público lector y su inserción en los mercados de consumo tanto como bien cultural así como bien económico.

**C304. El diseño de libros digitales y los procesos de autopublicación.** *Valeria Scalise* [Argentina]

El presente escrito indaga acerca del cambio introducido por las tecnologías del conocimiento y la información

en el mundo editorial, orientado al diseño de publicaciones digitales. Se analiza cómo los nuevos formatos alteran las prácticas asociadas a la lectura y el uso del libro, obligando a la industria editorial a adaptarse a los nuevos modelos. Varios autores alertaron sobre cómo las sociedades occidentales han ido reforzando la creación de redes para la transmisión y la articulación del conocimiento (Castells, 2006). Esto genera la introducción de actores más participativos, colaborativos y predispuestos al intercambio dentro del sistema editorial lo que configura un nuevo concepto de libro. Es decir, uno más social, descontextualizado y heterogéneo, que influye en la idea del libro impreso, el cual es más cerrado y concluido como consecuencia de su materialidad.

• **Comisión: A25 Estudios Artísticos**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Viernes 2 de agosto, 15:00 - 17:00hs.

**C305. Pensamientos y representaciones museográficas de estudiantes de arte y diseño. Leobardo Armando Ceja Bravo** [Universidad Vasco de Quiroga - México]

Esta investigación busca analizar las formas de pensamiento y representación de estudiantes a través de un proceso de seguimiento sistemático y secuencial durante 16 semanas. Implica el proceso de aprendizaje a través de la conceptualización y propuesta de un proyecto expositivo. Los resultados muestran el paso de la perplejidad al entendimiento, mediante la organización, gestión y propuesta museográfica en beneficio del artista y su obra.

**C306. Obra creación “la herida femenina en el arte barroco neogranadino”. Alex Martín** [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

Será un espacio de divulgación para la socialización de la concepción desde la génesis de la obra, como los actos procesuales que se están determinando en la creación de la obra relacionada a la investigación que está en curso denominada “ la herida femenina en el arte barroco neogranadino”, allí se expondrán los referentes visuales, los aspectos tanto semióticos y técnicos de la obra que se están intervenido, las interpretaciones alegóricas y metafóricas de la obra y compartir su proceso de ejecución.

**C307. Fem o type. Mujeres ecuatorianas en las prácticas contemporáneas del bioarte y la naturaleza. Pamela Pazmiño** [Universidad Internacional del Ecuador - Universidad de Castilla La Mancha - Ecuador]

Esta investigación y práctica curatorial propone un estudio sobre la producción bio artística de mujeres en las prácticas contemporáneas en Ecuador. Esta es una propuesta innovadora sobre el bioarte y la naturaleza bajo una perspectiva género con un enfoque metodológico y artístico feminista interseccional para poner en evidencia y en valor a artistas ecuatorianas e internacionales y sus prácticas. La propuesta parte de una revisión teórica, pasando por el análisis de producciones artísticas, para terminar en un cuerpo sistematizado de producción artística y curatorial. El objetivo principal es estudiar la relación existente entre el bioarte y las contribuciones de

las artistas nacionales e internacionales en el campo de arte contemporáneo.

**C308. Umbrales: La experiencia vital, sobre la Obra de Hazel Zapata. Jeans Reyes, Hazel Zapata** [Sello Seishin - Chile]

Umbrales presenta una propuesta artística que instrumentaliza el espacio expositivo, utilizando este como metáfora para desplegar narrativas visuales, personales y sociales. Explora la conexión entre el entorno y el contenido artístico, repensando el papel del espacio físico en la apreciación del arte contemporáneo y dotando de significados simbólicos la mirada del espectador.

**C309. El poder del sol: un caso de estudio de intervención artística sostenible. Lorena Rodríguez Lain, Carla Collao** [Uruguay]

Este caso de estudio analiza “El Poder del Sol”, una intervención artística realizada por Upcyclers Santiago en evento de musical. La intervención destaca la fase del mediodía con una pasarela performática sensorial inclusiva, fusionando diseño creativo, emocional y sostenible. Se explora cómo esta iniciativa promueve la integración, el consumo responsable y la conciencia medioambiental, invitando al público a interactuar y aprender sobre la economía circular y la moda sostenible.

**C310. Trilhos e Vagões: a relação do design e cenografia cênica de Gustavo Leite. Jeronimo Silva, Anderson Almeida, Vitória Lima** [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O seguinte artigo faz uma reflexão sobre a relação do design e da cenografia na obra de Gustavo Leite. Analisaremos a cenografia do espetáculo Estação Jorge de Lima. Havendo a referencialidade de trens e vagões do imagético trazido pelo repertório do balé, o artista teve a ideia de levar um vagão de trem desativado no palco produzido no Clube Fênix.

**C311. Campaña gráfica acerca de la empatía hacia personas y animales. Mariela Tadla, Evelyn Callegari, Mabel Grieco** [Universidad de Rosario, Facultad de Humanidades y Artes, Escuela de Bellas Artes - Argentina]

El objetivo del proyecto es comprender lo que implica ponerse en lugar del otro para sentir lo que este ser está experimentando desde su perspectiva. Desde nuestro trabajo en la cátedra de Arte Tecno digital I, se propone a los estudiantes el diseño digital y la producción de afiches visibilizando situaciones que nos involucran en las necesidades de otros, y nuestros modos de conducimos, tanto en el ámbito personal como profesional.

**E312. Procesos de entorno a la desidia. Sebastián Torres, Jeans Reyes** [Universidad Austral de Chile - Chile]

Este trabajo presenta una investigación que aborda la dislocación del paisaje a través de la pintura, integrando sus elementos contemporáneos como el accidente, los sitios eriazos y el mismo vacío de muchos de estos lugares. Esta representación busca darle un lugar a estos “no lugares”, principalmente denominados como un excedente de la modernización. Asimismo, a través de la pintura, busco

explorar elementos distintivos de un desarrollo pictórico, tales como la aguada, la mancha y en general una diferenciación de factura en su aplicación. Estos, asimismo, me ayudan a trabajar la suspensión de estos espacios dentro de telas sin bastidores, realzando la identidad abandonada de los lugares representados.

• **Comisión: A26 Metodologías Artísticas**

Coordinadora: Andrea Pontoriero. Jueves 1 de agosto, 10:00 - 12:00hs.

**C313. El collage como herramienta de lectura y creación de imágenes. Luis Julio Carvajal** [MAMB - Colombia]

El collage permite indagar y plasmar ideas y pensamientos más allá de las palabras. Es importante que los museos, cualquier espacio cultural dedicado al estudio de la imagen y el diseño complejicen los canales de comunicación para que despierten la creatividad y la curiosidad donde encuentren cada vez más preguntas. La lectura de la imagen, el entendimiento de los símbolos, códigos y elementos dentro de un tiempo y espacio determinado son los elementos de estudios que permiten entender su valor, y cuando nos interesa crear imágenes entenderemos aún más lo que representan. Por eso, se busca brindar nuevas formas de afrontar una imagen desde la práctica y la observación.

**C314. Performatividad y procesos imaginales para la innovación en el diseño. Yaniré Guiselle Ccerhuayo Calderón** [Toulouse Lautrec - Perú]

Los entornos y procesos del diseño contemporáneo han sido permeados de otros modos de hacer diseño, en los que el carácter performativo de los dispositivos mnémicos e imaginales emergen alterando, y alternando, las formas preconcebidas de generar procesos de diseño: en la conceptualización, ideación, prototipado y o en la transferencia. Estas nuevas formas de generación abren las fronteras del diseño en sus diferentes ámbitos de acción.

**C315. Processo criativo do livro “Aprender a soltar”. Jose Salmo Dansa de Alencar** [Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ - Brasil]

Neste ensaio analisamos o processo criativo de um livro de imagens intitulado “Aprender a soltar”, iniciando com uma breve contextualização da práxis da ilustração de livros e do uso das ferramentas digitais (Flusser, 1985; 2007; Watson, 2018-2019). Esta abordagem está centrada no processo criativo, na técnica de configuração, e na organização de uma narrativa (Larivaille, 1974) exclusivamente visual. O objetivo é mapear este tipo de processo criativo diferenciando tipos de projeto para enfatizar a importância da pesquisa análise iconográfica (Panofsky, 1991) e aspectos éticos (Findeli, 20011) em projetos de Design.

**C316. Experimentações em sala de aula: do diorama à proposta de design cenográfico. Sergio Lessa Ortiz** [Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - Brasil]

A proposta visa apresentar um projeto educativo para estudantes da Belas Artes, focado na produção de cenografia e design cênico. Os alunos iniciarão com o entendimento

das linguagens cenográficas, seguido pelo desenvolvimento de um diorama, culminando na criação de uma cenografia para uma cena de espetáculo. Essa abordagem prática e teórica promove a integração de conhecimentos técnicos e criativos.

**C317. Presentación del Libro-Arte “Texto no texto, texto textura”. Sandra Amelia Martí** [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

Tras emprender un proceso de enseñanza-aprendizaje con una comunidad estudiantil desde el Apoyo de Teoría, se desarrolló un libro arte, derivado del tema: texto no texto, texto textura. Por lo que, a partir de una serie de experiencias gráficas, se interpretaron performance. La premisa pedagógica fue “el sistema modular” como metodología que inspira ejercitar al diseño, desde una noción reflexiva-procesual y colaborativa.

**C318. Poesía para un personaje, aportes al diseño de vestuario teatral. Lina Olmos Velásquez** [Universidad Nacional Experimental de las Artes - Venezuela]

Desde el año 2022 he venido implementando el uso de la poesía como estrategia de enseñanza e instrumento de evaluación por competencias con un enfoque cualitativo para orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la unidad curricular Taller de Expresión Gráfica 2: figurín de la mención Diseño Teatral del Programa Nacional de Formación (PNF) en Teatro de la Universidad Nacional Experimental de las Artes (UNEART-TE), Caracas, Venezuela. Los resultados evidencian y promueven la autonomía y libre experimentación para la creación externa de personajes ficticios utilizando la poesía como estrategia similar al procedimiento del diseño de vestuario teatral.

**C319. El Laberinto como Metodología Artística. Natividad Ontivero** [Espacio de Geometría Sagrada - España]

El Laberinto Cretense como Metodología Artística donde el alumnado comienza un viaje de autoconocimiento, potenciado por la visión espacial en el plano y las proporciones, con el fin de identificar capacidades, habilidades y mecanismos propios del aprendizaje y la creatividad.

• **Comisión: A27 Representaciones Artísticas**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Jueves 1 de agosto, 15:00 - 17:00hs.

**C320. Corpo, gesto, forma e cor: Tomie Ohtake e a identidade da Cia. Estável de Dança. Lucas Furio Melara, Beatriz Lucchesi, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte, Letícia Silva** [LM Co. - Brasil]

O presente texto tem como objetivo retratar o processo de redesign da identidade da Companhia Estável de Dança de Bauru, desde a identificação de problemas até a proposta de resultados, tomando como estrutura e poesia as definições e obras bidimensionais e tridimensionais de Tomie Ohtake que compreendem os elementos do corpo, do gesto, da forma e da cor, com projeto feito por coletivo da Unesp e da LM Companhia.

**C321. Tramas: hibridación cultural y rescate de la tejeduría en bejuco.** *Karolay Garavito García, Ana Campo, María Alejandra Fruto Polo, Valentina Andrea Suárez Gómez* [Universidad Simón Bolívar - Colombia]

La Constitución del 91 permitió el reconocimiento de las comunidades étnicas en Colombia y la reivindicación de los derechos que les permiten auto-reconocerse y construir su identidad propia. A partir del concepto de transformación de las artesanías, la metodología de Design Thinking y el Co-diseño, se analizan los modos en el hacer de los objetos artesanales en tejeduría en bejuco de la etnia Mokaná con el propósito de determinar los efectos de una propuesta de diseño de hibridación cultural de la técnica con la marroquinería como estrategia de conservación, revitalización y adaptación de estas artesanías en nuevos mercados contemporáneos.

**C322. Desfiles de moda conceptuales y su convergencia con la performance.** *Verónica García Bolós* [Universidad Rey Juan Carlos - España]

La moda mantiene su exclusividad en la era digital, evolucionando desfiles hacia eventos performativos que fusionan arte y tecnología. Desde los años 60 y 80, han transformado la presentación de prendas en experiencias críticas y estéticas. Este estudio propone una nueva taxonomía de desfiles conceptuales y plantea preguntas sobre su naturaleza performativa, invitando a una reflexión sobre la moda como arte y crítica cultural.

**C323. Impresiones híbridas, procesos de revelado fotográfico con pigmentos naturales.** *Andrea Daniela Larrea Solorzano* [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El presente proyecto propicia el desarrollo de prácticas manuales y tradicionales, dentro de los campos del revelado fotográfico y los sistemas de impresión, aplicando técnicas alternativas, ante el uso, cada vez más recurrente, de los softwares de inteligencia artificial. En este marco se da cuenta de los resultados del uso de la clorotipia, la antotipia y el revelado con tierras, con plantas nativas y pigmentos naturales de la provincia de Tungurahua.

**C324. Ser un lápiz en la era de las inteligencias artificiales.** *Eva Santín Álvarez* [UDIT. Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología - España]

El ámbito educativo en las industrias creativas se adapta a la convergencia entre creatividad e innovación tecnológica. Este diálogo redefine el rol del artista y educador, abriendo nuevas posibilidades. Aunque la inteligencia artificial transforma el panorama, el dibujo tradicional sigue siendo relevante para desarrollar la imaginación, observación y expresión personal. En un mundo de constante evolución tecnológica, equilibrar técnicas tradicionales y digitales es clave para fomentar la creatividad y originalidad en el arte y diseño. Este equilibrio promueve un enfoque holístico que enriquece la experiencia educativa y potencia la diversidad de expresiones artísticas.

**C325. A arte do carnaval nas escolas.** *Letícia Silva, Gabriel Clementino, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte* [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A presente pesquisa faz parte do Laboratório de Design Solidário - UNESP. O objetivo é contribuir para a Educação Pública através de oficinas que possibilitam aprender sobre cultura brasileira e carnaval. E em convênio com a FMB promove o tema saúde. A escola alvo para a execução do projeto chama-se Escola Estadual Major Fraga. Os resultados até o momento mostram-se positivos para a continuidade do projeto.

• **Comisión: A28 Lenguajes Visuales**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Martes 30 de julio, 17:30 - 19:30hs.

**C326. Análisis de medios de comunicación en la sexta temporada de Black Mirror.** *Sandy Viviana Acosta, Galo Vásconez* [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Se propone una investigación y estudio de los capítulos de la sexta temporada de "Black Mirror", que fue estrenada en el 2023. En este sentido, a través de la metodología cualitativa, con un análisis de contenido determinar el rol de los medios de comunicación en cada historia y su influencia en los personajes. Se toma en consideración la injerencia de la tecnología en diferentes entornos; así también los elementos comunicacionales en el ámbito audiovisual. Además, en cada capítulo, se analiza el modelo de difusión de información, interacción con lo digital y la interpretación de mensajes.

**C327. La interacción metafórica en representaciones gráficas de divulgación científica.** *Esmeralda Itzel Alvarez Contreras* [México]

La metáfora en la gráfica de la divulgación científica da cuenta de eventos del mundo desde un paradigma cognitivo, se construye desde un grado percibido hasta un grado concebido por medio de reproducciones icónicas concretas en representaciones de abstracciones plásticas atravesados mediáticamente por recursos tecnológicos que refieren a la realidad. Este análisis, desde la epistemología, la retórica y la semiótica indaga al respecto.

**C328. Estéticas de la imagen en el crecimiento de la IA generativa.** *Luis Brun* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Identificar las principales influencias de la IA generativa en las estéticas de la imagen fija y en movimiento.

**C329. La semiótica del cine en los procesos de enseñanza del audiovisual a personas sordas.** *Sandro Javier Buitrigo Parías* [Universidad Santiago de Cali - Colombia]

Se explora uso de la semiótica del cine como eje didáctico en la enseñanza audiovisual a personas sordas, descentralizando uso de la lengua de señas como elemento principal, y enfocándose en la construcción de discursos visuales basados en el lenguaje del cine (montaje), la proxemia y la kinesis.

**C330. Pensamiento y complejidad en la imagen.** *Candelario Macedo Hernández* [Universidad de Guadalajara - México]

Se analiza la imagen en los contextos actuales, su relación con el pensamiento, la visualidad y la complejidad. Se alinea a una perspectiva multidisciplinaria y sistémica considerando métodos y procesos, su composición material y conceptual, en las dimensiones que la componen. Por último, se plantea un modelo que integra los principios del pensamiento y sistemas complejos en distintos niveles de observación.

**C331. El Póster, criterios y elementos de construcción para la comunicación.** *Edwin Alberto Marín Cantillo, Juan Diego López Medina, Juan Manuel Mesa Posada* [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Como parte de la alianza entre el 3º Escuela internacional Diseño y Creación del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) y Divergente: Simpo de Diseño de la Corporación Universitaria Remington, tres docentes del grupo de investigación Asimétrico de Uniremington, desarrollaron un taller de creación con los estudiantes del curso lectivo: Infografía del programa profesional de Ingeniería en Diseño industrial del ITM. El propósito del taller fue acercar a los participantes al uso de los distintos lenguajes visuales del cartel para presentar por equipos, propuestas de carteles con contenido social.

**C332. Técnicas gráficas y lenguajes visuales. Irrupción digital e inteligencia artificial.** *Danilo Sunzunegui, José Carlos Carignano* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Exploramos la evolución de las técnicas gráficas y su relación con los lenguajes visuales, resaltando su creciente autonomía, desde un comienzo analógico hasta lo digital y el reciente impacto de la inteligencia artificial. Reflexionamos sobre la influencia de estas tecnologías y su indispensable integración en el ámbito académico y profesional.

**C333. Rebobinar y reescribir: por otra historia del cine en Bolivia.** *Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Se busca socializar el proceso de escritura de una nueva historia del cine boliviano para el Bicentenario, desde una mirada que problematice la visión tradicional patriarcal, centrada en autores en instituciones formales, prestando atención a experiencias marginadas. La investigación va desde el cine silente hasta la actualidad, incluyendo expresiones populares, comunitarias y formatos como el video analógico o audiovisual que se distribuye en redes sociales.

**• Comisión: A29 Diseño y Cultura**

Coordinadora: Andrea Pontoriero. Miércoles 31 de julio, 12:30 - 14:30hs.

**C334. Luiz Carlos Gá: ativismo afro-brasileiro e sua influência no design.** *Matheus Dias de Oliveira, Joana Contino* [Brasil]

Este trabalho explora a contribuição de Luiz Carlos Gá ao design brasileiro, destacando seu engajamento com questões raciais e culturais. Analisando sua trajetória

seus projetos, discutimos como Gá integrou a cultura afro-brasileira no design, desafiando narrativas eurocêntricas e promovendo a decolonização do campo. A pesquisa sublinha a importância de revisar currículos de design para refletir uma diversidade cultural autêntica e contribuir para a equidade racial na educação e prática do design no Brasil.

**C335. Sobre bits y colonialidades.** *Andrés Espín Carrión* [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

En el presente trabajo se analizará las consideraciones que hace un chatbot, Chat gpt4, en la representación descriptiva de las minorías étnicas del Ecuador en 2023, con este experimento se pretende evidenciar la revitalización de los discursos coloniales inmerso en el fenómeno de colonialismo de datos de la doctora Carolina Vatiekun Pizarro, en sinergia con las advertencias teóricas de Herbert Marcuse y Ramón Grosfoguel respecto a la neutralización de la lucha de clases provocado por el avance desvirtuado de la tecnología como paliativo de la clase proletaria asalariada.

**C336. Mulheres negras em foco: visibilidade para mulheres negras através do design no Museu Afro Brasil.** *Aline Cristine Guimarães Giroldo, Ana Beatriz Pereira de Andrade* [Universidade Estadual Paulista - Julio de Mesquita Filho - UNESP - Brasil]

Este artigo científico trata da criação de uma marca e identidade visual para a loja do Museu Afro Brasil, além do desenvolvimento gráfico dos produtos comercializados, que irão homenagear exclusivamente figuras de mulheres negras inspiradoras para trazer visibilidade e reconhecimento às suas histórias de representatividade. O objetivo é contribuir com a reconstrução da identidade da mulher negra, perdida durante todo o processo de escravização e massacre do povo negro e construção do Brasil através das ferramentas do Design e criar novas narrativas positivas para o imaginário da sociedade em memória de suas ancestrais que deixaram um legado de resistência, luta e força.

**C337. De la herencia histórica incaica a la palabra diseñada.** *Isabel Hidalgo, Regina Davila, Andrea del Carmen de la Cruz Vergara* [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La exhibición “Los Incas: Más allá de un imperio” del Museo de Arte de Lima, en colaboración con el curso de tipografía de la Universidad Católica del Perú, explora la historia incaica desde sus orígenes hasta la formación del Tahuantinsuyo. “La palabra diseñada” es un proyecto de Letterings y Alfabetos que contextualiza gráficamente la cultura inca, en propuestas tipográficas contemporáneas, invitando al espectador a revalorizarla.

**C338. Repertórios de cultura vernacular como linguagem pedagógica através do design: estudos de caso.** *Camila Jordão* [Brasil]

O artigo explora o impacto da cultura vernacular na prática do design, destacando a importância da integração desses elementos na educação e nas intervenções de design social. Argumenta-se que essa abordagem promove

a inclusão e a responsividade às necessidades das comunidades marginalizadas, fortalecendo a coesão social e a sustentabilidade das intervenções de design.

**C339. Los juegos olímpicos de México 1968: un antes y un después del diseño gráfico mexicano.** *Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum* [Instituto Tecnológico de Sonora - México]

El impacto de la gráfica de los Juegos Olímpicos de México 1968, marco un detonante en el crecimiento del diseño gráfico en México. Dicho proyecto se desarrolló en un entorno ajeno a la profesionalización del diseño gráfico, ya que los diseñadores que participaron en el proyecto tenían en su mayoría una formación en el área del diseño industrial y algunos en arquitectura.

**C340. Semillero Fuerza Bruta.** *Estefanía Morales, Miguel Ferreira, Laura Camila Gallego, Daniel Hernández, Jessica Lara, Johan Molina* [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

El semillero “FUERZA BRUTA” se propone como un espacio de reflexión y acción para aquellos interesados en utilizar el arte como herramienta para un cambio social. Creemos en el poder que tiene el arte para transformar y visibilizar injusticias por parte de los funcionarios públicos, para la realización de nuestros proyectos hemos tomado referentes visuales a “Luis Scafati”, Matador, Tajalápiz, Puroveneno, ilustradores y caricaturistas que abordan esta problemática.

**C341. Rastros Territoriales: La iconografía del pueblo Diaguita como expresión de identidad visual en las actuales comunidades del norte semiárido de Chile.** *Deby Zepeda* [Universidad de La Serena - Universidad Santo Tomás - m+e comunicaciones - Chile]

La presente investigación propone un análisis centrado en el campo de los estudios visuales, específicamente en el estudio de la iconografía desarrollada por el pueblo originario Diaguita, comunidad agro-alfarera, con asentamiento en lo que hoy se conoce como el norte chico de Chile, regiones de Atacama y Coquimbo, y en parte del noroeste argentino.

• **Comisión: A30 Identidades Culturales**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Miércoles 31 de julio, 17:30 - 19:30hs.

**C342. La gráfica precolombina representada en la identidad cultural de un territorio.** *Praxedes Aristizábal Granada* [Institución Universitaria EAM - Colombia]

El repertorio visual de un país, incluyendo su folklore, costumbres y tradiciones, es fundamental para definir y nutrir su cultura. En Colombia, el diseño precolombino ha tenido una influencia significativa debido a la presencia de comunidades indígenas y la artesanía que ha conservado iconografía ancestral. Abordar la gráfica precolombina es una forma de representar conceptos y símbolos culturales de los pueblos originarios, ofreciendo una perspectiva única sobre su cultura e historia y permitiendo preservar su identidad cultural de manera singular a través de un

espacio académico titulado: Diseño Precolombino, en el que los estudiantes de Diseño Visual Digital tienen la oportunidad de conocer e interpretar el simbolismo de lo prehispánico a través de lo mítico, entender la técnica, los materiales, herramientas para su creación, entender su expresión y distinguir las particularidades del estilo de las diferentes culturas prehispánicas colombianas.

**C343. Uma construção de identidade latino-americana a partir da Escola do Sul.** *Gabriela De Laurentis* [DEMO - Lab Design-Ficção - Brasil]

A pesquisa investiga a formação da identidade latino-americana no Design, focalizando na Revista Removedor do ATG, Uruguai (1944-1953). Analisa a interação entre a linguagem construtivista universal e os saberes locais. Objetiva entender a origem dessa linguagem, examinar registros históricos e sua atual comunicação. Visa mapear os fundamentos do ATG, promovendo uma identidade autêntica latino-americana não eurocêntrica, com fontes primárias e secundárias e entrevistas especializadas. Contribui para a compreensão interdisciplinar da identidade latino-americana no design e fortalece estudos do sul no campo do Design.

**C344. Resultado taller de creación ucronías latinas.** *Francisco Fernando Gallego Escobar, Juan David Henao Santa, Juan Pablo Jaramillo Salazar, Edgar Mauricio Osorio Alzate, Nicolas Restrepo Henao, Yolima Sánchez Royo* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Las obras gráficas resultado del taller “Ucronías Latinas”, constituirán un diálogo intercultural entre el cómic y la historieta, a través de una reinterpretación creativa de portadas del cómic estadounidense, en las que los personajes son sustituidos por héroes o heroínas latinoamericanas.

**C345. Relato de experiência na Escola São Paulo de Ciências Aplicadas (ESPCA) Modernismo: disputas em torno do moderno e do projetos de nação.** *Aline Haluch* [Ibmec-RJ - Brasil]

Este relato é sobre minha participação na Escola São Paulo de Ciências Aplicadas (ESPCA) Modernismo: disputas em torno do moderno e projetos de nação, realizada no IEB-USP de 3 a 7 de julho de 2023. O evento teve um caráter crítico e selecionou cerca de 100 jovens pesquisadores e acadêmicos renomados para apresentar seus trabalhos de pesquisa, promover discussões e reflexões a respeito do tema.

**C346. El sombrero del pueblo Chibuleo: procesos artesanales de elaboración.** *Aylen Karina Medina-Robalino, Karina Lizbeth Paucar-Tiche* [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El sombrero de Chibuleo constituye uno de los símbolos de la identidad de esta etnia, ubicada en Tungurahua, Ecuador. Este artefacto vestimentario de color blanco se caracteriza por una copa redonda, ala corta vertical y un hilo azul enrollado en la corona. La presente investigación da cuenta de los procesos de elaboración del sombrero desde la selección de la materia prima hasta el producto terminado; procesos artesanales que son parte de la memoria cultural del Pueblo, y que han sido registrados a partir

de una investigación etnográfica, con el fin de preservar estas técnicas artesanales para las futuras generaciones y como contribución al fortalecimiento de la identidad.

**C347. Diseño de Máscaras inspiradas en Carnavales Patrimoniales. Objetos Significativos.** *Sialia Karina Mellink Mendez, Marisol Ibarra, Oscar Mauricio Mue-ses Portilla, Mayerly Andrea Suárez Reyes* [CETYS Universidad campus Internacional Ensenada - México]

El objeto se relaciona estrechamente con la cultura, ya sea en su carácter utilitario, estético o simbólico. Las festividades son fundamentales para preservar la identidad del pueblo, entre ellas, los carnavales han destacado en su función estratégica celebrando el mestizaje, así como en su papel de diferenciador ideológico declaratorio del pueblo específico. Este trabajo muestra los hallazgos del proyecto de diseño de máscaras, una intervención experiencial desarrollada con estudiantes de Bachillerato de Floridablanca, Santander, Colombia y estudiantes universitarios de Ensenada, Baja California, México en la que sensibilizados por carnavales patrimonio cultural de su contexto generaron su representación de máscara simbólica.

**C348. Valorización del arte callejero sobre el graffiti.** *Rogelio Monarca Temalatzí, Araceli López Reyes, Katia Melissa Ramos Sabinal, Aleida Rojas Barranco*

[Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México] El graffiti se ha extendido de forma notable, adaptándose a las tipologías espaciales y culturales de cada país, donde ha evolucionado y se ha expandido una gran cantidad de estilos con características distintas. Una variante que surge del graffiti es el arte callejero, generado una interacción constante entre estas dos formas de expresión. Por lo tanto, la pertinencia de la investigación que se ubica en el municipio de San Pablo del Monte, Tlaxcala, México, es de suma importancia, debido a la valorización que se le está dando al arte callejero sobre el graffiti y sus autores.

**C349. Rescatando las memorias de parroquias urbanas y rurales de Chimborazo a través de la comunicación.** *Milagros Muñiz, Jimena Pilco, Jimena Pilco* [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

En la presente investigación se propone y se manifiesta la importancia de mantener y rescatar las memorias de las parroquias rurales y urbanas de la provincia de Chimborazo (Ecuador) mediante herramientas que ofrece la comunicación. El estudio se enfoca en los documentales, ya que, con la ayuda de estos, es posible experimentar y ampliar una experiencia única y más subjetiva sobre la importancia y la necesidad de rescatar estas memorias a través de proyectos de vinculación.

**C350. Adela Zamudio y la crónica de “lo femenino” a inicios del siglo XX.** *Andrés Laguna-Tapia, Oscar Gracia Landaeta* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Íntimas de Zamudio, obra pionera, crea un espacio literario para la voz femenina en la Cochabamba patriarcal de inicios del siglo XX. La novela epistolar visibiliza las experiencias de las mujeres criollas, desafiando la división entre lo público y lo privado que las silenciaba.

Zamudio cuestiona la relegación de las mujeres al hogar y muestra la validez de sus experiencias en el ámbito doméstico. La obra se contextualiza en las transformaciones sociales y políticas de la Bolivia de principios del siglo XX, posicionando a Zamudio como una voz crítica frente a la desigualdad de género y la subordinación de las mujeres, contribuyendo a la construcción de una identidad femenina más autónoma y visible.

• **Comisión: A31 Cultura Regional y Local**

Coordinador: Alejo García de la Cárcova. Miércoles 31 de julio, 15:00 - 17:00hs.

**C351. Paisajes tejidos y entretejidos.** *Tania Ausecha* [Corporación Unificada Nacional CUN - Colombia]

Paisajes tejidos y entretejidos es un proceso de investigación creación, interdisciplinar entre el diseño de modas y las artes plásticas. Por medio de la elaboración de un libro de artista, la obra plástica aborda la relación entre tejido y texto, también se explora el concepto de paisaje, su relación con la elaboración de los uniformes militares de combate como dispositivo de poder diferenciado en Colombia.

**C352. Un abordaje desde el diseño de saberes propios de comunidades indígenas colombianas.** *Inés Ximena Barbosa Guerrero* [Fundación Universidad Autónoma de Colombia. - Colombia]

El presente trabajo pretende evidenciar cómo los estudiantes de diseño industrial utilizan los saberes propios de las comunidades indígenas colombianas y sus técnicas para la conformación de propuestas de diseño. A través del estudio de las comunidades, sus saberes y sus técnicas, para el planeamiento de propuestas de diseño, se muestra el proceso metodológico y resultados propuestos por los estudiantes.

**C353. Repositorio de la Historia del Diseño Gráfico en Ecuador.** *Daniela Barra* [USFQ - Ecuador]

Registrar los diseños que se han hecho en el Ecuador y empezar a construir la Historia del Diseño Gráfico del Ecuador es muy importante. No existen muchas investigaciones y registros de esta historia y los que se ha hecho han sido de temas o épocas específicas. El registro de la historia visual del Ecuador es necesario porque, aparte de no perder estas imágenes, se puede analizar quiénes éramos y cómo pensábamos. Este registro brinda otras herramientas para que investigadores e historiadores crucen fuentes y lleguen a conclusiones más amplias.

**C354. El Programa “El camino de la Costa”, como oportunidad para abordar desde la enseñanza del Diseño en FADU-UNL.** *María Eugenia Cardoni, Mónica Bachot, Nelson Bressan, Federico Oscar Raviol* [FADU - UNL - Argentina]

El presente trabajo se enmarca en las líneas de investigación que los autores vienen desarrollando en el marco del Proyecto CAI+D 2020: “Territorios creativos oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible”. El propósito principal es explorar

la relación entre arquitectura y urbanismo; la naturaleza y la identidad regional como una propuesta pedagógica y metodológica para la integración de los aspectos socio-culturales y geográficos en el proceso de diseño urbano. Esto se realiza en el contexto del Programa Provincial “El Camino de la Costa, Corredor de la Ruta Provincial 1”, que se convierte en el tema central para abordar desde una perspectiva educativa y disciplinaria.

**C355. Mobiliario para Reconexión Social en el Parque el Lago Floridablanca. Sara Maritza Gutiérrez Rondón** [Universidad de Investigación y Desarrollo UDI - Colombia]

Desde el Taller de Diseño Básico de la Universidad de Investigación y Desarrollo, se propone el diseño de mobiliario urbano para el Parque El Lago de Floridablanca, basado en la temática de “Diseño para la Convivencia”. El objetivo es revitalizar el espacio público y fomentar la interacción social, creando espacios dinámicos y acogedores que fortalezcan los lazos comunitarios.

**C356. A importância das atividades extensionistas para cultura popular alagoana. Bruna Marques de Oliveira, Najara Gardênia da Silva Souza** [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O presente trabalho pretende narrar o processo de implementação da fase inicial de um projeto de extensão voltado para a promoção da cultura popular, destacando os grupos de folguedos do estado de Alagoas, no Brasil. Inicialmente, serão explorados os grupos populares do Boi Alagoano, Coco de Roda, Baianas e Pastoril, analisando as características de cada grupo folclórico e suas particularidades.

**C357. La identidad y el patrimonio vivo: las comunidades del sudeste cordobés. Diego Fernando Marquez Casas, Patricia Patti** [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Se aborda un estudio focalizado en la provincia de Córdoba, fuertemente caracterizado por identidades diversas, y actualmente debilitado por la modificación dramática de los territorios. De ahí que el objetivo implique identificar el patrimonio vivo como representación colectiva de las comunidades del sudeste provincial. Partiendo del estudio de los componentes del territorio, se indaga y detecta costumbres y tradiciones, paisaje cultural y arquitectura, para finalmente llegar a la identificación del patrimonio vivo.

**C358. El Bestiario Publicitario en Colombia: caso Pollo Frisby y Alimentos Doria. Ximena Torres Rodríguez, Juliana Monroy, José Alejandro Polanco Contreras** [Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

El Semillero de Investigación “Bestiario Publicitario en Colombia” propone crear un libro que exponga los personajes publicitarios más importantes de la historia de nuestro país, sin embargo, este proyecto se enfoca en el caso de la marca Pastas Doria, recopilando información sobre la historia de la marca, el proceso de creación del personaje a partir de las personas y/o agencias que participaron en la creación de este. Con esta información se

establecerá una línea del tiempo con su evolución gráfica y estratégica, se analizará el contexto histórico, social y cultural, y se describirán los detalles gráficos y sus componentes publicitarios. Esta exploración se justifica por la falta de reconocimiento de los personajes en el estudio de la publicidad, se busca construir una memoria que destaque su relevancia en la historia publicitaria colombiana, así como su función académica. Por último, se propone implementar una metodología cualitativa que abarca la recolección y análisis de documentos y publicaciones relevantes para producir un libro que aglutine esta información.

• **Comisión: A32 Patrimonio Cultural**

Coordinador: Luis Fernando Rodríguez Camacho, Viernes 2 de agosto, 12:30 - 14:30hs.

**C359. Insubordinación de los saberes sometidos a través del ejercicio académico. Rafael Ángel Bravo** [Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia]

Foucault (2001) plantea la idea de unos “saberes sometidos” (p.21), como aquellos saberes locales o de la gente, alejados del rigor científico y el canon académico. Estos saberes, dentro de los cuales es posible encontrar diversas expresiones del folklore y el patrimonio cultural, encuentran en el ejercicio investigativo y académico, un espacio para su rescate y reivindicación, desde el diseño, las artes y otras humanidades.

**C360. Urbanismo táctico en áreas patrimoniales. Caso de estudio: “La casa Tapiada” en busca de la dignidad vecinal. Zandra Benavides Orozco** [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

El proyecto “Casa Tapiada” en busca de la dignidad vecinal, es un ejemplo de intervención en un barrio patrimonial desde el urbanismo táctico y su impacto en el entorno urbano y la comunidad en general. Desarrollado por el Programa de Dibujo Arquitectónico y Decoración de la FADP en el barrio San Antonio de Cali, Colombia, este proyecto se enfocó en revitalizar predios en abandono, desuso y decadencia social.

**C361. La casa y el arte: Patrimonio cultural de la casa de Manuelita Saénz. Liliانا Cortés Garzón, María del Pilar Muñoz Jiménez** [Universidad de América - Colombia]

Esta conferencia presenta la investigación sobre la historia cultural de la casa de Manuelita Sáenz y su relación con las artes en Bogotá en el siglo XIX. Busca presentar una metodología que aborda los estudios visuales y culturales para la construcción de la vida cotidiana de las mujeres, su relación con las artes y el diseño de las casas para su momento histórico, rastrea cambios y transformaciones del mundo artístico e intelectual de su momento.

**C362. Palhaçaria: O Artesanato como Elo entre Design, Cultura e Impacto Social. Lucas Furio Melara** [LM Co. - Brasil]

O artigo relata o desenvolvimento da exposição “Palhaçaria”, destacando seu enfoque no patrimônio cultural bra-

sileiro relacionado ao artesanato popular e às brincadeiras infantis. Utilizando uma abordagem multidisciplinar que inclui design, curadoria e tecnologia social da memória, a exposição busca promover visibilidade e incentivar projetos futuros nas áreas de museus e patrimônio, alinhados com princípios de sustentabilidade e impacto social.

**C363. Entre el fuego del olvido y las cenizas de la memoria. Ira Nasser** [UBA - Brasil]

La obra abordará temas planteados a partir del hecho histórico y político ocurrido en Brasil, la invasión del Congreso Nacional, el 8 de enero de 2023. A partir de este detonante, se trazarán intersecciones con diferentes campos, como la estética, la política, la modernidad. El diseño brasileño y la historia de la dictadura militar vigente en Brasil entre los años 1964-1985, además de las relaciones entre arte, ciudad, democracia y memoria.

**C364. ¿Cómo se puede utilizar la inteligencia artificial para la conservación del patrimonio oral y cultural?. Alejandra Perez Julio** [Universidad de Santander - Colombia]

La conservación del patrimonio cultural es un desafío constante en la actualidad, la inteligencia artificial (IA) se presenta como una herramienta innovadora para la preservación del patrimonio oral y cultural dentro de una comunidad. Este artículo científico explora el impacto de la IA en la conservación del patrimonio cultural, utilizando los mitos y leyendas de Valledupar en concreto la leyenda de la sirena del río Guatapurí. Se analiza el potencial de la IA para generar imágenes de textos descriptivos que surgen de los relatos y del imaginario colectivo; son estos los que sirven como base para la creación de prompts que se convertirán en la traducción gráfica.

**C365. El patrimonio cultural como herramienta para la construcción de identidad. Gilda San Andrés** [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

La importancia del reconocimiento propio, de saber que existe la esencia individual de la persona nace de la auto-reflexión. Se establece la relación de del reconocimiento de identidad a partir del estudio del pasado, de la historia de uno mismo para poder entender y apreciar su contexto y así establecer un nuevo método proyectual para el futuro.

**C366. Piedras que dibujan. Investigación y experimentación plástica a partir de los diseños empedrados en Taxco, Guerrero, México. Mayra Uribe Eguluz** [Facultad de Artes y Diseño, UNAM, sede TAXCO - México]

“Piedras que dibujan. Investigación y experimentación plástica a partir de los diseños empedrados en Taxco, Guerrero” es un proyecto de enseñanza multidisciplinar que favorece el aprendizaje situado desde la investigación documental, la realización de trabajo de campo, fotografía aérea y el análisis iconográfico de los diseños empedrados de las calles de Taxco, para su re-interpretación dentro de los talleres de joyería y diseño aplicado a objetos promocionales.

**C367. Por tu senda: indigenismo en el diseño gráfico boliviano 1918-1932. Luis Fernando Rodríguez Camacho** [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

El indigenismo en Bolivia emergió como una poderosa corriente artística y cultural a principios del siglo XX, reflejando las profundas raíces y la riqueza de la herencia indígena del país. Este movimiento no sólo influyó en la pintura y la escultura, sino que también dejó una marca indeleble en el diseño gráfico, especialmente en la creación de portadas de libros y revistas. A través de la obra de artistas clave, esta corriente logró establecerse como una fuerza transformadora en la identidad cultural boliviana.

**• Comisión: A33 Innovación Cultural**

Coordinador: Luis Fernando Rodríguez Camacho. Martes 30 de julio, 17:30 - 19:30hs.

**C368. Museos inclusivos en Colombia: Diseño Universal y tecnologías 4.0. Diana Paola Angarita, Andrea Camacho, Victoria Rivas** [Corporación Unificada Nacional CUN - Colombia]

La ponencia analiza la importancia de la accesibilidad, el Diseño Universal y las tecnologías 4.0 en museos colombianos, tomando el Museo del Oro en Bogotá, Cali y Santa Marta como caso de estudio. Se trabaja en conjunto academia, museos y estudiantes para desarrollar estrategias de intervención desde el diseño a través del design thinking. El Diseño Universal y las tecnologías 4.0 son herramientas valiosas para la accesibilidad en museos, y la colaboración entre academia, museos y estudiantes es fundamental para lograr la inclusión.

**C369. Campaña gráfica para promover centros culturales entre jóvenes de 15 a 18 años, México. Verónica Luna** [Universidad La Salle Laguna - México]

Esta investigación busca mejorar la difusión de información sobre la Casa de la Cultura entre jóvenes de 15 a 18 años en Matamoros, Coahuila. Se analiza el problema y se propone una solución basada en teorías de diseño. Se revisan los esfuerzos previos de la Casa de la Cultura en difusión gráfica. Se abordan conceptos como Cultura, Campañas Publicitarias, Elementos gráficos y Teoría del color para proponer una solución.

**C370. Diseño de Experiencia de Usuario en el Museo de Antropología e Historia de San Pedro Sula. Alain Minera** [Universidad Tecnológica Centroamericana (Unitec) - Honduras]

El museo de Antropología e Historia de San Pedro Sula, inaugurado en 1994, es reconocido por sus 26 salas temáticas y valiosa colección arqueológica. A pesar de enfrentar desafíos financieros, cuenta con sólido respaldo comunitario para su sostenimiento. Recientemente, se realizó una investigación centrada en mejorar la experiencia de los visitantes. Mediante métodos como investigación documental, observación directa y entrevistas, se identificaron diversos problemas. Como respuesta, se propusieron soluciones como por ejemplo, un sistema de señalización y agregar TICs en el proceso de guía para visitantes individuales. Estas medidas, respaldadas

por compromisos institucionales, buscan enriquecer la accesibilidad y calidad de la experiencia del visitante.

**C371. Diseño para la innovación social en espacios urbanos recreativos.** *Marta Nydia Molina González* [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El presente trabajo consiste en hacer un análisis de conceptos provenientes de urbanistas que han destacado en el estudio de la transformación de los espacios destacando la importancia de estos en función de la dinámica que se genera por la intervención de la sociedad; autoridades de todos los niveles invierten en la organización de este uso del espacio con el propósito de mantener el bienestar social y resolver desafíos actuales, por esta razón es pertinente profundizar en este tipo de intervenciones sociales.

**C372. Teoría del formato: notas para pensar diseños de bases de datos en la computación ubicua.** *Luis Sebastián Ramón Rossi* [INES-UNER-CONICET - Argentina]

Fruto de la computación ubicua vivimos en un mundo estandarizado. Pero, estas realidades técnicas permanecen no problematizadas. En nuestra presentación, en primer lugar, nos detendremos en los formatos desde el marco de la teoría de los medios. En segundo término, analizaremos el carácter político del formatear bajo la idea de protocolos. Por último, abordaremos procesos de diseño en bases de datos relacionales y no relacionales.

**C373. Raíces resilientes. Construyendo identidades territoriales a través del branding.** *Rafael Salguero* [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

La globalización incide en acciones habituales del ser humano como: qué escuchamos, visitamos o consumimos. En este contexto, las ciudades compiten por la atención de la población y establecer relaciones duraderas. La investigación analiza planteamientos metodológicos para la construcción de estrategias de branding territorial, fundamentadas en su identidad. Presenta casos de éxito de marcas que lograron estrategias exitosas que lograron proyectar ciudades como destino.

**C374. Jogo das Descobertas: Atividade interativa como agenciamento de aprendizado.** *Noah Sampaio, Raquel Leal, Bianca Martins* [Caixa de Previdência dos Funcionários do Banco do Brasil - Brasil]

Esse artigo expõe um projeto realizado em uma disciplina no curso de design da graduação da UERJ. A disciplina aborda um projeto, em colaboração com o Museu Nacional, proporcionou uma abordagem prática utilizando métodos como blueprints, jornada do usuário e duplo diamante. O resultado foi um protótipo de um jogo interativo para a exposição permanente do “Museu das Descobertas”, uma iniciativa do próprio Museu Nacional.

**C375. Ciberbordado: quando o tradicional encontra o contemporâneo.** *Luisa Saraiva Leão Leite da Silva* [Fundação para Ciência e Tecnologia (FCT) - Brasil]

Atualmente observa-se uma revalorização da cultura artesanal e seus modos produtivos, apoiada em movimentos culturais, como o Craftivismo e os Slow Movements,

viabilizados pelo debate de pautas político-sociais como sustentabilidade, feminismo e decolonialidade (Fitzpatrick, 2018; Honoré, 2004). Resgatar conhecimentos ancestrais torna-se cada vez mais uma necessidade, refletindo no surgimento de coletivos de partilha de saberes artesanais ao redor do mundo. No presente microensaio objetiva-se compreender o contexto do ‘ciberbordado’ (Pimentel, 2019; Gomes, 2019) enquanto comunidade no Instagram que se expande globalmente, aliando inovações tecnológicas e conhecimentos ancestrais para o design e comercialização de bordados artesanais.

**C376. G66. Re-interpretación de leyendas urbanas mediante la narración gráfica.** *Andrés Suarez* [Colombia]

El trabajo que implica crear relatos visuales recreativos, conlleva hacer un trabajo metodológico de carácter reinterpretativo y secuencial (de método), ya que requieren de un proceso estratégico donde las bases culturales y expositivas creativas, son elementos que en disposición de las herramientas de diseño y elección de los elementos narrativos pertinentes, forman sólidos pilares del diseño conceptual. Y mediante el artbook se presentará los resultados.

**C377. Entre Laços de Verso: Letterings transgeracionais da música brasileira.** *Jonathan Teixeira da Silva, Maurício Dick, Ana Beatriz Pereira de Andrade* [UNESP. Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. - Brasil]

O projeto consiste na produção de 5 letterings baseados em encontros entre musicistas pretos da nova e da velha guarda da música brasileira. Se desdobrando em um livro que fala um pouco sobre a história desses artistas, de seus encontros e compartilha o processo de criação de cada lettering.

• **Comisión: A34 Relaciones entre. Diseño y Artesanía**

Coordinadora: Lorena Urcelay. Martes 30 de julio, 15:00 - 17:00hs.

**C378. Aplicación en el diseño de tintes ancestrales en distintos textiles.** *Emilia Fernández Lafuente, Adriana Marin, María Teresita del Valle Villavicencio* [Tecnicultura en Diseño de Indumentaria y Textil - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

Tanto en la Materia Tecnología de los Materiales II de la Carrera de Diseño de Interiores y Equipamiento, como en las Materias Materiales Textiles I y II de la Tecnicultura en diseño de Indumentaria y Textil, se estudian los usos de las fibras naturales y su aplicación en el diseño. En nuestros Valles Calchaquíes aún se fabrican tejidos autóctonos tradicionales, realizando también el teñido con tintes naturales como parte fundamental en el agregado de valor de los productos. Explorando, una vez teñido el textil, las distintas formas de aplicación de los mismos en indumentaria y en el diseño de espacios.

**C379. Interiorismo mexicano y su inherente arte popular.** *Alejandro Grimaldo, Irsa Daniela Botello* [Docente del Departamento de Diseño Universidad de Guanajuato México - México]

El arte popular mexicano, en específico las artesanías se han convertido en elementos trascendentales en los espacios interiores, son parte de un determinante lenguaje del interiorismo contemporáneo mexicano y comienzan a estar presentes en las intervenciones no solamente como objetos decorativos, sino de valor, pertenencia y profunda identidad. Se busca con esta premisa hablar de la importancia de su integración con criterio y pertinencia.

**C380. Beneficios de la colaboración entre estudiantes de Diseño Industrial y artesanos/as de Parral.** *Izaúl Parra, Pia Lindemann* [Universidad del Bío-Bío - Chile]

La colaboración entre diseñadores industriales en formación y artesanos locales ha sido poco investigada en Chile. Este artículo examina los beneficios de la co-creación interdisciplinaria entre estudiantes de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad del Bío-Bío y artesanos/as de la localidad de Parral-Chile, utilizando una metodología de aprendizaje y servicio a través del Taller Rural. La investigación, basada en un enfoque cualitativo y narrativo, demuestra que estas experiencias enriquecen a los estudiantes, promoviendo la valoración y respeto por las técnicas y expresiones culturales locales, y protegiendo la identidad de los objetos patrimoniales.

**C381. O Papel da técnica do Sashiko no Design de Superfície Têxtil.** *Heliana Santos, Olimpio José Pinheiro, Maria Concebida Pereira* [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

O design de superfície têxtil combina criatividade e técnica, utilizando tingimento, estampa e bordado para aprimorar tecidos. O bordado Sashiko, com padrões simples e sofisticados, une artesanato tradicional ao design contemporâneo. Originalmente usado para reforçar roupas, o Sashiko agora é central nas artes têxteis, valorizado por sua utilidade e estética. Significando “pequenas facadas” em japonês, o Sashiko cria desenhos geométricos com um ponto corrido básico. Alinhado à moda sustentável, promove a longevidade dos tecidos com remendos visíveis, incorporando reparação à estética. Essa integração preserva uma forma de arte ancestral, enriquecendo produtos têxteis com funcionalidade, beleza e consciência ambiental.

**C382. Influencias y relaciones estéticas entre el diseño, la moda y la artesanía vistas desde el territorio de Santander (Colombia).** *Ernesto Vidal, Luzdey Yaneira Barrera* [Universidad de Investigación y Desarrollo UDI - Colombia]

A nivel de Colombia, y particularmente desde el territorio de Santander es reconocida la calidad y creatividad de pequeñas y medianas empresas que le apuestan a la generación de productos asociados a la moda, el diseño o la artesanía, (Ej.: productos marroquinos), sin embargo, en su mayoría, estas iniciativas se dan desde cada una de las orillas creativas y no incluyen un trabajo mancomunado en el desarrollo de propuestas más fuertes que permitan el impulso y desarrollo de los tres sectores mencionados. En

gran parte, esto se presenta no sólo por dinámicas propias de la industria local, sino también por el desconocimiento del contexto local y por una falta de claridad conceptual desde el manejo de conceptos estéticos que permita una fácil y correcta ideación creativa y producción local. Si bien, se presentan espontáneamente esfuerzos por el reconocimiento de algún sector, es escaso el panorama local, que desde la teoría y la práctica le apueste a la generación de espacios conjuntos para crear un concepto unificado del diseño y la producción local.

• **Comisión: A35 Diseño, Medio Ambiente y Ecología**

Coordinador: David Arango. Jueves 1 de agosto, 15:00 - 17:00hs.

**C383. Técnicas de ecodiseño aplicadas a conceptos colecciones de moda: Serengueti.** *Camila Amaya* [Universidad Manuela Beltrán - Colombia]

El movimiento humano y animal son constantes derivados de la Gran migración, presente en nuestra sociedad; puntos de estudio para el desarrollo de colecciones de moda que responden a las necesidades del nuevo consumidor. Una colección “Serengueti” con técnicas asociadas al ecodiseño, propuestas de upcycling por medio de textiles usados y adaptados a diseños de sastrería para el mercado masculino y femenino.

**C384. Vinculando la Perspectiva de Derechos con Cambio Climático: Diseño de refugio climático urbano.** *Patricia Buguña, Fabiana Agosto* [UNC - Argentina]

Presentamos un avance de investigación desarrollado por un equipo interdisciplinario, cuyo objetivo es generar desarrollos teóricos y conceptuales acerca del Cambio Climático, Derechos Humanos, Ciudad de los Cuidados, para determinar agendas de diseño sustentable. Consideramos que la formación universitaria debería estar en la vanguardia de la transición hacia una sociedad descarbonizada asumiendo los objetivos internacionalmente establecidos. Se consideran 3 cuestiones: 1) Revisión y discusión del concepto de Cambio Climático y su incorporación en los currícula de enseñanza del diseño. 2) Revisión y discusión del concepto de Cambio Climático asociado a Derechos Humanos en distintos contextos y escalas del espacio público. 3) Caracterización de Pautas de Cuidado que requieren atención desde el Diseño Industrial para enfrentar los desafíos del cambio climático asociados a los nuevos problemas socio urbanos.

**C385. Campaña haz posible el cambio, cuidado del patrimonio natural Norte de Santander.** *Ligia Delgado Martínez* [FESC - Colombia]

La investigación, estudia específicamente temas de desarrollo sostenible que apuntan al cuidado del patrimonio natural de Norte de Santander como aporte al mejoramiento humano y su hábitat, estudia la forma de difusión y acción, como el objetivo planteado, usando el análisis y la creatividad para conocer políticas adecuadas, promover liderazgo, implementar un desarrollo sostenible para aliviar, mejorar y proteger la región desde el aula.

**C386. Design para preservação do ecossistema da Ilha do Bom Jesus. Ana Karla Freire de Oliveira, Clorisval Gomes Pereira Júnior, Madalena Grimaldi, Karina Chiesa Langkjer Borges** [Universidade Federal de Campina Grande - Brasil]

Pesquisa interdisciplinar reunindo as áreas do Design, da Arte e da Biologia com objetivos de Educação Ambiental por meio do Design da Informação. A pesquisa analisou websites de organizações de conservação ambiental e suas mídias de comunicação. Envolveu revisão bibliográfica para o planejamento de um website para divulgação do ecossistema da Ilha do Bom Jesus, Rio de Janeiro. O estudo se baseou no Design de Interação Humano-Computador e no Design de Experiência do Usuário. São discutidos os resultados obtidos e questões de usabilidade do website.

**C387. El Diseño Regenerativo (DR) como modelo para proyectar futuros alternativos de cohabitar socio-ecológico. Lorna Lares** [Universidad de Chile - Chile]

El modelo europeo que influyó en los distintos enfoques de diseño (Fuad-Luke, 2013), están lejos de resolver el problema de la actual crisis socio-ambiental, toda vez que mantiene la mirada antropocéntrica y hegemónica de diseñar para satisfacer las necesidades del usuario, cliente y o persona. Así, suponen el concepto de uso “como si fuera lo mismo que consumo” (Dardot, 2019). Por el contrario, desde una renovada idea del concepto de uso, en el sentido de lo común, como cuidado, protección y o atención, (Dardot, 2019) y desde un nuevo modelo de diseño para la evolución [relación humano-no humano], podría establecer un modelo de enseñanza-aprendizaje que redefine la actividad profesional del diseño industrial y servicios.

**C388. Ecosistema Vivo ilustrado. María Patricia Lopera Calle, Juan David Henao Santa** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El proyecto “Ecosistema Vivo ilustrado” integra ilustraciones de la fauna y flora del campus para promover conciencia ambiental y educación sobre biodiversidad. Embellece y sensibiliza, creando un entorno universitario sostenible y en armonía con la naturaleza. La obra da cuenta de un resultado de investigación+creación, derivado del proyecto: Campus verde, inteligente e inclusivo, Institución Universitaria Pascual Bravo, Institución de educación superior, adscrita a la Alcaldía de Medellín, Colombia.

**C389. Los objetos como medio, no como fin. Triana Martínez González** [Centro de Investigaciones de Diseño Industria, Universidad Nacional Autónoma de México - México]

Resulta de suma importancia tener cuestionamientos que problematicen el conocimiento impartido en las aulas para fomentar el abordaje de problemáticas complejas que van más allá de los objetos y más allá del impacto. La finalidad de la enseñanza es fomentar un conocimiento que revierta el daño hecho y que se alinee con los principios del Diseño Regenerativo. Esta investigación propone el caso de estudio: estrés hídrico en la Ciudad de México.

**C390. La enseñanza del diseño emocionalmente sostenible. Reserva de la biósfera El Ocote. Chiapas, México. Sandra Alicia Utrilla Cobos, Domingo Gómez López, Ricardo Victoria Uribe** [Universidad Autónoma del Estado De México - México]

La presente propuesta parte del Diseño Industrial, Sustentabilidad y Turismo. La crisis ambiental y el desequilibrio ecológico han impactado el entorno natural de las comunidades por la contaminación en general y por las acciones del ser humano en los destinos turísticos, en particular. El fenómeno del turismo de masas ha provocado desequilibrios, debido a que sobre pasa la capacidad de carga física y biológica, mismo que ha contribuido en impactos negativos medioambientales, sociales y económicos. El objetivo de este trabajo es mostrar la importancia de la enseñanza - investigación del diseño emocionalmente sustentable a nivel superior, para la salvaguarda ambiental y social de forma equitativa y sostenible. Palabras clave: Enseñanza, Diseño emocional, Sostenible, Turismo, Sima de las Cotorras

**C391. Codiseño de Indumentaria funcional para uso cotidiano fomentando la sostenibilidad. Lina María Vanegas Ochoa** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El proyecto de diseño de Indumentaria Funcional para Uso Cotidiano Fomentando la Sostenibilidad en Medellín se centra en desarrollar una prenda de vestir que no sólo sean práctica y adaptable para el uso diario, sino también sea amigables con el medio ambiente. A través de un enfoque colaborativo, se busca involucrar a diferentes partes interesadas en el diseño y la creación de esta prenda, con el objetivo de promover la sostenibilidad en la industria de la moda.

• **Comisión: A36 Diseño Responsable**

Coordinadora: Victoria Florencia Gabriel. Jueves 1 de agosto., 12:30 - 14:30hs.

**C392. Design from Peace, una perspectiva social para generar conciencia comunitaria. Fabián Bautista Saucedo, Lilian González** [CETYS Universidad Campus Tijuana - México]

El objetivo de este proyecto es generar diseños que aborden problemas sociales donde se considere a las personas y su contexto. El enfoque pedagógico es generar un aprendizaje situado donde el estudiantado construya conceptos y soluciones a partir de la experiencia al trabajar con comunidades. Las propuestas realizadas por los estudiantes parten del concepto «Diseño desde la paz» un paradigma coloca en el centro al usuario, no al diseño o al diseñador. Las personas son quienes colaboran en la comprensión del problema y validan la solución que se proponga.

**C393. Imagens como principal forma de comunicar: comunicação alternativa para pessoas com TEA. Caroline Figueiredo, Jackeline Farbiarz** [Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Brasil]

A comunicação alternativa e aumentativa (CAA) surgiu para proporcionar meios de comunicação eficazes para pessoas com dificuldades significativas na fala ou na comunicação verbal. Este sistema utiliza imagens pictóricas para expressar vontades e sentimentos nas interações sociais, sendo especialmente importante para indivíduos com TEA não verbais. O objetivo da pesquisa é entender como o design pode mediar a comunicação para e com pessoas no espectro autista, especialmente aquelas que se comunicam apenas por meio da CAA. Pretende-se identificar critérios e problemas para elaborar projetos de design sobre este tema, que é o meio de comunicação principal de indivíduos com TEA com dificuldades na fala.

**C394. Ziraldo e o Dia da Terra: O legado do cartunista para os 17 ODS. Lucas Furio Melara** [LM Co. - Brasil] Ziraldo Alves Pinto, renomado cartunista e defensor dos direitos civis, desempenhou um importante papel como designer, deixando um legado valioso ao promover a conscientização ambiental por meio de suas cartilhas. Suas obras abordam temas como acesso à água e sustentabilidade, inspirando ações práticas para um futuro mais verde. Mesmo após sua morte, seu trabalho continua influenciando comunidades, destacando a importância de proteger e preservar o planeta Terra.

**C395. Arte e indústria creativa para romper paradigmas: experiencia de construcción de objetos tridimensionales a partir de talleres de fotografía sensorial para personas con discapacidad visual. Cristian Francisco Guerrero Jaramillo, Fredy Higuera Diaz** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Las personas discapacitadas a través de las técnicas implementadas por los investigadores durante los talleres presenciales, recibieron orientación y acompañamiento para fortalecer aspectos tales como la confianza en sí mismo, la autonomía en su movimiento, fortalecimiento del equilibrio y la integración sensoriomotora. Adicionalmente, también se recibió a través de ejercicios lúdicos y propios para las condiciones de los participantes, técnicas para la toma de fotografías, y de esta manera se pudiera contar sus propias formas de ver el mundo. El proceso se completó con la utilización de cajas misteriosas Montessori en ejercicios expositivos de los trabajos logrados a partir de técnicas de fotografía sensorial, que permitieron interactuar a los asistentes a las exposiciones (videntes o no), con los participantes de los talleres (personas con discapacidad visual), por medio de elementos narrativos a los que accedían obviando la vista.

**C396. El diseño urbano para la inclusión y el bienestar del adulto mayor. Cristina Amalia Lopez** [CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura - Argentina]

El diseño urbano resulta vital para la inclusión y en especial para fomentar el bienestar del adulto mayor. La accesibilidad garantiza que todas las personas, independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas, puedan disfrutar de la socialización. Exploraremos la importancia de los paseos en sitios públicos accesibles,

el entrenamiento a través de la terapia ocupacional y el rol de cuidador familiar, descubriendo como el diseño nos aporta calidad de vida.

**C397. Design inclusivo e deficiência visual: embalagens da cesta básica no Brasil. Ana Mello, Agda Carvalho, Ana Beatriz de Sousa Pereira, Claudia Facca, Pedro Paulo Henriques de Abreu, Fabiano Maggioni, Everaldo Pereira** [Instituto Mauá de Tecnologia - Brasil]

Esse artigo relata o início da pesquisa Design inclusivo e sustentável em embalagens de produtos da cesta básica no Brasil: estratégias para o público com deficiência visual, cujo objetivo é promover autonomia e inclusão de pessoas com deficiência visual, propondo soluções inovadoras para embalagens.

O presente recorte refere-se à revisão bibliográfica a respeito da acessibilidade para deficiência visual em embalagens. Os resultados obtidos apontam que soluções existentes envolvem o uso de braille, recursos táteis e tecnologias assistivas digitais com leitores de QR Code, entre outras. Espera-se que a pesquisa contribua para expandir o campo do design inclusivo no desenvolvimento de embalagens.

**C398. El diseño y las comunidades energéticas: El Rosario, Guapí - Cauca. Marisol Orozco-Álvarez, Milena Calpa Yépez** [Universidad del Cauca - Colombia]

Visualizamos el concepto de comunidades energéticas desde el diseño gráfico a partir de un estudio de caso, para que las comunidades rurales tengan acceso a recursos que les posibilite ser gestoras de energía renovable desde territorios con ecosistemas biodiversos donde los recursos naturales son abundantes, permitiéndoles ser productores de energía.

**C399. Práctica Educativa Colaborativa para personas TEA. Myriam Teresa Rodriguez** [Facultad de Artes - Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

Este trabajo presenta una práctica educativa colaborativa y de inclusión social considerando a un sector de la Comunidad, integrantes de CIM-TEA Centro Interdisciplinario Municipal para el Diagnóstico y Tratamiento del Trastorno del Espectro Autista. Es una experiencia llevada a cabo con alumnos y docentes de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán.

• **Comisión: A37 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje**

Coordinadora: Victoria Florencia Gabriel. Martes 30 de julio, 12:30 - 14:30hs.

**C400. O upcycling para o reaproveitamento de tecidos em larga escala. Bianca dos Santos Sena, Adriana Yumi Sato Duarte** [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A exploração de recursos naturais para atender às necessidades humanas tem tido um impacto ambiental crescente ao longo dos anos, apesar da limitação desses recursos e de sua importância fundamental para o equilíbrio do planeta. Ao integrar o upcycling com o design de mobiliário associado à reciclagem, o objetivo deste projeto é

abordar esse problema promovendo práticas sustentáveis #8203; #8203; de reaproveitamento têxtil. A intenção é fornecer uma proposta de pufes funcionais e decorativos, contribuindo para a preservação ambiental, além de trazer uma alternativa ecológicamente correta para o descarte de grandes volumes de roupas, que de outra forma seriam incineradas e desperdiçadas.

**C401. Diseño de interiores y sustentabilidad en el en argentina periodo 2002-2022: análisis de materiales y tendencias. Revestimientos y acabados. Gastón Girod** [Argentina]

Este estudio expone un análisis del uso de materiales sustentables en revestimientos y acabados dentro del diseño de interiores en Argentina. El objetivo principal es comprender la evolución de esta práctica, identificar tendencias emergentes y evaluar su impacto ambiental y social. Un interés que surge en un contexto global de creciente conciencia sobre la importancia de adoptar prácticas sustentables en todas las áreas, incluidos los revestimientos y acabados en diseño de interiores. En Argentina, esta tendencia ha ganado relevancia en los últimos años con el uso de productos que son respetuosos con el medio ambiente y socialmente responsables. Sin embargo, es necesario entender mejor el alcance y la naturaleza de esta tendencia en el diseño de interiores, así como evaluar críticamente su efectividad y sus implicaciones.

**C402. Bienestar animal: productos ecológicos en artes gráficas para mascotas. Erika Gongora, Yésica Paola Peralta Zubieta, Angie Paola Soto Sánchez** [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

El proyecto de investigación tiene como objetivo identificar los procesos y materiales existentes actualmente en Bogotá para la realización de diseños de productos ecológicos destinados para mascotas a partir de la sostenibilidad. Durante la investigación se buscó la adaptabilidad, sostenibilidad y innovación, como elementos claves para la creación del producto y cómo pueden influir en el bienestar de las mascotas integrando las tendencias gráficas.

**C403. Elaboración de materia prima para el tapizado de mobiliario con residuos textiles. José Luis González Cabrero, Ana Margarita Avila Ochoa** [Universidad Autónoma de San Luis Potosí - México]

La intención de esta investigación es la elaboración de una materia prima para el tapizado de mobiliario a partir de residuos textiles, enfocándose en pantalones de mezclilla que se consideren ya como desecho. Esto para crear un ciclo circular dentro de la UASLP y ayudar a disminuir el impacto ambiental como a concientizar a toda la comunidad universitaria. Se parte desde la selección de todos los residuos textiles hasta la elaboración del tapiz y las pruebas finales.

**C404. De la naturaleza a la innovación: desarrollo de materiales compuestos para un mundo más sostenible. Liliana Gutiérrez Ruidíaz** [Institución Universitaria Bellas Artes y Ciencias de Bolívar - Colombia]

Este proyecto de investigación busca crear materiales compuestos sostenibles mediante la combinación de fibras, partículas y aglutinantes naturales, promoviendo el reemplazo de materiales convencionales actuales que generan un alto impacto ambiental. El proyecto tiene como énfasis desarrollar productos con estos materiales para contribuir a diferentes necesidades ambientales y sociales.

**C405. Sostenibilidad: cómo los empaques biodegradables ayudan a mitigar el cambio climático. María Paula Sánchez Suarez, Yuli Alejandra Padilla Diaz, María Alejandra Peña Alvarez, Jorge Hernando Sánchez Munevar** [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

Los empaques biodegradables desempeñan un papel crucial en la mitigación del cambio climático al ofrecer una solución respetuosa con el medio ambiente. Al descomponerse rápidamente en el entorno natural, estos empaques minimizan la acumulación de desechos plásticos que liberan gases de efecto invernadero durante su descomposición. Además, al reducir la dependencia de los empaques tradicionales, se disminuye la demanda de materias primas no renovables, lo que a su vez ayuda a conservar los recursos naturales y reduce la huella de carbono asociada con la producción y eliminación de envases convencionales. La adopción generalizada de empaques biodegradables también fomenta una mentalidad de consumo más sostenible. Al optar por productos que se descomponen de manera natural, los consumidores contribuyen activamente a la reducción de residuos plásticos y, por ende, a la disminución de las emisiones de gases de efecto invernadero. Esta conciencia colectiva promueve la transición hacia una economía circular, donde los recursos se utilizan de manera más eficiente y se reciclan para reducir la necesidad de nuevas materias primas.

**C406. Resíduos Renovados: Estratégias de Design para uma Moda mais Verde. Heliana Santos, Olimpio José Pinheiro** [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

A indústria do vestuário gera substanciais resíduos têxteis, muitas vezes com produtos cujo ciclo de vida não ultrapassa seis meses. Este estudo ressalta como o design pode inovar na reciclagem desses resíduos para criar novos produtos sustentáveis, realinhando as práticas do setor com responsabilidades ambientais e sociais. A pesquisa destaca a transformação de retalhos e peças descartadas em têxteis ecológicos, incentivando o consumo responsável e a redução na extração de recursos naturais. O foco é sublinhar o papel crucial dos designers de moda na promoção da sustentabilidade e na sensibilização para a adoção de produtos reciclados.

**C407. Co-creación para la mitigación del impacto ambiental del uso de lonas vinílicas en el Campus Verde Inteligente e Inclusivo de la Institución Universitaria Pascual Bravo. Lina María Vanegas Ochoa** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El cuidado del medio ambiente se ha convertido en una prioridad en la actualidad, y la gestión adecuada

de residuos sólidos es un elemento clave para lograr un futuro sostenible. En particular, el uso de lonas vinílicas en actividades académicas de divulgación, genera una gran cantidad de residuos sólidos y su disposición final puede ser un desafío ambiental. En este contexto, el presente proyecto tiene como objetivo reducir el impacto ambiental de las lonas vinílicas generadas en el campus universitario de la Institución Universitaria Pascual Bravo, aportando soluciones estratégicas articuladas con el proyecto institucional Campus Verde, Inteligente e Inclusivo enmarcado en el Plan de desarrollo 2022- 2026. El aporte específico de esta iniciativa radica en proponer a partir del diseño una serie de productos innovadores y sostenibles que integren las lonas de vinílicas recicladas en el campus universitario, prolongando su vida útil y fomentando el ecodiseño. Con esta iniciativa, también se busca promover la educación ambiental y la conciencia sobre la importancia de la reutilización y el reciclaje de materiales en la comunidad universitaria.

**C408. A (in) justiça ambiental do modelo fast fashion de produção de roupas e a contribuição da moda para as modificações climáticas. Carlos Augusto Veggi** [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

O artigo tem como objetivo analisar e demonstrar os principais impactos socioambientais produzidos pelo modelo fast fashion de produção de roupas e apresentá-los como situações de injustiça ambiental. Verifica-se que o modelo fast fashion, capaz de produzir números altíssimos de consumo, produção e venda de roupas e acessórios de moda, também é responsável por grande parte das modificações climáticas que acometem o planeta.

• **Comisión: A38 Negocios en Diseño**

Coordinador: David Arango. Jueves 1 de agosto, 17:30 - 19:30hs.

**C409. Valoración del aprendizaje basado en proyectos de diseño y administración. Eugenia Alvarez** [Universidad de La Serena - Chile]

La siguiente ponencia presenta el avance de una investigación en docencia en un proyecto adjudicado sobre la vinculación entre las carreras de Diseño y Administración de empresas de la Universidad de La Serena, Chile. Este expone el trabajo de avance realizado con estudiantes de ambas carreras de pre- grado en las asignaturas de emprendimiento y gestión del diseño. El trabajo conjunto se observará, a través del diseño de modelo canvas para asesorar a emprendedores locales de la región de Coquimbo en Chile.

**C410. The Fashion Brand Marketing Guide. Zoila Castro** [Perú]

En la actualidad, las marcas deben trascender la mera presencia como etiquetas o logotipos para convertirse en reflejo de la intersección entre la moda, la belleza y diversos ámbitos culturales. Los consumidores demandan marcas que no sólo reflejen sus valores sociales, sino que también se alineen con sus estilos de vida y aspiraciones. El marketing de marca se erige como la piedra angular

para forjar identidades sólidas, construir comunidades fieles y explorar nuevas oportunidades de crecimiento empresarial.

**C411. Marketing Personal. El arte de saber venderse. Héctor Jiménez R.** [Colombia]

¿Es importante saber venderse? La respuesta es categórica ¡Sí, Porque no basta con tener talento Ya que hay que aprender a enfocarlo para hacerlo competitivo, y tener una estrategia a la medida que te conecte con las personas u organizaciones que te requieren.

**C412. Innovación en la cadena de valor del sistema moda. Diana Milena Quiroga Berastegui** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

En la actualidad, los emprendedores y las empresas del sector moda se enfrentan a grandes desafíos como es la saturación de los diferentes productos que abarca la industria de la moda cuyo fenómeno ha nacido en la medida que las marcas y empresas tienen fácil acceso a los diferentes mercados con pocas restricciones, como consecuencia las empresas se ven en la obligación de generar una recordación de marca desde distintos enfoques que permitan llegar al posicionamiento del público objetivo, es por esto, que se hace importante e indispensable valerse de las diferentes estrategias que permitan el mantenimiento en el mercado y fomenten el crecimiento empresarial tomando la innovación y la tecnología como aliada importante para sostener una marca en la industria. Con esta ponencia se busca principalmente enfocar a los actores de la industria de la moda a generar una alta competitividad cuya capacidad contrarreste las problemáticas del día a día generando productos o servicios altamente competitivos fomentando la fidelización en medio del público objetivo teniendo un porcentaje bastante importante de participación en el sector aportando valor agregado.

**C413. Gestão do Design: um blog para alunos de design. Giovanna Ribeiro de Oliveira, Rafael Freitas Rafael Freitas, Fabiane Romano** [Universidade Federal de Santa Maria - Brasil]

O que é um projeto? O que faz um gerente? Qual o perfil de um gerente de projetos? O designer pode desempenhar essa função? Buscando responder a essas dúvidas, deu-se início a uma compilação de respostas em um blog voltado para estudantes de Design.

**C414. Desafios do Microempreendedorismo Digital na cidade de Goiânia GO- Brasil. Lavínnia Seabra** [Universidade de Brasília - Brasil]

Esse breve material possui como foco apresentar uma parte da pesquisa científica realizada na Universidade Federal de Goiás, sobre o cenário de empreendedorismo que vem surgindo no curso de Design de Moda, da Universidade Federal de Goiás Brasil, principalmente após a Pandemia do Coronavírus 2019. Nesse contexto, destacamos alguns desafios enfrentados para o desenvolvimento e manutenção desses negócios e como esses microempreendedores oriundos do curso de Design de Moda têm registrado seus empreendimentos.

**C415. Meme Marketing: Una perspectiva del mercadeo del siglo XXI. Martha Patricia Yanes** [Universidad de Santander, campus Cúcuta - Colombia]

Se presenta el resultado del proyecto de maestría, donde se plantea el meme marketing como una estrategia moderna que está siendo utilizada por las marcas para influir de manera positiva y generando engagement con su público objetivo. El objetivo general era realizar una revisión documental y netnográfica del meme, meme de internet y la influencia del meme marketing en las estrategias de la comunicación digital dentro del Mix de Marketing. La metodología del proyecto se basó en una investigación exploratoria, permitiendo la identificación de la evolución del meme marketing y la descripción del fenómeno social permitiendo conceptualizar sobre la realidad e influencia de este. Se presenta, además de la evolución en cuanto a los conceptos, casos de marcas que han aplicado meme marketing así como el proceso de creación de algunos de estos. Se habla de netnografía, engagement, marketing digital, social media, social listening y proceso creativo.

**C416. Diseño y Rebranding: Expansión Regional y aceleración de negocios. Flor Palazzolo** [OCP TECH - Argentina]

Durante el año 2022 la empresa OCP TECH realizó un proceso de rebranding que tuvo como objetivo acompañar no sólo el cambio de nombre de la compañía sino también, impulsar un plan de expansión regional a lo largo de toda América Latina. Las herramientas del diseño y la comunicación son fundamentales para la cohesión de marca y consolidación de una identidad corporativa regional. Este desarrollo profundizará respecto a las estrategias establecidas para concretar este objetivo desde una perspectiva innovadora y creativa, entendiendo al diseño como una tecnología fundamental en la planificación estratégica para las compañías.

**• Comisión: A39 Emprendimientos**

Coordinadora: Victoria Florencia Gabriel. Martes 30 de julio, 15:00 - 17:00hs.

**C417. Desarrollo de marcas: un enfoque integral para emprendedores. Gabriela Morales, Mayrene Velis** [Universidad Don Bosco - El Salvador]

Savvy Academy es un emprendimiento salvadoreño que enfrenta desafíos relacionados con la generación de leads. El emprendimiento es una academia de inglés en línea para niños, que busca brindar una enseñanza integral. Uno de los desafíos la falta de presencia en redes sociales, por lo que se ha llevado a cabo una investigación y diagnóstico para elaborar estrategias que permitan atraer a más clientes.

**C418. Brechó como estrategia de ensino de VM. Acá Tacira Teçá Pinheiro Lopes** [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O brechó Ganga-Zumbi tem como objetivo proporcionar a oferta de peças de segunda mão às comunidades externa e interna da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Em respeito à comunidade interna, foca sobretudo na

quela correspondente à Escola Técnica de Artes (ETA) da UFAL. Ao proporcionar a venda desses produtos, os corpos docente e discente participantes poderão aplicar in loco estratégias e técnicas de visual merchandising (VM).

**C419. La importancia de conocer diseño gráfico digital para emprendimientos. Manuel Antonio Rodas Pérez** [Instituto Superior Tecnológico Guayaquil - Ecuador]

Conocer en la actualidad el uso de herramientas de digitales de diseño, resulta mucho más importante para el desarrollo de una marca a nivel de emprendimientos. Actualmente existen herramientas de diseño gráfico online que permiten de forma más fácil, crear contenido de marca audiovisual para emprendimientos.

**C420. Compluridad de diseño joven. Paula Ruiz Diaz** [Hecho por Nosotros - Argentina]

¿Cuál es la conexión entre los diseñadores y los emprendedores sociales? Exploraremos el potencial de los jóvenes en las redes sociales y el papel del diseñador como agente de cambio. Abogamos por una comprensión del buen diseño como una conversación y una disciplina reflexiva que debe alejarse del individualismo para convertirse en una compluridad, una pluralidad común que se forma a través del diálogo activo.

**C421. La imagen personal como factor de innovación. Estudio de caso sobre la innovación enfocada a la construcción de la marca personal. Liza Catalina Trujillo Giraldo** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

En los últimos años se ha escuchado el término marca personal, que se refiere a la alineación entre la identidad y la imagen que se quiere lograr y, por ende, proyectar, en especial para impactar o ejercer relaciones de poder o intercambios simbólicos en el campo laboral o en las dinámicas de su entorno. Es así como el presente trabajo de investigación se abordó desde el diseño documental como metodología y como herramienta principal el análisis de la imagen realizado desde aspectos visuales de fotografías y piezas audiovisuales de las tres mujeres figuras públicas que ejercen profesiones completamente diferentes. Visibilizando cómo ellas, desde la construcción de su apariencia, se proyectan ante los demás, lo que ellas quieren transmitir desde su personalidad, intereses, valores, esencia como tal. Ellas son Francia Elena Márquez Mina, Andrea Echeverri Arias y Brigitte Baptiste. La construcción de su imagen personal, ha logrado marcar una diferencia en su entorno, transmitiendo mensajes que impactan a su público y en especial logran tener un factor diferenciador, encontrando así la relación entre la innovación y su imagen.

**C422. Promoción de la Cultura del Emprendimiento a partir de un Modelo de Gestión Empresarial para estudiantes de diseño. Lady Yaned Varón López, William Diaz, Johny Garcia Tirado** [Corporación Universitaria Taller 5 - Colombia]

Un modelo de promoción de la cultura del emprendimiento en estudiantes de diseño a través de la gestión empresarial, se hace necesario para lograr mejores resultados

en los negocios. Aunque la creatividad, la innovación, la co-creación y la pasión son esenciales para iniciar un negocio en diseño, también es necesario contar con una estructura administrativa sólida, a fin de que se logre la estabilidad y el éxito de la empresa a largo plazo. El diseño es una disciplina compleja, que implica una variedad de habilidades técnicas y creativas, desde el pensamiento intuitivo y desde el pensamiento en diseño. En la Corporación Universitaria Taller cinco, sabemos que además de ello se requiere de habilidades empresariales y de gestión para lograr la ideación y gestión de una empresa de diseño.

• **Comisión: A40 Mercado y Gestión del Diseño**

Coordinadora: Mónica Georgina Avelar Bribiesca. Lunes 29 de julio, 15:00 - 17:00hs.

**C423. Inteligencia generativa: ¿Emocional o artificial? Gabriel Bernal García** [Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia]

El avance de la tecnología y sus herramientas han permitido optimizar procesos que antes dependían totalmente del individuo. Para el diseño, la publicidad, la comunicación y el mercadeo se ha generado el mensaje que se pueden desarrollar propuestas de construcción de marcas, campañas publicitarias, la producción de contenido y textos a través de la Inteligencia Artificial, que puede automatizar y dar respuesta a las diferentes solicitudes realizadas por los usuarios. Pero el análisis de esta investigación se centra en que la creatividad continúa siendo el eje del desarrollo de la industria y ésta se fundamenta exclusivamente en la inteligencia humana, en la inteligencia emocional y no en la inteligencia artificial, por lo tanto las marcas continuarán construyendo su posicionamiento a través de las propuestas creativas y las estrategias desarrolladas por las personas, las cuales con el apoyo de herramientas tecnológicas aportarán en la agilidad de procesos y análisis de datos en lo relacionado a grupos objetivos, preferencias, gustos y tendencias.

**C424. Segmentación para Branding y mercadeo con analítica de datos. Carlos Berrío-Meneses** [Universidad Católica Luis Amigó - Colombia]

La analítica de datos adquiere cada vez más importancia en el Branding y el mercadeo, pues las nuevas tecnologías permiten recolectar y utilizar grandes cantidades de datos, para luego ser utilizada en ejercicios de segmentación. Se pretende dar luces de la manera en que se hace este proceso y cómo está siendo utilizada en el mercadeo y la publicidad para hacer estrategias más eficaces.

**C425. La integración de la inteligencia artificial en el branding del futuro. Andrea Contreras** [Colombia]

Este ensayo destaca la importancia de Inteligencia Artificial en el Branding, explora cómo la Inteligencia Artificial (IA) está transformando el branding al automatizar tareas y personalizar experiencias, pero plantea el desafío de integrar la precisión de la IA con la esencia creativa humana. Destaca ventajas como la eficiencia, la personalización y el análisis de datos, pero también señala desafíos como la pérdida de la “magia” creativa, la desconexión emocional

y la homogeneización. Se enfatiza la importancia de encontrar un equilibrio entre la IA y la creatividad humana para potenciar la eficiencia sin perder autenticidad. Se reconoce que la IA es parte del futuro del branding y se alienta a las marcas a adaptarse para conectar con sus audiencias de manera efectiva.

**C426. Análise visual do design de embalagens de arroz no Brasil. Claudia Facca, Agda Carvalho, Ana Beatriz de Sousa Pereira, Pedro Paulo Henriques de Abreu, Fabiano Maggioni, Ana Mello, Everaldo Pereira** [Instituto Mauá de Tecnologia - Brasil]

Este ensaio analisa o design de embalagens de arroz no Brasil, considerando sua relevância na cesta básica. Aspectos como cor, formato, material, rotulagem e usabilidade foram examinados por meio de pesquisa interdisciplinar. O estudo busca entender como o design afeta a marca, a identificação da embalagem, a percepção do consumidor, a eficácia na venda e a acessibilidade no mercado. Também aborda novas tendências e sustentabilidade nas embalagens de arroz brasileiras.

**C427. A teoria dos arquétipos aplicada ao design e marketing. Rodrigo Fernandes Pissetti** [Centro Universitário Unidombosco - Brasil]

Ao incorporar arquétipos na comunicação de marketing, as empresas podem aumentar a eficácia das informações transmitidas e criar conexões emocionais poderosas com seu público-alvo. Esses recursos contribuem para o fortalecimento da identificação e da lealdade do consumidor em relação à marca, aumentando a probabilidade de sucesso das campanhas de marketing.

**C428. Conectando voces: contenido de valor y redes efectivas en entornos digitales. Lina María Martínez Gutiérrez** [Universidad Católica Luis Amigó - Colombia]

La ponencia “Conectando Voces: Contenido de Valor y Redes Efectivas en Entornos Digitales” explorará cómo el contenido de valor en las redes sociales influye en las interacciones efectivas con los usuarios digitales. Se discutirá cómo proporcionar contenido relevante y de calidad puede generar acciones positivas del usuario, fortaleciendo así la relación entre la marca y su audiencia en el mundo digital.

**C429. Diseño y Rebranding: Expansión Regional y aceleración de negocios. Flor Palazzolo** [Argentina]

Durante el año 2022 la empresa OCP TECH realizó un proceso de rebranding que tuvo como objetivo acompañar no sólo el cambio de nombre de la compañía sino también, impulsar un plan de expansión regional a lo largo de toda América Latina. Las herramientas del diseño y la comunicación son fundamentales para la cohesión de marca y consolidación de una identidad corporativa regional. Este desarrollo profundizará respecto a las estrategias establecidas para concretar este objetivo desde una perspectiva innovadora y creativa, entendiendo al diseño como una tecnología fundamental en la planificación estratégica para las compañías.

**C430. Explorando o processo criativo. Desenvolvimento de marcas e estratégias educacionais no design. Ailton Santos Silva** [Uninove - Universidade Nove de Julho - Brasil]

Este estudo investiga o processo de design, enfatizando a criatividade, pesquisa e compreensão dos valores da marca. Ao analisar os desafios enfrentados por estudantes de design, identifica-se lacunas no repertório e na compreensão do propósito da marca, além de obstáculos na geração de ideias originais e na transmissão eficaz dos valores. Contudo, destaca-se a relevância da pesquisa, experimentação e organização na concepção projetual. Assim, este estudo enriquece a compreensão do papel do design na concepção, oferecendo insights valiosos para programas de ensino mais eficazes, preparando os futuros profissionais para os desafios do mercado de design de identidade visual.

**C431. Saber crear marcas desde el estilo y la identidad visual. Helios José Roberto Valencia Ortega, Martha Silvia Torres Hidalgo** [Facultad de Ciencias de la Comunicación Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Se expone una revisión documental del estado de la cuestión sobre los contenidos y saberes para la gestión de marca. Las competencias genéricas incluyen la habilidad para la producción de contenidos claros, persuasivos y adaptativos a distintos medios, utilizando habilidades de comunicación gráfica.

**• Comisión: A41 Vinculación con Empresas y Profesionales**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Jueves 1 de agosto, 12:30 - 14:30hs.

**C432. Inteligencia emocional y su rol en la enseñanza del diseño sensorial e identidad verbal de marca. John Alfredo Arias Villamar** [Universidad de Guayaquil – Ecuador] La presente ponencia, se enmarca en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Diseño sensorial para medios audiovisuales, desde el estudio teórico y práctico de la inteligencia emocional del consumidor, para un coherente planteamiento multimodal en diversos escenarios no tangibles de comunicación.

**C433. Solución de problemas desde la perspectiva del diseño. Mónica Hunter** [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Aproximar un proyecto en clase a la realidad es lo que se logró implementar en la asignatura de diseño de espacios comerciales de la carrera de Diseño de Interiores, en donde los alumnos se enfrentaron a una situación real para poder analizar los problemas y crear una propuesta de diseño de una Isla comercial que sea funcional y tenga una comunicación coherente a su marca.

**C434. Branding para no diseñadores. María Angélica Martínez** [Corporación Minuto de Dios Uniminuto - Colombia]

En esta era, donde las marcas se han tenido que “humanizar” para poder conquistar mercados, y donde el público ya no responde tan fácilmente a estímulos promedio, debemos contar con todo un equipo de comunicación directa e indirecta para fortalecer el branding de una compañía. En el programa de Mercadeo de Uniminuto, impartimos una asignatura transversal, en donde enseñamos los diferentes espacios, actores y acciones de la construcción de un branding integral, y donde hemos venido trabajando para que no sólo los diseñadores tengan actuación, sino también lo tengan diferentes profesionales, quienes en equipo construyen un futuro para su desarrollo.

**C435. Estratégias de comunicação para a marca de moda Derravera. Elizete Menezes Messias** [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

Nesse artigo tratamos de um projeto de estratégias de comunicação para a marca alagoana Derravera. Nossos objetivos neste trabalho são criar consciência sobre a Derravera no mercado nacional e lançar a segunda ação do projeto Ex-Voto. O plano de comunicação aqui pretendido justifica-se diante da necessidade da marca alagoana de expandir sua divulgação além das fronteiras de seu próprio estado. Além disso, a marca pretende também extrapolar os limites do campo da moda se colocando em espaços que tratam a moda enquanto arte como museus e galerias. Para tanto, trazemos como referencial teórico, sobretudo, os estudos de comunicação de Cláudia Pereira.

**C436. Factores que inciden en la inserción laboral de los diseñadores industriales en el área laboral de Ambato, Ecuador. Alonso Peñaherrera, Andrés Medina** [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Este estudio analiza los factores que afectan la inserción laboral de diseñadores industriales en Ambato, Ecuador. Se exploran aspectos como la formación académica, habilidades técnicas, demanda del mercado, y redes profesionales. La comprensión de estos factores es crucial para mejorar las oportunidades laborales y la calidad del empleo en la industria del diseño en la región de Ambato.

**C437. Areandina incubadora de propuestas Fashtech. Olga Lucía Zipa Patiño, Swen Ramírez Rasmussen** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

En el intento de generar una Aceleradora de emprendimientos Fashtech, se evidenció que el insumo principal que son las propuestas diseñadas por startups para ser ofertadas al macro sector moda, es escaso en el país. Por tanto, se busca generar la Incubadora de ideas de valor Fashtech.

**• Comisión: A42 Entornos Digitales**

Coordinador: Wenceslao Zavala. Miércoles 31 de julio, 17:30 - 19:30hs.

**C438. Anatomía de una App. Laura Angulo, Luis Alejandro Muñoz Salas** [Sumer Labs - Colombia]

Enfrentando el desafío de la sobreinformación en el diseño de aplicaciones, este artículo ofrece una guía para

desarrollar un layout eficiente y amigable para el usuario. Desde la simplificación de contenido hasta la priorización visual, exploramos un enfoque práctico para crear experiencias de usuario claras y efectivas en entornos saturados de información.

**C439. Importancia de la exhibición de trabajos fotográficos de los estudiantes en la educación superior.** *Gianella Bermeo, Jonatan Portugal* [Instituto Superior Universitario de Formación - Ecuador]

La presente investigación se centra en la importancia de exhibir trabajos fotográficos en estudiantes universitarios. La fotografía les permite expresarse, explorar y comunicar visualmente. La exhibición fomenta el aprendizaje, la colaboración y la apreciación estética. Se propone una solución teórica: crear una plataforma tecnológica para promover estas exhibiciones y potenciar el desarrollo educativo de los estudiantes en habilidades técnicas, creativas y comunicativas.

**C440. Repensar la enseñanza del diseño en clave transmedia.** *María Florencia Bertuzzi, Gina Crespi* [Universidad Nacional del Noroeste de Buenos Aires (UNNOBA) - Argentina]

Este escrito aborda la conceptualización de las diferencias generacionales en torno a cuestiones tecnológicas entre los docentes y los estudiantes de las carreras universitarias de diseño de indumentaria y textil de la UNNOBA, las cuales son cada vez más notorias y dejan al descubierto la necesidad de mayor capacitación y formación continua de docentes para poder llevar a cabo nuevas metodologías y estrategias en relación a las demandas de los nuevos sujetos de aprendizaje.

**C441. Narrativas en el Ecosistema Educativo.** *Hernán Guardia* [Profesional Independiente - Argentina]

El proyecto pertenece al avance final de Tesis de la Licenciatura en Medios Digitales; (conociendocooperativas.com.ar). En este caso propongo mostrar los avances definitivos con esquemas que unen la parte técnica con fundamentos teóricos para la expansión transmedia en el entorno educativo.

**C442. Tecnologías de escaneo digital asequibles en la asignatura de modelado 3D.** *Adrian Arturo Jaimes Ortega* [Colombia]

Existe gran variedad de técnicas y herramientas tecnológicas que permiten la obtención de piezas tridimensionales para su posterior uso en la visualización tridimensional, como la realidad aumentada, la realidad virtual y la impresión 3D. La incorporación de tecnologías asequibles en la asignatura de modelado 3D a partir de la fotogrametría y de la IA MagiScan resultan de gran ayuda al estudiante a diferencia de dispositivos de escaneo digital tradicional debido a su acceso limitado por su alto costo. Por consiguiente en cuanto a la metodología, se evaluó el proceso de registro fotográfico, el desempeño del software Regard3D para generar modelos tridimensionales.

**C443. Metodologías del diseño de experiencia aplicadas en taller de diseño.** *Sebastián Malizia, Sol Talin, Mariana Torres Luyo* [FADU - UNL - Argentina]

El diseño de experiencia se encuentra en un auge continuo y su importancia no deja de crecer en un mundo atravesado por la tecnología. Compartiremos nuestra experiencia en el Taller de Diseño IV Cátedra Gorodischer, usando metodologías para abordar problemas complejos de diseño, fomentando el pensamiento crítico y la reflexión en los alumnos, impulsando así soluciones innovadoras.

**C444. Abordagem interdisciplinar e participativa no desenvolvimento de UX UI de um site acadêmico.** *Ana Mello, Everaldo Pereira, Isabella Augusta Rodrigues* [Instituto Mauá de Tecnologia - Brasil]

A pesquisa abordou processos criativos interdisciplinares e participativos no desenvolvimento do novo site de gestão do evento Eureka (sistema-eureka.maua.br), do CEUN-IMT. O projeto acadêmico foi desenvolvido por estudantes de Design e Computação e teve a participação dos usuários na validação.

**C445. El Impacto de las Tecnologías Digitales en las Profesionales Proyectuales y Creativas.** *Jessica Roude* [Universidad Nacional de Lanús - Argentina]

El impacto de las tecnologías digitales en las profesiones proyectuales y creativas es profundo, redefiniendo los procesos de diseño y creación. Desde la virtualización de negocios hasta el uso de imágenes 3D interactivas, estas herramientas están transformando la forma en que concebimos, comunicamos y experimentamos ideas en campos como la arquitectura y el diseño. Este cambio impulsa la innovación y la colaboración en un entorno digitalizado.

**C446. Iteración creativa en el diseño de interfaces.** *Vania Salguero Duchén* [Universidad para el desarrollo y la innovación - Bolivia]

La ilusión del diseño “terminado” es la creencia errónea de que una vez que un diseño de interfaz ha sido creado y lanzado, ya no necesita más modificaciones. Esta perspectiva ve el proceso de diseño como un camino lineal con un punto final fijo, en lugar de un ciclo continuo de mejora y adaptación. Es necesario romper con esta percepción en los estudiantes, pues en el diseño de interfaces, no se apunta solamente a un diseño final, sino que es un proceso iterativo, de constante repetición y mejora.

• **Comisión: A43 Observatorio de Tendencias**

Coordinadora: Victoria Florencia Gabriel. Lunes 29 de julio, 17:30 - 19:30hs.

**C447. Pensamiento creativo: salir de la caja para lograrlo.** *Valentina Abrego Stumberger* [Universidad Católica Argentina - Argentina]

Introducción al pensamiento creativo. Salir de la Caja. Cuál es el método para poder pensar creativamente. Cómo lograr resolver los problemas a través del pensamiento creativo.

**C448. Análisis del uso de la tecnología inmersiva para el acceso a material didáctico aplicado en el proceso formativo de la educación básica secundaria.** *Wilder Arias* [Colombia]

Este estudio analiza las ventajas de utilizar tecnologías inmersivas como la Realidad Aumentada (RA), Realidad Virtual (RV), Realidad Mixta (RM) y contenidos 360° para estructurar y desarrollar material didáctico destinado a la educación básica secundaria.

**C449. La Interacción como Recurso de Comunicación y Comprensión en el Diseño de Exposiciones. Zulema Fabiola Cruz Herbas** [Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

El diseño de exposiciones ha pasado de ser un espacio pasivo a un recorrido dinámico donde se genera nuevas experiencias fomentando el aprendizaje y el intercambio cultural. La relación del guion narrativo y la exposición ha impulsado nuevas formas de realizar las exposiciones, permitiendo enriquecer la experiencia de los visitantes, motivando a los especialistas en el diseño de exposiciones a mejorar el sistema de comunicación y comprensión del mensaje, y uno de los recursos a utilizar es la Interacción, mediada por la tecnología y entre personas.

**C450. Croma Trend: Conexión local-global en comunidades creativas. Claudia Gomez Mejia** [Universidad el Bosque - Colombia]

“Croma Trend” investiga el análisis de tendencias en color, material y acabado (CMF) para comunidades creativas sin acceso a la información y formación especializada. Esta metodología transforma las limitaciones en oportunidades, potenciando la creatividad, competitividad y sostenibilidad. Permite entender la evolución cultural y preferencias en diseño, identificando paletas, materiales y acabados relevantes, en consonancia con las demandas del mercado local y global. Basada en análisis, observación, clasificación y aplicación de fenómenos de diseño, la metodología empodera a las comunidades locales para explorar en color, colaborar y crear productos auténticos y significativos en diálogo con el mercado global. Palabras clave: Metodología de análisis de tendencias, CMF (Color, Material, Finishes), Comunidades creativas, Acceso a la información, Agencia creativa

**C451. Realidad aumentada y realidad virtual: nuevas oportunidades para la industria gráfica. Dana Ipuz, Jorge Hernando Sánchez Munevar, Natalia Vargas** [Uniminuto - Colombia]

En el contexto de los cloud services, las tecnologías como blockchain, transacciones electrónicas, criptomonedas, realidad aumentada, realidad virtual e integración de sistemas de impresión son cada vez más importantes. Estas transacciones se están volviendo cada vez más comunes, gracias a la adopción de la tecnología cloud. Esta tecnología se está utilizando para una amplia gama de aplicaciones, incluidas las transacciones electrónicas, las criptomonedas y la integración de sistemas de impresión. Las criptomonedas son un tipo de moneda digital que utiliza la tecnología blockchain. La realidad aumentada (AR) es una tecnología que superpone elementos digitales al mundo real.

**C452. Proyecto imagiNIA. Josselyn Yuliana Lara Escalante** [Universidad Privada del Norte - Perú]

El presente proyecto responde a la necesidad de implementar de manera adecuada el uso de la inteligencia artificial en un contexto universitario, donde los estudiantes que viven en un mundo actualizado y siguen tendencias emplean las IA para trabajos académicos.

**C453. Diseño Industrial: más allá de la fama. María Cristina Larrondobuno Quinteros** [LRR Design Consultancy - México]

Como diseñadora industrial, creía el éxito en mi carrera estaba determinado por diseñar un objeto singular. En mi etapa laboral, me di cuenta de que este no era el único camino, la funcionalidad, materiales y limitaciones de producción tenían una mayor relevancia. Aprendí que el diseño industrial es amplio y tiene mucho impacto en diversas áreas como la medicina, la sostenibilidad y el retail. El verdadero valor del diseño es aportar soluciones a la sociedad y no necesariamente buscar el reconocimiento o la fama.

**C454. La Influencia de la Inteligencia Artificial en el Diseño Gráfico. Santiago Sánchez Rodríguez, Manuel Felipe Garcia Hernandez, Jorge Hernando Sánchez Munevar** [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

Este estudio examina el impacto de la inteligencia artificial (IA) en la industria gráfica, destacando su influencia en procesos creativos y en los aspectos estéticos. Las IAs ha revolucionado actividades que antes demandaban una gran cantidad de tiempo y recursos, permitiendo la creación de diseños y la personalización del contenido visual. Este cambio ha liberado a los diseñadores de tareas monótonas, facultándolos para enfocarse en aspectos más conceptuales y estratégicos. No obstante, la adopción de la IA plantea desafíos éticos y sociales, como la originalidad y la promoción de la diversidad en el diseño. Este estudio ofrece una visión integral sobre cómo la IA está transformando el campo del diseño gráfico y presenta ideas para su implementación de manera ética y eficaz.

• **Comisión: A44 Nuevas Formas de Producción**

Coordinadora: María Bernardita Brancoli. Lunes 29 de julio, 17:30 - 19:30hs.

**C455. Chaqueta funcional con estímulos fonético-fonológicos para población infantil con dificultades de habla entre uno y cuatro años. Brunilda Patricia Bornachera Cortéz, Marinelly Orcasita Ramírez** [Universidad Manuela Beltrán - Colombia]

La investigación se centra en la estimulación fonético-fonológica para identificar necesidades en niños con problemas del habla y crear una estrategia innovadora de terapia. Se propone crear 4 chaquetas funcionales, diseñada por los estudiantes Diseño de Moda, biomédica y fonoaudiología, que incorpore tecnología para optimizar la estimulación y mejorar su calidad de vida. El diseño incluye patronaje, confección y elementos constructivos, integrando funcionalidad y bienestar.

**C456. La ficha técnica y el diseño.** *Leticia Duarte* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República de Uruguay - Uruguay]

Esta ponencia tiene por objetivo visualizar la relación íntima que tiene el diseño de indumentaria y la formación técnica, en la educación de futuros profesionales y su inclusión en el mercado laboral. Incorporar el patronaje, la materialidad, la técnica textil al boceto, muchas veces parece ser un reto imposible para los estudiantes durante su exploración académica. Es el aula taller que brinda el espacio de aprendizaje adecuado para la elaboración de la ficha técnica, como un documento de registro detallado que sirva para transmitir la información de los diferentes procesos de producción.

**C457. Revisando el entorno del adulto mayor desde el diseño; Similitudes, diferencias y análisis.** *Sara Duque Ortiz, Melissa Cataño Hernandez, María Constanza Cortés Holguín, Fausto Zuleta-Montoya* [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Desde el análisis de abuelas colombianas, se busca comprender las necesidades del adulto mayor para el diseño de espacios y objetos. Se identifican similitudes socioculturales y algunas diferencias para proponer soluciones personalizadas y efectivas desde lecturas empáticas. El proyecto está en curso actualmente y desarrollará objetos para esta población.

**C458. Colección cosmopolita, diseño innovador de calzado y marroquinería.** *Sandra Patricia España Quintero* [Universidad Manuela Beltrán - Colombia]

Cosmopolita es el resultado de una colección de productos de marroquinería y calzado basada en el estudio de tendencias, materiales, conceptos y formación investigativa. Esta colección demuestra que el diseño innovador surge de un análisis conceptual profundo, comenzando con un macro tema: la gran migración. Esta se entiende como el proceso de cambio, adaptación o transición de un lugar a otro, y se desglosa en un micro tema: la aculturación trascendental.

**C459. Laboratório de Design Solidário - LabSol.** *Flavia Geraldo, Gabriel Clementino, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Marina Ribeiro de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte* [FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Câmpus de Bauru - Unesp - Brasil]

O Laboratório de Design Solidário (LabSol) da Universidade Estadual Paulista (Unesp) em Bauru foi fundado na Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC). Seu principal objetivo é apoiar o desenvolvimento de produtos sustentáveis e ecodesign, valorizando o patrimônio cultural e histórico das comunidades envolvidas. Atendendo às demandas dessas comunidades, o LabSol propõe melhorias e protótipos visando otimização, praticidade e ecologia. Os principais benefícios são a geração de trabalho e renda para a comunidade e a oportunidade para os alunos da FAAC aplicarem na prática os conhecimentos adquiridos nos cursos da universidade.

**C460. Ergonomia informacional e sua importância no design de produto.** *João Carlos R. Plácido da Silva* [UFU - Federal University of Uberlândia - Brasil]

O presente estudo levanta conceitos de como ocorre a inter-relação do design gráfico e os projetos de produto com o intuito de registrar características convergentes dessas áreas que estão sendo aplicadas desde a mudança da interface analógica para a digital desta forma pode definir futuras possibilidades de análises e aplicações de diretrizes informacionais na interface de projeto de produto.

**C461. Desmistificando o design de serviços. Diferenciações e abordagens na perspectiva do UX design.** *Ailton Santos Silva* [Uninove - Universidade Nove de Julho - Brasil]

Este estudo explora o conceito essencial do Design de Serviço, enfatizando sua relevância na construção de experiências positivas para os usuários ao longo de toda a jornada do cliente. Fundamentado na perspectiva de que o valor reside no uso do serviço, não apenas na posse do produto, o artigo investiga as distinções entre UX de Serviço e UX Design. Além disso, são discutidas abordagens práticas para a implementação do UX de Serviço em organizações, com ênfase no alinhamento interno, no design centrado no usuário e na cocriação de valor, visando promover a excelência na entrega de serviços orientados pelo usuário.

**C462. Processos de construção da imagem: um relato de experiência.** *Sofia Sartori dos Santos, Gustavo Lassala, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Regilene Sarzi-Ribeiro* [Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Brasil]

A disciplina Processos de Construção da Imagem tratou de como a imagem pode ser criada e editada na contemporaneidade. Por meio de exercícios práticos alunos aprenderam sobre fotografia analógica, digital, vídeo. Trataram do tema Romeu e Julieta, com questionamentos contemporâneos. É apresentada a metodologia do discurso multimodal que foi aplicada nesta disciplina e são apresentados resultados que cumpriram com os objetivos estabelecidos no plano de ensino.

• **Comisión: A45 Nuevas Tecnologías y Materiales**

Coordinadora: María Bernardita Brancoli. Viernes 2 de agosto, 15:00 - 17:00hs.

**C463. La realidad aumentada como herramienta en la preconfiguración del producto en el proceso de diseño.** *John Benavides* [Universidad de Pamplona - Colombia]

El uso de la realidad aumentada (RA) permite a los estudiantes de diseño visualizar sus productos (propuestas) de manera más efectiva antes de fabricarlos. Así, superar las limitaciones de las maquetas físicas y los modelos 2D 3D en pantalla. Además, la RA permite una iteración y comunicación más efectiva y rápida de las ideas de diseño con profesores y clientes, mejorando significativamente el proceso creativo y de desarrollo.

**C464. La inteligencia artificial en el proceso de diseño de marca. Adriana Judith Cardoso Villegas, Aileen Lira Romero, Belén Ramírez Solano** [BUAP - México]

La Inteligencia Artificial (IA) ha despertado el interés en los diseñadores a través de la revolución de generar contenido “original”. Lo que desarrolló una serie de cuestionamientos sobre su aplicación, los derechos de propiedad intelectual y la creatividad. El objetivo de este proyecto es enfatizar a la IAG como herramientas que favorezcan algunas acciones y tareas del proceso de diseño de una marca gráfica.

**C465. Inteligencia Artificial: posibilidades y limitaciones del uso de la IA en la enseñanza del diseño. Luis Alberto Lesmes Saenz, René Valera Sierra** [Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia]

La integración de la inteligencia artificial (IA) en la educación ha generado un gran interés en todas las disciplinas, incluyendo el diseño. Esta ponencia explora tanto las posibilidades como las limitaciones del uso de la IA en la enseñanza del diseño como profesión, nace de un proyecto en el cual se examinan las oportunidades que la IA ofrece para mejorar la educación universitaria, donde se exploran los potenciales desafíos y las posibles limitaciones que se deben considerar.

**C466. Digitalización del tejido de punto y diseño asistido por IA. Eugenia Peyrano** [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

La industria textil a nivel global presenta un gran número de desarrollos gracias al soporte técnico de los grandes productores industriales de maquinarias e insumos para el textil, los cuales cuentan con sus propios laboratorios de investigación. Hacer visibles las tecnologías intervinientes en los procesos es fundamental para la prosperidad de los humanos vinculados al diseño y confección del tejido de punto.

**C467. Innovación y creatividad: Interconectando mapas de ideas dinámicos e Inteligencia Artificial. Fernando Luis Rolando** [Universidad de Palermo - Argentina]

En un mundo donde la información es altamente veloz, estamos en los albores de una nueva era de aprendizaje. En esta ponencia, vamos a explorar cómo la evolución de los modelos de lenguaje podría revolucionar los procesos creativos, mediante la interacción entre el mapeo visual dinámico de ideas y la Inteligencia Artificial, permitiendo amplificar nuestro potencial, explorando nuevas fronteras que permitan la comprensión y la resolución de problemas cada vez más complejos, abriendo un mundo de posibilidades para la innovación y el desarrollo, en la educación, el diseño y la ciencia, contribuyendo a desarrollar múltiples aspectos del conocimiento humano.

**C467. Projeto de ave para stop motion em impressão 3D. Hellen Mayumi Soares dos Santos, Jenifer Nascimento. Amaral, Ana Beatriz Pereira de Andrade** [Universidade Estadual Paulista (UNESP) - Japón]

Este projeto apresenta pesquisas e experimentos práticos para produção de um personagem articulado impresso em 3D, sendo assim, o protótipo confeccionado se inspira

na ave de nome científico *Brotogeris tirica*. A presente investigação tem por objetivo desenvolver e disseminar o conhecimento a respeito da construção de bonecos articulados para stop motion por meio de prototipagem rápida e manufatura aditiva, implementando mecanismos reprodutíveis que se aproximam de técnicas industriais. Logo, este projeto contou com conhecimentos sobre criação de personagens e tecnologias baseadas em figuras de ação e esqueletos de stop motion, considerando um material acessível para o desenvolvimento da proposta.

**C468. Metodología CPA para trabajo de Arte y Diseño con Tecnologías Digitales. Carolina Pino** [Universidad Adolfo Ibáñez - Chile]

La metodología denominada CPA, o Célula de Proyecto Autónomo, permite que grupos de personas sin conocimiento previo, puedan aprender a utilizar tecnología digital física -electrónica, programación, fabricación- para contribuir en la generación de proyectos creativos, sean estos abstractos u orientados a maquetas y prototipos de innovación. Por medio de un ambiente de aprendizaje propicio, se adquieren competencias técnicas, aumentando la curiosidad y el compromiso con el proyecto que se va generando, puesto que se trabaja con los intereses del propio alumnado. Se potencia el trabajo y las correcciones grupales, que van ampliando el poder de la crítica, así como el desarrollo del proyecto. Se utilizan referentes del mundo de las artes visuales, musicales, matemáticas, científicas y sociales para abrir el espectro de la creatividad y ampliar las miradas. Se levantan cuatro puntos críticos consecutivos, y que se aplican al proyecto y que potencian la autonomía en el trabajo que se realiza.

**• Comisión: A46 Diseño y Entorno**

Coordinador: Luis Fernando Rodríguez Camacho. Viernes 2 de agosto, 17:30 - 19:30hs.

**C469. Codiseño para la ciudad: imagen de identidad para un parque urbano. Ricardo Abarca, Javiera Anaís Ignacia Abarca Abarca, Aline Danae Campos Morales, Fernanda Ligia Fredes Contreras, Verónica Paris** [UNIACC - Chile]

El siguiente trabajo relata una experiencia de codiseño entre estudiantes de tercer año de la Carrera Diseño Gráfico de Universidad de las Artes y Comunicaciones en Santiago de Chile, y una organización civil, conformada por la Junta de vecinos y los vecinos de un barrio, en torno al desarrollo de aplicaciones gráficas de identidad e información para el Parque Juan XXIII inscrito en su comuna.

**C470. C470. Explorando a Estética da Precisão: Um Olhar Criativo para a Identidade Visual do Laboratório de Usinagem e Abrasão L.U.A. Julia Andrade de Souza, Guilherme Cardoso Contini, Ana Beatriz Pereira de Andrade** [Unesp Bauru - Brasil]

O redesign do Laboratório de Usinagem e Abrasão (L.U.A.) vai além de uma simples atualização estética; busca refletir de maneira contemporânea os valores, a missão e a visão do projeto, alinhando-se às mais recentes tendências de design.

**C471. Explorando la Paleta Emocional: Psicología del Color en la Arquitectura y Diseño Comercial.** *Vanessa Coll* [Arredo - Argentina]

La elección del color en la arquitectura y el diseño comercial es mucho más que una decisión estética; es una poderosa herramienta psicológica que influye en nuestras emociones, comportamientos y percepciones. Esta conferencia profundizará en la fascinante intersección entre la psicología del color y el diseño, explorando cómo los colores seleccionados afectan la experiencia del usuario, la marca y el impacto general en el entorno comercial.

**C472. Accesibilidad y diseño universal en la universidad. Una mirada en atención a las necesidades de diseño para las personas con discapacidad en la Universidad.**

*Mónica Susana De La Barrera Medina* [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

Se revisan los aspectos de Accesibilidad y el Diseño Universal, particularmente en la Universidad Autónoma de Aguascalientes visualizando problemáticas de Diseño, ya sea de diseño espacial (arquitectura o interiorismo), diseño de mobiliario y de la comunicación visual (diseño gráfico y diseño industrial), o del diseño urbano por mencionar algunos. Objetivo: Se proyecta identificar a la comunidad universitaria con algún tipo de discapacidad, ya sea física, auditiva, visual o intelectual, (considerando solo estos cuatro tipos por cuestiones de tiempo para la realización del proyecto), explorando y reconociendo las oportunidades que puede ofrecer el diseño desde su visión, dentro de un espacio educativo en el que se puede trabajar para reducir circunstancias limitantes relacionadas al diseño. Esta investigación inició este año, por ello se comenzó con la identificación y registros fotográficos de espacios dentro de la universidad y posteriormente se realizarán cuestionarios que permitan la identificación de las personas con algún tipo de discapacidad, para posteriormente identificarlas y conocer los porcentajes con una tipología.

**C473. #AJUDERS: mapeamento de práticas de contestação sobre o desastre ambiental no sul do Brasil.** *Alessandro Mateus Felipe* [Universidade Federal de Santa Maria - Brasil]

O texto propõe um mapeamento das práticas de contestação sobre o desastre ambiental no estado do Rio Grande do Sul Brasil à luz comunicacional e de design; a região afetada decretou estado de calamidade pública devido à fortes chuvas e enchentes ocorridas em meados dos meses de abril e maio de 2024, fenômeno compreendido dentro do denominado antropoceno. A metodologia adotada é a cartografia; os instrumentos de coleta de dados são o cool-hunting e desk research e o instrumento de interpretação de dados é a análise qualitativa de dados.

**C474. Patrones para espacios públicos verdes con Atractividad y Apropiación del usuario.** *Leonor Grañana* [FAUD - Universidad de Mendoza - Argentina]

La Atractividad es el potencial del espacio público, expresada por la concurrencia efectiva de los usuarios y depende de la Habitabilidad, constituida por factores físico naturales, arquitectónicos y socio culturales. Los Patrones para el diseño de los espacios públicos verdes

integra a los aspectos perceptivos y simbólicos para lograr la Atractividad y la Apropiación del usuario, lo que favorecen el éxito con mayor uso.

**C475. Experiencias educativas para la defensa del agua. Caso de las instituciones educativas rurales en San Lorenzo, Nariño.** *Ángela Narváez* [Universidad Mariana - Colombia]

Se narra las acciones comunitarias realizadas en el marco de la movilización y demanda social por la defensa del territorio ante el ingreso de proyectos de megaminería ocurrida en el año 2018 en el municipio de San Lorenzo, Nariño, en el entorno educativo, donde los estudiantes fueron líderes.

**C476. Neuroarquitectura en el diseño del aula. Herramientas de diseño que transforman el ambiente educativo.** *Vanina Salinas* [Argentina]

Investigaciones confirman que el diseño del aula influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje y las aportaciones de la neurociencia aconsejan una creación de espacios más afectivos. Se proponen estrategias de diseño y optimización de la utilización de indicadores espaciales para crear aulas más humanas.

**C477. Patrones de interacciones del sistema complejo ciudad: caso Times Square.** *Liliana Beatriz Sosa Compeán, Oscar Alejandro González González, Sonia Guadalupe Rivera Castillo* [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El artículo analiza la importancia de las emociones colectivas dentro de la planificación y diseño urbano, con el objetivo de crear objetos urbanos que generen sensaciones positivas y fomenten emociones sociales saludables. Se basa en la idea de que las ciudades son sistemas complejos donde las interacciones, las condiciones iniciales y el tiempo influyen en los fenómenos observables.

**C478. Arquitectura para la salud, desde el interior.** *Haydée Zuchini* [Universidad Da Vinci de Guatemala - Guatemala]

La arquitectura, históricamente ligada a la salud y prevención sanitaria, cobra especial relevancia en la crisis actual. Diseñadores y arquitectos reflexionan sobre la importancia de priorizar a los más vulnerables en instalaciones de salud en Latinoamérica. Las instituciones hospitalarias experimentan transformaciones constantes para adaptarse a las necesidades médicas, destacando la crucial importancia de la arquitectura para la salud y sus interiores en el proceso de curación.

**• Comisión: A47 Diseño y Comunicación Social**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Jueves 1 de agosto, 17:30 - 19:30hs.

**C479. Storytelling, diseño de información e infografía como una estrategia de la comunicación de la ciencia.** *Gerardo Luna-Gijon, Jaqueline Mata Santel, Abraham Ronquillo Bolaños* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La comunicación de la ciencia es un área estratégica, pues la sociedad y sus diferentes actores se encuentran expuestos a muchos fenómenos relacionados con la información. La infografía se incorpora como una herramienta para comunicar el conocimiento especializado, sin embargo, es necesario entender mejor las dinámicas internas de cómo se organizan, presentan y se vinculan los contenidos, es decir, la gestión de la información.

**C480. Design e linguagem simples no chatbot do governo brasileiro. Ediana Paula Marcelino Offerri, Fernanda Henriques, Joana Valeriano de Almeida Aguiar e Silva** [Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) - Brasil]

O Instituto Nacional do Seguro Social (INSS), por meio do chatbot Helô, utiliza design da informação e linguagem simples para ampliar o acesso da população aos seus serviços. Criada durante a pandemia, essa ferramenta torna a comunicação com o órgão mais eficiente, permitindo acessar a Previdência Social com mais facilidade.

**C481. La ética periodística en tela de juicio: Un análisis de “Crónicas” y su reflexión sobre los medios de comunicación en la búsqueda de la verdad. Joaquín Martínez, Sara Serrano** [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Para la presente investigación, se propone indagar cual es el papel de la ética en la película “Crónicas” un film producido y dirigido por Sebastián Cordero, que cuenta la historia de un equipo de periodistas que indagan el paradero del “Monstruo de Babahoyo” un violador y asesino de niños, durante este proceso encuentran ciertas pruebas que pueden conducir al culpable, sin embargo se ven involucrados en medio de un dilema ético que se resume en: crear un buen reportaje o decirle todo a las autoridades.

**C482. El papel de los medios de comunicación digital en la visibilización del fútbol femenino en Bolivia. Brenda Nicol Molina Terrazas** [Bolivia]

Los medios de comunicación digital en Bolivia juegan un papel importante al momento de dar visibilidad al fútbol femenino, al ser esta una rama del deporte aún relegada y rodeada de prejuicios machistas y discriminatorios a nivel nacional. Las mujeres que juegan al fútbol en Bolivia luchan por la profesionalización de este deporte, un hecho que reivindicaría su lucha por la igualdad en el deporte rey.

**C483. Generación de espacios de formación en edición de radio y participación de la comunidad educativa. Ana Tulia Sánchez Reyes, Jhon Arias Cañas** [Corporación Unificada Nacional de Estudios Superiores CUN - Colombia]

El semillero Construyendo sociedad de la CUN, acompañó los procesos educomunicativos de formación en edición para la producción de piezas sonoras de la radio escolar Voces Ricardistas, en el marco del proyecto de investigación Coseñar la Ciudad de Neiva, 2023. En esta ponencia, el líder de semillero junto a sus semilleristas compartirá las fases en las cuales se desarrollaron los

talleres, así como la integración de las asignaturas de Géneros Periodísticos y Taller de radio básica desde el aprender enseñando a otras comunidades.

**C484. “Te has encontrado con un terrible destino, ¿verdad?”: un análisis sociológico del discurso narrativo del tiempo en The Legend of Zelda: Majora’s Mask. Nina Suarez, Andrés Laguna-Tapia** [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este artículo hace una revisión a diferentes aspectos importantes del videojuego The Legend of Zelda: Majora’s Mask, reflejando el carácter social y el discurso narrativo que adopta el tiempo a lo largo de la trama en factores importantes como: las identidades fragmentadas y la aceptación del individuo a la constante incertidumbre sobre el futuro; el tiempo como una construcción y experiencia social; y el análisis de Link como un producto de la sociedad del cansancio y la auto explotación. Esto a través de un análisis comparativo entre los discursos de Zygmund Bauman; Émile Durkheim; y Byung-Chul Han y el discurso narrativo de MM.

**C485. El discurso del «pueblo» en Bolivia. Sophia de la Zerda Bessé, Andrés Laguna-Tapia** [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

En los últimos 20 años, Bolivia ha tenido dos presidentes del MAS-IPSP: Evo Morales (2006) y Luis Arce (2020). Ambos llegaron al poder tras crisis socio-políticas. Analizamos sus discursos de investidura usando el Análisis Político del Discurso y software Nvivo 12 pro. Morales se presenta como el pueblo (Yo), mientras Arce representa al partido (Nosotros). Morales busca convencer a un público, Arce habla a los convencidos y se enfoca en su enemigo político. Morales busca legitimidad dirigiéndose al paradesinatario, mientras que Arce enfatiza los males del pasado, dando lugar a un discurso menos democrático que el de Morales.

**C486. Póster narrativo, un ejemplo de trabajo colaborativo. Lina Arroyave** [Colombia]

El siguiente artículo analiza un ejercicio colaborativo que se realizó en el módulo de taller de fotografía donde se construyó un póster de cine, el cual tiene como fin promocionar un producto cultural, y que, por su aportación intrínseca a la comunicación visual, se convierte en cultura proyectual.

• **Comisión: A48 Diseño Social, Género y Diversidad**  
 Coordinadora: Verónica Méndez. Lunes 29 de julio, 17:30 - 19:30hs.

**C487. Transformando la mirada. Deconstrucción de género en la imagen. Luis Ayala** [UNITEC - Colombia]

En un mundo donde los estereotipos de género aún siguen arraigados en la sociedad, la deconstrucción de género se convierte en una necesidad imperante. Este proyecto busca abordar esta problemática a través de la gráfica y la imagen, dos herramientas poderosas para comunicar ideas, desafiar normas y promover la reflexión crítica.

**C488. O uso da antropometria para apagamento de corpos LGBTIAPN+.** *Felipe Grassine* [Escola Superior em Desenho Industrial - Brasil]

O Brasil passou por momentos higienistas contra corpos LGBTIAPN+, a antropometria foi uma ferramenta que potencializou discursos médicos a manterem uma vigilância de Estado sobre esses corpos. No governo Vargas, o médico Leonídio Ribeiro, foi responsável por estudos que identificam criminosos e justificavam seu mau caráter a partir de características homossexuais. Nos dias atuais, o design associado a ergonomia, continua corroborando com a abjeção de corpos.

**C489. La otra mirada de la misoginia interiorizada: análisis discursivo de la novela “Ojo de Gato” de Margaret Atwood.** *Alejandra Almaraz, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

La lucha por la sororidad como resistencia antipatriarcal ha estado llena de obstáculos a lo largo de la historia, siendo uno de gran presencia en la actualidad la misoginia interiorizada y la preservación de la inequidad de género por parte de las mismas mujeres, fenómeno que los medios digitales actuales han denominado como comportamiento pick-me. Este cuestionamiento de la sororidad se entiende a detalle dentro de la novela “Ojo de Gato” de Margaret Atwood, que sigue a una protagonista quien, a partir de experiencias negativas, desarrolla esta misoginia interiorizada o comportamiento pick-me. Este artículo presenta un análisis del discurso de la sororidad dentro de la novela de Atwood, demostrando, a través de la categorización de actores y la descripción del lenguaje, cómo los vínculos negativos entre mujeres y la interiorización de los roles de género pueden contribuir al crecimiento de la misoginia interiorizada e impedir el desarrollo de la sororidad que el feminismo busca.

**C490. Las mujeres y las niñas en la ciencia. Representaciones visuales.** *Jaqueline Mata Santel, Abraham Ronquillo Bolaños* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Las representaciones mediáticas ejercen una influencia significativa en la forma en que percibimos a diferentes grupos, especialmente a las mujeres. Este estudio tiene como objetivo examinar las características de las imágenes promocionales que retratan el papel de las mujeres y las niñas en la ciencia en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Utilizando un enfoque cualitativo, se analiza un conjunto de imágenes promocionales recopiladas desde 2017 hasta 2024. Los hallazgos revelan un cambio en las representaciones, pasando de estereotipos centrados en la belleza hacia propuestas visuales más inclusivas y propositivas.

**C491. Atravessamentos entre moda e gênero.** *Tobias Peixoto Barros Minuzi* [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

Neste ensaio, relatamos uma performance que aborda uma experiência de alteridade: três indivíduos participantes se vestem com estilos de roupas diferentes dos seus (trocando seus estilos entre si), a fim de experimentar a

identidade visual do outro. Este é um estudo vinculado ao grupo de pesquisa Laboratório de Chafurdos da Moda (LabCHAMO) da Escola Técnica de Artes (ETA) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL).

**C492. El lazo rojo: un símbolo que navega en normatividades metafóricas.** *Claritza Arlenet Peña Zerpa, José Alirio Peña Zerpa* [Universidad Católica Andrés Bello - Venezuela]

A partir de los activismos LGBT+ y por la respuesta al VIH, describimos el lazo rojo como símbolo de una pandemia que ha navegado desde las metáforas de “peste rosa” y “castigo divino colectivo” hasta la condición indetectable=intransmisible, una condición crónica tratable que mantiene discriminaciones disimuladas. El lazo rojo creado en 1991 evolucionó de “lucha contra el VIH sida” a respuesta al VIH, representando el esfuerzo por contrarrestar una pandemia donde se ha fortalecido las normatividades metafóricas. En este marco abordamos nuestro aprendizaje experiencial en la elaboración del diseño gráfico del afiche de la edición 14 del Festival CINEVERSATIL.

**C493. Colores de libertad: análisis del discurso narrativo y visual del maquillaje en los eventos de La Monstra como expresión de la comunidad LGBTIQ.** *Alexandra Stephanie Rios-Bridoux Rivera, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este ensayo explora cómo el maquillaje, utilizado por los participantes en los eventos de “La Monstra”, se convierte en una herramienta expresiva fundamental que permite la narración visual y el discurso sobre identidades de género fluidas y resistentes a las normas convencionales. A través de un análisis detallado, el estudio examina el maquillaje no sólo como una manifestación estética, sino también como un acto de comunicación que refleja y moldea las experiencias y las identidades de quienes participan en estos eventos. Incorporando teorías de performatividad de Judith Butler, dialogismo de Mijail Bajtín, contrasexualidad de Paul B. Preciado y la teoría del capital cultural de Pierre Bourdieu, se argumenta que el maquillaje en “La Monstra” funciona como un medio de empoderamiento y resistencia cultural. Este análisis busca entender la estética del maquillaje en sí, como también su capacidad de actuar como un discurso narrativo y visual que desafía las normas de género y celebra la diversidad en un espacio socialmente inclusivo.

**C494. Crónicas de un feminicidio ilustrado.** *María Fernanda Rodríguez Ortiz, Nataly Fuentes, Darianny Gonzalez, Paula Andrea Palacio Montenegro, Nicold Darleny Rodríguez Cortes* [Corporación universitaria Unitec - Colombia]

Crónicas de un feminicidio ilustrado visibiliza los eventos previos al feminicidio mediante ilustraciones, exposiciones y la animación. Buscamos concientizar, desafiar estereotipos y promover un diálogo sobre esta problemática social, con el fin de estimular un cambio en la conciencia colectiva.

**C495. La minifalda: Acoso sexual callejero y vulnerabilidad de mujeres jóvenes en Bucaramanga (Colombia).** *Robinson Salazar, Laura Espejo, María Fernanda Palcio Martínez, Karol Torrado* [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

La minifalda surgió en los años sesenta como expresión de liberación, empoderamiento, igualdad y derechos de las mujeres; no obstante, su significado en la actualidad la ha transformado en una prenda que representa peligro, vulnerabilidad y cosificación de los cuerpos femeninos bajo la mirada de los hombres. Por medio de una colección cápsula de minifaldas inspirada en experiencias de jóvenes estudiantes de Bucaramanga (Colombia) que han sido víctimas de acoso sexual callejero mientras vestían la prenda, esta ponencia busca mostrar esta problemática social que afecta sus emociones, su diario vivir, sus cuerpos y su poder de decisión.

• **Comisión: A49 Diseño, Discurso y Comunicación**

Coordinadora: Lorena Urcelay. Viernes 2 de agosto, 17:30 - 19:30hs.

**C496. Diseño y discurso retórico. José María Aguirre** [Carrera de Diseño Industrial - Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Hablar de diseño y de discurso retórico es casi una redundancia porque, como define Umberto Eco, la retórica es el mensaje de la persuasión. Y el diseño siempre tiene como objetivo persuadir al interlocutor del caso de que lo que se está ofreciendo como producto es lo que la persona verdaderamente necesita.

**C497. Discurso arquitectónico, entre el lenguaje y la praxis. Alejandro Bribiesca** [Axioma Colectivo de Arquitectura - México]

El uso de ideas rectoras en el diseño, puede limitar la creatividad y la flexibilidad del proceso al imponer restricciones rígidas que dificultan la exploración de nuevas perspectivas. Es por eso que, en esta propuesta, se replantea la manera en la que se enseña y se desarrolla un proyecto desde la concepción de la idea hasta la ejecución de la misma.

**C498. La polisemia de la imagen y el diseño de objetos. Maximiliano Drager** [Argentina]

En este trabajo se exploran los distintos significados atribuidos a los objetos, así como su influencia en la sociedad, con el fin de fomentar una mayor apertura a nuevas formas de comprensión y comunicación. Para ello, se toma como eje el enfoque de Ricardo Blanco (2017) para sumergirnos en la exploración de la complejidad y polisemia de la imagen en el diseño de objetos, evaluando sus distintos niveles de interpretación desde una perspectiva interdisciplinaria.

**C499. Bojack Horseman y su crítica a Hollywood. Análisis crítico del discurso. Ángela Guillen Claros, Andrés Laguna-Tapia** [Universidad Privada Boliviana - Bolivia] El presente artículo analiza la serie "BoJack Horseman"

desde una perspectiva crítica, enfocándose en las relaciones de poder en la industria del entretenimiento en Hollywood. A través del marco teórico proporcionado por Pierre Bourdieu, se examina cómo se manifiestan las dinámicas de poder y las jerarquías en Hollywood. El análisis se centra en tres aspectos clave de las relaciones de poder: el abuso de poder y fama, los privilegios de las élites y la parcialidad de los medios de comunicación. La serie utiliza su narrativa y elementos visuales para exponer y satirizar las injusticias y desigualdades, invitando a una reflexión profunda sobre las estructuras de poder en la industria del entretenimiento.

**C500. Maria Carolina de Jesus: um estudo de representatividade negra acerca do design na vida da autora. Aline Cristine Guimarães Giroldo, Ana Beatriz Pereira de Andrade** [Universidade Estadual Paulista - Julio de Mesquita Filho - UNESP - Brasil]

O artigo trata da vida da autora Maria Carolina de Jesus e sua importância na representatividade negra no Brasil e como os fatores tratados no seu trabalho relacionam-se com o design, principalmente na construção visual da capa de seus livros. O objetivo é evidenciar a história de vida da autora e associar à arte e analisar o potencial do impacto e relevância do seu trabalho para a cultura intelectual, popular e artística.

**C501. Memoria y reflexión de un acontecimiento universitario estudiantil. Sandra Amelia Martí** [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

La Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), a través de sus cinco unidades de estudio, un paro estudiantil feminista, presentando en demanda de soluciones ante la violencia de género. Les estudiantes, plantearon propuestas basadas en la igualdad, la justicia y la inclusión, solicitando dignidad, seguridad y bienestar humano tanto para las mujeres, como en la comunidad LGTBIQ+. Por medio de expresiones gráficas y pliegos petitorios se acordó atender la violencia institucional.

**C502. Adornos y vestimenta: símbolos y expresión de identidad. Jéssica Tidele** [Universidad de Palermo - Argentina]

Breve análisis sobre el rol del adorno en la vestimenta como herramienta de diferenciación social y expresión de la identidad analizando los estilos vestimentarios de Diana Spencer y su rol político-activista como Princesa Diana; entrecruzando la figura de Evita y su transición de ser Eva Duarte, actriz del cine argentino hasta llegar a ser primera dama siendo Eva Perón un ícono político en la historia, quien asumió un rol activista en las luchas sociales. En este análisis se revela como ambas protagonistas comprendieron a la moda como un lenguaje político y comunicacional en el contexto del sistema de la moda y en ámbitos de poder.

**C503. Operatorias discursivas en la puesta en valor de la ropa usada. La emergencia del vintage. Lorena Urcelay** [Universidad de Palermo - Argentina]

El consumo de ropa usada, ha sido históricamente con-

cebido como signifiicante de pobreza. Pero hacia fines de los años '50 en Estados Unidos, se genera un cambio por el cual dicha práctica se aleja de su estigma negativo para instalarse como una posibilidad más en el vestir dando lugar a la emergencia del vintage. Así, el presente artículo plantea un análisis retórico comparativo de distintas imágenes publicitarias de los años '20 y '50 a fin de observar las operatorias discursivas que posibilitaron esa puesta en valor. De esta manera, se toma como eje para el análisis el pensamiento del semiólogo argentino Oscar Steimberg quien plantea trascender la noción atomista de figura y en su lugar describir los procesos que habilitaron la producción de sentido como resultante de un sistema combinatorio de rasgos. Así como también se toma del mismo autor el concepto de revival que también orientó el estudio. Como hipótesis, se sostiene que la operatoria discursiva que posibilitó la puesta en valor del consumo de ropa usada, es un desvío en tanto articulación temporal compleja por la cual algo del pasado se hace presente según su propio beneficio.

• **Comisión: A50 Estrategias Educativas**

Coordinadora: Andrea Pontoriero. Lunes 29 de julio, 10:00 - 12:00hs.

**C504. C504. Educalab Experimental: "Laboratorios educativos de multimedia experimental".** *Alexander Aldana Rincón, Alejandro Araque Mendoza, Erinson Fernando González Santos* [Fundación Universitaria Compensar, UCompensar - Colombia]

El proyecto está enfocado en diseñar metodologías y pedagogías para la activación de espacios de encuentros investigativos. Lo anterior, se fortalece desde la participación ciudadana, la circulación de ideas, saberes, técnicas y experiencias, en un ejercicio dialógico, complejo y crítico, dinamizado por laboratorios de creación, generando una revisión integral de metodologías propias o asociadas al diseño, ajustándose a diversos contextos. Es importante, entender su carácter itinerante, que transita desde las diversas pedagogías, contextos e intereses en los jóvenes.

**C505. Tecnología e innovación: modelo 4C claves para la educación 4.0.** *Diego Apolo* [Universidad Nacional de Educación -Ecuador]

En la educación 4.0 es clave fomentar y motivar a las personas a desarrollar su autonomía y autorregulación, lo cual es crucial para reforzar sus aprendizajes. Los productos diseñados bajo el Modelo 4C conceptualizar, crear, compartir y cerrar pueden ser decisivos para transformaciones significativas.

**C506. Diseño en 3D: herramienta innovadora para mejorar la experiencia educativa.** *Evelyn Cabrera, Diana Chimbo, Erick Eduardo Quizhpi Gualpa* [Ecuador]

Se presentan los avances en el diseño de elementos en 3D como herramienta innovadora para la educación universitaria. Se exponen ejemplos de su utilidad en otras universidades, seguidos por la experiencia en diseño tridimensional de órganos humanos en los softwares Blender y Unity.

**C507. Transformación social mediante la pedagogía del diseño UX en Chocó.** *Sandra Caldas* [Banco BBVA - Colombia]

La población del Chocó, en Colombia, enfrenta grandes retos en bienestar social y educación. Buscando realizar un aporte a la oferta educativa de la región, el Banco BBVA junto a la Universidad Tecnológica del Chocó Diego Luis Córdoba ejecutaron un proyecto de pedagogía del diseño y la creatividad en UX. A través de la metodología del Design Thinking, se crearon los contenidos de la capacitación en la que se formó a los estudiantes no sólo en habilidades técnicas, sino también como agentes de cambio en su comunidad. Esta formación se plantea como herramienta para el desarrollo de la transformación social.

**C508. Adrenalina y tradición sobre ruedas.** *Sergio Castañeda, Pedro Alejandro Romero Villamizar, Mauricio Enrique Sotelo Barrios* [Universidad de Pamplona - Colombia]

El proyecto se desarrolló en el curso de Diseño Concurrente que tiene como objetivo reunir a estudiantes de diversas disciplinas con el fin de generar soluciones. En esta ocasión, los estudiantes decidieron enfocarse en la preservación y promoción de una tradición Pamplonesa que ha sido parte de la identidad de la ciudad durante más de 60 años: las carreras de carritos de madera.

**C509. Estrategia significativa para evitar bloqueo creativo desde la Metáfora Visual.** *Marleys Obezo Pérez, María Mónica Medina Betin* [IE # 10 sede Jose Domingo Boscan - Colombia]

Este proyecto diseña una estrategia de aprendizaje significativo con estudiantes de tercero de la IED Los Rosales, Barranquilla, fundamentado desde la metáfora visual como recurso didáctico para evitar el bloqueo creativo, aportando al desarrollo de habilidades cognitivas, físicas y motrices. Comprende el planteamiento de situaciones en el aula que definen las conductas de los alumnos al crear textos orales o escritos. Se desarrolla desde la casuística y presenta emociones identificadas por las docentes. Un alcance exploratorio y correlacional que ubica la percepción de las docentes como diagnóstico académico comportamental.

**C510. Codiseño y aprendizaje en Oruro: innovación colaborativa educativa.** *Juan Arturo Ramos* [Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Técnica de Oruro - Bolivia]

La propuesta surge en el marco del perfil de arquitecto en una época donde la inteligencia artificial, el BIM, la crisis climática, la globalización y la emergente necesidad social exploran deseos de inclusión y generan presiones al interior de las instituciones académicas. El objetivo es plantear el co-diseño colaborativo como una estrategia de aprendizaje entre los estudiantes y los vecinos, los que comparten conocimientos y que son resultados que se basan en el trabajo colaborativo como elementos de estudio que el movimiento moderno no tomó en cuenta. (Castaño José Berna María, 2005, pág. 123).

**Abstract:** This article briefly details the history, development and projection of the Latin American Congress on Design Education which, since its birth in 2010, is part of the International Design Week in Palermo. The International Week of Design in Palermo will be 19 years old in July 2024 and has become with all its associated events that take place in its framework (Latin American Design Meeting, Colloquium of Research and Development in Design, Latin American Congress of Design Education, Forum of Innovative Lectures in Design, Communication and Creativity, Summit of Entrepreneurship in Design, Social and Sustainable Design Forum, Design Schools Forum Plenary, DC Networking, Interdisciplinary Architecture Conference) in the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and free of charge.

**Keywords:** Teaching Congress - Latin America - Design - Pedagogical reflection - Updating and Research - Exchange of experiences - Institutional linkage - Design Schools - Professional Academic Development - Postgraduate - Agreements - Interinstitutional projects.

**Resumo:** Este artigo detalha brevemente a história, desenvolvimento e projeção do Congresso Latino-Americano de Educação em Design que, desde seu nascimento em 2010, faz parte da Semana Internacional de Design em Palermo. A Semana Internacional do Design em Palermo completou 19 anos em julho de 2024 e tornou-se com todos os eventos associados que ocorrem em sua estrutura (Encontro Latino Americano de Design, Colóquio de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Congresso Latino Americano de Educação em Design, Fórum de Cátedras Inovadoras em Design, Comunicação e Criatividade, Cúpula Latino Americana de Empreendedorismo em Design, Fórum de Design Social e Sustentável, Plenário do Fórum de Escolas de Design, Networking DC, Conferência Interdisciplinar de Arquitetura) no evento de design mais importante da região, e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

**Palavras chave:** Congresso de Ensino - América Latina - Design - Reflexão pedagógica - Atualização e Pesquisa - Troca de experiências - Links institucionais - Escolas de Design - Desenvolvimento acadêmico profissional - Cursos de pós-graduação - Acordos - Projetos interinstitucionais.

## Índice de autores del XV Congreso de Enseñanza del Diseño 2024

- Abraham Ronquillo Bolaños > p 269 y 271  
 Acã Tacira Teçá Pinheiro Lopes > p 262  
 Adolfo Marchesini > p 234  
 Adrian Arturo Jaimes Ortega > p 265  
 Adriana Alejandra Sarricchio > p 230, 232 y 234  
 Adriana Cassinelli > p 234  
 Adriana de Fátima Valente Bastos > p 211  
 Adriana Judith Cardoso Villegas > p 268  
 Adriana Marin > p 256  
 Adriana Villafañe Solarte > p 216  
 Adriana Yumi Sato Duarte > p 219, 249, 250, 259 y 267  
 Adriana Yunuen Dávalos Pita > p 238  
 Adriane Shibata > p 235  
 Agda Carvalho > p 259 y 263  
 Aileen Lira Romero > p 268  
 Ailton Santos Silva > p 264 y 267  
 Alain Minera > p 255  
 Alban Martínez Gueyraud > p 215  
 Aleida Rojas Barranco > p 253  
 Alejandra Almaraz > p 222 y 271  
 Alejandra Guardia Manzur > p 234  
 Alejandra Macchi > p 224  
 Alejandra Perez Julio > p 255  
 Alejandra Sanemeterio > p 242  
 Alejandro Araque Mendoza > p 273  
 Alejandro Bribiesca > p 272  
 Alejandro Folga > p 208, 209, 215, 226, 224, 226 y 244  
 Alejandro Gil > p 217  
 Alejandro Grimaldo > p 257  
 Alejandro Higuera Zimbron > p 223  
 Alessandro Mateus Felipe > p 269  
 Alex Martín > p 248  
 Alexander Aldana Rincón > p 273  
 Alexandra Stephanie Rios-Bridoux Rivera > p 222 y 271  
 Alicia Vera > p 243  
 Aline Cristine Guimarães Giroldo > p 251 y 272  
 Aline Danae Campos Morales > p 268  
 Aline Haluch > p 252  
 Alma Elisa Delgado Coellar > p 241  
 Alonso Peñaherrera > p 264  
 Alvaro Arteaga > p 208  
 Amanda Favoretto > p 230  
 Amparo Alvarez Meythaler > p 219  
 Ana Aguerrebere > p 221  
 Ana Beatriz de Sousa Pereira > p 259 y 263  
 Ana Beatriz Pereira de Andrade > p 219, 240, 249, 250, 267, 230, 241, 247, 251, 256, 268 y 272  
 Ana Campo > p 250  
 Ana Cecilia Arroyo > p 213  
 Ana Fernandez Da Costa > p 226  
 Ana Karla Freire de Oliveira > p 258  
 Ana Luz Molinelli Erosa > p 226  
 Ana Margarita Avila Ochoa > p 260  
 Ana Mello > p 259, 263 y 265  
 Ana Patricia Telles Nunes Villiger > p 230  
 Ana Pertzelt > p 224  
 Ana Reiter > p 212  
 Ana Tulia Sánchez Reyes > p 270  
 Anaela Alvarado > p 241  
 Analia del Valle Barrionuevo > p 228  
 Ander Haruo Kimoto de Almeida > p 230  
 Anderson Almeida > p 248  
 Anderson Horta > p 212 y 221  
 André de Freitas Ramos > p 241  
 Andrea Camacho > p 255  
 Andrea Contreras > p 263  
 Andrea Daniela Larrea Solorzano > p 215 y 250  
 Andrea del Carmen de la Cruz Vergara > p 217 y 251  
 Andrea del Pilar Pabón Méndez > p 229  
 Andrea L. Suárez Dmitruk > p 244  
 Andrea López Lluch > p 233  
 Andrea Mardikian > p 246  
 Andrea Valsagna > p 233  
 Andrés Espín Carrión > p 251

- Andrés Laguna-Tapia > p 253, 216, 222, 251, 270, 271 y 272  
 Andrés Medina > p 264  
 Andrés Rodríguez > p 236  
 Andrés Suarez > p 256  
 Andrés Tapia Avalos > p 227  
 Angel Geovanny Arias Camacho > p 238 y 247  
 Ángela Guillen Claros > p 272  
 Ángela Narváez > p 269  
 Ángela Paola Cabezas Medina > p 243  
 Ángela Rubino > p 236  
 Ángeles Marambio Avaria > p 246  
 Angélica Rincón García > p 210  
 Angie Paola Soto Sánchez > p 260  
 Antonieta López > p 218  
 Antonio Juarez > p 237  
 Antonio Nievas > p 243  
 Araceli López Reyes > p 253  
 Ariane Delcin Pires > p 235  
 Ariel M. Ibarra > p 245  
 Armando Carrieri > p 237  
 Ashly Valeria Gomez Lopera > p 238  
 Aurora Berlanga > p 216  
 Aylen Karina Medina-Robalino > p 252  
 Bayardo Murcia > p 242  
 Beatriz Leal > p 234  
 Beatriz Lucchesi > p 249  
 Beatriz Yuri Fukumoto > p 238  
 Belén Ramírez Solano > p 268  
 Benjamín Molina > p 220  
 Benjamín Rivas Velázquez > p 208  
 Bianca dos Santos Sena > p 238 y 259  
 Bianca Martins > p 239 y 256  
 Brenda Nicol Molina Terrazas > p 270  
 Bruna Marques de Oliveira > p 254  
 Brunilda Patricia Bornachera Cortéz > p 266  
 Bruno Furtado > p 211  
 Bruno Viana > p 239  
 Camila Amaya > p 257  
 Camila Andrade dos Santos > p 244  
 Camila Jordão > p 251  
 Camila Vallefin > p 245  
 Camila Vazquez > p 216  
 Candelario Macedo Hernández > p 250  
 Caridad Gonzalez Maldonado > p 230  
 Carla Collao > p 248  
 Carla Roasenda > p 208  
 Carlos Augusto Veggi > p 261  
 Carlos Berrío-Meneses > p 263  
 Carlos Daniel Cazco Maldonado > p 238  
 Carlos Daniel Lozada > p 233  
 Carlos Enrique Fernandez Garcia > p 239  
 Carlos Fiorentino > p 213  
 Carlos Mario Gutierrez > p 232  
 Carlos Palleiro > p 216  
 Carlos Pantaleón > p 244  
 Carlos Roberth Quiroz Castrejón > p 219  
 Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum > p 252  
 Carmen Alicia Gauto Espinola > p 231  
 Carmen Elena García Rotger > p 237  
 Carolina Arissa Kawagoe > p 247  
 Carolina Marroquin > p 231  
 Carolina Pino > p 268  
 Carolina Vaz > p 236  
 Caroline Figueiredo > p 258  
 Catalina Calderón > p 232  
 Catalina Sierra Salazar > p 209, 211, 224 y 225  
 Catherine Preciado > p 247  
 Cecilia Antonieta Brizuela Barros > p 225  
 Cecilia Emilse Corbella > p 224  
 Cecilia Patricia Miranda Campos > p 236  
 César Alfonso Arroyo Barranco > p 242  
 Cesar Guillermo Rubio > p 224  
 César Trujillo > p 247  
 Christian Basáez > p 235  
 Christian Chávez López > p 239  
 Christian Sigcha > p 212  
 Clara Mello > p 239  
 Claritza Arlenet Peña Zerpa > p 271  
 Claudia Avila González > p 208  
 Claudia Bravo > p 247  
 Claudia Catherine Valenzuela Suárez > p 218  
 Claudia Espinosa > p 210  
 Claudia Facca > p 259, 263 y 220  
 Claudia Gabriela Vélez > p 223  
 Claudia Gomez Mejia > p 266  
 Claudia Patricia Zuluaga Garcia > p 231  
 Clorisval Gomes Pereira Júnior > p 258  
 Consuelo Cano > p 219  
 Cristian Diaz > p 238  
 Cristian Eduardo Secul Giusti > p 245 y 246  
 Cristian Eduardo Vazquez > p 210  
 Cristian Francisco Guerrero Jaramillo > p 259  
 Cristina Amalia Lopez > p 235 y 259  
 Dafne Miranda > p 219  
 Dana Ipuz > p 266  
 Daniel Hernández > p 252  
 Daniel Rodríguez-Palacios > p 241  
 Daniela Barra > p 253  
 Daniela Java Balanovsky > p 245  
 Danielle Ornelas Amorim > p 215  
 Danilo Sunzunegui > p 251  
 Darianny Gonzalez > p 271  
 Darly Tatiana Herreño Amaya > p 220  
 David Cazco > p 238  
 David Jiménez > p 222  
 Deby Zepeda > p 252  
 Delcio Julião Emar de Almeida > p 215  
 Denis I. Chavez > p 230  
 Diana Chimbo > p 213 y 273  
 Diana María Bustamante Parra > p 247  
 Diana Milena Quiroga Berastegui > p 261  
 Diana Moreno Reyes > p 214  
 Diana Paola Angarita > p 255  
 Diana Piedad Aldana Celis > p 223  
 Diego Alejandro Agudelo > p 214  
 Diego Alexander García Gaviria > p 231  
 Diego Apolo > p 237 y 273  
 Diego Armando Rincón Caballero > p 234  
 Diego Arturo Acosta Correa > p 231  
 Diego Fernando Marquez Casas > p 254  
 Diego Martín Fiscarelli > p 244

- Diomer Alejandro Palacio Miranda > p 211  
Domingo Gómez López > p 258  
Dominique Tetzner Iovovich > p 229  
Edgar Antonio Piñeiro > p 228  
Edgar Julian Herrera Aguilar > p 223  
Edgar Mauricio Osorio Alzate > p 228 y 252  
Édgar Montaña Lozano > p 234  
Edgar Saavedra Torres > p 237  
Ediana Paula Marcelino Offerni > p 270  
Edier Becerra > p 220 y 236  
Edith Tuercoconza Maguiña > p 217  
Edson Céspedes Sunagua > p 233  
Eduardo Bertiz > p 212  
Eduardo José Vega Murguía > p 235  
Eduardo Pablo Giordanino > p 216  
Eduardo San Rufo Ecay > p 234  
Edward Venero > p 217  
Edwin Alberto Marín Cantillo > p 237 y 251  
Elda Mendoza > p 228  
Elizete Menezes Messias > p 264  
Elton Fagner Maia Silveira > p 215  
Emilia Fernández Lafuente > p 256  
Erick Araujo > p 239  
Erick Eduardo Quizhpi Gualpa > p 213 y 273  
Erika Gongora > p 260  
Erika Rivera Gutiérrez > p 223  
Erika Solange Imbett Vargas > p 239  
Erika Veras de Castro > p 236  
Erinson Fernando González Santos > p 273  
Ernesto Vidal > p 257  
Esmeralda Itzel Alvarez Contreras > p 250  
Estefanía Alicia Fantini > p 232  
Estefanía Morales > p 252  
Estela Erbitz > p 218 y 221  
Estela Lopez > p 208 y 210  
Esther Campos Serrulla > p 241  
Ethel Mir Caula > p 210  
Eugenia Alvarez > p 261  
Eugenia Peyrano > p 268  
Eva Santín Álvarez > p 250  
Evelyn Cabrera > p 213 y 273  
Evelyna Callegari > p 248  
Everaldo Pereira > p 220, 265, 259 y 263  
Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez > p 242  
Ezequiel Apfelbaum > p 219  
Fabián Bautista Saucedo > p 258  
Fabián Esteban Luna > p 213  
Fabiana Agosto > p 257  
Fabiane Romano > p 261  
Fabiano Maggioni > p 259 y 263  
Fausto Medola > p 211  
Fausto Zuleta-Montoya > p 267  
Federico Alberto Brunetti > p 230  
Federico Oscar Raviol > p 230 y 253  
Felipe Grassine > p 271  
Felix Enrique Jaramillo Valle > p 223  
Fernanda Henriques > p 270  
Fernanda Ligia Fredes Contreras > p 268  
Fernanda Sánchez > p 217  
Fernando Luis Rolando > p 268  
Fernando Rosellini > p 229  
Flavia Geraldo > p 267  
Flavio René Giarratana Narvaez > p 219  
Flor Palazzolo > p 262 y 263  
Florencia Aliaga > p 226  
Franciele Forcelini > p 210  
Francisco Fernando Gallego Escobar > p 232 y 252  
Franco Obispo > p 208  
Frederico Braida > p 230  
Fredy Higuera Díaz > p 259  
Gabriel Clementino > p 219, 250 y 267  
Gabriela De Laurentis > p 252  
Gabriela Morales > p 262  
Gabriela Vilanova > p 238  
Galo Váscquez > p 250  
Gastón Girod > p 245 y 260  
Gema Rocío Guzmán Guerra > p 227  
Gerardo Luna-Gijon > p 227 y 269  
Gianella Bermeo > p 265  
Gilda San Andrés > p 255  
Gina Crespi > p 265  
Giovanna Ribeiro de Oliveira > p 261  
Giovanny Delgado > p 212 y 210  
Gisela Monteiro > p 236  
Giselle Merino > p 235  
Guilherme Cardoso Contini > p 268  
Guillermo Sánchez Borrero > p 247  
Guisela Mendoza > p 208  
Gustavo Adolfo Tobon Pereira > p 209 y 224  
Gustavo Lassala > p 267  
Gustavo Monteiro > p 213  
Haydée Zuchini > p 269  
Hazel Zapata > p 248  
Héctor Jiménez R. > p 261  
Heliana Santos > p 257 y 260  
Helios José Roberto Valencia Ortega > p 264  
Hernán Guardia > p 265  
Horacio Casal > p 224  
Huberta Marquez Villeda > p 228  
Hugo Torrecilla Saénz > p 234  
Humberto Ángel Albornoz Delgado > p 235  
Icléia Silveira > p 212  
Ignacio Ravazzoli > p 208  
Ignacio Riboldi > p 233  
Inés Ximena Barbosa Guerrero > p 224, 229, 253  
Ira Nasser > p 255  
Iran Pontes das Mercés > p 234  
Iris Deneth Ayala Sedano > p 238  
Irma Abades > p 225  
Irsa Daniela Botello > p 257  
Isabel Hidalgo > p 217 y 251  
Isabel Hidalgo Valencia > p 218  
Isabel Molinas > p 214 y 242  
Isabella Augusta Rodrigues > p 265  
Isabella Maciel > p 219  
Israel Rodríguez Alamillo > p 228  
Iván Alonso Lira Hernández > p 242  
Iván Barbosa > p 247  
Iván Pacheco > p 243 y 244  
Izaúl Parra > p 257  
Jackeline Farbiarz > p 258  
Jaime Alzérreca Pérez > p 240

- Jaime Andrés Vallejo Bejarano > p 229  
 Jaime Guzman > p 220  
 Jaime Ramírez Cotal > p 215  
 Jaime Ricardo Cortés Quintero > p 214  
 Jairo Amadeo Choché Hernández > p 227  
 Jaqueline Mata Santel > p 269 y 271  
 Javier Andrés Montaña Centellas > p 227  
 Javier Benavides Jurado > p 238  
 Javiera Anais Ignacia Abarca Abarca > p 268  
 Javiera Fermandoy > p 211  
 Jeans Reyes > p 243, 244 y 248  
 Jeinsbert Jensen Gómez > p 231  
 Jennifer Lorena Martínez Vasquez > p 237  
 Jenny Rocío Hernández Florez > p 212  
 Jerónimo Emiliano Formica > p 234  
 Jeronimo Silva > p 248  
 Jéssica Tidele > p 272  
 Jessica Blanco Marcos > p 233 y 235  
 Jessica Lara > p 252  
 Jessica Roude > p 265  
 Jessika Daniela López Capacho > p 227  
 Jesús Antonio Figueroa Guerrero > p 233  
 Jesús Eladio Barrientos Mora > p 233  
 Jhon Arias Cañas > p 270  
 Jimena Pilco > p 253  
 Joana Contino > p 251  
 Joana Valeriano de Almeida Aguiar e Silva > p 270  
 João Carlos R. Plácido da Silva > p 267  
 Joaquin Martínez > p 270  
 Johan Molina > p 252  
 Johan Nicolás Pinzón Mariño > p 243  
 Johanna Lizbeth Martínez Martínez > p 229  
 John Alfredo Arias Villamar > p 264  
 John Benavides > p 267  
 Johnny Garcia Tirado > p 262  
 Jonatan Portugal > p 265  
 Jonathan Alexis Taibo > p 243  
 Jonathan Teixeira da Silva > p 256  
 Jorge Espinoza > p 240  
 Jorge Fragua > p 241  
 Jorge González > p 220  
 Jorge González Meneses > p 220  
 Jorge Hernando Sánchez Munevar > p 260 y 266  
 Jorge Ruben Varas > p 238  
 José Alejandro Polanco Contreras > p 254  
 José Alirio Peña Zerpa > p 271  
 José Carlos Carignano > p 251  
 José Hernando Vergara Villarreal > p 236  
 José Ignacio Reynt > p 227  
 José Luis González Cabrero > p 260  
 José María Aguirre > p 221 y 272  
 Jose Salmo Dansa de Alencar > p 249  
 José Tomás Pachajoa > p 237  
 Josefina Leonor Matas Musso > p 227 y 247  
 Josenilde Souza > p 225  
 Josselyn Yuliana Lara Escalante > p 266  
 Juan Arturo Ramos > p 273  
 Juan Bautista Nieva > p 233  
 Juan Carlos Cardona Acosta > p 211 y 225  
 Juan David Henao Santa > p 231, 232, 252 y 258  
 Juan Diego López Medina > p 251  
 Juan Fernando Molina del Valle > p 226  
 Juan Gili > p 218  
 Juan Manuel Henao Bermúdez > p 220 y 236  
 Juan Manuel Mesa Posada > p 251  
 Juan Pablo Jaramillo Salazar > p 252  
 Juana Cecilia Ángeles Cañedo > p 241  
 Julia Andrade de Souza > p 268  
 Julia Borella > p 230  
 Julia Virginia Pimentel Jiménez > p 245  
 Juliana Monroy > p 254  
 Julio Mazzilli > p 214  
 Karina Chiesa Langkjer Borges > p 258  
 Karina Lizbeth Paucar-Tiche > p 252  
 Karla Betancourth > p 210  
 Karla Espinoza > p 237  
 Karol Torrado > p 272  
 Karolay Garavito García > p 250  
 Katherine Naranjo > p 217  
 Katia Melissa Ramos Sabinal > p 253  
 Lady Andrea Suarez Carvajal > p 242  
 Lady Yaned Varón López > p 262  
 Laura Angulo > p 264  
 Laura Camila Gallego > p 252  
 Laura Dominguez > p 238  
 Laura Espejo > p 272  
 Laura María Pontigo Torres > p 282  
 Laura Natali Arévalo Lara > p 235  
 Laura Viviana Fernandez Aztisaran > p 240  
 Lavínnia Seabra > p 261  
 Leandro Ibáñez > p 242  
 Leobardo Armando Ceja Bravo > p 225, 244 y 248  
 Leonardo Guerrero > p 224  
 Leonor Grañana > p 269  
 Leticia Duarte > p 267  
 Letícia Fagundes > p 236  
 Letícia Silva > p 249 y 250  
 Lidia Esperanza Alvira Gomez > p 211  
 Ligia Delgado Martínez > p 257  
 Lilian González > p 258  
 Liliana Beatriz Sosa Compeán > p 269  
 Liliana Cortés Garzón > p 254  
 Liliana Gutiérrez Ruidíaz > p 260  
 Lina Arroyave > p 227 y 270  
 Lina María Martínez Gutiérrez > p 263  
 Lina María Vanegas Ochoa > p 258 y 260  
 Lina Olmos Velásquez > p 249  
 Liza Catalina Trujillo Giraldo > p 262  
 Lorena Couto Chiaperini > p 238  
 Lorena Rodríguez Lain > p 248  
 Lorena Steinberg > p 246  
 Lorena Urcelay > p 272  
 Lorna Lares > p 258  
 Luana Inocência > p 213  
 Lucas da Rosa > p 212  
 Lucas Furio Melara > p 230, 249, 240, 247, 254 y 259  
 Lucas Gastón Rodríguez > p 244  
 Luciana Dornbusch Lopes > p 212  
 Luciana Gabriela Terreni > p 226  
 Lucila Pugni Reta > p 224  
 Ludmila Maia Strycek > p 228 y 235  
 Luis Alberto Lesmes Saenz > p 268

- Luis Alejandro Muñoz Salas > p 264  
 Luis Ayala > p 270  
 Luis Brun > p 250  
 Luis Elizondo > p 220  
 Luis Fernando Rodríguez Camacho > p 255  
 Luis Julio Carvajal > p 249  
 Luis Miguel Hadzich > p 219  
 Luis Sebastián Ramón Rossi > p 256  
 Luisa Fernanda Zapata Arango > p 216  
 Luisa Saraiva Leão Leite da Silva > p 256  
 Luiz Antonio Vilanova Ortolani > p 247  
 Luz del Carmen Vilchis Esquivel > p 214  
 Luz Rodríguez Collioud > p 246  
 Luzdey Yaneira Barrera > p 257  
 Mabel Grieco > p 248  
 Magdalena Grimaldi > p 258  
 Magdalena Monsalve Castaño > p 223  
 Manuel Alazraki > p 225  
 Manuel Antonio Rodas Pérez > p 262  
 Manuel Felipe García Hernández > p 266  
 Manuel Salvador Álvarez Godoy > p 220  
 Mara Edna Serrano-Acuña > p 233  
 Marcela Geovana Casso Arias > p 235  
 Marcelo Alcivar > p 218  
 Marcelo Eliezer Roberts > p 225 y 232  
 Marcelo Fabián Jereb > p 231  
 Marcelo Henriques de Brito > p 213 y 239  
 Marcelo Lalli > p 245  
 Marcelo Leslabay Martínez > p 218  
 Marco Antonio Preciado Carabalí > p 223  
 María Agustina Ilari > p 240  
 María Alejandra Fruto Polo > p 250  
 María Alejandra Parra Ariza > p 220  
 María Alejandra Peña Álvarez > p 260  
 María Angélica Martínez > p 264  
 María Belén Franco > p 242  
 María Bernardita Brancoli > p 217  
 María Candelaria Santillán > p 246  
 María Cecilia Bergero > p 227  
 María Concebida Pereira > p 257  
 María Constanza Cortés Holguín > p 267  
 María Cristina Larrondobuno Quinteros > p 266  
 María de la Paz Faúndez > p 229  
 María del Carmen Albrecht > p 233  
 María del Pilar Casas > p 240  
 María del Pilar Muñoz Jiménez > p 254  
 María del Sol Gonzalez > p 223  
 María Delia Cordone > p 209  
 María Elena Reolon Álvarez > p 209  
 María Eugenia Cardoni > p 234 y 253  
 María Fernanda Guizada Duran > p 232  
 María Fernanda Moreira > p 209 y 224  
 María Fernanda Palacio Martínez > p 272  
 María Fernanda Rodríguez Ortiz > p 271  
 María Fernanda Ventura Morales > p 227  
 María Florencia Bertuzzi > p 265  
 María Georgina Bredanini Colombo > p 227  
 María Huilen Reinoso > p 232  
 María Lujan Acuña de la Quintana > p 232  
 María Margarita Ramírez Jefferson > p 222  
 María Mónica Medina Betin > p 273  
 María Patricia Lopera Calle > p 258  
 María Paula Gago > p 242  
 María Paula Sánchez Suarez > p 260  
 María Sánchez > p 221  
 María Soledad Bustamante > p 227  
 María Teresita del Valle Villavicencio > p 256  
 María Victoria Casas > p 240  
 Mariana Brunatti de Moraes > p 236  
 Mariana Lozada > p 244  
 Mariana Pelliza > p 246  
 Mariana Torres Luyo > p 232 y 265  
 Mariángel Recuna > p 215  
 Marianne Medina > p 239  
 Mariel Beltrán > p 223  
 Mariela Tadla > p 248  
 Mariela Viñas > p 245  
 Mariesther Muñoz > p 232  
 Marilina Romero > p 214 y 221  
 Marina Ribeiro de Andrade > p 219, 240 y 267  
 Marinelly Orcasita Ramírez > p 266  
 Marisol Ibarra > p 253  
 Marisol Orozco-Álvarez > p 259  
 Marlene Michele Bustamante Carvallo > p 219  
 Marleys Obezo Pérez > p 273  
 Marta Nydia Molina González > p 256  
 Martha Patricia Yanes > p 262  
 Martha Silvia Torres Hidalgo > p 264  
 Martín Cimo > p 282  
 Martín Valenzuela > p 216, 244 y 247  
 Martina Viegas > p 225  
 Mateo Esteban Jimenez Molina > p 217  
 Matheus Dias de Oliveira > p 251  
 Matías Dell > p 221  
 Maurício Dick > p 256  
 Mauricio Enrique Sotelo Barrios > p 273  
 Maximiliano Drager > p 272  
 Mayerly Andrea Suárez Reyes > p 253  
 Mayerly Rosa Villar Lozano > p 212  
 Mayra Uribe Eguiluz > p 255  
 Mayrene Velis > p 262  
 Mayte Nicole Perales Quispe > p 239  
 Melina M. Cabiró Pereyra > p 224 y 226  
 Melina María Cabiró Pereyra > p 208  
 Melina Rapimán > p 221  
 Melissa Cataño Hernández > p 267  
 Miguel Ángel Bañuelos Saucedo > p 235  
 Miguel Ángel Nigro > p 243  
 Miguel Duque > p 237  
 Miguel Ferreira > p 252  
 Milagro Farfán > p 237  
 Milagros Muñoz > p 253  
 Milena Calpa Yépez > p 259  
 Milton César Rodríguez García > p 239  
 Mirna Ruth Martínez > p 242  
 Mitzi Vielma > p 229  
 Mónica Bachot > p 234 y 253  
 Mônica Cristina de Moura > p 247  
 Mónica Dumoulin > p 240  
 Mónica Hunter > p 264  
 Mónica María Arango Zapata > p 234  
 Mónica Susana De La Barrera Medina > p 269

- Moriana Abraham > p 226  
 Myriam Teresa Rodriguez > p 259  
 Nadia Paola Barba Sasia > p 224  
 Najara Gardênia da Silva Souza > p 254  
 Nancy Alejandra Noriega Tovilla > p 233  
 Natalia Botta > p 224 y 226  
 Natalia Vargas > p 266  
 Natalia Vittaz > p 233  
 Nataly Fuentes > p 271  
 Nathaly Vitória Almeida Santos > p 215  
 Natividad Ontivero > p 249  
 Nayiver Gil Romero > p 218  
 Nelson Bressan > p 232 y 253  
 Néstor Andrés Guarnizo Sánchez > p 226  
 Nicolas Restrepo Henao > p 252  
 Nicold Darleny Rodriguez Cortes > p 271  
 Nikolai Narvaez > p 231  
 Nina Suarez > p 222 y 270  
 Noah Sampaio > p 256  
 Nontue Sans > p 208  
 Nora Beatriz Lifschitz > p 218 y 221  
 Norma Itati Velazquez Oliva > p 209  
 Olga Lucía Zipa Patiño > p 220 y 264  
 Olimpio José Pinheiro > p 257 y 260  
 Omar Darío Lopera Quriós > p 215  
 Omar Duarte Ballén > p 228  
 Oscar Alejandro González González > p 269  
 Oscar Arturo Rodríguez Venegas > p 219  
 Oscar Gracia Landaeta > p 253  
 Oscar Mauricio Mueses Portilla > p 253  
 Pablo Fidel Rescia > p 227  
 Pablo Flores > p 225  
 Pablo Gaiazzi > p 211  
 Pablo Mastropasqua > p 231  
 Pablo Zelada > p 228  
 Pamela Pazmiño > p 248  
 Paola Banderas > p 220  
 Paola Forero > p 222  
 Patricia Alejandra Pieragostini > p 230, 232 y 234  
 Patricia Buguía > p 257  
 Patricia Patti > p 254  
 Patricia Sanchez > p 234  
 Paula Andrea Correa Montano > p 218  
 Paula Andrea Palacio Montenegro > p 271  
 Paula Andrea Vargas Londoño > p 211  
 Paula Bermudez > p 216  
 Paula Daniela Franco > p 226  
 Paula Ruiz Diaz > p 262  
 Paula Simian > p 225  
 Pedro Alejandro Romero Villamizar > p 273  
 Pedro Paulo Henriques de Abreu > p 259 y 263  
 Pedro Uriel Sánchez Zárate > p 236  
 Pia Lindemann > p 257  
 Praxedes Aristizábal Granada > p 252  
 Rafael Ángel Bravo > p 254  
 Rafael Conde Melguizo > p 233  
 Rafael Freitas Rafael Freitas > p 261  
 Rafael Mauricio París Restrepo > p 244  
 Rafael Poiate > p 282  
 Rafael Salguero > p 256  
 Ramiro Cadena Uribe > p 242  
 Ramón Galvis Centurión > p 244  
 Raquel Leal > p 256  
 Regilene Sarzi-Ribeiro > p 267  
 Regina Davila > p 217 y 251  
 Renata de Assunção Neves > p 210 y 23  
 Renato Meza Carbajal > p 215 y 245  
 René Valera Sierra > p 268  
 Ricardo Abarca > p 268  
 Ricardo Victoria Uribe > p 258  
 Roberto Alexander Vargas Menjívar > p 212  
 Roberto Rodríguez > p 245  
 Robinson Salazar > p 272  
 Rodolfo Silvero Caballero > p 220  
 Rodrigo Carozo > p 231  
 Rodrigo Fernandes Pissetti > p 263  
 Rodrigo Goldsack > p 229  
 Rogelio Monarca Temalatzi > p 253  
 Romina Faure > p 235  
 Romina Santa Cruz > p 227  
 Romina Tartara > p 243  
 Rosendo Garcia Sanchez > p 238  
 Rossana Viñas > p 245  
 Rubén Meléndez > p 209 y 228  
 Sandra Alicia Utrilla Cobos > p 258  
 Sandra Amelia Martí > p 249 y 272  
 Sandra Amelia Martí >  
 Sandra Caldas > p 273  
 Sandra Navarrete > p 243  
 Sandra Patricia España Quintero > p 267  
 Sandro Javier Buitrago Parias > p 250  
 Sandy Viviana Acosta > p 250  
 Santiago Sánchez Rodríguez > p 266  
 Sara Duque Ortiz > p 267  
 Sara Maritza Gutiérrez Rondón > p 254  
 Sara Serrano > p 270  
 Sebastián Castaño Llano > p 209 y 224  
 Sebastián Malizia > p 265  
 Serena Dradi > p 209 y 225  
 Sergio Castañeda > p 273  
 Sergio Donoso > p 229  
 Sergio Lessa Ortiz > p 249  
 Sérgio Sudsilowsky > p 236  
 Sialia Karina Mellink Mendez > p 253  
 Silvia Barbosa > p 213  
 Silvia Graciela Montero > p 221  
 Silvia Ramos > p 230 y 232  
 Silvina Amalia Herrera > p 231  
 Simón Gallardo > p 218  
 Sofia Antonella Santucho > p 225  
 Sofia Sartori dos Santos > p 267  
 Sol Talin > p 265  
 Soledad Simon > p 226  
 Sonia Guadalupe Rivera Castillo > p 269  
 Sophia de la Zerda Bessé > p 270  
 Swen Ramírez Rasmussen > p 264  
 Tabita Gimenez > p 221  
 Talia Benzaquen > p 219  
 Tania Ausecha > p 253  
 Tania Rodríguez Esteves > p 213  
 Taña Escobar > p 217  
 Tobias Peixoto Barros Minuzi > p 271

- Tomás Gazzo > p 226  
Triana Martínez González > p 258  
Tristana Barseghian > p 243  
Valentina Abrego Stumberger > p 265  
Valentina Andrea Suárez Gómez > p 250  
Valeria Bances > p 239  
Valeria Scalise > p 247  
Vanessa Martello > p 214  
Vanessa Coll > p 269  
Vania Salguero Duchén > p 265  
Vanina Salinas > p 269  
Verónica García Bolós > p 250  
Verónica Luna > p 255  
Verónica Méndez > p 213 y 237  
Verónica Paris > p 268  
Verónica Rainaud > p 231  
Verónica Salem > p 216  
Victoria Acevedo Vacherand > p 227  
Victoria Rivas > p 255  
Vinícius Furlan das Mercês > p 241  
Virginia Marturet > p 246  
Virginia Ramunno > p 211  
Vitória Lima > p 248  
Walter Castellan > p 232  
Wendy Hall Fernández > p 234  
Wilder Arias > p 265  
William Díaz > p 262  
William Ospina Toro > p 218  
Ximena Rodríguez > p 226  
Ximena Torres Rodríguez > p 254  
Yaniré Guiselle Ccerhuayo Calderón > p 249  
Yaret Elsa Ruiz Morales > p 227  
Yenny Luján Correal > p 229 y 233  
Yésica Paola Peralta Zubieta > p 260  
Yolanda Poveda > p 226  
Yolima Sánchez Royo > p 252  
Yuli Alejandra Padilla Díaz > p 260  
Zandra Benavides Orozco > p 254  
Zayra Yuliana Arias Paez > p 219  
Zoila Castro > p 261  
Zulema Fabiola Cruz Herbas > p 266