

XVI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2025

Actas de Diseño (2025, octubre),
Vol. 51, pp. 50-96. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2025
Fecha de aceptación: agosto 2025
Versión final: octubre 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 20 años en julio 2025 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. 96]

Introducción

El XVI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2025, que se realizó en forma virtual estuvo dirigido a docentes, autoridades académicas e investigadores que actúan en el campo del Diseño, las comunicaciones y la creatividad y realizaron una experiencia significativa en investigación, pedagogía, desarrollo institucional, vínculo con la comunidad, proyección profesional, innovación curricular, emprendimientos educativos y/o impacto social y desean compartir con la comunidad académica internacional sus reflexiones y conclusiones, sus logros y resultados.

El Congreso es organizado anualmente por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño que reúne a más de 450 instituciones educativas de Iberoamérica. La organización del Congreso desde su creación en el año 2010 ha sido un paso significativo para el Foro de Escuelas de Diseño, y expresa la consolidación alcanzada en Latinoamérica por las instituciones educativas que actúan en el campo del Diseño. Sus autoridades y profesores, en los últimos años, han dado pasos concretos para compartir experiencias, planificar acciones conjuntas, plantear temáticas relevantes, y concretar proyectos académicos, de investigación 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.

El Congreso se plantea avanzar conceptualmente en dos líneas de desarrollo. Por un lado, la actualización de la agenda de temas, en la reflexión compartida sobre problemáticas comunes, en el intercambio de experiencias exitosas y el análisis de casos significativos. Por otro lado, es una oportunidad única de conocimiento institucional y personal, de intercambio de materiales, de establecimiento de contactos y de elaboración de proyectos interinstitucionales.

La publicación académica internacional Actas de Diseño (ISSN 1850-2932) que edita la Facultad de Diseño y Comunicación como coordinadora del Foro de Escuelas ininterrumpidamente desde el año 2006, reúne todas las contribuciones que los académicos envían a cada edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño.

598 Expositores en el XVI Congreso Latinoamericano de Enseñanza de Diseño

La XVI Edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2025 se desarrolló en 18 comisiones presenciales y 56 comisiones virtuales donde expusieron 969 académicos de la región y el mundo. A continuación se detalla la agenda completa del Congreso con sus comisiones y expositores y un abstract de cada presentación:

- 14 Comisiones Presenciales
- 59 Comisiones Virtuales

A continuación se detallan los contenidos presentados en 73 comisiones del XVI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2025:

• Comisiones: p20 Diseño Responsable / p03 Recursos Didácticos / p02 Diseño y Entorno

Coordinadora: Pamela Marquez. Martes 15 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C01. Metodología punto: herramienta lúdica para conceptualizar alrededor de una marca gráfica. > Gabriela Arroyo Lobo, Adriána Bonilla Salas [Universidad Nacional de Costa Rica - Costa Rica]

La Metodología Punto promueve el aprendizaje activo y lúdico en aula invertida, facilitando la comprensión de conceptos teóricos complejos. A través de situaciones

auténticas y proyectos contextualizados, fomenta la conceptualización y creación de marcas gráficas en el énfasis de Diseño Gráfico.

C02. Diseñando con propósito: Identidad e inclusión en el diseño para personas con discapacidad física. > *Sonia Isabel Hernández Rueda, Marcela Bello Rangel, Dora Marleny Pabon Gelvez, Marly Nayibe Rivera Sanabria* [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

El proyecto Lumina impulsa la moda como herramienta de empoderamiento e inclusión para personas con discapacidad, diseñando prendas que reflejan identidad y fomentan independencia. A través de investigación, tecnología y creatividad, LUMINA transforma la moda en un vehículo de cambio social.

C03. Un convidado de piedra en el diseño: el Daltonismo. > *Gustavo Castro* [Argentina]

Exposición audiovisual. El color es un elemento básico en la comunicación visual. Frente imágenes u objetos de color, un apreciable porcentaje de usuarios y consumidores no los interpretarán tal como fueron concebidos. ¿Será posible aplicar recursos de diseño para facilitar la comunicación?

C04. Inteligencia colectiva, teoría de la U y moda circular. *Jorge Castro* [Universidad de la Empresa - Uruguay]

En ésta nueva oportunidad, nos interesa incorporar tres conceptos que entendemos contribuirán en forma asertiva en esa dirección, y es cómo generar el cambio a través de la construcción de una inteligencia colectiva que permita aunar conocimientos de los diversos actores sociales, en el entendido que todos tienen algo que aportar para la transformación de la realidad, tomando como referencia a modelos de investigación como la acción investigación participativa, en donde la academia construye conocimiento interaccionando, y escuchando activamente a los propios involucrados en la problemática a trabajar. En la misma dirección entendemos importante incorporar la denominada teoría de la U, en donde recorreremos el camino de sus 7 pasos, y de la necesidad de ahondar en el problema, dejando de lado las soluciones habituales, buscando alternativas creativas e innovadoras para la concreción del modelo de economía circular y su impacto en el sistema de la moda.

C05. Habitar el cuidado: Diseño biofílico y salud mental. > *Yuddy Gallegos Zamata, Carlos Renzo Zeballos Velarde* [Universidad Nacional de San Agustín - Perú]

Investigación que explora cómo el diseño biofílico puede mejorar la salud mental integrando naturaleza, simbolismo y tecnología inmersiva. Mediante realidad virtual se activa una arquitectura sensorial enfocada en el bienestar emocional. El proyecto vincula neurociencia, estética y memoria colectiva

• **Comisión p26: Diseño y Comunicación Social**

Coordinadora: Verónica Méndez - Miércoles 16 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C06. Catedrais do comércio fabricando desejos: design em “Grands Magasins”. > *Ana Beatriz Pereira De Andrade* [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A proposta é a de colocar em cena a ‘saga das grands magasins’ ou catedrais do comércio, tal qual foram nomeadas pelo escritor francês Emile Zola. Trata-se de entrecruzar saberes em Design, Comunicação, Arquitetura e Sociologia.

C07. TikTok y el discurso contradictorio del amor propio. > *Adriana Sempertegui, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Esta investigación realiza un análisis crítico del discurso respecto al contenido de amor propio y autoaceptación en la plataforma Tik Tok, y cómo, paradójicamente, este tipo de contenido puede generar o reconfigurar nuevas inseguridades en los espectadores. A través de elementos específicos como la representación visual, el mensaje textual y la interacción en los comentarios, se busca evidenciar cómo esta contradicción se forma, inconscientemente, alrededor de cuerpos hegemónicos socialmente aceptados, girando en un mismo ciclo, donde una mala decodificación del mensaje principal, hace regresar al punto inicial del deseo de un cuerpo ideal. Para ello, se utilizó una metodología cualitativa, donde se analizaron 5 tik toks que evidencian esta contradicción, de igual manera, se explorará el rol del influencer, y cómo su propia imagen corporal condiciona la recepción del mensaje, reflexionando sobre el papel de las redes sociales en la construcción de la identidad física y emocional.

C08. El discurso expansionista de la Nación del Fuego en Avatar: La Leyenda de Aang. > *Rodrigo David Rengel Arevalo, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este artículo tiene como objetivo analizar el discurso expansionista y de poder de la Nación del Fuego en la serie animada de Nickelodeon, Avatar: La Leyenda de Aang. En este sentido, el discurso se construye a partir del análisis del diálogo, de los personajes, la vestimenta e infraestructura presentada en los episodios elegidos y la ideología de los personajes centrales para la construcción y el ejercicio de poder de dicho discurso a lo largo de la serie. Para ello se utilizó un enfoque metodológico de carácter analítico, interpretativo.

C09. Panaceia Visual. Uma investigação sobre livros infantis digitais para ouvintes e surdos. > *Andre Ramos, José Salmo Dansa de Alencar* [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O Projeto Panaceia Visual investiga a produção de narrativas visuais para leitores ouvintes e surdos. O projeto busca analisar o desenvolvimento de um livro infantil digital e ilustrado que utilize a escrita em português e LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais) como forma de integração social.

C10. El libro como imagen. > *Valeria Scalise* [Universidad de Palermo - Argentina]

La imagen en los libros, no es un elemento meramente ornamental sino un recurso didáctico y hasta comercial,

del cual se tiene registro hace siglos. En este sentido, *Orbis Pictus* (El mundo visible en imágenes) es el primer libro con imágenes ilustradas y su autor Ioannes Amos Comenius, ya en 1658, puso énfasis en el aprendizaje como algo experiencial y en la importancia de la observación de las imágenes como acceso al conocimiento. Desde entonces, el libro ha evolucionado sobre la base de transmitir conocimiento a través del uso de imágenes. A la vez, el escritor español Daniel Cassany (1995) desde una perspectiva lingüística y didáctica plantea que: “Las páginas escritas son imágenes visuales. Cuando las miramos, lo primero que distinguimos es un marco rectangular que cierra una piscina de letras. Dentro de ella, las formas más destacadas (títulos, mayúsculas, dibujos...) nos llaman la atención en primer lugar. Antes de que podamos descifrar nada, estas formas ya nos informan sobre el texto.” (p. 218). Por lo tanto, las imágenes transmiten conocimiento y las palabras articuladas conforman imágenes. Así, la imagen editorial implica el juego de palabras e ideas vinculadas a la imaginación y a la indeterminación. Pero también en la definición de imagen se alude a la materialidad de lo visible, de lo sucedido, a lo tangible e incluso de lo único. Entonces, cabe preguntarse, ¿Se le puede atribuir al uso de la imagen en los libros esta ambigüedad? Es decir, la de estimular la capacidad imaginativa, mientras se alude a la materialidad de lo visible y de lo sucedido.

• **Comisión p15: Lenguajes Visuales**

Coordinadora: Marcelo Lalli - Miércoles 16 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C11. Impacto de la IA en el fenómeno de la semiosis y la evolución de los lenguajes visuales. > *Mónica del Carmen Aguilar Tobin* [Universidad de Sonora - México] La IA transforma la semiosis y los lenguajes visuales en diseño y comunicación al generar imágenes mediante correlaciones estadísticas, sin intencionalidad humana, lo que demanda nuevos enfoques teóricos ante la expansión expresiva y el riesgo de homogeneidad en el lenguaje visual contemporáneo.

C12. La enseñanza de la arquitectura como temática de un cómic. > *Alejandro Folga* [Universidad de la República Oriental del Uruguay - Uruguay] La novela gráfica *Asterios Polyp* (Mazzucchelli, 2009) cuenta las peripecias vitales de su protagonista, un arquitecto y profesor universitario. En esta ponencia se reflexiona sobre algunos tópicos, plasmados por Mazzucchelli, acerca de la vida académica y la enseñanza de la arquitectura. Para ello, a partir de estudios narratológicos y semióticos sobre el cómic, se analizan algunas páginas de dicha obra.

C13. La percepción de la imagen en la comunicación visual. > *Jimena García Ascolani* [Paraguay] Desde la práctica en el aula, analizamos cómo la percepción de la imagen influye en la construcción de sentido, abordando su rol como elemento central en los procesos comunicacionales y en la formación crítica de futuros comunicadores visuales.

C14. Análisis del discurso de la película *Interestellar* de Christopher Nolan (2014). > *Sofía Villegas, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia] La película *Interestellar* (2014) de Christopher Nolan explora la compleja interrelación entre el tiempo, la percepción de la realidad y la experiencia humana, ofreciendo una reflexión profunda sobre la condición humana en un contexto de crisis existencial. A través de su narrativa, la obra ilustra cómo la percepción del tiempo es subjetiva y está intrínsecamente ligada a las relaciones emocionales, destacando el papel del amor como un elemento que trasciende todo tipo de limitaciones. En este sentido, este artículo analiza el discurso de la película desde una perspectiva filosófica, evidenciando que las decisiones de los personajes son moldeadas por su comprensión del tiempo y sus vínculos interpersonales que emergen como fuerzas transformadoras, invitando a los espectadores a reflexionar sobre dichos temas.

C15. El Lorax, un análisis discursivo de los personajes principales como metáfora de la realidad contemporánea. > *Angeles Alejandra Encinas Perez, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia] El *Lorax*, una historia infantil sobre la capitalización de los recursos, es una reflexión sobre el cuidado del medio ambiente y el aprovechamiento de los recursos. Sin embargo, de forma intrínseca, es un reflejo de las estructuras sociales y una crítica a los comportamientos y valores de la realidad contemporánea. En pocas palabras, el discurso de los personajes principales puede leerse como una crítica a los sistemas sociales actuales. Este análisis explica cómo el discurso en *El Lorax* articula y critica las tensiones presentes en la sociedad contemporánea, y ofrece una representación del comportamiento humano dentro de las estructuras sociales, logrando plasmar todo ello en una historia dirigida a los niños.

C16. La inteligencia artificial y los procesos de restauración en audiovisuales. > *Marcelo Lalli* [Universidad de Palermo - Argentina] La restauración por Ai, en un sentido operativo y pragmático, se viene utilizando asiduamente en redes sociales con fines efectistas, y de entretenimiento. Sin embargo, estos programas están demostrando protagonismo en lo que refiere al material histórico audiovisual. Implican una interesante opción para la restauración de materiales de rescate cultural, identitario y revisionista. Los generadores de inteligencia artificial avanzados, poseen lo que se denomina Enhancers (mejoradores), que profundizan el proceso. Su valor conceptual en el sentido más semiótico de los procedimientos y los contenidos, como forma de creación y de comunicación, no fueron tan explorados. La primera parte de la investigación, partirá del valor agregado de estos procesos en función a materiales vinculados a la no ficción, como la restauración del fundacional cortometraje *La llegada del tren a la estación*, de August y Louis Lumiere. La segunda etapa, se enfocará en un material de ficción de reciente restauración efectuada por la productora GOTIKA. Se trata de *La Mary*, del director argentino Daniel Tinayre. La investigación buscará ahondar en cómo la técnica no solo está deviniendo en una

herramienta sino en un condicionante para los contenidos y su dialéctica con los sujetos usuarios, estableciendo una particular concepción de la obra audiovisual. El objetivo es encontrar una relación investigativa entre el aspecto semiótico propuesto por las características y dinámicas de los generadores, y las propiedades técnicas de los mismos.

C17. Diseño de Experiencias de Comunicación Visual: investigación sobre su enseñanza. > *Isabel Molinas, Estefanía Fantini* [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el marco del Proyecto de Investigación CAI+D 2020 de FADU-UNL, titulado La Enseñanza del Diseño de Experiencias en el Campo de la Comunicación Visual, compartimos una síntesis de los objetivos, metodología, marco teórico y principales hallazgos del primer tramo trianual, finalizado en 2024.

• Comisión p17: Identidades Culturales

Coordinadora: Verónica Méndez - Miércoles 16 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C18. Deconstrucción de símbolos gráficos coloniales en Bolivia: una aproximación desde el diseño gráfico crítico y la semiótica decolonial. > *Adriano Lenaz, Luis Rodriguez Camacho* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia] Investigación que analiza símbolos gráficos coloniales en pinturas del Virreinato del Río de la Plata (siglos XVI–XVIII), desde una perspectiva decolonial. Propone reinterpretarlos mediante semiótica y diseño gráfico, para revalorizar el patrimonio boliviano y generar nuevas narrativas culturales aplicables al contexto contemporáneo.

C19. Emprendimiento, Migración y Género. Experiencias desde el Diseño y la Vinculación con el Medio. > *Rubén Osvaldo Meléndez Montes de Oca* [Chile]

“Emprendimiento, migraciones y género” es un proyecto desarrollado por estudiantes de diseño y periodismo de la Universidad Gabriela Mistral en conjunto con emprendedoras de la Fundación Mulheres que Acreditam en el marco de la vinculación con el medio de estudiantes de primer y segundo año.

C20. O campo da moda na Amazônia brasileira: memórias e escrivência em Belém- Pará. > *Bruno Sousa Furtado* [Brasil]

El objetivo fue investigar la historia de la industria de la moda en la Amazonia brasileña, mediante la metodología de “escrivência” y la historia oral, recuperando recuerdos, cuestiones de identidad, la importancia de la ciudad, eventos y apoyo de los medios de comunicación a la moda.

C21. Diseño textil y territorio: inclusión desde la práctica creativa. > *Carina Casa* [Uruguay]

Esta experiencia explora el diseño textil como herramienta de inclusión social con jóvenes en situación de vulnerabilidad. Desde un enfoque territorial y pedagógico situado, se articula lo técnico con lo simbólico, promoviendo identidad, autoestima y narrativas visuales propias.

• Comisión p14: Estudios Artísticos

Coordinadora: Luz del Carmen Vilchis - Miércoles 16 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C22. Devito, “por duas cabezas”. > *Ana Beatriz Pereira De Andrade, Henrique Perazzi De Aquino* [Brasil]

Muito antes de Maradona, Messi e do Papa Francisco, um argentino enfeitou seu país e por gostar demais do Brasil, conseguiu lá repetir o mesmo feito. José Antonio Guilherme Devito foi um ilustrador, cartunista, caricaturista e editor. Por meio de ilustrações cômicas e humor teve grande influência nas décadas de 1940 a 1960. Foi fundador e diretor da revista “Rico Tipo”. No Brasil, uma das mais famosas revistas, O Cruzeiro, inspirava nele a maioria de suas seções – a Sete Dias, Faroeste, Fatos e Fotos, as Garotas do Alceu. Sua seção “Inimigo del Hombre” virou o Amigo da Onça. A investigação busca reavivar “o Design antes do Design”. Devito nasceu em 1914 e faleceu em 1969, num acidente de carro no Brasil. Teria produzido mais, não fosse a brusca interrupção. Trata-se de trajetória consolidada na Argentina e do desdobraimento, repetindo a mesma fórmula vitoriosa, conquista também a devoção do público leitor brasileiro.

C23. El Parlamento de los Imposibles. > *Laura Elena Bustos Quitón, Luis Rodriguez Camacho* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Proyecto de intervenciones urbanas que crea leyes utópicas y humanas desde el arte y el deseo colectivo, motivando el pensamiento introspectivo- político. Actualmente se gesta un libro-manifiesto que expande sus fundamentos como dispositivo de creación social e individual.

C24. Autonomía y libertad como factores normalizados de las condiciones precarizadas de producción de artistas en la gestión del teatro alternativo. > *Andrea Mardikian* [Universidad de Palermo - Argentina]

La exploración aspira a poner en evidencia los modos de producción y las condiciones laborales de las actrices y actores del circuito teatral alternativo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2023–2024). Dicho escenario somete a los artistas a transitar situaciones laborales de precarización relacionadas con políticas económicas neoliberales. Como señala Rubens Bayardo (1990), el problema enmascara la falta de remuneración, que permanece soslayada frente al desbordante placer que el artista experimenta en el ejercicio activo de su oficio, como si la lógica del artista y la lógica del beneficio se excluyeran mutuamente. El objetivo general es analizar cómo las nociones de libertad y autonomía operan en el modelo de Industrias Creativas y contribuyen a la construcción de diferentes niveles de “precarización en sí” (Lorey, 2006) de los actores y actrices, en sus condiciones laborales y en la producción de la obra teatral dentro de la gestión del Teatro Alternativo (Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2023-2024). El valor del informe radica en la intención de poner en evidencia un problema históricamente anquilosado en la dinámica teatral del teatro alternativo, con el añadido propio de la coyuntura actual: la escasa y casi nula producción de ficción televisiva en los canales de aire y la desfavorable situación del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovi-

suales (INCAA), que obligan a los actores a buscar empleo en las artes escénicas, contemplando como opciones el circuito comercial, oficial o alternativo.

C25. Relecturas visuales: reinterpretación de obras artísticas desde la semiótica. > *Guillermina Avalos, César Carrión* [Perú]

La propuesta analiza un ejercicio académico donde estudiantes reinterpretan obras artísticas icónicas desde una mirada crítica y semiótica. El objetivo es vincular arte, análisis visual y problemáticas contemporáneas mediante la creación de nuevos discursos gráficos.

C26. Estéticas y simbolismos del tambor salasaca. > *Andrea Daniela Larrea-Solórzano* [Universidad de Palermo - Ecuador]

Informe final del trabajo de investigación desplegado en el Posdoctorado Multidisciplinario en Diseño, como becaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

C27. El viaje de las marcas. Del Hombre de Hojalata al de Carne y Hueso. *Ximena Herreros* [Chile]

Análisis de campo, del cambio que han experimentado algunas marcas, en relación a sus mensajes y contenidos, al cambio en el discurso y la coherencia, para comunicarse hoy con sus clientes. ¿Cuánto ha cambiado el tono de voz? ¿Desde dónde se habla? ¿Cómo se pasa de comunicar un mensaje objetivo, a hacerse parte de una experiencia subjetiva y sensorial?

• **Comisión p24: Nuevas Formas de Producción**

Coordinadora: Alejo García de la Cárcova - Jueves 17 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C28. Storytelling y aprendizaje activo en diseño gráfico: experiencias auténticas desde el aprendizaje basado en proyectos. > *Gabriela Arroyo Lobo, Adriána Bonilla Salas* [Universidad Nacional de Costa Rica - Costa Rica]

En los primeros ciclos de formación en Diseño Gráfico, se abordan fundamentos como alfabetización visual, teoría del color y composición, que requieren pensamiento abstracto y crítico. Para facilitar su comprensión, se implementan estrategias que promueven el aprendizaje activo y lúdico mediante acción, emoción y creación. La propuesta, con enfoque crítico-constructivista, posiciona al estudiantado como creador de conocimiento a través de una metodología que combina Aprendizaje Basado en Proyectos, cocreación y storytelling. Esta praxis transforma el aula en un laboratorio creativo, donde se prioriza la vivencia significativa y la narrativa visual como medios para empoderar y construir conocimiento.

C29. Pintura epóxica: material multifuncional para el diseño interior. *Christian Geovanny Sigcha* [Universidad del Azuay - Ecuador]

La investigación exploró las propiedades de un material mediante análisis bibliográfico, experimentación y pruebas en diversas superficies. Se identificaron nuevas aplicaciones, corroborando su versatilidad y eficiencia como revestimiento. Los resultados evidencian su potencial

para ampliar recursos expresivos en diseño y arquitectura contemporánea, detallándose el proceso y mostrando ejemplos fotográficos que destacan sus posibilidades creativas y adaptabilidad estilística.

C30. Exploración del diseño paramétrico con materiales terrosos para panelería interior. > *Christian Geovanny Sigcha* [Universidad del Azuay - Ecuador]

La investigación analiza las cualidades de materiales terrosos como arcilla y barro, combinándolos con diseño paramétrico para crear paneles flexibles y configurables. Usando software especializado, se diseñan patrones reconfigurables mediante sistemas de anclaje. El estudio propone aplicaciones innovadoras, mezclando materiales tradicionales con métodos contemporáneos, aportando nuevas perspectivas al diseño de interiores y prácticas arquitectónicas.

• **Arte y Diseño para centennials.** > *Juan Pablo Revelo Munar* [Colombia]

En la enseñanza del diseño, los términos “arte” y “diseño” han sido desplazados por enfoques técnicos e industriales. Esta conferencia invita a los centennials a repensarlos desde la creatividad y el pensamiento crítico, rescatando su impacto cultural en la era digital.

• **Comisión p01: Estrategias Pedagógicas**

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

C31. Diseño de estrategia transmedia inclusiva, narrativas cruzadas en ambientes educativos. > *Pedro Abel Medina Ríos, Miguel Ángel Charry Suárez* [Colombia]

Promocionar la inclusión educativa es fundamental para impulsar la equidad y colaboración de comunidades. Se presenta una estrategia transmedia que fortalece la inclusión en ambientes educativos con la creación de una miniserie web de historias interconectadas de personajes con y sin discapacidad.

C32. Inclusión educativa en los Programas de Diseño Gráfico: experiencias de estudiantes y docentes. > *Laura Nataly Cruz Ramirez* [Universidad Tecnológica Centroamericana - Honduras]

Esta investigación analiza la percepción que tienen los estudiantes y docentes sobre la educación inclusiva en los Programas de Diseño. Los resultados indican que las experiencias han sido positivas, debido a la calidad académica, el Programa de Atención Inclusiva, las instalaciones, entre otros.

C33. D al Cubo como experiencia formativa en diseño gráfico e innovación visual en la IUB. > *Heidy Liceth Bravo Becerra, Daniela Villa Nieves* [Institución Universitaria de Barranquilla - Colombia]

Esta propuesta busca dar a conocer el impacto del evento D al Cubo en la formación integral de los estudiantes de Diseño Gráfico de la IUB, mediante actividades académicas, artísticas y de relacionamiento que fortalecen los aprendizajes, la creatividad y el vínculo con el entorno.

C34. Nuevas puertas, nuevos programas, nuevas oportunidades en Diseño Interior

Catalina Calderón [Universidad El Bosque - Colombia]

En 2024 se aprobó la primera especialización en diseño interior de Colombia, tras dos años de desarrollo. Este programa pionero responde a una necesidad evidente de formación avanzada en el área, marcando un hito para el país al fortalecer esta disciplina desde una perspectiva académica innovadora.

• Comisión: P11 Investigación Académica

Coordinadora: Gastón Girod - Jueves 17 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C35. CCDV Lab: Proyecto de investigación sobre la visualización del cambio climático, Etapa 1: identificación de casos de estudio 2024-2025. > Carlos Fiorentino

[Mount Royal University - Canadá]

En la primera etapa de este proyecto, y con la participación de estudiantes de diseño, se identificaron casos de estudio sobre visualizaciones de cambio climático, y se investigaron fuentes de datos disponibles aún no utilizadas para su potencial uso en futuras visualizaciones.

C36. El potencial de la sonoterapia a través del cine argentino: diseño con frecuencias terapéuticas que benefician la salud, integran diversas cosmovisiones y promueven la escucha activa de paisajes sonoros. > Lorena Martínez Vásquez

[Colombia]

La sonoterapia es una terapia alternativa que utiliza vibraciones para tratar la mente y el cuerpo. Para ello, se emplean instrumentos musicales, vibratorios o cánticos. Estos, aplicados sobre los campos energéticos del cuerpo, ayudan a desbloquear la energía estancada. El sonido tiene la capacidad de modificar las frecuencias energéticas, elevándolas. Además de la música, la sonoterapia trabaja específicamente con la vibración. Su fundamento científico se basa en el principio de la “resonancia por simpatía”, que sostiene que una vibración puede inducir vibraciones en otro objeto. Un ejemplo clásico es el de una cantante que logra romper un objeto de cristal con su voz. Las vibraciones sonoras se transforman en impulsos eléctricos que ingresan al cuerpo a través del oído y viajan por el nervio auditivo hasta llegar a la corteza auditiva, la zona del cerebro encargada de procesar el sonido. Entre los instrumentos utilizados se encuentran: la voz, diapasones, cuencos tibetanos, tambores, didgeridoos, tambores oceánicos, armónicas, campanas, gongs, instrumentos de viento y aerófonos.

C37. Investigación de magíster: El cuaderno-bitácora como lugar de materialización del pensamiento creativo.

Natalia Duimovic [Pontificia Universidad Católica de Valparaíso - Chile]

Investigación de magíster sobre sobre cuadernos-bitácora, que revelan cómo el dibujo, la escritura y la iteración en este medio propician el pensamiento creativo en arquitectura y diseño. El estudio propone su incorporación como herramienta pedagógica en la formación proyectual.

C38. La mediación como estrategia de experimentación proyectual. > Eduardo Daniel Bertiz Cabrera

[Uruguay]

Nuevas alternativas proyectuales surgen constantemente como respuesta a la densificación o a la expansión descontrolada de la ciudad, y a sus consecuencias en la movilidad urbana y sus infraestructuras. Estas transformaciones impactan profundamente en el espacio público, exigiendo relaciones inéditas —desde una perspectiva interdisciplinaria y compleja— entre movilidad y ciudad. En este contexto, las estrategias de mediación proyectual emergen como una posible respuesta frente a la conflictiva relación entre ambas.

C39. Diseñar experiencias: el silencio y el recorrido como claves de una arquitectura sensible. > Angie Sanjuan Buitrago

[Colombia]

Mi participación se orienta a reflexionar sobre el rol del diseño arquitectónico en la configuración de experiencias estéticas significativas dentro de la arquitectura cultural contemporánea. A través del estudio de recorridos, atmósferas y categorías perceptuales como el silencio, propongo una mirada proyectual y pedagógica que sitúa al diseño como mediador entre lo cotidiano y lo trascendente. En el marco de la Agenda del Diseño 2026-2030, resulta fundamental que las instituciones educativas, culturales y gubernamentales reconozcan el valor del diseño para generar entornos sensibles, inclusivos y profundamente humanos, donde el espacio contribuya a la construcción de ciudadanía, memoria y sentido colectivo.

• Comisión: P16 Diseño y Cultura

Coordinadora: Alejandra Guardia-Manzur - Jueves 17 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C40. El poder de las leyendas: integración de narrativas y hechos históricos en la enseñanza musical. > Fabio Pastrello

[Argentina]

Esta investigación propone un enfoque innovador en la enseñanza de la música mediante la integración de leyendas urbanas y hechos históricos. Utilizando El Club de los 27 y Diabolus in música como marco teórico, se buscará enseñar conceptos de ritmo, armonía y melodía de manera atractiva. El objetivo es integrar aspectos históricos y míticos a la enseñanza del lenguaje musical y, así, generar un enfoque innovador. La integración de leyendas urbanas y hechos históricos en la enseñanza de la música genera una mayor comprensión por parte de los estudiantes sobre conceptos musicales complejos, y eso impacta en el interés por el aprendizaje de la disciplina.

C41. Trazos en la piedra. Relatos de arte rupestre. Maria Bernardita Brancoli

[Universidad Finis Terrae - Chile]

Este proyecto busca documentar y preservar el arte rupestre de Quipisca a través de integrarlo en la vida comunitaria, reforzando la identidad cultural y promoviendo su valor en un contexto contemporáneo.

C42. Etnicidad: Construcción y Representación en la Comunicación Cultural Contemporánea. *Jaqueline Puyó* [Universidad de Palermo - Argentina]

La etnicidad es una construcción cultural, histórica y relacional, no biológica. Se configura discursivamente y está atravesada por relaciones de poder. Los medios moldean imaginarios sociales y visibilizan disputas simbólicas en torno a la representación e inclusión de identidades étnicas.

C43. O design despretenioso dos instrumentos de trabalho no ofício do alfaiate. > *Juliana Barbosa, Daisy Moreira Cunha* [Universidade Federal de Minas Gerais - Brasil] Dotados de design e tecnologia simples, os instrumentos elaborados pelos alfaiates, registrados nas primeiras publicações na Idade Média e ainda presentes nas alfaiatarias contemporâneas são responsáveis pela qualidade do serviço ofertado por eles além da sua permanência no mercado da Moda.

C44. Clasificación iconográfica presente en bordados y pinturas de la comunidad Salasaka. > *Andrea Daniela Larrea-Solórzano, Iván P. Álvarez-Lizano, Carolina E. Maldonado-Cherrez, Pablo R. Morales-Fiallos, Carlos Suárez* [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador] Este trabajo investiga la iconografía de la comunidad indígena Salasaka, conocida por sus textiles clasificando sus representaciones visuales en ocho esferas temáticas. Analiza su función en rituales y su valor cultural tras el reconocimiento del Inty Raymi como patrimonio inmaterial.

C45. El arte urbano como estrategia de diseño para la visibilización y reafirmación de la identidad indígena en Bolivia. > *Alejandra Paola Arteaga Orellana, Andrea Cecile Sanabria Molina, Luis Rodríguez Camacho* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia] Este artículo examina el papel transformador del arte urbano en Bolivia como herramienta de diseño estratégico para la visibilización y reafirmación de la identidad indígena. Se analiza cómo el muralismo, el grafiti y diversas intervenciones en el espacio público desafían las narrativas hegemónicas, construyendo así una esfera pública alternativa. El estudio se centra en elementos clave del diseño, como el uso del color, la escala, la iconografía ancestral y la interacción con el entorno urbano, los cuales contribuyen a la eficacia de estas expresiones en la transmisión de mensajes descolonizadores y en la promoción del orgullo cultural.

C46. El arte urbano como estrategia de diseño para la visibilización y reafirmación de la identidad indígena en Bolivia. > *Alejandra Paola Arteaga Orellana, Luis Rodríguez Camacho, Andrea Cecile Sanabria Molina* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia] Este artículo examina el papel transformador del arte urbano en Bolivia como herramienta de diseño estratégico para la visibilización y reafirmación de la identidad indígena. Se analiza cómo el muralismo, el grafiti y diversas intervenciones en el espacio público desafían las narrativas hegemónicas, construyendo así una esfera

pública alternativa. El estudio se centra en elementos clave del diseño, como el uso del color, la escala, la iconografía ancestral y la interacción con el entorno urbano, los cuales contribuyen a la eficacia de estas expresiones en la transmisión de mensajes descolonizadores y en la promoción del orgullo cultural.

• Comisión p27: Diseño Social, Género y Diversidad

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

C47. Haciendo limonada: dolor, poder y transformación en Lemonade de Beyoncé. > *Isabella Sofía Banda Baudoin, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este trabajo analiza Lemonade de Beyoncé como un proyecto transmedia que articula una narrativa de empoderamiento femenino y racial desde una perspectiva interseccional. El álbum combina música, imagen, poesía e historia para explorar temas como el dolor, la rabia, la sanación y la afirmación identitaria. A través del análisis crítico del discurso, se examinan los elementos visuales, poéticos y musicales de Lemonade, apoyados en marcos teóricos. El álbum se estructura en cuatro etapas emocionales: intuición y dolor; ira y afirmación; sanación y responsabilidad; y finalmente, esperanza y empoderamiento.

C48. Atravesando la censura: Un análisis lingüístico y visual sobre el discurso entorno a la pareja principal en la serie china The Untamed. > *Valentina Quispe, Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia] La censura sobre temas relacionados con la homosexualidad históricamente ha tenido un efecto sobre el arte y sobre cómo las personas LGBT se han tenido que aproximar al mismo. Utilizando diversos métodos y recursos, se intenta luchar contra el borrado de las personas y relaciones LGBT en los medios. Estas señales ocultas dentro del arte para incluir o insinuar homosexualidad son una forma de resistencia ante las estructuras de poder que buscan regular el discurso. Este artículo busca analizar el discurso alrededor de la pareja principal de la serie china The Untamed, cuyo material de origen es una novela que tiene una pareja principal explícitamente homosexual. The Untamed se vio en la necesidad de modificar una parte esencial de la novela para realizar la adaptación, la relación de la pareja principal. Se tuvo que cambiar la dinámica dentro de esta pareja, pasándola de una relación romántica a una relación de amistad, para evitar la censura. Pero, como suele suceder, se puede encontrar resistencia ante esta censura en diversos aspectos de la serie. De esta manera se busca encontrar guiños que puedan indicar la resistencia ante la represión sobre estas identidades dentro los medios.

• Comisión p09: Diseño, Innovación y Nuevos Formatos

Coordinadora: Gastón Girod - Jueves 17 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C49. Diseño y lenguaje. Control de IA en proceso de diseño. > *Silvana Lopez Bernal, William Ospina Toro* [Universidad de Caldas - Colombia]

La proliferación de herramientas de IA implica un cambio de enfoque en la enseñanza del diseño y de la práctica de los diseñadores; debemos brindar habilidades lingüísticas para dar soluciones formales, esto permite no depender exclusivamente de la formulación descriptiva y verbal que estas ofrecen.

C50. La inteligencia artificial al servicio del aprendizaje en diseño gráfico. > *Luis Fernando Botero Mendoza, Jose Jaime Luis Tang Pinzon* [Universidad Pontificia Bolivariana - Bolivia]

Esta propuesta integra Gemini en la enseñanza del diseño gráfico en la UPB para enriquecer la comprensión de la historia del diseño. Gemini apoya la explicación de conceptos, simula figuras históricas y gestiona recursos con NotebookLM, fomentando el aprendizaje interactivo y el desarrollo de habilidades.

C51. O impacto da Inteligência Artificial no design: perspectivas de quem projeta. > *Flavia Geraldo Santos, Carolina Vaitiekunas Pizarro* [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A Inteligência Artificial surge como uma nova tecnologia com potencial de aplicação em diversas áreas, entre elas o Design. Seu uso, contudo, traz também desafios considerando os impactos sociais que pode causar tanto na maneira como os projetos são desenvolvidos quanto nas relações entre tecnologia, profissionais e usuários. Diante da ampliação de seu uso no campo do Design, compreender como a comunidade de designers percebe e lida com as possibilidades e desafios que essa tecnologia traz permite conhecer o cenário que está se configurando a partir da perspectiva de quem projeta.

• **Comisión p19: Diseño, Medio Ambiente y Ecología**

Coordinadora: Verónica Méndez - Jueves 17 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C52. Formación en diseño y sustentabilidad a través de CIRCULAB, laboratorio de materiales sustentables. > *Cristina Rivera* [Duoc – Universidad Católica de Chile – Chile]

CIRCULAB es un laboratorio de materiales sustentables que impulsa la enseñanza del diseño sustentable mediante la experimentación, el ecodiseño y metodologías como biomimesis y materiales basados en el territorio, formando diseñadores conscientes y comprometidos con su entorno.

C53. Experiencias Innovadoras en los cauces aislados del río Salí Argentina. > *Luis Antonio González Escobar* [Colombia]

Se explora las experiencias innovadoras en los cauces aislados del río Salí, integrando el diseño y la comunicación para su conservación. A través de enfoques transdisciplinarios, busca generar estrategias visuales y proyectos que resalten su importancia ecológica y cultural, promoviendo el compromiso con la sostenibilidad de estos ecosistemas.

C54. La fabricación de biomateriales como herramienta de aprendizaje. > *Nicole Vispo* [Universidad de Palermo - Argentina]

El diseño está presente en cada uno de los productos, objetos y servicios que nos rodean. Nuestra práctica es fundamentalmente proyectual y por ende, podemos participar activamente en todas las instancias de desarrollo de un producto, desde la etapa de investigación y detección de una problemática específica, a la planificación del proyecto y su posterior fabricación. Teniendo en cuenta esta particularidad de poder ejercer nuestras habilidades en las más diversas áreas productivas y siendo conscientes que vivimos en un presente atravesado por crisis ambientales y socioculturales y por ende educativa, resulta indispensable dotar a los estudiantes de herramientas y conocimientos que nutran de conciencia sustentable y ética a la hora de diseñar. El rol docente comprende investigar y proponer en las aulas actividades con desafíos que hagan repensar sobre las posibilidades de apropiación y aplicación de nuevos materiales junto a los procesos productivos. Los cuales ayuden a reflexionar sobre las formas de consumo que priman hoy en el mercado, con el fin de proponer mejoras significativas desde un enfoque holístico.

• **Comisión: A01 Calidad Educativa**

Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez - Lunes 28 de julio, 10:00 – 12:00 hs.

C55. La emoción en el Diseño Gráfico - Paul De La Grecca [Perú]

Aplicando técnicas emocionales a partir de la experiencia docente, es posible motivar el aprendizaje y aplicación del diseño gráfico en clase.

C56. Exploración del manejo de emociones en el proceso formativo de Diseño Gráfico. > *Guadalupe Monserrat Gloria García* [Universidad Autónoma de Aguascalientes – México]

Esta investigación estudia el impacto de las emociones en estudiantes de Diseño Gráfico, analizando su influencia en aprendizaje, creatividad y desempeño académico. Con un enfoque mixto, se recopiló datos de ochenta estudiantes de la UAA, destacando la importancia de un entorno emocional saludable para fomentar creatividad, bienestar y estrategias frente al estrés y la frustración.

C57. IA en el aula; Habilidades blandas - Mentes Creativas - Personas Empáticas. > *Cristina Amalia López* [Confederación Panamericana de Alta Costura CONPANAC – Argentina]

Al incorporar la IA en el aula, los docentes tenemos el desafío de crear un ambiente dinámico y tecnológico en el que los estudiantes logren interactuar entre sí humanamente y de manera empática y no se concentren solamente en dispositivos como laptops, tablets, pantallas de realidad virtual, herramientas y asistentes mecánicos para encontrar respuestas a los interrogantes que nos ayuden a pensar el futuro comunicando diseño.

C58. La profesionalización del diseño delimitada por el saber hacer. > **Julio Mazzilli** [Instituto de Profesores Artigas – Uruguay]

El proceso de profesionalización del diseño industrial como un proceso de subjetivación donde se conjuga el sobre sí con el entramado ético de la profesión. Su resultante constituye la piedra angular de la identidad profesional.

C59. Promoción del pensamiento crítico frente a la automatización. > **Sebastián Giraldo** [Universidad Estatal de Youngstown – Colombia]

Fomentar el pensamiento crítico en la educación del diseño permite a los estudiantes evaluar y cuestionar los resultados de la inteligencia artificial. Entender el “por qué” detrás del diseño les ayuda a diferenciar entre creatividad humana y automatización, asegurando la autenticidad y originalidad.

C60. Del aula al alma: educación con propósito de formar diseñadores empáticos. > **Lizeth Rojas Lozada** [Perú]

La responsabilidad del docente en la formación de diseñadores que comprendan la importancia del público y consumidores más allá de las cifras, sino, a manera más humana y como origen para tener más allá de un resultado visual: diseño con propósito y como medio para generar conexión emocional.

C61. La evaluación del estudiante como sujeto de conocimiento. > **Javier Parra** [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Evaluar no solo sobre lo que dice de un concepto (sujeto de aprendizaje), sino cómo hace uso de ese concepto para aplicarlo en la creación de productos, desarrollo de investigaciones, la aplicación de tecnologías, la resolución de problemas reales, etc. El sujeto de conocimiento innova alternativas.

C62. El fin o al fin: sobreviviendo al final de carrera. > **Marcelo Eliezer Roberts, Dalma Marilen Ferreyra, Lourdes María Florencia Seiler** [Argentina]

Esta ponencia explora el alejamiento del andamiaje pedagógico en la etapa final de la carrera de arquitectura. Analizando la experiencia de diferentes grupos de estudiantes que se sobreponen a la falta de apoyo instruccional y a la pérdida de las estructuras formativas como redes de apoyo educativas.

C63. Enseñar ética en diseño industrial: desafíos formativos y propuestas desde la Universidad Nacional de Río Negro. > **Martín Ezequiel Calderón** [Universidad Nacional de Río Negro – Argentina]

Este trabajo analiza enfoques teóricos y pedagógicos sobre ética en el diseño industrial, destacando temas como sostenibilidad, agencia del diseñador y valores humanos. Examina metodologías educativas innovadoras y reflexiona sobre las experiencias de formación ética en la UNRN.

C64. Diretrizes Éticas para Estudantes e Profissionais de Design. > **Gabriel Bergmann Borges Vieira** [Universidade de Caxias do Sul – Brasil]

A proposta trata da ética profissional no design, apresentando aspectos centrais das “Diretrizes de Conduta” desenvolvidas no Curso de Design da Universidade de Caxias do Sul (RS, Brasil), com o objetivo de promover a prática ética como instrumento de fortalecimento e valorização da profissão.

• **Comisión: A10 Formación Docente**

Coordinador: Luis Rodriguez Camacho - Lunes 28 de julio, 10:00 – 12:00 hs.

C65. Storytelling y aprendizaje activo en diseño gráfico: experiencias auténticas desde el aprendizaje basado en proyectos. > **Gabriela Arroyo Lobo, Adriána Bonilla Salas** [Universidad Nacional de Costa Rica - Costa Rica]

En los primeros ciclos de formación en Diseño Gráfico, se abordan fundamentos como alfabetización visual, teoría del color y composición, que requieren pensamiento abstracto y crítico. Para facilitar su comprensión, se implementan estrategias que promueven el aprendizaje activo y lúdico mediante acción, emoción y creación. La propuesta, con enfoque crítico-constructivista, posiciona al estudiantado como creador de conocimiento a través de una metodología que combina Aprendizaje Basado en Proyectos, cocreación y storytelling. Esta praxis transforma el aula en un laboratorio creativo, donde se prioriza la vivencia significativa y la narrativa visual como medios para empoderar y construir conocimiento.

C66. La misión de aprender a diseñar. > **Carlos Angulo Alvarez** [Universidad Autónoma Metropolitana - México]

El objetivo de la enseñanza es promover el aprendizaje de los estudiantes. Para ello, se establecen metas que guían el proceso de enseñanza-aprendizaje; las cuales deben involucrar al estudiante para estimular su capacidad creativa, compromiso y seguridad para ser diseñador o diseñadora.

C67. Caracterización de los estudiantes a partir del Modelo de Kolb. > **Inés X. Barbosa Guerrero, Leonardo Guerrero** [Colombia]

Entre todos los actores del diseño industrial dentro de la academia encontramos diversas formas de abordar el desarrollo de un proyecto al interior del aula. Dentro de ese proceso creativo se encontró una tipología de estudiantes de acuerdo al Modelo de Kolb. Aplicado en un grupo de estudiantes.

C68. Diseñar un error, la experiencia como método. > **Ignacio Riboldi** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo – Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El trabajo propone reconocer al error como necesidad inherente al proceso proyectual e invita a repensar las prácticas académicas en derredor de una experiencia de Cátedra. Recupera la metodología del Design Thinking y analiza algunas miradas sobre el éxito, la motivación y el aprendizaje.

C69. Las configuraciones de los docentes en el ejercicio de la autoridad. > *Norma Itati Velazquez* [Facultad de Humanidades y Artes - Universidad Nacional de Rosario - Argentina]

Es una investigación de carácter exploratorio en una etapa de construcción. Su abordaje propone la realización desde un posicionamiento a partir del paradigma de la complejidad. El objetivo es indagar las configuraciones de los docentes en el ejercicio de la autoridad.

• **Comisión: A36 Diseño Responsable**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia - Lunes 28 de julio, 10:00 – 12:00 hs.

C70. El diseño visual como herramienta estratégica para promover el consumo responsable en mercados campesinos de Medellín. > *Diomer Alejandro Palacio Miranda* [Institución Universitaria Pascual Bravo – Colombia]

El diseño visual juega un papel fundamental en la creación de campañas de mercadeo social que logren transformar las dinámicas de consumo en contextos específicos. En Medellín, los mercados campesinos representan espacios estratégicos para fomentar el consumo responsable y fortalecer la economía.

C71. Gestión adaptativa colaborativa para el desarrollo comunitario y territorial sostenible. > *Rubby Gnecco*

[Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia] Se presentará el modelo de gestión adaptativa colaborativa para desarrollo(s) comunitario(s) y territorial(es) propuesto para el aprendizaje (individual y colectivo), su interpretación, expresión cultural y manifestación en la intervención sostenible en distintos contextos.

C72. Un convidado de piedra en el diseño: el Daltonismo. > *Gustavo Castro* [Argentina]

Exposición audiovisual. El color es un elemento básico en la comunicación visual. Frente imágenes u objetos de color, un apreciable porcentaje de usuarios y consumidores no los interpretarán tal como fueron concebidos. ¿Será posible aplicar recursos de diseño para facilitar la comunicación?

C73. Roupas que contam histórias: Desenvolvimento de coleção cápsula de moda inclusiva com foco na população de mulheres idosas. > *Mariana Sofia Simões Ferreira* [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

O projeto visa entender o crescimento da população idosa, suas necessidades e condições financeiras. Analisa a moda inclusiva, alterações no corpo na terceira idade, padrões de estilo e beleza, e a importância da inclusão social. A pesquisa envolveu levantamento bibliográfico e entrevistas

C74. Design inclusivo para pessoas idosas: estratégias projetuais. > *Franciele Forcelini* [Brasil]

O envelhecimento populacional é uma das transformações sociais mais relevantes do século XXI, com impactos em diversos setores da sociedade, incluindo o de produtos e serviços. Diante disso, este trabalho propõe uma reflexão sobre estratégias projetuais centradas nas pessoas idosas.

C75. El Proyecto SEMILLA: Un Enfoque Educativo para el Aprendizaje significativo Basado en el co-Diseño y la Sustentabilidad. > *María Eugenia Castillo, Ana Paula Chacon, Paulina Emma Fernández Ferrero, Yanina Ruarte* [Argentina]

La iniciativa: Semilla, alimento y vida comunitaria promueve la alimentación consciente y sostenible. Destaca el potencial del Diseño Industrial para la transformación social, recuperando saberes territoriales e innovación social (Pittaluga, Manzini, Papanek). Mediador pedagógico, cultural y de aprendizaje.

C76. Reflexiones Críticas Sobre el Desarrollo de Experiencias en el Campo de la Fotografía Participativa Con Personas Con Discapacidad. *Fredy Yesid Higuera Diaz* [Universidad de Santander - Colombia]

La fotografía participativa va más allá de los aspectos técnicos de la fotografía, permitiendo que comunidades vulnerables hagan visibles sus problemáticas desde sus propias perspectivas. Sin embargo, a pesar de los avances y las buenas intenciones que se puedan tener al trabajar con personas con discapacidad, para este caso puntual, discapacidad visual, existen interrogantes éticos y metodológicos que no pueden pasarse por alto. Por ejemplo, ¿cómo se equilibra la necesidad de empoderar a los participantes con discapacidad visual con el riesgo de explotación o infantilización? ¿Cómo se aborda la representación de la discapacidad visual sin caer en estereotipos o simplificaciones? ¿Cómo puede alcanzar el disfrute total de su creación fotográfica una persona con discapacidad? ¿Hasta dónde viene bien la intervención de los talleristas en el resultado final del trabajo realizado por la comunidad para cumplir con estándares estéticos y de calidad de las instituciones privadas que dan recursos o que funcionan como difusoras de las experiencias? Esta propuesta busca poner sobre la mesa dicha discusión tratando de generar posibilidades de diálogo al respecto. Palabras clave: Discapacidad visual, fotografía participativa, fotografía sensorial, inclusión.

C77. Diseñar con otros: inclusión y empatía como herramientas de diseño. > *Sebastián Malizia* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo – Universidad Nacional del Litoral – Argentina]

Diseñar para adultos mayores permitió a estudiantes universitarios enfrentar sesgos, aplicar herramientas de UX y descubrir el valor del diseño inclusivo como ejercicio crítico y pedagógico, promoviendo empatía, iteración y reflexión sobre la práctica profesional.

C78. Diseño Universal e Inclusivo: Estrategias Innovadoras para la Accesibilidad Digital. > *Esteban Plaza Trujillo* [Ecuador]

El diseño universal e inclusivo garantiza entornos digitales accesibles para todos. Este ensayo analiza estrategias como tecnologías asistivas, inteligencia artificial, diseño colaborativo y normativas internacionales, para la participación de usuarios con discapacidad.

• **Comisión: A04 Recursos Didácticos**

Coordinador: Luis Brun - Lunes 28 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C79. Un viaje ilustrado - La Ilustración como Pedagogía Visual. > *Jose Puente* [Ecuador]

La ilustración es un puente entre la imaginación y el aprendizaje, facilitando la comprensión. Esta ponencia explorará su impacto en la educación, la narrativa visual y el diseño de recursos didácticos, además de su papel en la enseñanza digital y la creación de experiencias inclusivas en el aula.

C80. Teoría de la Actividad y el Modelo Didáctico por Categorías. > *Christian León Cervantes* [Perú]

Resultados de una sistematización de experiencias que recoge los aspectos positivos de 3 años de evolución en la didáctica de un curso de dibujo e ilustración. Esta investigación considera a la teoría de la actividad, dando a luz un modelo didáctico basado en categorías aplicables al docente.

C81. Arquitectura de la enseñanza proyectual. El andamiaje didáctico en el taller inicial. > *Claudia Ramos* [Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

Este trabajo se propone compartir una experiencia de diseño de dispositivos didácticos orientados al taller inicial de proyecto arquitectónico. Desde la noción de arquitectura de la enseñanza proyectual, se aborda el andamiaje como estrategia fundamental para acompañar el ingreso de los estudiantes al pensamiento proyectual, entendiendo que aprender a proyectar no es solo adquirir técnicas, sino ingresar a un modo particular de ver, pensar y transformar el mundo. Se analizan dinámicas, herramientas y secuencias desarrolladas con la intención de activar el pensamiento crítico-creativo y fomentar una actitud exploratoria desde los primeros pasos. La propuesta se enmarca en una concepción situada y flexible de la enseñanza, en diálogo con los desafíos contemporáneos de la educación en arquitectura.

• **El uso de narrativas transmedia en el aula de clase.**

Juan Pablo Jaramillo Salazar [Facultad de Artes y Humanidades - Universidad de Caldas - Colombia]

El uso de narrativas transmedia en el aula es una innovación educativa que aprovecha las tecnologías digitales para enriquecer el aprendizaje. Estas narrativas expanden una historia o contenido a través de diversas plataformas, creando una experiencia más inmersiva y participativa en los estudiantes

C82. Videomapping como recurso didáctico en anatomía artística. > *Eva Santín Álvarez, Sharpe Chloe* [UDIT - Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología - España]

La implementación del videomapping como herramienta didáctica permite proyectar estructuras anatómicas sobre el modelo vivo, creando una experiencia de aprendizaje inmersiva. Esta metodología facilita la comprensión de las

relaciones espaciales entre los sistemas óseo y muscular en el cuerpo humano.

C83. Unidad didáctica IA Prompting: MagIA como estrategia pedagógica en diseño. > *María Alejandra Pachón Ruíz, Javier David Chirivi Cortes, Juan Felipe Segura Riascos* [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

Este trabajo describe la implementación de una unidad didáctica que integra narrativa y Learning Experience Design (LXD) para la enseñanza de Inteligencia Artificial (IA) en la asignatura "Comunicación III" del programa de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Colombia.

C84. Paisajes de aprendizaje: derivas y laberintos. Experiencias transformadoras del conocimiento. > *Nelson José Bressán, Eugenia Cardoni, Patricia Pieragostini, Silvia Ramos, Federico Oscar Raviol* [Argentina]

En el marco de la investigación Territorios Creativos - Oportunidades de Aprendizaje, el presente trabajo continúa reflexionando acerca de la deriva como enfoque pedagógico que busca promover la exploración heurística y al laberinto como dispositivo didáctico conceptual, referencial y operativo para promover "paisajes de aprendizaje" (Bosch 2019) que inspiran experiencias "transformadoras y memorables" (Maggio 2024) tanto para estudiantes como para docentes. La deriva se plantea como la acción de búsqueda creativa e innovadora y la metáfora del laberinto como los múltiples caminos posibles donde el estudiante participa activamente de la construcción colectiva del conocimiento, ajustando su propio proceso de aprendizaje. A manera de laboratorio, exploramos propuestas que pretenden ser "emocionalmente convocantes e intelectualmente desafiantes" (Pinto 2023) que trascienden la acción y denotan que algo ha sucedido que ha transformado a los actores, al tiempo y al espacio, dándole sentido a nuestras prácticas.

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

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia - Lunes 28 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C85. Diseño de portadas e interiores de libro sobre poesía experimental. > *Andrea De La Cruz Vergara, Felipe Cortazar, Gonzalo Meza* [Pontificia Universidad Católica de Perú - Perú]

Es un proyecto dentro del curso Diseño Editorial 1 de la especialidad de Diseño Gráfico PUCP, donde los estudiantes diagraman un poemario, destacando el uso de signos tipográficos como herramienta visual e interactiva que potencia la comunicación poética desde el diseño.

C86. Diseño de lo intangible: conexiones y expansiones de narrativas culturales en tiempos transmedia. > *Martín Valenzuela* [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

Esta investigación explora la convergencia entre narrativa, contenidos y estrategias transmedia, abordando la transposición en diversos lenguajes, medios y soportes.

El estudio problematiza el rol del diseñador gráfico y del editor en este ecosistema interconectado, reflexionando sobre su función como agentes mediadores entre autoría, adaptación y recepción de una obra. Se investigan casos en los que las narrativas parten de los contenidos editoriales y se desarrollan hacia otros formatos y fenómenos inversos, donde narrativas surgidas en medios no literarios encuentran en el libro un nuevo soporte de expresión. El análisis discute las implicaciones de estas dinámicas en la producción, circulación y recepción de las narrativas. El objetivo es aportar una reflexión que permita comprender tanto las oportunidades como las tensiones generadas por esta reconfiguración, destacando el lugar del diseño editorial en la articulación de experiencias narrativas en múltiples medios.

C87. La Ficción como Territorio de Diálogo en la Institución Universitaria Pascual Bravo. > *Francisco Gallego Escobar, Sebastián Álvarez Miranda* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Desde el ABR y metodologías de cocreación, estudiantes y docente del semillero Ovni de la Institución Universitaria Pascual Bravo desarrollaron un libro ilustrado, que documentó y reinterpretó los mitos antioqueños, preservando su riqueza cultural.

• **Comisión: A53 Branding y Comunicación Visual**

Coordinador: Luis Rodríguez Camacho - Lunes 28 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C88. Metodología de Branding. > *Néstor Matos* [Perú]

La presente es una propuesta de la línea de investigación de mejora de Procesos y Operaciones, se plantea una metodología que permita facilitar un buen desarrollo de marcas, desde la etapa de investigación hasta las soluciones visuales de su identidad y piezas de comunicación.

C89. Rediseñando la tradición: Identidad visual participativa en UNCOS. > *Santa Esmeralda Zúñiga Santillán* [Universidad de la Costa – México]

Este proyecto presenta el desarrollo de un manual de identidad gráfica para la Universidad de la Costa (UNCOS) ubicada en el estado de Oaxaca, México. A través de análisis semiótico y metodología de diseño participativo, se actualizó el logotipo institucional manteniendo la identidad de la misma.

C90. Storytelling transmedia para la concientización sobre Ciudades y comunidades sostenibles. > *Melissa Massiel Collao Paredes, Gabriel Agüero Zuñiga, Shakira Almanza Mallqui, Nicolle Iveth Carbajal Olazabal, Romina Cruzado Fernández, Malena Giselle Gutiérrez de la Cruz* [Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Perú]

Impacto del storytelling de cortometraje transmedia realizado con inteligencia artificial para la concientización sobre la ODS 11, Ciudades y comunidades sostenibles, planificación urbana y desarrollo sustentable e inclusivo en Lima.

C91. Branding e inteligencia artificial: sinergia entre automatización y creatividad humana. > *Jennifer Andrea Contreras Ramirez Paris* [Fundación de Estudios Superiores Comfanorte - Colombia]

Este ensayo analiza el impacto de la inteligencia artificial en el branding, destacando sus beneficios y retos. Aunque la IA automatiza procesos y permite personalización, la creatividad humana sigue siendo clave para lograr autenticidad en las marcas.

C92. Formar para comunicar: La moda desde la educación y el branding. > *Cesar Guillermo Rubio Amaya* [Fundación Universitaria San Martín - Colombia]

La presente ponencia aborda la relación entre los procesos formativos en moda y su aplicación en el ámbito del branding, bajo el enfoque “Formar para comunicar: la moda desde la educación y el branding”. Se parte del reconocimiento de la moda como un fenómeno cultural, simbólico y comunicativo.

C93. Neuromarketing y publicidad: estrategias para influir en la mente del consumidor. > *Katerine Florez Ospino, Caterine Bastidas, Mileicy Hernandez, Jorge Sánchez* [UNIMINUTO - Colombia]

Se desarrollará un toolkit gráfico enfocado en neuromarketing, compuesto por un manual impreso que reúne principios psicológicos, artes gráficas y aspectos de la percepción del consumidor. Además, se incluirá una plataforma web interactiva que permitirá probar combinaciones gráficas, con opciones de acceso gratuito y premium.

• **Comisión: A14 Diseño, Innovación y Nuevos Formatos**

Coordinador: Alejandra Guardia-Manzur - Lunes 28 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C94. La IA en el aprendizaje de la teoría arquitectónica. > *Gilda San Andrés* [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil – Ecuador]

La tecnología está en la punta de los dedos de estudiantes de arquitectura. Negar el uso de la inteligencia artificial en el proceso de enseñanza es en vano. Dentro de la materia Crítica Arquitectónica, se incorpora y refuerza el argumento y base teórica a través de imágenes generadas con IA.

C95. Diseñando con IA: Manteniendo la autenticidad en un mundo automatizado. *Cintha Virginia Soto Hidalgo, Mirian Jesus Caloretti Castillo, Pedro Saturnino Peña Huapaya* [Perú]

En un contexto donde la automatización redefine el diseño, esta ponencia explora cómo las herramientas de inteligencia artificial pueden integrarse al proceso creativo sin comprometer la autenticidad del diseñador. Se discutirán casos prácticos, estrategias para preservar la visión original y métodos para convertir la IA en una aliada que amplifique la innovación, respetando la esencia humana del diseño.

C96. Herramientas de IA en la enseñanza del diseño. > Mixzaida Yelitza Peña Zerpa, Claritza Arlenet Peña Zerpa [Venezuela]

La integración de herramientas de IA en la enseñanza del diseño ha implicado cambios en planes y programas, así como la formación ética. El presente estudio responde a la interrogante: ¿Cuáles beneficios y limitaciones de los modelos de IA están presentes en el proceso de enseñanza del diseño?

C97. Plataformización de la IA: servicios y aplicaciones. Luis Sebastián Rossi [Universidad Nacional de Entre Ríos – Argentina]

La agenda de la Inteligencia Artificial depende de corporaciones tecnológicas globales. Este trabajo recuperará las políticas de los principales proveedores Cloud como vectores de la plataformización de IA predictiva y generativa. En segundo término, se detendrá en los procesos de servitización para comunicación y medios. Por último, la presentación intentará conceptualizar aplicaciones de agentes, asistentes y sistemas multiagentes inteligentes.

C98. Sesgos y Discriminación en el Diseño a partir del uso de AI generativa. > Nancy Yeraldi Gonzalez Hernandez, Mauricio Martínez Martínez [México]

El uso de IA generativa en el diseño digital está reproduciendo sesgos raciales, de clase y de género en interfaces y contenidos. Este trabajo reflexiona críticamente sobre las implicaciones del uso de estas herramientas.

C99. Diseñar con la Máquina: Inteligencia Artificial en la Enseñanza del Diseño en Comunicación Social. > Yubar Portilla, Dayra Marcela Hidalgo Paz [Universidad Mariana - Colombia]

La propuesta explora el uso de inteligencia artificial generativa como recurso pedagógico en la enseñanza del diseño visual en Comunicación Social. A través de la creación de un naípe basado en mitos colombianos, se fortalecen competencias críticas, narrativas y culturales, promoviendo una formación reflexiva frente a la tecnología en contextos educativos.

C100. La I.A. como instrumento de innovación integrada al proceso de diseño. > Nicolás Lorenzoni [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El avance de la IA está revolucionando la creación de imágenes mediante descripciones textuales, democratizando la comunicación visual pero generando debates en el arte y diseño. Los modelos generativos (MGI) representan una innovación en los procesos creativos, ofreciendo al diseño industrial nueva.

• Comisión: A37 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia - Lunes 28 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C101. Upcycling en Colegios de Bucaramanga: Fomentando el Diseño Industrial. > Sara Gutiérrez, Valeria De la Hoz Pérez, Paula Sofía Duran Serrano, Lizeth Daniela Niño Sepulveda, Yiseth Natalia Novoa Martínez, Valeria Toro Herrera [Universidad de Investigación y Desarrollo - Colombia]

Desde el programa de Diseño Industrial de la UDI, se implementaron talleres en colegios de Bucaramanga con el fin de revalorizar materiales desechados. Estudiantes desarrollaron prototipos de joyería con residuos electrónicos. Esta experiencia fomentó la creatividad, innovación y sostenibilidad.

C102. Metodología experimental y marco de diseño generativo aplicado en parque vecinal en León, Gto. > Liliana Frausto, Habid Becerra Santacruz [Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo - México]

La presente investigación propone una metodología experimental de diseño regenerativo aplicada al contexto urbano de León, Guanajuato, México, con el objetivo de restaurar la interacción entre los sistemas humanos y naturales.

C103. Avances de Colombia en la Implementación de Inteligencia Artificial: Sistemas de Energía Solar Fotovoltaica. > Ana Tulia Sanchez Reyes, Harol David Espinosa Serrano [CUN – Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - Colombia]

Esta investigación responde a una revisión documental sobre: los avances de Colombia en la Implementación de Inteligencia Artificial en Procesos de Instalación y Mantenimiento de Sistemas de Energía Solar Fotovoltaica. Es un ensayo que responde a las necesidades seleccionadas en el país.

C104. Biomateriales en Diseño: una modalidad de titulación por proyecto experimental. > Felipe Santiago Madrid Vallejos, Caridad González Maldonado [Ecuador]

Este estudio documenta el proceso de creación de un biomaterial a partir de hojas de maíz, un desecho agrícola ecuatoriano con alto potencial de transformación en aplicaciones de diseño sostenible que surge como resultado de la titulación en Diseño bajo la modalidad de proyecto experimental.

C105. Webdoc para concientizar sobre ciudades universitarias sostenibles. > Gadiel Josué Astoquilca De la Cruz, Bruno Francesco Gastello Morales, Saomy Medina, Jose Par, Pieer Gonzalo Parillo Amaro [Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Perú]

El Webdoc como medio de concientización para visibilizar y superar la problemática de infraestructura sostenible en la Facultad de Matemáticas de la UNMSM.

C106. El diseño responsable enfocado a los residuos de sectores productivos. > Jessica Viviana, Jorge L. Santamaría A. [Universidad Técnica de Ambato – Ecuador]

En un mundo cada vez más afectado por el consumo excesivo de recursos y acumulación de desechos, el diseño

enfrenta el desafío urgente de repensar sus prácticas y responsabilidades en entornos productivos. El uso de materiales reciclados ya no es solo una opción creativa, sino una necesidad ética.

• **Comisión: A20 Investigación Académica**

Coordinador: Alejandra Guardia-Manzur - Lunes 28 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C107. Trazos del Tiempo: Influencia Histórica en el Diseño Contemporáneo. > *Jorge Sánchez Munevar* [UNIMINUTO - Colombia]

Explora cómo los hitos históricos del diseño gráfico han moldeado las tendencias visuales actuales. El proyecto busca establecer puentes entre pasado y presente, integrando teoría, estética y práctica comunicacional.

C108. El Diseño del Deseo. > *Camilo Rivera* [Instituto Tecnológico Metropolitano – Institución Universitaria Pascual Bravo – Colombia]

Investigación-Creación que analiza cómo el diseño gráfico influye en decisiones de consumo mediante sesgos como la relatividad y el anclaje. A través de experimentos visuales, se revela el poder persuasivo del diseño y se promueve una reflexión ética sobre su impacto en la percepción y el deseo.

C109. Leopoldo Rother y las notas de clase. > *Mauricio Carvajal* [Universidad La Gran Colombia - Colombia]

Profesores geniales no dejaron testimonio escrito de sus investigaciones. Leopoldo Rother no escribió un libro pero sí realizó unas fichas para sus clases de Teoría y Psicología de la Arquitectura, la investigación busca reafirmar los principios de su obra arquitectónica con las notas de clase.

C110. Arquitectura en Latinoamérica: proyectos emergentes y la materialidad, 2000-2020. > *Laura Bernaola* [Argentina]

Esta investigación se sitúa en Latinoamérica, y pretende indagar aspectos históricos, sociales y tecnológicos de determinadas regiones y su correlato con algunas expresiones arquitectónicas “de culto” surgidas en estos territorios de América Latina. A través del estudio de los orígenes de la identidad latinoamericana, las modificaciones a la cultura original impuestas en su etapa de colonización, la fusión de las diversas migraciones, y el aporte de profesionales formados en Europa. Acotando el estudio en la evolución de la arquitectura moderna en nuestro continente, el surgimiento de proyectos contemporáneos que se destacan por experimentación de una tecnología material particular, según cada región bioclimática y económica, entre los años 2000 y la actualidad.

C111. Procesos de investigación del paisaje en el marco de pasantías. > *Marilina Romero* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad de Buenos Aires - Argentina]

En el marco de un proyecto de investigación donde se hace foco en el análisis socio proyectual de los espacios

comunes en conjuntos de vivienda social, se busca reflexionar sobre la introducción a la investigación por parte de estudiantes y la búsqueda de diversas herramientas que permitan indagar.

C112. Proyecto interactivo digital para inspirar vocaciones científicas en mujeres peruanas. > *Say Pablo Correa, Estefany Chahua Choque, Andre Fernando Muriano Ponce, Andrea Yovana Paco Lopez, Angélica Ventura Quispe* [Universidad Nacional Mayor de San Marcos – Perú]

Legado Femenino es un proyecto que, a través de un webdoc y un museo digital inmersivo, destaca el legado de cinco científicas peruanas que rompieron barreras de género. Busca empoderar a jóvenes promoviendo la equidad y referentes femeninos en carreras científicas.

• **Comisión: A29 Diseño y Cultura**

Coordinador: Marina Matarrese - Lunes 28 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C113. La Interculturalidad como Eje Transformador del Diseño Gráfico: Una Cartografía de Experiencias Académicas Universitarias. > *Lucía Alejandra Morales* [Universidad Antonio Nariño – Colombia]

El presente artículo analiza el papel del diseño gráfico como mediador en procesos interculturales, a través del análisis de proyectos académicos desarrollados en el programa de Diseño Gráfico en la Universidad Antonio Nariño en Bogotá junto a un proyecto de otra región como elemento de validación en la disciplina. Adicionalmente se recopilan las experiencias de 5 docentes en Bogotá y Cali que han acompañado estos proyectos y dos proyectos en desarrollo de estudiantes que están abordando temáticas de revitalización y preservación cultural indígena en sus proyectos de investigación académica. Partiendo de los marcos conceptuales sobre interculturalidad propuestos por la UNESCO y estudios contemporáneos, se evalúan cuatro proyectos de grado que abordan la diversidad cultural desde diferentes perspectivas: Cimarrón (juego de mesa sobre San Basilio de Palenque), Ambora (juego sobre el conflicto en Buenaventura), Vestirse de Tradición (visibilización de tejidos Embera Chamí) y Una vuelta por la plaza (serie documental sobre plazas de mercado). Los resultados evidencian que los proyectos de diseño con enfoque intercultural requieren una metodología que incluya: documentación previa sobre la comunidad, procesos participativos con todos los actores, respuesta efectiva a necesidades comunitarias, y un compromiso ético con la representación cultural. Se concluye que el diseño gráfico tiene el potencial de ser un poderoso mediador cultural cuando se desarrolla desde una perspectiva intercultural genuina y colaborativa.

C114. Nuestra cultura como objeto de diseño. > *Inés Ximena Barbosa Guerrero* [Colombia]

Nuestras culturas ricas en costumbres, saberes, tradiciones, permiten que desde la visión del diseño industrial se hable de la narrativa de los objetos y la ritualización

de los mismos a través de la conceptualización y traspo-larlas a los objetos contemporáneos permite hablar de preservación y producto.

C115. ¿Cómo te lo digo? Derribando barreras culturales. Experiencia de colaboración internacional. > *Rina Melconian* [Duoc - Universidad Católica de Chile - Chile] Entre 2023 y 2024, estudiantes de Diseño Gráfico de Duoc (Chile) colaboraron con universidades argentinas (UFLO y UCASAL) en un proyecto COIL, creando postales con modismos locales. La experiencia fomentó el intercambio cultural, la inclusión y la comunicación, ampliando su visión del diseño.

C116. Patrones Cromáticos: Especies de Serpientes del Meta. > *Aslit Yulieth Granados Leon, Sarha Cecilia Hernández Medina, Andrea del Pilar Pabón Méndez* [Universidad Autónoma de Nariño - Colombia] El estudio de patrones cromáticos en serpientes del Meta (Colombia) revela su valor estético y cultural, proponiendo su posible aplicación en diseño, educación y conservación. Es una oportunidad para pensar en el diseño más allá de lo comercial, como herramienta de conexión y transformación social.

C117. El color en el paisaje urbano: revisión de literatura y nuevas perspectivas para su estudio y aplicación en Latinoamérica. > *Jimena Vanina Odetti* [Instituto Tecnológico Nacional Mario Molina – México] El color constituye un elemento fundamental en el diseño del paisaje urbano, que contribuye a fortalecer el sentido de comunidad, la identidad y la construcción cultural de un sitio. Este estudio propone realizar una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre estudios de color en el paisaje urbano, ubicándose específicamente en América Latina, buscando encontrar nuevas perspectivas y métodos para su investigación y aplicación. La importancia de este estudio reside en la necesidad de comprender el papel multidimensional del color en el diseño de paisajes urbanos en Latinoamérica, donde la riqueza cromática y la diversidad cultural se unen en expresiones urbanas únicas. Aunque el tema está recibiendo cada vez más atención, aún quedan desafíos importantes en términos de estructura metodológica, integración de diferentes perspectivas teóricas y de análisis, y aplicación de metodologías apropiadas para el estudio del color en la región latinoamericana. Uno de los propósitos de este trabajo de investigación es establecer una base sólida para el estudio del color en las ciudades a través de un enfoque multidisciplinario que combine aspectos perceptuales, culturales, patrimoniales, antropológicos y urbanos. Se espera que esta revisión teórica y la exploración de nuevas perspectivas ayuden a: identificar procesos y métodos en los estudios cromáticos urbanos; analizar las fortalezas y debilidades de los métodos de investigación del color urbano existente; y exponer nuevas herramientas y métodos que sean apropiados para la realidad en Latinoamérica. Asimismo, explorar la relación entre el color y otros elementos del paisaje urbano, como la arquitectura, los espacios públicos, el patrimonio y las distintas

manifestaciones de identidad cultural. También se busca establecer un marco teórico amplio que sirva como base para futuras investigaciones y trabajos sobre el color en el paisaje urbano desde sus múltiples abordajes. Esperamos que los resultados de este estudio tengan un impacto significativo en la percepción del color en los paisajes urbanos de América Latina y ayuden a crear comunidades más sostenibles y culturalmente diversas.

C118. Estéticas y simbolismos del tambor salasaca. > *Andrea Daniela Larrea-Solórzano* [Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato – Ecuador] Informe final del trabajo de investigación desplegado en el Posdoctorado Multidisciplinario en Diseño, como becaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

• **Comisión: A43 Observatorio de Tendencias**
Coordinador: Carlos Fiorilo - Lunes 28 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C119. ChatGPT como herramienta generativa para el diseño de objetos. > *Cesar Adolfo Muñoz Herrera* [México] La creatividad es un factor clave en el diseño de productos, y las herramientas generativas como ChatGPT pueden revolucionar este proceso al permitir la exploración de múltiples soluciones en menor tiempo para ayudar a diseñadores a generar, evaluar y optimizar conceptos con mayor eficiencia.

C120. Projeto de extensão: Coleção cápsula para o segmento de noiva. > *Bruna Marques de Oliveira, Macilene da Silva Rocha, Maria de Fátima Dias, Najara Gardenia de Souza, Lais Nascimento Silva* [Escola Técnica de Artes – Brasil] O desenvolvimento de uma coleção para o Salão do Casamento 2025. Envolvendo o processo criativo e a execução de roupas de noiva pelos alunos. A ação fortalece a integração entre teoria e prática, além de promover a extensão universitária, aproximando a vivência profissional dos estudantes.

C121. “Digital” y “Digitalizado” es crucial para entender la evolución del diseño en la era digital. > *Omar Duarte Ballén* [Fundación de Estudios Superiores Comfanorte – Colombia] Digital vs. Digitalizado: ¿Cuál es la diferencia? #61623; Digital: Se refiere a todo lo nativo del mundo digital, creado y optimizado para entornos virtuales. Esto incluye interfaces de usuario, aplicaciones móviles, experiencias web inmersivas, entre otros.

C122. Performance de desfile Freakshow: Act II. > *Akã Mbyja Pinheiro Lopes, Sandy Ibriza* [Brasil] Idealizamos algo que pudesse apresentar performance sensorial, alcançando assim a essência do trabalho, tendo, dessa forma, um maior alcance fora da instituição. Houve um desfile performático voltado para o público-alvo que já consome e acompanha a marca Ibriza, trazendo uma coleção conceitual.

C123. Realidad Extendida (XR): Diseño de experiencias híbridas entre espacios físicos y virtuales. > Esteban Plaza Trujillo [Ecuador]

La Realidad Extendida (XR), integra realidad virtual, aumentada y mixta, transforma la interacción entre lo físico y lo digital. Este ensayo examina su impacto en educación, salud, arquitectura, cultura y comercio, destacando beneficios como accesibilidad y personalización de contenidos inversivos.

• **Comisión: A02 Estrategias Pedagógicas**

Coordinador: Victoria Florencia Gabriel - Martes 29 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C124. Aprendizagem baseada em projetos: Integração entre Arquitetura e Design Industrial. > Marcia Marques de Queiroz Carvalho, André Siqueira da Silva [GRIDTES: Grupo de Pesquisa em Design de Interiores, Tecnologias Sociais e Design Regenerativo – Brasil]

A Aprendizagem Baseada em Projetos foi aplicada em disciplinas específicas de Desenho Industrial e Arquitetura (UFF), promovendo interdisciplinaridade e habilidades práticas. Apesar de eficaz, enfrentou desafios relacionados à comunicação e clareza nas instruções, necessitando ajustes metodológicos.

C125. Ética urbana en el Taller de Diseño Arquitectónico. > Angeles Maqueira [Universidad de Lima – Perú]

La ética urbana de Richard Sennett, desarrollada en su trilogía Homo Faber -principalmente en las “formas abiertas” del texto Construir y Habitar- aplicada al proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel 8 -con énfasis en proyecto urbano- del Taller de Diseño Arquitectónico en la Universidad de Lima.

C126. Metodologías participativas para el co-diseño de huertas con comunidades indígenas. > Leonardo Daniel Estrada Cantillo, Yesenia Andrea Amell Amell, María Martha Daza Mejia, Rubby Stephanny Gnecco Niño [Colombia]

Se basa en IAP y propone el co-diseño de huertas escolares con la comunidad indígena Arhuaca de Ikarwa como espacios de aprendizaje colectivo. Integra saberes ancestrales y educación ambiental, promoviendo la participación activa, la alfabetización ambiental infantil y el empoderamiento comunitario.

C127. Morfogénesis Digital: Diseño Generativo para la Nueva Educación Técnica. > Fausto Zuleta Montoya, Andrés Montoya Tobón, Juan Alejandro García Flórez [Facultad de Artes y Humanidades – Institución Universitaria Medellín - Colombia]

El proyecto explora el diseño generativo aplicado en la producción como estrategia para la enseñanza técnica en el diseño; desde simulaciones, modelados y ensayos físicos, se desarrollan piezas optimizadas que vinculan teoría y práctica, proponiendo un modelo pedagógico basado en la experimentación.

C128. Los referentes como herramienta impulsora de la creatividad. > Alberto Gutierrez Reynoso [Perú]

En el marco de un proyecto de diseño, se detecta que las propuestas de los estudiantes no alcanzan el nivel esperado. Ante esta situación, se les presentan diseños innovadores que se analizan como referentes, orientándolos a incorporar sus características en una nueva propuesta mejorada.

C129. O Sketch como Ferramenta Pedagógica no Ensino Superior de Design O Processo criativo e espontaneidade no desenho à mão livre de objetos. > Ailton Santos Silva [Brasil]

Este estudo aborda o uso do sketch, ou desenho à mão livre, como ferramenta indispensável no processo criativo do design, com foco no ensino superior. Ao investigar a prática do esboço nas fases iniciais da concepção projetual.

C130. Estrategias docentes en la enseñanza de las Ciencias Sociales en LDCV FADU UNL. > Analía Drago [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo – Universidad Nacional del Litoral – Argentina]

Se presentan los rasgos de mediación tecnológica hallados a partir de la observación de las estrategias que los docentes adoptan para enriquecer experiencias de enseñanza y aprendizajes colaborativas y significativas en el área de Ciencias Sociales en la carrera Diseño de Comunicación Visual UNL.

• **Comisión: A07 Currícula Académica**

Coordinador: David Arango - Martes 29 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C131. Diseñar en la era de la IA: desafíos pedagógicos y creativos. > Ingrid Andrea Correa Rodríguez [México]

Se analizan los desafíos y oportunidades que presenta la inteligencia artificial en la enseñanza y el aprendizaje del diseño, particularmente en estudiantes de bachillerato tecnológico. Si bien estas herramientas aceleran los procesos de producción, también revelan dificultades en la expresión escrita, la comprensión lectora y la evaluación de la creatividad.

C132. Hacia la Formación Ideal del Diseñador Gráfico. > Ivonne Paola Romero Hincapie, Jorge Hernando Sanchez Munevar, Liliana Valentina Torres Hidalgo [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

La Comunicación gráfica evoluciona con la tecnología y el mercado, lo que requiere que la formación académica se adapte. Existen diferencias entre programas académicos nacionales e internacionales, generando la necesidad de analizar su estructura y enfoque, para poder desarrollar un programa idóneo.

C133. La Programación en la Educación: Retos y Oportunidades en Colombia. > Rodolfo Andrés Villarreal Pazos, Freskman Danilo Silva Marin [Universidad Nacional Abierta y a Distancia - Colombia]

La enseñanza de la programación en el contexto escolar colombiano ha cobrado relevancia en los últimos años, reconociéndose como una herramienta clave para el desarrollo del pensamiento lógico, la creatividad y la preparación para los desafíos del entorno laboral digital.

C134. El Máster en Artes Gráficas más longevo de España. > *Nereida Tarazona Belenguer, Jimena Gonzalez-del Río Cogorno* [Universitat Politècnica de València - España]

Exploramos la evolución del Máster en Artes Gráficas de la Universitat Politècnica de València durante 34 años de historia. Nacido para favorecer el proceso de innovación tecnológica que demandaba el sector, el MAG combina ahora la formación técnica con la creatividad del diseño y la comunicación.

C135. Impacto de la IA en la Carrera de Diseño de Interiores- Pensamiento Crítico. > *Modesto Arce* [Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

La inteligencia artificial (IA) está transformando la carrera de Diseño de Interiores al introducir herramientas que potencian la creatividad, optimizan procesos y permiten nuevas formas de personalización. Ofrece beneficios como simulaciones realistas y generación automática de diseños, pero también plantea desafíos éticos y riesgos de dependencia tecnológica que pueden afectar el pensamiento crítico. Se propone integrar la IA en el currículo de forma estratégica, fomentando tanto la competencia técnica como la reflexión crítica. El artículo destaca la necesidad de educar a los estudiantes para que usen la IA de manera responsable, creativa y ética en su futura práctica profesional.

C136. Rediseñando la educación en Diseño: competencias clave para el futuro. > *Pedro Joaquín Sorto Vega* [Universidad Centroamericana José Simeón Cañas - El Salvador]

Se propone un nuevo proceso de diseño curricular para educación superior en Diseño, que rompe con modelos tradicionales incorporando un enfoque por competencias, pedagogía crítica y paradigma socioformativo. El resultado es un plan flexible y semiautónomo que formará las competencias multidisciplinares del diseñador como agente de cambio.

C137. La enseñanza del diseño en jaque: ¿crisis o transformación?. > *Gustavo Borboa Parra* [Centro Universitario Amerike - México]

Reflexión sobre la posible crisis educativa en el diseño, frente a los vertiginosos avances tecnológicos y cambios sociopolíticos. Aborda cómo los docentes enfrentan estos desafíos, destacando la necesidad de adaptación para mantener la vigencia y relevancia en un contexto global en transformación.

C138. Repensar la evaluación en diseño ante la inteligencia artificial. > *Fabrizio Romero, Flavio René Giarratana Narváez, Rodrigo Goldsack, Cristian E. Vázquez* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el contexto de las inteligencias artificiales proponemos un método de evaluación que articula la oralidad y la evaluación cruzada, promoviendo la reflexión, el pensamiento crítico, la autoevaluación y la participación activa en la construcción colectiva del conocimiento en la formación en diseño.

• **Comisión: A55 Innovación en la Educación**

Coordinador: Santiago Espinoza - Martes 29 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C139. Humanidades con Ciencia. > *Carla Maciel Heszi-ba Cossio Molina, Mayra Angela Mercedes Cabanillas Herrera, Olga Rosa Marjorie Coico Aguilar, Omar Alonso Cruz Pasapera, Franco Giovanni Quispe Saldaña, Marcelo Alonso Sotomayor Escobar* [Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Perú]

Este proyecto busca promover, publicitar y difundir la investigación académica en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. A través de un enfoque transmedia se realizará un blog informativo, un videopodcast en YouTube y TikTok, y se generará contenido interactivo para jóvenes estudiantes.

C140. Jugabilidad situada: una aproximación a la gamificación con sentido. > *Mariana Pelliza* [Argentina]

La jugabilidad se refiere al diseño y la percepción de las mecánicas y dinámicas de juego aplicadas en contextos no lúdicos, para motivar, comprometer o influir en el comportamiento de las personas. Este concepto trasciende la inclusión de elementos como puntos o recompensas, centrando su atención en la experiencia del usuario, el equilibrio entre desafío y habilidad, y la retroalimentación.

C141. Evaluación inclusiva en el diseño basada en las heurísticas. > *Yamid Rodríguez Baquero, Camilo Cornejo* [Colombia]

Ante la ausencia de formación en ortotipografía en el programa de Diseño Gráfico en la UNITEC (Bogotá, Colombia), se creó el proyecto Text Appeal. Esta investigación analiza la accesibilidad y usabilidad de sus recursos didácticos para identificar debilidades y oportunidades de mejora.

C142. > **Aventuras Semióticas.** > *David Jimenez* [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil – Ecuador] Primer acercamiento a la semiótica en estudiantes de 2do ciclo de las carreras de Arquitectura y Diseño de Interiores de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

• **Comisión: Lic. en Diseño (CCC) Proyecto y Crítica Cátedra Pittaluga.**

Coordinador: Alejo García de la Cárcova - Martes 29 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C143. Los cholets de El Alto: una mirada al diseño no hegemónico a través de la arquitectura y estética visual aymara urbana en la obra de Freddy Mamani. > *Fernanda Barral* [Universidad de Palermo - Bolivia]

El siguiente trabajo es una aproximación al diseño no hegemónico, fundamentado en la arquitectura de los cholets: edificaciones creadas por el arquitecto Freddy Mamani en la ciudad de El Alto, Bolivia. Estas construcciones representan una manifestación de resistencia cultural y reivindicación identitaria, alejadas de los estándares estéticos eurocentristas. A través de sus elementos simbólicos, se analiza la propuesta visual conocida como arquitectura neoandina, entendida como una forma emergente de diseño situado latinoamericano del siglo XXI. Desde un enfoque teórico centrado en la otredad, se trabaja con dos autores clave: Enrique Dussel, desde los conceptos de encubrimiento del Otro, el mito de la modernidad y la crítica a la colonización como práctica violenta; y Néstor García Canclini, desde el concepto de hibridación como coexistencia de lo moderno con lo tradicional y popular. Este marco permite interpretar los cholets como una síntesis simbólica entre lo ancestral desde las sociedades prehispánicas en Tiwanaku y la cultura contemporánea.

C144. El videoarte y el uso de la IA como estrategia de diseño social: Otras formas de representar la resistencia palestina. Análisis de la obra de Jess MacCormack (2024). > *Carol Bolaños* [Universidad de Palermo - Ecuador]

Esta investigación analiza la obra de videoarte de Jess MacCormack (2024), creada mediante inteligencia artificial, desde la perspectiva del diseño significativo y el diseño social como formas de construir y disputar ideologías. Se examina cómo la intencionalidad significativa se manifiesta en el uso de símbolos, metáforas visuales y elementos sonoros para construir una representación multiversal de la resistencia palestina, que desafía las narrativas mediáticas dominantes. El estudio destaca cómo el diseño, entendido como una práctica ideológica, se emplea para visibilizar la diversidad, la agencia y la humanidad de las comunidades palestinas, utilizando la inteligencia artificial no solo como herramienta técnica sino como medio para subvertir limitaciones algorítmicas y promover narrativas plurales en espacios digitales. Así, el videoarte de MacCormack se posiciona como una estrategia de diseño social que reconfigura las formas tradicionales de representación política y cultural, fomentando una comprensión más compleja y multidimensional del conflicto y la resistencia en Palestina.

C145. Diseño Gráfico como herramienta de repudio: un análisis de las narrativas visuales no hegemónicas en la campaña “La violencia estética es otra violencia contra las mujeres” de la Fundación Bellamente en 2025. > *Martina Ladner* [Universidad de Palermo - Argentina]

La campaña gráfica “La violencia estética es otra violencia contra las mujeres” de la Fundación Bellamente (2025) representa un caso del uso del Diseño Gráfico como herramienta crítica para desafiar los mandatos estéticos impuestos socialmente sobre el cuerpo femenino. Esta investigación analiza cómo la campaña construye narra-

tivas visuales no hegemónicas, visibilizando formas de violencia simbólica que reproducen estereotipos sexistas, racistas y excluyentes en varios aspectos. Enmarcado en una perspectiva que concibe al Diseño no sólo como comunicación sino como intervención social, se revisan antecedentes históricos y teóricos que evidencian la persistencia de cánones de belleza opresivos desde la antigüedad hasta la actualidad, destacando su impacto en la percepción y autonomía femenina. La campaña utiliza recursos visuales y retóricos para confrontar estos modelos normativos, generando un discurso alternativo que fomenta la reflexión crítica y la resistencia simbólica. De esta manera, el Diseño Gráfico se posiciona como un agente activo en la construcción de identidades diversas y en la promoción de discursos de igualdad, denunciando la violencia estética como una forma de opresión estructural. Así, el trabajo contribuye a comprender el potencial del Diseño social en la transformación cultural.

C146. Influencia del impacto visual del barrio de Montserrat de Buenos Aires de finales del siglo XX, para el diseño de la tipografía homónima de la diseñadora Julieta Ulanovski. > *Alberto Malaccorto* [Universidad de Palermo - Argentina]

La tipografía Montserrat nace localmente por la diseñadora Julieta Ulanovsky, a partir del registro y clasificación de las letras encontradas en los carteles de los negocios y locales del barrio homónimo. Se puede observar en cada letra una sólida identidad propia, que busca rescatar su belleza y visibilizar internacionalmente elementos del patrimonio histórico nacional, y por ende evitar su olvido. Así mismo, busca romper con la mimetización de los estándares europeos y norteamericanos, que históricamente, a través de los avances tecnológicos, se han impuesto en los países latinoamericanos. Este texto recorre los aspectos que pudieron influenciar a la diseñadora analizando la tipografía desde diferentes cuestiones. Así es que se pretende entender los procedimientos necesarios para su diseño, a la letra como una representación cultural y algunos ejemplos representativos del registro de otras tipografías en el marco nacional, que ayudan a entender el trabajo de la diseñadora. Luego se analiza la particularidad histórica del barrio Montserrat que se visualiza en cada letra. Un barrio en el cual se instalaron las imprentas más importantes de la ciudad, con fuertes avances tecnológicos en materia de impresión, y en un momento histórico influido por teorías del diseño europeo. Por último, se centra en entender su particularidad tipográfica en cuanto a forma y función, para así entender la razón por la cual genera gran impacto mundialmente.

C147. El patrimonio del diseño peruano: Elena Izcue y el rescate del arte precolombino como precursor de una práctica de diseño en el Perú a inicios del siglo XX > *Maria José Montes de Oca* [Universidad de Palermo - Perú]

El presente trabajo estudia la obra de Elena Izcue como parte de la construcción de identidad del diseño peruano en los inicios del siglo XX. Con el rescate del arte de las culturas Moche, Paracas, Nazca y Chancay (sociedades precolombinas) Izcue desarrolló su trabajo en afiches y textiles principalmente, en donde las figuras geométricas

del antiguo Perú fueron una base para las artes gráficas y sobre todo, la realización de sus patrones. Por tal cuestión, se estudia su obra como pionero de la práctica de diseño en Perú y la construcción de una forma autóctona previa a la llegada del diseño europeo a la región. Asimismo, se analiza el contexto de la diseñadora, bajo las secuelas de la Guerra del Pacífico e influenciado por el movimiento Indigenista motivado por José Carlos Mariátegui que impulsó la industria editorial. A partir del entendimiento de los agentes y factores que llevaron a la tendencia por rescatar el pasado peruano, se hace una revisión de cómo tales componentes permitieron construir una identidad de diseño peruana, ajena al pensamiento Modernista. Además, se revisa el ejercicio del diseño peruano a inicios del siglo XX a partir de las herramientas disponibles en el contexto para fundar un rubro del diseño que posteriormente, se hibridaría con el Modernismo.

C148. El diseño como compromiso de inclusión y diversidad: para los colectivos travesti trans. > *Sabrina Quispe* [Universidad de Palermo - Argentina]

El presente trabajo se sustenta en un enfoque interdisciplinario como eje principal en diseño gráfico, la comunicación visual, análisis de género y travesti trans. La imagen institucional, que posee dicha institución aporta y permite pensar el diseño como un dispositivo de poder y de resistencia simbólica, utilizando una reinterpretación del prócer Domingo Faustino Sarmiento con maquillaje y estética drag. Esta representación busca subvertir los símbolos tradicionales de la educación argentina, incorporando elementos que reflejan la diversidad de género y la inclusión.

C149. Análisis de la ideología en la ilustración de Robert Crumb durante la época de los cómics clandestinos en Estados Unidos. > *Sofía Renner* [Universidad de Palermo - Argentina]

El ensayo contextualiza al lector sobre el historietista Robert Crumb. Dicho autor representó el punto de partida para el movimiento del “comic underground” (es decir, clandestino) en Estados Unidos, formalmente situando su creación en el año 1968 con la primera edición de “Zap Comix”. Robert Crumb y este movimiento de la contracultura es notorio por romper con las expectativas sociales, desde el punto de vista que desenvuelve las temáticas del racismo, la violencia sexual, la represión psicológica del hombre que desea volver a la naturaleza. En concreto, el ensayo hace foco sobre la violencia sexual y el racismo, analizando obras que han sido clasificadas como racistas y misóginas por diversos autores, mientras que otros argumentan un quiebre en el discurso, expresando que representar estos temas de forma satírica y exagerada es una forma de crítica social. Desde las ideas de Žižek (2003) sobre la ideología (y la denominada “fantasía ideológica”) se identifican las personalidades cónicas y kónicas, quienes tienen en común una visión “más allá de la máscara ideológica”. Como se argumenta de forma homogénea que Robert Crumb nunca fue parte de la “ilusión de la ideología”, se analiza cómo es su actitud tras ver “más allá de la máscara”, si promueve los sesgos de la estructura ideológica de los años de la contracultura

(1968 hasta el fin de los años 70) o si directamente los critica sin seguirlos.

C150. Proyecto “Shimikuna: Cuentos Kichwas de Imbabura” por mujeres de la comunidad indígena otavaleña: un representante decolonizador del diseño ecuatoriano.

Domenica Vallardes [Universidad de Palermo - Ecuador]

El presente ensayo académico analiza el proyecto “Shimikuna”, una recolección de cuentos de tradición indígena de la comunidad otavaleña en Ecuador, en sus distintos formatos como una revisión de las expresiones artísticas de dicha comunidad, y su interacción con la percepción hegemónica del arte y el diseño desde su establecimiento eurocentrista en América Latina. Se establece este proyecto, por ende, como representante decolonial del diseño en el país mediante la incorporación del formato libro bordado como práctica cultural y artística indígena y su hibridación con el diseño editorial. Durante el desarrollo del ensayo se revisa en un inicio la imposición colonial de la cultura escrita y el alfabeto latino en las comunidades indígenas y su relación con la decisión en el uso de la lengua de Shimikuna, posteriormente se analiza la tradición del bordado en las culturas andinas y la relación arte artesanía como fundamento para la invisibilización de las prácticas artísticas indígenas, y se da a conocer a la comunidad de mujeres bordadoras involucradas en el proyecto. Por último se detalla el proceso de elaboración del libro bordado y se analizan las decisiones de diseño en la pieza editorial como parte integral de la aplicación y expresión de la cultura otavaleña.

C151. Diseño inclusivo para infancias diversas: Deconstrucción de estereotipos de género, heterónomas y hegemonías en productos infantiles. El caso de Miniland Group y su impacto en la formación identitaria. > *Jorgelina Vicente* [Universidad de Palermo - Argentina]

La definición del término estereotipo, según la Real Academia Española, es: “m. Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.” Este ensayo analiza el papel del diseño de productos infantiles como herramienta para erradicar estereotipos de género y fomentar la inclusión y representación de características físicas, diversidad cultural y étnica e identidades de género en la niñez. A través de una revisión crítica de la literatura académica, de antecedentes referidos a esta temática y el caso de estudio elegido (Miniland Group), se explora cómo las decisiones de diseño pueden influir en la formación de identidades durante la infancia. Se argumenta que el diseño inclusivo y diverso no solo beneficia el desarrollo individual de las infancias, sino que también contribuye a la construcción de una sociedad más equitativa.

C152. Diseño de personajes en la serie animada Maya: una oposición a los estereotipos del diseño hegemónico norteamericano en la animación 3D. > *Camila Villarroel*

[Universidad de Palermo - Perú]

Este trabajo analiza cómo la sociedad contemporánea, influenciada por la globalización y los medios de comunicación, tiende a eliminar la diversidad en favor de la homogeneidad, según plantea Byung-Chul Han en La

expulsión de lo distinto (2016). Esta lógica también se refleja en el cine de animación norteamericano, donde se privilegia una narrativa hegemónica con protagonistas blancos y de valores estadounidenses, invisibilizando otras culturas o representándolas de forma estereotipada. En el desarrollo, se ejemplifica con películas como *Intensamente* (2015), analizando cómo los sentidos son parametrados para encajar en una perspectiva única y dominante. En contraste, *Maya y los tres* (2021), serie animada de Jorge R. Gutiérrez, propone una narrativa alternativa que visibiliza diversas culturas prehispánicas de América Latina, principalmente las culturas maya, azteca e inca. A través de su diseño de personajes, vestuario y escenarios, incorpora símbolos y cosmovisiones de culturas mesoamericanas, respetando su complejidad. La serie representa una resistencia al modelo cultural dominante al presentar protagonistas diversos con agencia y raíces culturales propias. Así, el texto concluye que Maya y los tres se constituye como una propuesta contrahegemónica que promueve la inclusión del otro, ampliando el horizonte narrativo de la animación y ofreciendo una alternativa respetuosa en la representación cultural.

• **Comisión: A05 Estrategias Lúdicas**

Coordinador: Verónica Méndez - Martes 29 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C153. Espacios Inmersivos como estrategia didáctica. > **María Teresa Olalde** [Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco - México]

Utilizar una experiencia dentro de un espacio inmersivo, en el cual se desarrolla una actividad específica donde los estudiantes participan en un reto de búsqueda de claves donde existe un objetivo de aprendizaje específico conceptual.

C154. Metodología punto: herramienta lúdica para conceptualizar alrededor de una marca gráfica. > **Gabriela Arroyo Lobo, Adriána Bonilla Salas** [Universidad Nacional de Costa Rica – Costa Rica]

La Metodología Punto promueve el aprendizaje activo y lúdico en aula invertida, facilitando la comprensión de conceptos teóricos complejos. A través de situaciones auténticas y proyectos contextualizados, fomenta la conceptualización y creación de marcas gráficas en el énfasis de Diseño Gráfico.

C155. Ecosistemas lúdicos: Diseño para aprendizajes transformadores. > **Jaime Andrés Vallejo Bejarano, Hector Adolfo Bernal Sandoval, Johanna Lizabeth Martínez Martínez** [Universidad Antonio Nariño – Colombia]

Analizamos cómo los ecosistemas lúdicos transforman a estudiantes de consumidores pasivos a creadores críticos. La investigación documenta experiencias en la Universidad Antonio Nariño donde entornos gamificados complejos catalizan el tránsito de la asimilación de conocimiento a la creación.

C156. Gamificar para Transformar: Aprendizaje Significativo en Educación Superior. > **Jorge Sánchez Munevar** [Escuela Colombiana de Rehabilitación - Colombia]

Este proyecto investiga el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica en el aprendizaje universitario. A través de metodologías activas y recursos lúdicos, se busca mejorar la motivación, participación y retención del conocimiento en estudiantes de educación superior.

• **GrafiGüía: Asistentes Virtuales Gamificados para Reimaginar el Aprendizaje en Diseño Gráfico.** > **Edier Becerra Alvarez, Georgi Carrillo, Juan Manuel Henao Bermúdez** [Institución Universitaria del Valle – Bellas Artes - Colombia]

Esta ponencia explora el uso de asistentes virtuales educativos basados en modelos de lenguaje (LLM) y gamificación para apoyar el aprendizaje en diseño gráfico. A partir del Octalysis Framework y modelos narrativos, se desarrollan experiencias conversacionales lúdicas con GPTs para clases de diseño.

C157. En clave de manga: lectura diagonal, gamificación y coevaluación en el taller de dibujo. **Mariana Amelia Salas** [Universidad Nacional de Córdoba – Argentina]

El estudio aplica gamificación y coevaluación en un taller de dibujo arquitectónico, usando el manga técnico como recurso visual. La actividad mejoró la precisión, motivación y autonomía estudiantil, fortaleciendo la comunidad de aprendizaje mediante estrategias lúdicas y colaborativas.

• **Comisión: A35 Diseño, Medio Ambiente y Ecología**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia - Martes 29 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C158. Experiencias Semillero A+D: Aprovechamiento de residuos para la Construcción Sostenible. > **Sandra Margarita Vélez Murcia, Laura Rendón Gaviria** [Semillero A+D – Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia – Colombia]

El acompañamiento docente en el Semillero A+D ha permitido investigar el uso de residuos sólidos para la autogestión comunitaria de viviendas. Guiando el aprendizaje hacia soluciones bioclimáticas que mejoren la eficiencia energética y la integración social, fomentando la innovación en el diseño.

C159. Design de aplicativos sociais gamificados com o framework de Burke. > **Gustavo Lassala** [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

Relato de experiência sobre a aplicação didática do framework de gamificação de Brian Burke no desenvolvimento de aplicativos sociais por estudantes de design. A proposta integra os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) ao ensino prático de design gamificado.

C160. ISTi Diseño y desarrollo de Biofiltros de Micelio para la Biorremediación de aguas contaminadas. > **Stephanie Zapata Giraldo, Habid Becerra Santacruz** [Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo – México]

La investigación aborda el problema de la contaminación de fuentes hídricas naturales en Latinoamérica, causada principalmente por el vertimiento inadecuado de aguas

residuales. Este fenómeno impulsado por el crecimiento urbano desordenado, afectando principalmente a los ecosistemas acuáticos. A pesar de las estrategias de tratamiento del agua implementadas, persisten deficiencias en la gestión de aguas residuales, aportando al cambio climático. Ante este desafío, se propone integrar procesos de diseño sustentable para regenerar los ecosistemas acuáticos, utilizando biotecnologías como los biofiltros cultivados de micelio, que emplean microorganismos para la biorremediación del agua. El diseño del biofiltro cultivado de micelio, como organismo con propiedades para atraer metales pesados presentes en el agua, permite en el proceso de filtración y depuración de contaminantes. El estudio se desarrolla con las aguas residuales con características de nitrógeno, fósforo y potasio de la ciudad de Morelia, México, con el objetivo de restaurar la calidad del agua e implementar procesos de reusó, promoviendo el desarrollo ambiental mediante la articulación de prácticas alternativas de saneamiento y regeneración de ecosistemas. Se analizan las características para el crecimiento del micelio en el estado de Michoacán y se biofábrica los prototipos para el tratamiento del agua, evaluando su efectividad en la reducción de la presencia de contaminantes. La investigación se encuentra en curso en proceso de validación y pruebas de filtrado del agua, se organiza en cinco capítulos, inicialmente el diagnóstico del saneamiento del agua, Cultivo de Micelio e integración del diseño y biofabricación del biofiltro, estrategias de biorremediación del agua, pruebas de validación y proyección futura. Se integran enfoques multidisciplinares, en donde se emplean tecnologías descentralizadas y desarrollo comunitario, en búsqueda de ofrecer soluciones innovadoras y sostenibles para la gestión y restauración de los recursos hídricos.

C161. Iniciativas para una educación proyectual sostenible. > *Lucas Gastón Rodríguez, Agustina Gelabert, José Luis Fernández* [Universidad Nacional del Sur – Argentina]

Se desarrollan experiencias de investigación para una educación proyectual sostenible. Se describen sus aspectos básicos y se reflexiona sobre la importancia de construir categorías y recursos didácticos en clave sostenible; y la delicada realidad de la formación de RRHH en lo académico y científico.

C162. Diseño para los Cuidados. Modelos creativos de acción. > *Fabiana Griselda Agosto, Luisina Otero, Patricia Buguña* [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El panorama global de crisis ambiental plantea que es necesario trabajar el diseño innovador en dos ejes, lo social y lo ecológico en los que el paradigma económico imperante resulta un obstaculizador y a la vez el desafío para pensar en un modelo creativo de equilibrio y conciencia ambiental.

C163. Moda Responsable: transformando desde las aulas una de las industrias más contaminantes. > *Mariana Rossi* [Universidad de Palermo – Argentina]

Sabiendo que vivimos en un planeta donde más del 75%

de su superficie se encuentre contaminada y dónde se considera a la industria de la moda como la segunda más contaminante, no podemos dejar a un lado, la importancia de incorporar esta información como pilar fundamental en las aulas de diseño, para lograr formar diseñadores de indumentaria con un compromiso responsable y una conciencia sostenible a la hora de desarrollar sus proyectos. Se busca motivar a los alumnos en la incorporación de herramientas con propósitos sostenibles, dentro del proceso de diseño y producción de sus ideas, tanto en el período de formación académica, como en su desarrollo profesional. Considerando a los docentes como agentes de transformación y al aula como la raíz de aprendizaje, somos responsables de aprovechar este medio para que los futuros diseñadores aprendan a tener ideas creativas sabiendo como poder llevarlas a cabo en un ciclo de producción responsable con el medio ambiente. Generar un trabajo en conjunto de docentes y alumnos para poder desarrollar y tener perspectivas creativas que incluyan ideas de conciencia con el planeta y una moda más responsable, es la motivación principal del desarrollo de este proyecto de investigación.

• **Comisión: A49 Diseño, Discurso y Comunicación**

Coordinador: Victoria Florencia Gabriel. Martes 29 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C164. Visualidades y subversiones del racismo publicitario. > *Joab Alves dos Santos, Marcus Vinícios de Paula* [Brasil]

El proyecto de maestría realizado por el Programa de Postgrado en Diseño de la UFRJ permitió abordar la cuestión del racismo en la publicidad. Por ello, nuestro objetivo es presentar algunas imágenes sobre este tema para mostrar un instrumento gráfico capaz de cuestionar estas visualidades.

C165. Fotografía y medios gráficos durante la guerra de Malvinas (1982). > *María Paula Gago, Daniel Calabrese, Abril Vásquez Rocarolo* [Argentina]

Este trabajo analiza el uso de la imagen fotográfica en las revistas *Gente* y *Siete Días* durante la guerra de Malvinas. Desde la sociosemiótica y la semiología, se examinan las imágenes en sus niveles denotativo y connotativo, así como sus usos en la configuración visual de la épica bélica.

C166. Rupturas y Zurcidos: posibilidades de reparaciones simbólicas en el tejido social de militares víctimas del conflicto armado en Colombia. > *John Jairo Rodríguez Saavedra, Andrea Nataly Insuasty Sánchez, Deisy Paulina Arteaga Ascuntar, Annie del Carmen Gordillo Castillo* [Universidad Mariana - Colombia]

Pensar cómo enfrenta y gestiona un (a) militar víctima del conflicto armado colombiano su desvinculación con el sistema al que pertenece, resultado de su condición de víctima perteneciente a las Fuerzas Militares de Colombia, nos llevó a proponer este proyecto.

C167. Análise discursiva de imagens de feirantes de Santo Estêvão-Ba, Brasil. > *Ana Guerra, Palmira Heine* [Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil]

Visa-se analisar a feira livre de Santo Estêvão-BA como patrimônio material e imaterial, usando a AD de linha Pecheutiana. A representação das feirantes em imagens e discursos nos faz compreender sua importância histórico-social e econômica para a comunidade e para a região.

C168. Ucronías Latinas Vol.2: Uso de I.A. en exploraciones visuales del cómic en América. Institución Universitaria Pascual Bravo. > *Francisco Gallego Escobar, Juan David Henao Santa, Nicolás Restrepo Henao* [Institución Universitaria Pascual Bravo – Colombia]

El taller exploró el uso de IA en la creación de portadas de cómics. Mediante un bootcamp y el ABR, se reinterpretaron portadas icónicas del cómic norteamericano con héroes latinoamericanos. El enfoque promovió el diálogo intercultural y el uso creativo de tecnologías emergentes.

C169. Producción visual boliviana durante la Guerra del Chaco (1932–1935). > *Luis Rodríguez Camacho* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Bolivia desarrolló producción visual con fines tácticos, comunicacionales y simbólicos. Se analizan mapas, caricaturas, postales, afiches y obras de arte creadas durante y después del conflicto, revelando el rol del diseño como herramienta de representación, propaganda y construcción de memoria

• **Comisión: A15 Enseñanza, Plataformas Digitales y Virtualidad**

Coordinador: David Arango. Martes 29 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C170. Diseño Asistido por IA: Primeras Reflexiones. > *Francisco León Zúñiga Bolívar, Daniel Antonio León Blanco* [Facultad de Arte y Diseño – Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca - Colombia]

El ensayo analiza el impacto de la inteligencia artificial en la enseñanza del diseño, basado en el curso 'Diseño Asistido por Inteligencia Artificial'. Se sistematiza la experiencia educativa, desafíos y aprendizajes, resaltando innovación que potencia la creatividad sin sustituirla.

C171. Diseño de Experiencias de Aprendizaje en Entornos Semipresenciales. *Carmen Elena García Rotger, Gianmarco Higuchi Matsuda, Paul Pinedo Calle* [Pontificia Universidad Católica – Perú]

El proyecto propone una modalidad semipresencial en Diseño Gráfico, integrando clases sincrónicas, asincrónicas y presenciales, uso de herramientas digitales y trabajo colaborativo. Potencia competencias como la comunicación visual, el pensamiento crítico y la gestión de proyectos, preparando a los estudiantes para el ámbito profesional.

C172. Enseñar en plena Revolución 4.0: 2 Educación 4.0, microaprendizaje y la cultura del TikTok. *María Eugenia Castillo* [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

La Cuarta Revolución Industrial impacta la educación, exigiendo nuevas habilidades. Los Educadores deben preparar a las nuevas generaciones para un futuro incierto, donde la adaptabilidad, creatividad y el pensamiento crítico son esenciales.

C173. De la planilla al encuentro: estrategias de seguimiento en la docencia asincrónica. > *Guido Ventura* [Universidad de Palermo – Argentina]

Durante el cuatrimestre acompañé a 30 estudiantes en modalidad asincrónica, lo que implicó desafíos para sostener el vínculo pedagógico. Diseñé una plantilla personalizada para centralizar información, registrar entregas y realizar seguimientos individualizados. Esta herramienta fue clave durante momentos críticos como el M2. Me permitió optimizar tiempos, responder consultas con mayor contexto y mantener una mirada pedagógica. La experiencia resignificó mi idea de presencia, entendida como cuidado a la distancia. Así, el seguimiento se volvió una forma concreta de acompañamiento.

C174. Cruce del manejo de los tiempos y el rol del estudiante. > *Victoria Di Luca* [Universidad de Palermo – Argentina]

Como docente de primer año en modalidad asincrónica, observé las dificultades que enfrentan los estudiantes al ingresar a un sistema que exige autonomía y autorregulación. Acostumbrados a una lógica escolar tradicional, muchos se sienten desbordados ante la autogestión del tiempo. Esto suele traducirse en inactividad, demoras o abandono. Por eso, considero elemental no dar por sentadas estas habilidades. Es necesario como docentes acompañar activamente la transición, brindar estrategias y habilitar el error como parte del aprendizaje. Así, cada estudiante puede construir su propio modo de habitar la universidad.

C175. La Evaluación y el Seguimiento en la Asincronía: El Rol Docente como Artífice de Sentido. > *Fernanda Ciccolella* [Universidad de Palermo – Argentina]

En la educación asincrónica, la evaluación suele centrarse en el control, debilitando el vínculo pedagógico. Sin embargo, este contexto permite resignificarla como un espacio de diálogo y construcción de sentido. El rol docente se transforma en el de diseñador de consignas abiertas y facilitador de retroalimentaciones personalizadas. Las prácticas que priorizan la evaluación auténtica y empática promueven metacognición y participación activa. En cambio, los formatos estandarizados refuerzan aprendizajes superficiales. La asincronía, bien abordada, puede fortalecer el cuidado y generar aprendizajes transformadores.

C176. Docencia empática y comunidad activa. *Daiana Figalo* [Universidad de Palermo – Argentina]

En Comercialización II, crear una comunidad de aprendizaje es clave para sostener el compromiso estudiantil. Desde mi rol docente, promuevo un entorno colaborativo con mensajes personalizados, debates y actividades grupales. Intervengo con empatía ante la desconexión y fomento la autonomía con materiales claros y seguimiento

individual. Valoro el vínculo emocional, celebro avances y corrijo con respeto. Estimulo la participación, incluso de quienes se expresan menos. Cuando la comunidad se activa, mejora la participación y el aprendizaje compartido, reafirmando que enseñar también implica aprender con los estudiantes.

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

Coordinador: Erika Rivera Gutiérrez. Martes 29 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C177. La entrevista como herramienta clave en la formación investigativa inicial. > *Cristian Eduardo Secul Giusti* [Universidad de Palermo – Argentina]

La propuesta destaca el valor de la entrevista como herramienta cualitativa y fundamental en la materia Introducción a la Investigación, cátedra núcleo del primer año en Diseño y Comunicación. En este sentido, resulta vital pensar en estrategias para guiar a estudiantes en la recolección de datos.

C178. Inteligencia Artificial para las Metodologías de la Investigación en Diseño Industrial. > *Ibar Federico Anderson* [Argentina]

Para el uso Inteligencia Artificial para investigar en Metodologías de Diseño Industrial con el uso de un llamado Mixture-of-Agents, que combina ocho modelos LLMs de lenguaje GPT-3.5 y GPT-4 (OpenAI), LLaMA (Meta), Gemini (Google), Claude v1 (Anthropic) ver el PDF.

C179. Innovación, diseño e ingeniería. *Diego Mountford, Paulo Cesar Villarreal* [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

La ingeniería es una disciplina que se vincula directamente con el diseño en el proceso de desarrollo de producto. Hablaremos entonces de cómo los alumnos de trabajo final deben identificar en las etapas de investigación las variables de ingeniería y las variables de diseño que permiten innovar.

C180. Competencias de Investigación para Diseñadores. > *Erika Rivera Gutiérrez* [México]

La finalidad de este estudio se enfoca en identificar las competencias clave de investigación para diseñadores, destacando su impacto en la formación profesional. Mediante una revisión sistemática, revela carencias y oportunidades que fortalecen la educación en diseño, impulsando la innovación y el liderazgo en contextos académicos y laborales.

C181. Instrumento de identificación y evaluación de competencias para la innovación social. > *Tatiana Ibeth Ramírez Castellanos* [Colombia]

Desarrollo de la Rúbrica de Evaluación de Competencias para la Innovación Social, la cual se consolida como un instrumento de identificación y evaluación de competencias fundamenta en el diseño estratégico y la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), aplicable a distintos escenarios.

• **Comisión: A48 Diseño Social, Género y Diversidad**
Coordinador: Alejandro Murga. Martes 29 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C182. El programa Mujeres en la cárcel: Una experiencia de cualificación profesional en el IFMA. > *Camila Andrade dos Santos, Claudia Maria Paixão Mattos* [Instituto Federal do Maranhão - Brasil]

Experiencia del Curso de Producción Artesanal en la Penitenciaría de Pedrinhas (São Luís Maranhão Brasil), realizado por el IFMA en colaboración con la Defensoría Pública, el Tribunal de Justicia y la Secretaría de Estado de Administración Penitenciaria, a través del programa Mulleres Mil.

C183. Barreras invisibles: la percepción de inseguridad en el trayecto escolar y el acceso a la educación de estudiantes de bachillerato. > *Marta Nydia Molina González, Diana Carolina Sonora* [Universidad Autónoma de Nuevo León – México]

Uno de los factores menos visibilizados, pero que impacta directamente en la educación de las mujeres, es la inseguridad que enfrentan en su vida cotidiana. Este trabajo analiza la experiencia de las estudiantes de preparatoria en Nuevo León, México enfocándose en las emociones que experimentan en su camino a la escuela.

C184. Envelhe(ser): O envelhecimento feminino a partir do design social e emocional. > *Julia Amaral* [Brasil]

Este estudio investiga o potencial do design social e emocional para abordar questões sociais e políticas do envelhecimento feminino. Analisando a exposição interativa Envelhe(ser), demonstra-se como o design pode valorizar vivências diversas, desafiando estereótipos e promovendo narrativas positivas.

C185. Poesia da Vó: sarau e moda. > *Akã Mbyja Pinheiro Lopes, Carla Antonello* [Escola de Técnicas de Artes – Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

A proposta promove um desenvolvimento cultural, focando uma área reconhecida como marginalizada na cidade de Maceió, no Estado de AL. Pretendemos desenvolver a aproximação entre a comunidade interna da UFAL e a comunidade externa, contextualizando um sarau por meio da moda, teatro, dança e música.

C186. Diseño Afroreferenciado: Representaciones visuales de Gilberto Gil como práctica de resistencia. > *Plínio Balbino* [Universidade do Estado do Rio de Janeiro – Brasil]

Análisis de la representación de Gilberto Gil por diseñadores afrobrasileños en Instagram (2022-24) como práctica afroreferenciada. Muestra cómo articulan diseño y cultura pop para desafiar el eurocentrismo, afirmando un espacio creativo afrodiaspórico donde la representación deviene acto político.

C187. O poder do batom. > Juliana Falcão, Andréa Cavalcante de Almeida Queiroz, Akã Mbyja Pinheiro Lopes [Brasil]

La propuesta muestra cómo el uso del lápiz labial puede transformar la vida de las mujeres mayores, devolviéndoles la autoestima, el amor propio y el empoderamiento. Esta sencilla acción despierta la vitalidad, refuerza la belleza en la madurez y mejora la relación con el espejo y con los demás

C188. Performance nas roupas e transgeneridade. > Akã Mbyja Pinheiro Lopes, Elle Rocha Melo [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O não binarismo possibilita devires, indo para além de um padrão normativo, pois adentra expressões múltiplas. Tal multiplicidade permite romper com regimes de signos e ordens discursivas sobre gênero e sexo. As vestimentas performam transgeneridade, expressando vontade de explorar atravessamentos.

C189. Moda e diversidade social na comunidade LGBTQIAPN+ em Maceió. Akã Mbyja Pinheiro Lopes [Escola de Técnicas de Artes – Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O projeto constituirá uma publicação digital com imagens das vestimentas casuais da comunidade LGBTQIAPN+ da cidade de Maceió, capital do Estado brasileiro de Alagoas (AL). A publicação demonstrará a diversidade social da comunidade considerando seus bairros a partir dum mapeamento espacial.

• **Comisión: A25 Estudios Artísticos**

Coordinador: Luis Rodriguez Camacho. Martes 29 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C190. La eficacia de la relación entre los sistemas de producción y la creación escenográfica teatral – Parte II. > Miguel Nigro, Alicia Vera [Universidad Nacional de las Artes - Argentina]

Este artículo explora estrategias de diseño interior comercial basadas en la escenografía para crear experiencias innovadoras. Propone soluciones estéticas, expresivas y adaptables, con fácil montaje. Analiza elementos escenográficos como variables para modelos heurísticos experimentales.

C191. Scenikus Connect: Aprendizaje basado en proyectos mediante producción de contenido digital para artes escénicas. > Rafael Conde Melguizo [UDIT - Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología - España]

Scenikus Connect fue un proyecto del grado en Artes Digitales de la UCJC, en colaboración con la startup Scenikus. En el proyecto, el alumnado se encargó del programa Scenikus Connect, produciendo, editando y emitiendo entrevistas con destacados profesionales de las artes escénicas.

C192. La formación profesional en el área del diseño, la investigación y el teatro. > Mirna Ruth Martínez [Panamá]

La formación profesional en términos generales ha ocupado no solo a pedagogos, sino que está introduciendo en el campo a los nuevos profesionales del área del diseño, la investigación y el teatro que están saliendo de nuestras universidades, dándole la oportunidad de conservar y actualizar carreras.

C193. Importancia de la enseñanza del diseño (teatral) para una puesta en escena. > Juan Enrique Valdez Sánchez [Venezuela]

La enseñanza del diseño de escenografía y su aplicación en la puesta en escena, nos permite crear mundos visuales que contextualizan la obra, refuerzan el mensaje y amplían la experiencia del espectador, además de ayudar a los actores a conectarse mejor con sus personajes. La escenografía no es solo un elemento decorativo, sino un vehículo para comunicar significados y emociones.

C194. No bernal de Lampião, o design nordestino. > Anderson Almeida [Universidade Federal de Alagoas – Brasil]

Lampião, Virgulino, o homem que revolucionou a estética no Nordeste brasileiro. Através de simbologias, ritos e técnicas apuradas, construiu o que chamamos de estética cangaceira. Este artigo debruça-se sobre o bernal, peça bordada sobre o couro que representa símbolo de poder e arte.

• **Comisión: A32 Patrimonio Cultural**

Coordinador: Verónica Méndez. Martes 29 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C195. Avances y retos del repositorio del Diseño Gráfico en Ecuador. > Daniela Barra [Universidad San Francisco de Quito – Ecuador]

Este repositorio sirve como un instrumento fundamental para el registro y preservación de los diseños gráficos del Ecuador, cuya pérdida representa una amenaza para el patrimonio visual del país. Asimismo, constituirá un recurso valioso para el estudio y análisis de estos elementos, permitiendo comprender aspectos significativos de la historia nacional a través de su dimensión visual. En este sentido, la implementación de esta iniciativa, mediante un esfuerzo colaborativo entre diseñadores, estudiantes y docentes de las universidades ecuatorianas, garantizará la recopilación y documentación continua de la Historia Visual del Ecuador, fomentando así su conservación y estudio sistemático.

C196. Diseño Señalético para el Museo de Antropología e Historia de San Pedro Sula. Alain Minera [Honduras]

Se aborda el diseño señalético para el Museo de Antropología e Historia de San Pedro Sula y su importancia para mejorar la experiencia de usuarios de los espacios. Retoma lo aprendido de la ponencia de 2024 sobre TIC, señalización y accesibilidad, con avances significativos en planificación y diseño

C197. Tejiendo memorias para la paz: Estrategias de rescate histórico desde las voces de Latinoamérica. *Beatriz Lorena Caicedo Guevara, Tany Giselle Fernandez Guayana, Paula Goez Villegas, Jaime Torres, Yuly Fernanda Koop Lizarazo* [UNIMINUTO – Colombia]

La estrategia educativa propuesta recopila y difunde memorias desde la justicia transicional, derechos humanos, género, interculturalidad, arte y paz. Busca fortalecer la resiliencia comunitaria, promover la reconciliación y garantizar el derecho a la verdad de las víctimas, destacando la educación

C198. Inventario del Patrimonio gráfico Agroindustrial sanjuanino. Acciones para su actualización y puesta en valor. *Ana Lorena Villar, Enrique Gonzáles* [Argentina]

El estudio del Patrimonio gráfico Agroindustrial es clave para preservar la identidad y el legado, comunica su valor como un bien cultural, su pasado productivo y su identidad. La Agroindustria ha de ser necesariamente tenida en cuenta en toda reflexión profunda sobre la agricultura y otros aspectos.

C199. Exploración estética y conceptual en el cartel de Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Colombia. > *Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete, German Alonso Arturo Insuasty* [Universidad de Nariño - Colombia]

El estudio analiza los carteles del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Colombia (2019-2023), con el objetivo de desarrollar una metodología de creación que incorpore elementos visuales significativos, coherentes con el valor cultural y patrimonial del Carnaval.

C200. Clasificación iconográfica presente en bordados y pinturas de la comunidad Salasaka. *Andrea Daniela Larrea-Solórzano, Iván P. Álvarez-Lizano, Carolina E. Maldonad-Cherez, Pablo R. Morales-Fiallos, Carlos Suárez* [Universidad Técnica de Ambato – Ecuador]

Este trabajo investiga la iconografía de la comunidad indígena Salasaka, conocida por sus textiles clasificando sus representaciones visuales en ocho esferas temáticas. Analiza su función en rituales y su valor cultural tras el reconocimiento del Inty Raymi como patrimonio inmaterial.

C201. Exploración de los sistemas simbólicos de los volantes de huso muisca como contenidos y representaciones en experiencias culturales en museos. *Lorena Maria Alarcon Arangure, Claudia Rojas* [Universidad Pedagógica y Tecnológica - Colombia]

Esta ponencia presenta avances de una investigación que explora los sistemas simbólicos de los volantes de uso musical para desarrollar experiencias culturales inclusivas en museos, específicamente para público escolar.

C202. La puesta en valor como gesta épica: restauración, nostalgia y construcción identitaria en la Confeitería del Molino. *Miguel Angel Jurado* [Argentina]

La restauración de edificios patrimoniales trasciende la mera conservación física para convertirse en un proceso que resignifica y espectacularizar el pasado, modelando la identidad urbana y cultural contemporánea. Así, el

presente trabajo analiza el proceso de puesta en valor de la Confeitería del Molino, edificio patrimonial de Buenos Aires, Argentina, como un caso que muestra el nuevo lugar de hazaña técnica que alcanza la restauración patrimonial en el contexto urbano contemporáneo. Aquí se examina cómo la restauración, lejos de limitarse a la reposición material, es presentada como una proeza técnica y simbólica que añade nuevos valores al bien, respondiendo tanto a la nostalgia comunitaria como a las demandas del mercado turístico y cultural. La puesta en valor se configura así como una validación contemporánea que busca no solo proteger la autenticidad material y simbólica del patrimonio, sino también revitalizar sus significados sociales y culturales, integrándolo a narrativas hegemónicas de identidad colectiva. Regido por las leyes de consumo, la restauración contemporánea se orienta a borrar las huellas del tiempo, privilegiando la apariencia y la espectacularización del edificio, fenómeno que conduce a su museificación y consumo pasivo de su imagen. Este proceso, enmarcado por la globalización y la competencia entre ciudades, transforma el patrimonio tanto en recurso estratégico como en objeto de consumo, tensionando la preservación de la autenticidad histórica frente a la contribución de la construcción de una imagen urbana identitaria idealizada. El caso de la Confeitería del Molino ilustra cómo la restauración patrimonial, lejos de ser un acto neutral, es un instrumento de legitimación simbólica y de producción de memoria colectiva, moldeando la percepción pública del pasado y de la identidad comunitaria.

• **Comisión: A50 Diseño de la Información**

Coordinador: Alejandra Guardia-Manzur. Martes 29 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C203. Mitología órfica: metodología creativa de la síntesis gráfica aplicada en infografías. > *Jose Hernando Vergara Villarreal* [Fundación de Estudios Superiores Comfanorte – Colombia]

La importancia de la síntesis gráfica en el diseño de infografías, que consiste en combinar elementos visuales para crear nuevas formas y composiciones que simplifiquen la información y la hagan más fácil de entender. La síntesis gráfica implica identificar los elementos esenciales de la información.

C204. De la infografía al tríptico. Una experiencia gráfica en la historia del diseño. *Pablo Mastropasqua, Maria Silvia Luenzo* [Universidad Nacional de Mar del Plata – Argentina]

La experiencia de los ingresantes a las carreras de arquitectura y de diseño industrial en nuestra cátedra ha pasado por variadas formas de trabajar en conjunto con ambas carreras. Desde 2023 estamos realizando una combinación de formatos (infografía y tríptico) donde los estudiantes adquieren las herramientas de análisis para la historia del hábitat sumándose a ese cambio rotundo de lenguaje que necesitan las disciplinas proyectuales.

C205. Visualización de datos: un enfoque humanista en la enseñanza del Diseño. > *Laura Badella, Carmen Albrecht* [Argentina]

Este trabajo explora la visualización de datos con énfasis en el diseño centrado en el usuario y la narrativa visual para facilitar la comprensión de información compleja. Focaliza en una propuesta de enseñanza del Taller 3 FADU-UNL cuyo abordaje se define por un enfoque 'humanista' de los datos.

C206. ECO. > *David Bermúdez Taborda, Jairo Madrigal Argález* [ITM – Institución Universitaria – Colombia]

La obra ECO es una composición digital basada en tensiones concéntricas radiales, con gradientes de rojo, azul y amarillo que convergen hacia un núcleo cromático. Desarrollada mediante simulaciones computacionales, combina arte abstracto, visualización de datos y diseño generativo.

C207. Rainbow Street. > *David Bermúdez Taborda, Jairo Madrigal Argález* [ITM – Institución Universitaria – Colombia]

Rainbow Street fusiona ciencia y arte al representar simulaciones de flujo de fluidos mediante vibrantes escalas de color. Utiliza cálculos estadísticos y técnicas visuales para mostrar datos numéricos con valor estético. La obra combina precisión matemática con expresión artística.

C208. FOCUS. > *David Bermúdez Taborda, Jairo Madrigal Argález* [ITM – Institución Universitaria – Colombia]

La obra tiene cuatro formas radiales dispuestas horizontalmente, conectadas por una transición sutil en densidad y contraste. Parte de una figura intensa y definida que se transforma gradualmente en líneas etéreas. Explora visualmente la transformación, la impermanencia y el flujo, combinando arte.

C209. Psicodelios. > *David Bermúdez Taborda, Jairo Madrigal Argález* [ITM – Institución Universitaria – Colombia]

“Psicodelios” ofrece una inmersión en una exploración cromática que refleja la eficacia del cálculo de las Unidades de Procesamiento Gráfico (GPU) en una estructura reticulada de puntos coordenados, procesados mediante técnicas de Dinámica Computacional de Fluidos (CFD).

C210. Diseño de Fichas informativas sobre arácnidos de Puebla, México. > *Gerardo Luna-Gijón, Liliana García Velasco, Jaqueline Mata Santel, Abraham Ronquillo Bolaños* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla – México]

Se requieren estudios que ayuden a entender desde el diseño el funcionamiento de explicaciones visuales y su narrativa informativa. El proyecto plantea la creación de fichas informativas sobre diversos arácnidos presentes en el estado de Puebla, México, que ayude al público general a reconocer aspectos científicos y ampliar su conocimiento sobre el tema.

• Comisión: A03 Procesos de Enseñanza

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Miércoles 30 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C211. Innovación en la enseñanza del dibujo de diseño de producto sobre ambientes de realidad mixta. > *Boris Quintana* [Universidad de La Sabana – Colombia]

Ponencia sobre el proceso de enseñanza del dibujo tridimensional a partir de actividades que facilitan el desarrollo de la mano alzada a partir de la mezcla de realidades digitales y análogas, en un contexto de formación del diseño en una nueva carrera de Ingeniería de Diseño e Innovación en Colombia.

C212. Drops: gotas de conhecimento em formato de oficinas. > *Roseane Santos, Alicia Gabriela da Silva Lins* [Instituto Federal de Alagoas – Brasil]

Este trabalho tem como objetivo mostrar resultados de uma série de oficinas ministradas aos alunos do curso de design de interiores com temas de interesse no campo do estudante e que não necessariamente estão contidas nos conteúdos propostos nas componentes curriculares estabelecidas.

C213. Enseñanza del Diseño Sostenible con el Modelo de Tres Diamantes. > *Hernán Darío Castaño Castrillón, Diana Claudia Muñoz Muñoz, Alejandra María Pérez Montoya* [Institución Universitaria – Colombia]

El Departamento de Diseño ITM ha estructurado un método de enseñanza y aprendizaje del diseño a partir del fundamento conceptual de los tres diamantes; a partir de esta construcción se aplican las herramientas, conceptos y metodologías necesarias para fomentar el aprendizaje del diseño sostenible.

C214. Dialéctica Matemática – Arquitectura, centrándonos en los procesos creativos del aprendizaje. > *Liliana D Angeli, Susana Parravicini* [Argentina]

Consideramos necesario resignificar la Matemática, en la formación y práctica de la Arquitectura, produciendo un cambio de enfoque aprendizaje-apropiación de los conocimientos. Superar la desvinculación significativa que implica falta de saberes para poder incorporarlos a la creatividad.

C215. Co-Diseñando. Más allá del aula. UNIBAC Colombia UAM-X México. > *Leyda Milena Zamora Sarmiento, Juvenal Jacobo Miranda Moreno* [Institución Universitaria Bellas Artes y Ciencias de Bolívar - Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco – Colombia – México]

Como parte de la formación de nuestros diseñadores, Co-Diseñando fue una oportunidad de compartir tanto métodos de enseñanza de diseño industrial como formas y dinámicas de trabajo disciplinario alrededor de un tema y contexto específico. La experiencia de cocreación de estudiantes UNIBAC UAM junto con actores de un contexto específico, es una muestra de que la formación de nuestros diseñadores debe traspasar los límites del aula.

C216. Aprendizagem Ativa no Ensino de Desenho Técnico de Arquitetura: A Importância dos Trabalhos Práticos para a Fixação de Conteúdos. > *Bruna Rodrigues de Andrade Lima, Marcia Marques de Queiroz Carvalho, Gabrielle Kopke Dias* [Universidade Federal Fluminense – Brasil]

O artigo aborda o uso de Metodologias Ativas no ensino de Representação Gráfica na UFF. Os métodos de aprendizado baseado em projetos, correção por pares e autocorreção melhoraram a produção e a compreensão dos alunos. A experiência evidenciou a necessidade de ajustes metodológicos.

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

Coordinador: Santiago Espinoza. Miércoles 30 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C217. El diseño gráfico como solución a las deficiencias en la comprensión lectora en Colombia: retos y oportunidades. > *Diomer Alejandro Palacio Miranda* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El diseño gráfico es una herramienta clave para mejorar la comprensión lectora, ya que facilita la organización visual de la información, reduce la presión cognitiva y aumenta la retención de conceptos complejos. Este ensayo reflexivo examina cómo el diseño gráfico puede transformar el aprendizaje.

C218. Taller de arte infantil Samayui. > *Camola Valarezo, Mónica Aguilar Villamarin, Elena Montúfar* [Ecuador]

El taller busca conectar a niños de entre 7 y 11 años con ríos y afluentes históricos del agua de cada comunidad para promover el cuidado y gestión adecuada del agua, y recuperar la salud de los ríos de Quito. Integra fotografía botánica y terapéutica, telar artesanal, musicoterapia y ecología.

C219. Mundo inmersivo virtual para prevención de trastornos depresivos en estudiantes universitarios, Institución Universitaria Pascual Bravo. > *Edgar Mauricio Osorio Alzate, Nicolás Restrepo Henao, Andrés Adrián Martínez Cardona* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

La investigación se enfoca en la eficiencia de la comunicación, promoción y prevención de trastornos depresivos en estudiantes universitarios, mediante una estrategia digital en entornos 3D con visualización de realidad virtual (VR).

C220. Adaptación y Enriquecimiento de la Experiencia Educativa Superior para Estudiantes Neurodivergentes dentro del Espectro Autista. > *Karla Betancourth* [Ecuador]

Los estudiantes neurodivergentes, especialmente aquellos con autismo, enfrentan múltiples barreras en la educación superior que dificultan su rendimiento académico y adaptación al entorno universitario. El proyecto aquí propuesto tiene como objetivo diseñar e implementar una herramienta de apoyo.

C221. Diseño de manual educativo sobre menstruación para educación básica. > *Jaqueline Mata Santel, Leonardo Carreón Arriaga, Gerardo Luna-Gijón* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla – México]

Se presenta la creación de un manual para docentes de educación básica sobre menstruación. Desde el diseño de información, se desarrolló en tres fases. Los resultados muestran que representaciones gráficas sin estereotipos favorecen la normalización del tema entre niñas y niños.

C222. Videojuego para campañas contra el VPH en población de 9 a 17 años. > *Adrián Jaimés* [Fundación de Estudios Superiores Comfanorte – Colombia]

El proyecto desarrolla un videojuego educativo para jóvenes de 9 a 17 años, buscando sensibilizar sobre el VPH y fomentar la vacunación. Combina gamificación y programación visual por bloques para informar, combatir el estigma y evaluar el impacto en conocimientos y actitudes preventivas.

C223. Intervención en jardín de niños creando material didáctico e ilustraciones. > *Verónica Gamboa Canales* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla – México]

La ilustración como recursos didácticos para la estimulación de la imaginación en los infantes, en esta actividad en la que participan estudiantes de diseño gráfico de la BUAP realizando actividades de diseño, donde se promueven temas de impacto social, involucrando docentes, infantes y familias.

C224. Proyecto Lupe. > *Diego Alexander García Gaviria* [Colombia]

Proyecto Lupe es una propuesta de investigación-creación que, mediante video, animación e imagen, busca acercar a niños de primaria a la historia de Pereira desde perspectivas marginales. Sus resultados aportarán insumos para una política pública curricular más inclusiva.

• **Comisión: A54 Diseño de Indumentaria, Moda y Creatividad**

Coordinador: Luis Rodríguez Camacho. Miércoles 30 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C225. Moldería sastrera. En la búsqueda de una metodología ágil y atractiva para enseñar técnicas de moldería. > *Sheila Desiree Freue* [Universidad de Palermo – Argentina]

La búsqueda de este proyecto áulico es ayudar a los estudiantes que se encuentran desmotivados en la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil, en la Universidad de Palermo, en el desarrollo de las materias de moldería; específicamente en Taller de Modas V. Debido a esto, generar una planificación adecuada a la falta de interés que gesta el aprendizaje de la asignatura, centrándose en las dificultades y el abandono que se obtiene en los estudiantes a lo largo de un cuatrimestre de moldería. De ahí que, durante el transcurso del primer cuatrimestre del 2025 se analizará a los estudiantes y sus necesidades académicas, obteniendo una retroalimentación durante

el transcurso de las clases. Además, se hablará con los colegas del sector académico, para intercambiar con otros puntos de vista lo que se desarrolla en el aula. A su vez, se indagará y dialogará entre diversos autores sobre el rol esencial del profesor, sus métodos de enseñanzas, estrategias didácticas, y criterios evaluativos para poder alcanzar una participación positiva por parte de los alumnos y convertirlos en protagonistas de su educación.

C226. La tendencia del talle único en la moda argentina. > **Marcela Carou** [Argentina]

El presente artículo aborda el tema de la cultura hegemónica en la moda del “Talle único o One size fits all, un talle único para todos, analizando la cultura del vestir en la Argentina en el sentido de entender cómo se consume la moda. También, trata de identificar el proceso o procesos económicos y culturales a través de los cuáles los talles se estandarizaron hasta transformarse en cuerpos y talles de una sola opción. Como marco teórico nos centraremos en el “Mito de la Belleza” de Naomi Wolf que explica el mito de la belleza como mecanismo de control social: la belleza pretendidamente universal y objetiva, personificada en la existencia de las mujeres, la identificación de la moda con aspectos identitarios, culturales y expresivos. Otro aporte influyente es el de la autora Judith Butler en “Cuerpos que importan” publicado en el año 1995, en el mismo teoriza acerca de la vida corporal y el cuerpo, entendiendo al mismo como construido y dotado de significado según el contexto histórico en el que se sitúe, con este escrito intenta brindar visibilidad y reconocimiento a las identidades corporales disidentes a fin de que la vida sea más vivible. Otros aportes fundamentales dentro del área temática son numerosas ponencias que analizan en profundidad las cuestiones vinculadas a la Ley de Talles en la Argentina y las complejidades que afronta desde que se intentó su implementación.

C227. Moda consciente: tiempos de sostenibilidad y economía circular. Articulación del área textil en el prototipo de feria circular de abastecimiento urbano. > **Nora Lifschitz** [Argentina]

Esta investigación se articula como un módulo del Prototipo de Feria Circular de Abastecimiento Urbano (FCAU), un ejemplo integrado de negocio complejo y sostenible que hemos investigado y actualizado en las ediciones de los foros organizados por la Facultad de Diseño de la Universidad de Palermo. El primer paso consistió en diseñar su organización y gestión a partir de los atributos de las teorías de la sustentabilidad y su herramienta, la economía circular, aplicadas de extremo a extremo en los procesos de armado y venta. La segunda etapa se destinó a analizar, conocer y proponer tipos de envases innovadores para ser utilizados en la feria, presentando casos exitosos que están revolucionando el denominado “packaging sustentable”. El módulo de investigación y diseño se vincula con los productos textiles y de moda con impacto positivo, integrando aspectos ambientales, económicos y sociales con distintos propósitos. A través del análisis de casos nacionales e internacionales, se determinarán las prácticas o procesos usuales y los sectores a los que se aplican en

el ámbito de la moda: calzado, accesorios, indumentaria, entre otros. Asimismo, se analizarán las cualidades o aspectos positivos que contribuyen a la presentación de productos y colecciones en el mercado, así como el grado de aceptación por parte de los consumidores en general. La Feria Circular de Abastecimiento Urbano, como instrumento de intervención territorial y urbana, tendría la pertinencia —por su lógica circular— de formar y difundir la confección, comercialización y promoción de ropa y accesorios realizados con materiales “bio” en todas sus variedades: biodegradables, biomasados, etc., demostrando que es posible avanzar en el diseño, producción y venta a mayor escala de moda consciente.

C228. Vestuario televisivo como estrategia de sentido visual en Argentina. > **Julieta Bregliano** [Universidad de Palermo – Argentina]

La ponencia analiza el vestuario en televisión como herramienta simbólica que comunica identidades, jerarquías y valores socioculturales. A través del análisis visual y semiótico de casos argentinos, se exploran sus funciones más allá de lo estético, enfocándose en periodistas mujeres de canales de cable.

• **Comisión: Lic. en Diseño (CCC) | Técnicas de Investigación Cátedra Pérez**

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

C229. Khespy: El arte de reescribir la identidad en el espacio urbano Boliviano. > **Fernanda Barral Oroz** [Universidad de Palermo - Bolivia]

Este texto analiza la importancia de participar como productor, como espectador, como editor y como visitante en las ferias de arte gráfico urbano para conformar una comunidad artística que resista a los embates del mercado.

C230. Ferias de Arte. > **Alejandro Bellido Benitez** [Universidad de Palermo - Perú]

Este texto analiza la importancia de participar como productor, como espectador, como editor y como visitante en las ferias de arte gráfico urbano para conformar una comunidad artística que resista a los embates del mercado.

C231. Inmersión total: La revolución del arte experiencial y su influencia en la cultura actual. > **Karol Cam-puzano** [Universidad de Palermo - Ecuador]

Este ensayo analiza cómo el arte inmersivo, en el caso de Ecuador, representa una nueva forma de expresión artística que combina tecnología avanzada con técnicas tradicionales para ofrecer experiencias sensoriales y emocionales únicas.

C232. Emergencia y resistencia: La estética de “lo subte” como respuesta en los jóvenes durante los períodos de crisis. > **Sebastian Koc** [Universidad de Palermo - Perú]

Este ensayo analiza el surgimiento de la estética “subte” en el Perú durante los años 80’s como un fenómeno cultural ligado al contexto sociopolítico de un país en crisis.

C233. Un mundo plastificado. > Francina Lafert Colombana [Universidad de Palermo - Argentina]

Este ensayo explora cómo el plástico reciclado puede no solo ayudar a mitigar los efectos de esta crisis ambiental, sino también aportar al diseño de interiores.

C234. Figma e Inteligencia Artificial. > Alberto Malacorto [Universidad de Palermo - Argentina]

Las marcas más exitosas suelen generar grandes expectativas al lanzar sus novedades. Este ensayo analiza el caso de Figma al anunciar sus nuevas funcionalidades con IA y sobre las expectativas que generó y frustraciones que generó al respecto.

C235. Censura y Libertad de Expresión a Través del Arte: Un Viaje en el Teatro de “24 Toneladas”. > Natalia Oviedo [Universidad de Palermo - Argentina]

Este ensayo se sumerge en el complejo entramado entre la censura y la libertad de expresión a través del arte, analizando la obra teatral “24 toneladas” de Mariano Bragan y Paula Sanchez.

C236. Río de tinta y laguna de témpera: Santa Fe, la ciudad rodeada de arte. > Emilia Pivetta [Universidad de Palermo - Argentina]

Este ensayo analiza la manera en que artistas emergentes de la ciudad de Santa Fé, Argentina, llevar adelante distintas formaciones de arte gráfico profesionalizándose y organizando comunidades artísticas que se conectan, colaboran y crean proyectos en común.

C237. Del anonimato al reconocimiento: Factores clave para el impulso del artista emergente limeño. > Valeria Rivero Patiño [Universidad de Palermo - Argentina]

Este ensayo proporciona un análisis más detallado de las dificultades a las que se enfrentan los artistas en ascenso y los factores que determinan su consolidación como artistas posicionados, para que puedan vivir exclusivamente de su arte.

C238. La música como espejo de la sociedad. Guadalupe Samarco [Universidad de Palermo - Argentina]

Las marcas más exitosas suelen generar grandes expectativas al lanzar sus novedades. Este ensayo analiza el caso de Figma al anunciar sus nuevas funcionalidades con IA y sobre las expectativas que generó y frustraciones que generó al respecto.

• Comisión: A06 Enseñanza - Aprendizaje

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia - Miércoles 30 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C239. Presupuesto Cognitivo y Mejoras en el Rendimiento de Estudiantes de Diseño de Interiores. > Modesto Arce [Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

El presupuesto cognitivo representa la capacidad mental disponible para procesar y responder a las demandas

académicas. En la carrera de Diseño de Interiores, factores como la dificultad de las materias, los horarios, y el estudio adicional influyen directamente en el rendimiento estudiantil.

C240. Sinergia mano - cerebro en la enseñanza del diseño. > Emmanuel David Niño Ortega [Universidad del Valle - Colombia]

En carreras profesionales vinculadas directa o indirectamente al diseño, surge la pregunta: ¿Cómo el desarrollo de la motricidad fina y el bocetaje manual ya sea en medio físico o digital, puede activar conexiones cerebrales únicas que potencian la innovación y el pensamiento divergente?

C241. La evaluación del proceso proyectual en las cátedras de Diseño Industrial. > Agustín Barrionuevo [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Esta ponencia se enmarca en un proyecto de inv. SECyT FAUD-UNC La evaluación del proceso proyectual en Diseño Industrial posee una complejidad entre arte y ciencia. Se utiliza la evaluación formativa para guiar el aprendizaje continuo y sumativa para sintetizar logros para la formación significativa.

C242. Experiencia usando la IA en la asignatura Tecnología III. > Yiezenia Rosario Ferrer [Instituto Superior de Diseño - Universidad de La Habana - Cuba]

Se utiliza la IA en la carrera Diseño de Comunicación Visual (DCV, Instituto Superior de Diseño, Cuba). Se analizan ventajas, retos éticos, actitudes ante la IA y un proyecto práctico con estudiantes de 3er año de DCV. Se reflexiona sobre la formación profesional en entornos transformados por la IA.

C243. Formas de evaluación sumativa en la formación de Diseñadores Industriales. > Leonardo Daniel Cagliero [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Las prácticas de evaluación en la enseñanza superior han ido evolucionando a lo largo de los años, particularizándose en función de las carreras e incorporando innovadores instrumentos y estrategias pedagógicas. El trabajo realizado aborda comparativamente las formas que adoptan las evaluaciones sumativas en las cátedras troncales de Nivel IV de Diseño Industrial de la FAUD, UNC.

C244. Diseñar revalorizando: sostenibilidad, ética y comunidad en aula-lab. > Lorena Rodríguez Lain [Duoc - Universidad Católica de Chile - Chile]

El Laboratorio de Revalorización Textil del DDHUB Duoc UC articula docencia, investigación y extensión en diseño. A través de metodologías activas, saberes situados y colaboración con la industria y comunidades, enseña sostenibilidad, ética profesional y economía circular con impacto territorial.

• **Comisión: A41 Vinculación con Empresas y Profesionales**

Coordinador: Luis Rodríguez Camacho. Miércoles 30 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C245. SINERGIA: Creando valor a través del diseño colaborativo. > *Celina Ivette Andino Quintanilla* [Universidad Centroamericana José Simeón Cañas – El Salvador] SINERGIA es un proyecto de innovación entre la Maestría en Diseño de Productos y Servicios de la UCA y empresas salvadoreñas. A través del diseño especulativo y el prototipado impulsa la vinculación academia- industria. Desde 2021 se han desarrollado tres ediciones fomentando aprendizajes integradores.

C246. Design, comunidade e negócio: Articulações entre Formação Acadêmica, Extensão e Gestão no Ensino de Design. > *Gabriel Bergmann Borges Vieira, Ana Valquiria Prudencio* [Universidade de Caxias do Sul – Brasil] O Programa de Extensão Design, Comunidade e Negócio da UCS, integra ensino, extensão e gestão no Design, promovendo inovação social e desenvolvimento por meio de ações com a comunidade e o mercado, articulando formação acadêmica com prática profissional.

C247. Sistemas de diseño como experiencia pedagógica de gestión administrativa. > *Jhon Alexander Garcia Camargo* [Universidad Nacional de Colombia – Colombia] Los sistemas de diseño son artefactos creados para estandarizar herramientas útiles en las organizaciones. Desde una perspectiva de aprendizaje basado en proyectos, se incentiva a los estudiantes a combinar elementos visuales con gestión de equipos para innovar en la administración pública.

C248. Innovación integrada al proceso de diseño: estrategia, gestión y vínculo con el entorno productivo local. > *Esteban Labarthe* [Universidad Nacional de Córdoba – Argentina]

Se presenta un enfoque estratégico del diseño como eje articulador entre creatividad, producción y objetivos comerciales, incorporando el conocimiento del entorno productivo local como base para decisiones viables, sostenibles y rentables, donde la innovación se conecta con la realidad productiva y el posicionamiento comercial.

• **Comisión: A46 Diseño y Entorno**

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

C249. La enseñanza del diseño de trazas urbanas. > *Amilcar Pedro Orazzi* [Argentina]

La ponencia se centra en la enseñanza del diseño de trazas urbanas, abordando su geometría, dimensiones y selección de materiales según el entorno. Combina teoría y actividades de campo, profundizando en criterios técnicos y normativos. Se promueve una visión integral del diseño vial, articulando lo urbano y lo rural a través de soluciones funcionales y contextualizadas.

C250. Configuración del Espacio Educativo para el Aprendizaje del Proceso Proyectual. > *Claudia Inés Turturro* [Universidad Nacional de Córdoba – Argentina]

El contexto actual se caracteriza por sustanciales transformaciones que influyen en los entornos educativos. Es esencial reflexionar en la posibilidad de realizar una revisión integral de los ámbitos educativos abriendo un abanico de interrogantes a responder y poniendo en juego de relaciones aquellos elementos que permitan adecuar los procesos de enseñanza - aprendizaje a las necesidades que plantea la contemporaneidad.

C251. Propuesta de diseño de movilidad urbana sostenible para la ciudad de Pamplona. > *Ender Barrientos, Silvia Janeth Monsalve Jaimés* [Colombia]

El propósito del trabajo es llegar a una propuesta de movilidad con base a la sostenibilidad para la ciudad de Pamplona en norte de Santander, esto entendiendo las complejidades de una ciudad universitaria y sus desafíos actuales, la metodología es Mixta llegando a una propuesta de movilidad.

C252. Proyectando vivencias inspiradoras. > *Jaime Alzérreca Pérez, Nataly Gabriela Pardo Blanco* [Universidad Mayor de San Simón – Bolivia]

El Cerro San Pedro, ícono natural y cultural de Cochabamba, alberga biodiversidad, historia y el Cristo de la Concordia. Pese a amenazas ecológicas y sociales, cuenta con protección legal y el apoyo de activistas. Se genera un proyecto académico que propone su preservación mediante enfoques sensibles, socioespaciales y legales, resaltando su valor territorial, ecológico y simbólico para futuras generaciones.

C253. El territorio peruano como fundamento pedagógico. > *Jorge Armando Rojas Talledo, Alvaro Espejo Chavez* [Universidad Privada del Norte – Perú]

Se presentan tres experiencias educativas que abordan tres escenarios distintos del territorio peruano. Cada una condensa una serie de aprendizajes valiosos que, teniendo como punto de partida la aproximación directa hacia la realidad estudiada, finalmente aterrizan en propuestas a nivel paisajístico, urbanístico y arquitectónico.

C254. La arquitectura visual del espacio público. Estudio de caso en la ciudad del Cusco, Perú. > *Yeimis Milton Palomino Pichihua* [Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco – Perú]

Este estudio examina los espacios públicos mediante Software de Atención Visual (VAS). Se analizaron 30 espacios públicos del Cusco, aplicando índices como: puntos de calor, área de atención y secuencia visual. Consecuentemente, se identificaron los elementos que hacen atractivos a estos espacios.

C255. Color, forma y textura que transforman cómo nos sentimos. > *Camila Noemí Pighin* [FADU - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Esta propuesta analiza cómo el color, la forma y la textura influyen en la percepción arquitectónica, afectando emociones, concentración y bienestar. Se concluye que,

usados estratégicamente, estos elementos mejoran espacios educativos, laborales y de salud, transformando la experiencia sensorial

C256. Diseñando para chefs internacionales: Una pedagogía de interiorismo aplicada a la experiencia gastronómica. > *Cecilia Patricia Miranda Campos* [Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca -Bolivia]

Este proyecto pedagógico aplica la metodología aprendizaje basado en el Diseño, donde los estudiantes de diseño interior desarrollan espacios gastronómicos para chefs internacionales y nacionales que abrirán sucursales en Sucre, Bolivia. Interactúan con los chefs como clientes reales.

C257. Murales que hablan: colores de identidad en Santa Ana. El uso del color en el arte como lenguaje visual frente a la gentrificación en el barrio de Santa Ana de la ciudad de Panamá. > *Carolina Koster* [Panamá]

Existen múltiples definiciones de cultura que ofrecen diversas perspectivas desde las cuales es posible abordarla. En el marco de este estudio, la cultura se concibe como un nido simbólico, un espacio de resguardo que brinda a los individuos identidad, arraigo y sentido de pertenencia. El acceso a la cultura, entendida como un conjunto de prácticas, valores y modos de vida, se produce a través de su manifestación en el espacio físico, particularmente en los barrios, donde se materializa y adquiere forma a través de expresiones visibles como el arte, la arquitectura y los símbolos urbanos. Desde esta perspectiva, y considerando la cultura como un componente intrínsecamente ligado al territorio, el presente estudio de caso se centra en el barrio de Santa Ana, en la ciudad de Panamá, con el propósito de analizar los procesos de gentrificación y transformación urbana impulsados desde políticas estatales y privadas, en los que el arte mural y el color cumplen un papel clave en la expresión de los habitantes del lugar. A través del arte urbano, se resignifican los espacios, pero también se activan dinámicas que pueden reforzar o debilitar la identidad local y el sentido de pertenencia de sus habitantes. Este trabajo busca comprender cómo el color en los murales y graffitis en Santa Ana funciona tanto como expresión cultural y comunitaria, así como un posible agente de cambio dentro de procesos urbanos que afectan a un barrio con tradiciones que se resisten ante el capitalismo, la especulación inmobiliaria y la gentrificación.

• **Comisión: A11 Nuevas Metodologías Docentes**

Coordinador: Juan Pablo Galant. Miércoles 30 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C258. Experiencia de vida como inspiración en el Diseño. > *Renata de Assunção Neves* [Pontificia Universidad Católica de São Paulo - Brasil]

Explora cómo las vivencias personales de estudiantes de diseño pueden inspirar soluciones más inclusivas y empáticas. La propuesta presenta ejemplos prácticos de alumnos, como espacios diseñados para mujeres con TAB, herramientas para personas sordas y tecnologías innovadoras de movilidad.

C259. Física para Diseñadores. > *Alejandro Escobar* [Colombia]

Durante 14 años fui docente de Diseño Industrial en la Facultad de Arquitectura y Diseño en la Universidad Pontificia Bolivariana, de Medellín Colombia, y cuando empecé como docente, tuve que adaptar la materia para transmitir los conceptos físicos, aplicados a objetos de diseño.

C260. Escenarios pedagógicos creativos: experiencias de aula de diseño. > *Diana María Bustamante Parra* [Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia - Colombia]

La ponencia expone metodologías de diseño creativo, aplicadas en las aulas de la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia. Estas experiencias activan procesos colaborativos y críticos en los estudiantes, potenciando su imaginación, autonomía creativa y experimentación material.

C261. Aprendizaje por diseño: el papel de UX en educación. > *Martha Elena Gaona Franco* [México]

La experiencia del usuario (UX) en la educación es un campo en rápida evolución que se encuentra en la intersección del diseño, la psicología y la pedagogía. Se centra en crear experiencias educativas que no sólo sean efectivas y eficientes sino también agradables y atractivas. Al aplicar los principios de UX a la educación, los diseñadores y educadores pueden desarrollar entornos de aprendizaje que satisfagan las diversas necesidades de los estudiantes, fomentando una experiencia de aprendizaje más inclusiva y personalizada. Este enfoque toma en consideración los aspectos emocionales, cognitivos y conductuales del aprendizaje, asegurando que las herramientas y sistemas educativos sean fáciles de usar, accesibles y apoyen los objetivos de aprendizaje.

C262. Procesos proyectuales e Innovación integrada. *Eliana Armayor, Estela Moisset de Espanés* [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Los procesos proyectuales implican un recorrido para el diseño original de un objeto, producto, servicio o experiencia. El desafío radica en sistematizar la innovación e integrarla en los procesos de diseño. El concepto de innovación integrada propone la incorporación planificada de estrategias metodológicas que aporten factores claves de innovación en los procesos proyectuales y en la enseñanza del diseño.

C263. Diseñar para aprender: pedagogías expandidas en diseño. *Cristian E. Vázquez* [FADU - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Reflexión sobre el diseño de experiencias como enfoque pedagógico situado en la enseñanza del diseño. La propuesta promueve una mirada crítica y expandida del aula como espacio proyectual, sensible y contextualizado, desde la articulación entre pedagogía, práctica proyectual y formación de diseñador.

C264. Diseño con raíz viva: un modelo pedagógico peruano para imaginar el futuro del diseño latinoamericano. > *Yuddy Gallegos Zamata, Ricardo Campano Pimentel* [Perú]

¿Puede el Perú y Latinoamérica tener su propia forma de enseñar diseño? Q'IN es una metodología pedagógica basada en raíz, ruptura y proyección. Nacida desde la memoria y el territorio busca ser una propuesta académica y emocional para formar diseñadores con identidad cultural y pensamiento crítico.

• **Comisión: A26 Metodologías Artísticas**

Coordinador: Adnan Márquez Borbón. Miércoles 30 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C265. La maqueta de vestuario. Una estrategia de enseñanza como acercamiento a la realización del vestuario teatral. > *Lina Olmos Velásquez* [Universidad Nacional Experimental de las Artes - Venezuela]

La maqueta de vestuario como estrategia de enseñanza en el Taller de Diseño de Vestuario de la UNEARTE, acercó a los estudiantes a la experiencia de realizar un vestuario a escala. A través del “aprender haciendo”, reconocieron diferentes etapas del proceso de diseñar y realizar un vestuario teatral.

C266. Creación de carteles publicitarios inspirados en la historia del arte como estrategia de enseñanza. > *Claudia Vargas Gorena* [Universidad Privada Franz Tamayo - Bolivia]

Este estudio se enfoca en identificar y analizar las competencias y habilidades técnicas desarrolladas por los estudiantes del primer semestre de la Universidad Franz Tamayo, durante la creación de carteles publicitarios inspirados en obras de arte anteriores al siglo XX.

C267. Revitalización urbana a través del muralismo como herramienta formativa. *Adriána Yunuen Dávalos Pita* [Universidad de Guadalajara - México]

Esta investigación examina el muralismo participativo en Puerto Vallarta como herramienta de mejoramiento urbano en áreas marginadas. A través de la colaboración entre niños y adultos, promueve la cohesión social, resignifica el territorio y aborda la gentrificación, vinculando formación interdisciplinaria y apropiación comunitaria en un enfoque transformador.

C268. Visualidad y textualidad: entre la tipografía y el arte. *Galia Pacchioni, Andrea De La Cruz Vergara* [Pontificia Universidad Católica - Perú]

“Visualidad y textualidad”, un curso de la Facultad de Arte y Diseño PUCP, explora la relación entre la función lingüística y gráfica del signo haciendo uso de técnicas de impresión. Se pone énfasis en el uso de la tipografía desde una dimensión social, histórica y cultural.

C269. Aplicación de los procesos artísticos en la enseñanza del diseño. > *Ricardo Arturo Castillo Garduño, Luis Alberto Alvarado Jauriguiherri* [Universidad Autónoma Metropolitana - México]

El objetivo es reflexionar sobre la incidencia de los procesos creativos derivados del arte en la generación de objetos de diseño y el desarrollo de habilidades de pensamiento para el diseño. Se crean aproximaciones y cuestionamientos desde el Modelo General del Proceso de Diseño en México.

C270. Uso da modelagem criativa para construção de roupas escultóricas. > *Luciano Eleotero, Ana Antunes* [Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

Uma reflexão sobre modelagem enquanto ferramenta criativa, enfatizando seu potencial para criar peças tridimensionais que exploram formas inovadoras e diversificadas, demonstrando como a modelagem pode ir além da técnica apenas funcional e se transformar em uma expressão artística.

C271. Sueños Translúcidos. > *Javier Ramos* [Universidad de Monterrey - México]

A través de un ejercicio que utiliza relatos sobre experiencias oníricas que nacieron de la escritura creativa y fueron realizados por personas privadas de la libertad, se han podido explorar diversos medios, grupos y resultados de investigación. La utilización de la transmedia fue su hilo conductor.

• **Comisión: A19 Investigación en Diseño**

Coordinador: Verónica Méndez. Miércoles 30 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C272. El método aristotélico y el quehacer del diseñador. > *Santiago Osnaya Baltierra* [México]

Propuesta con referente en el método de la construcción de un discurso acorde con la teoría Aristotélica. El proceso se constituye por la inventio, la dispositio, la elocutio y la actio. Extrapolar estos términos al diseño es posible pues éste también es un discurso que persuade y comunica algo.

C273. ¿Qué están investigando los estudiantes de diseño gráfico del siglo XXI?: Revival, nostalgia y construcciones de género. > *Claudia Valenzuela, Carolina Paullo* [Pontificia Universidad Católica - Perú]

Identificar cómo los estudiantes investigan y construyen su cultura visual a partir del consumo de la imagen fija y en movimiento transmedia del siglo XX y XXI, atravesando grandes marcos teóricos desde el diseño como son los revivals culturales, la construcción de la nostalgia y el género.

C274. Algunos puntos de reflexión para una cartografía del Diseño. > *Luz del Carmen Vilchis Esquivel* [Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) - México]

Esta presentación trata acerca de las perspectivas posibles acerca del diseño, los diseñadores y lo diseñado. Es una visión rizomática en la que se trabaja con las bases de la transversalidad disciplinaria para proponer una cartografía del diseño.

C275. El enfoque de género en los proyectos de investigación de la carrera de Diseño Gráfico de la PUCP. > *Milagro Farfán, Carmen Elena García Rotger* [Pontificia Universidad Católica- Perú]

El estudio examina el impacto del eje transversal de inclusión, equidad y reconocimiento de la diversidad en la formación académica del Modelo Educativo de la Pontificia Universidad Católica del Perú en proyectos estudiantiles (2021-2024).

C276. A Conceituação no Processo de Design. > *Gabriel Bergmann Borges Vieira* [Brasil]

Atuando como elo entre a análise do problema e o desenvolvimento de soluções, a conceituação representa um momento de síntese criativa e construção de sentido. Esta proposta discute a etapa de conceituação no processo de design, com vistas a apoiar tanto pesquisadores quanto profissionais da área.

C277. La geometría como elementos básicos de la forma en el diseño. Perspectivas desde Husserl y Hilbert. > *Carolina Vázquez* [Ecuador]

La percepción de la forma muestra una tonalidad que es perceptible a la lectura, que desde la semiótica asigna significaciones que se le darán a un objeto, que también será contrarrestada con la cromática de ese objeto.

• **Comisión: A33 Innovación Cultural**

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

C278. Desarrollo de marca y estrategia de comunicación de nuevos medios para el Archivo Histórico del Guayas. > *José Luis Castro Zambrano* [Federación de Estudiantes Politécnicos del Litoral - Ecuador]

Esta investigación redefine la identidad del Archivo Histórico del Guayas mediante una estrategia de marca que combina tradición y modernidad para fortalecer su conexión con el público.

C279. Retrato de la sociedad peruana, 1919-1930. > *Maria Margarita Ramirez-Jefferson* [Pontificia Universidad Católica- Perú]

Presentación de una página web que, a través de una curaduría digital, examina imágenes que circularon a través de las revistas ilustradas Variedades y Mundial durante el Oncenio de Leguía, con el propósito de evidenciar los imaginarios sociales reflejados en estas publicaciones. Se detallan las etapas del proyecto, resultados y un análisis general de algunas representaciones identificadas en las imágenes.

C280. Diseño de Experiencias Inmersivas para el Museo del Oro Tairona (RA RV). > *Diana Paola Angarita Niño, Juan Carlos Caicedo Rodríguez, Iris María Cantillo Velasquez* [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - Colombia]

Se expone el diseño y desarrollo de una plataforma de (RA) y (RV) para el Museo del Oro Tairona, abordado desde una perspectiva académica. Mediante un proceso de investigación fundamentado en el Diseño Centrado en el Usuario (DCU), se exploran formas accesibles para mejorar la experiencia del museo.

C281. Os emojis na cultura visual: por que estudar emojis?. > *Renata Souza Santos, Adaury Santana Marques Porto, Maria da Graça Santos* [Universidad Estatal de Feira de Santana - Brasil]

Este artigo analisa os emojis como linguagem visual contemporânea que atualiza práticas ancestrais, como as imagens da Pré-História e da Antiguidade, influenciando a expressão de emoções e vínculos simbólicos na cultura digital contemporânea.

C282. Trazos en la piedra. Relatos de arte rupestre. > *Maria Bernardita Brancoli* [Universidad Finis Terrae - Chile]

Este proyecto busca documentar y preservar el arte rupestre de Quipisca a través de integrarlo en la vida comunitaria, reforzando la identidad cultural y promoviendo su valor en un contexto contemporáneo.

C283. Miradas hacia el interior del museo mediadas por el diseño. > *Lorena María Alarcon Aranguren* [Universidad Pedagógica y Tecnológica - Colombia]

Esta ponencia presenta una exploración del diseño como mediador en el proceso diagnóstico para la construcción del plan museológico del Museo Eliecer Silva Celis ubicado en Sogamoso, Colombia. Se centra en presentar como el diseño desde la práctica reflexiva puede contribuir a repensar el museo.

• **Comisión: A42 Entornos Digitales**

Coordinador: Wenceslao Zavala. Miércoles 30 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C284. ComunicaSER: una aplicación para la defensa del territorio. > *Dayra Marcela Hidalgo Paz, Yubar Portila Benitez* [Colombia]

Aplicación dirigida a líderes sociales y comunitarios para la defensa del agua, desde un enfoque de educación.

C285. Moda y narrativas digitales: la moda como archivo cultural. > *Maria Paula Gualy Garcia* [Colombia]

Este proyecto propone el desarrollo de una plataforma web como archivo cultural digital de la moda. En ella, se busca integrar diversas narrativas digitales transmedia que permitan documentar los procesos creativos, la identidad y la memoria en el diseño de moda.

C286. Desarrollo web interactivo para la divulgación científica. *Andrés Felipe Cervantes Liñan, Jorge Sánchez Munevar* [Semillero MultiRec Gestión de la Comunicación Multimedia Escuela Colombiana de Rehabilitación - Colombia]

El proyecto busca crear una plataforma web interactiva que facilite el acceso, comprensión y divulgación de la ciencia. Utilizando herramientas digitales innovadoras, se promoverá la interacción del público con contenidos científicos, generando un espacio dinámico y educativo.

C287. Metodología de modelado 3D para el desarrollo de personajes para plataformas interactivas. > **Diego Toro** [Fundación de Estudios Superiores Comfanorte - Colombia]

El modelado 3D es fundamental para la creación de personajes en medios interactivos, ya que permite generar figuras virtuales que pueden animarse e integrarse en videojuegos, entornos de realidad virtual (VR) y aumentada (AR). Este ensayo describe paso a paso la metodología de modelado de personajes

C288. Validación de parámetros de experiencia de usuario de una plataforma web sobre primera infancia en Puebla, México. > **Mara Edna Serrano Acuña, José Luis Avelino Otero, Carlos Enrique Silva Ríos, Karla Villaseñor Palma** [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Se validó una plataforma digital para la primera infancia usando métodos cualitativos y principios de UX. Los resultados fueron positivos en usabilidad, valor y credibilidad, aunque se identificaron mejoras en accesibilidad y navegación. Se destaca su aporte educativo y social.

C289. Motion Capture y Animación Digital: Avances tecnológicos para contar historias. > **Esteban Plaza Trujillo** [Ecuador]

Se examinan avances recientes en captura de movimiento aplicada a la animación digital, resaltando cómo estas tecnologías innovadoras potencian la narrativa visual contemporánea. Además se explorarán diversos casos de estudio que ilustran las implicaciones creativas y técnicas de producción digital.

• **Comisión: A09 Aprendizaje experiencial**

Coordinador: Erika Rivera Gutiérrez. Jueves 31 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C290. La enseñanza del diseño en programas técnicos: un enfoque práctico y orientado al mercado. > **Manuel Aguirre Castro** [Universidad Continental - Perú]

Modelo educativo enfocado en competencias prácticas y proyectos productivos. Destaca en Diseño Gráfico y Diseño de Modas, estructurados en módulos técnicos y creativos. Promueve la participación activa revalorizando la cultura peruana mediante proyectos reales y fomentando el emprendimiento.

C291. Ensamblajes con propósito. > **Yolanda Poveda** [Universidad Católica Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Esta experiencia del diseño del mueble buscó transformar la percepción de los estudiantes indagando saberes ancestrales, la construcción de muebles vernáculos hasta la modernidad, cuestionando Qué es lo moderno Qué es lo contemporáneo, pasando por la historia hasta encontrar

la voz propia para crear prototipos, mediante sistema de ensambles y considerando la inclusión.

C292. La didáctica experiencial en el aprendizaje técnico de las instalaciones. > **Marcelo Eliezer Roberts** [Argentina]

Esta ponencia busca poner en discusión las construcciones pedagógicas tradicionales sobre la enseñanza de las materias técnicas. Promoviendo nuevas metodologías didácticas que emancipan el andamiaje pedagógico y promueven la construcción de los saberes técnicos a través de las prácticas experienciales.

C293. El rol del papel hecho a mano como materia de estudio, exploración y descubrimiento. > **Daniel Vega** [Universidad Austral - Chile]

La presentación aborda el desafío pedagógico de enseñar a elaborar papel artesanal, permitiendo que los estudiantes exploren su origen y usos como materia prima. El objetivo es desarrollar habilidades técnicas y creativas, además de generar experiencias de aprendizaje significativas y memorables.

C294. Metaprocesos creativos en la Génesis de la Forma Arquitectónica y el Diseño. > **María Lorena Paliz Puente, Paola Morales** [Ecuador]

La aplicación de la morfología como herramienta para generar espacialidades arquitectónicas a través de un proceso continuo, iniciando por forma y espacio (primer semestre) con el estudio teórico práctico de la forma y estableciéndolo como eje rector en talleres arquitectónicos superiores y maestría.

C295. La enseñanza del relevamiento gráfico como base para una investigación. > **Alejandro Folga, Andrea Suárez** [Universidad de la República Oriental del Uruguay - Uruguay]

Desde 2022, en el curso Transversal 2 (T2) se vienen realizando relevamientos gráficos de más de 50 edificios de la ciudad de Montevideo construidos bajo la normativa de "acordamientos". Esta ponencia presenta la sistematización de un conjunto de gráficos realizados por estudiantes de T2 como parte de una experiencia académica en la que convergen enseñanza de grado e investigación académica.

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

Coordinador: Luis Brun. Jueves 31 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C296. Frameworks y modelos de diseño instruccional: un estudio bibliométrico. > **Gustavo Loureiro, André Ribeiro de Oliveira** [Brasil]

El diseño instruccional crea experiencias de aprendizaje efectivas mediante modelos que guían el desarrollo de materiales educativos. Aunque no existe un consenso general, diversos modelos son citados en la literatura académica. Un estudio bibliométrico identificó 1.349 textos sobre frameworks en este campo.

C297. Diseño Emocional y Sensorial: Cuerpo, Sentido y Significado. > *Rafaela Borges* [Brasil]

Este trabajo investiga cómo los estímulos sensoriales y los vínculos afectivos informan prácticas de diseño orientadas a la diversidad perceptiva. A partir de entrevistas con personas con discapacidad visual, se exploran significados construidos a través del tacto, la audición, el olfato y el gusto, proponiendo caminos más inclusivos y sensibles.

C298. Competencias para la Colaboración Humano-Tecnológica en la Industria 5.0. > *Luis Elizondo Orellana, Jorge González* [Duoc – Universidad Católica de Chile – Chile]

La propuesta analiza competencias técnicas y humanas necesarias para la Industria 5.0, destacando su integración en entornos colaborativos. Se proponen estrategias formativas para cerrar brechas en educación y facilitar una transición efectiva hacia nuevos modelos productivos sostenibles.

C299. Innovaciones en Inteligencia Artificial en Diseño, Arte y Educación Internacional. > *Fernando Luis Couette* [Argentina]

Veremos cómo el uso de la Inteligencia Artificial, el aporte de las permutaciones conceptuales generativas y los modelos visuales dinámicos emergen como agentes, que pueden servir como estrategias académicas para generar nuevos enfoques en los procesos creativos e ideas innovadoras en los alumnos.

C300. Aplicación de marcos ágiles en contextos colaborativos de formación y práctica proyectual en diseño industrial. > *Antonio Perez Quiroga, Alvaro Angulo López* [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Esta ponencia explora cómo las metodologías ágiles, propias del desarrollo de software, impactan en el diseño industrial, generando nuevos roles, tareas y vínculos entre los miembros de los equipos proyectuales y transformando sus formas de trabajo tradicionales.

C301. Dibujando con inteligencia artificial: innovación en el aprendizaje del bocetaje para diseñadores. > *José Luis González Cabrero, Ana Margarita Avila Ochoa, Elizabeth Peña Ibarra* [Universidad Autónoma de San Luis Potosí - México]

El trabajo pretende comunicar de manera efectiva la búsqueda e implementación de la inteligencia artificial, mediante un programa específico para diseño llamado VIZCOM (<https://www.vizcom.ai>), como recurso para facilitar el proceso de aprendizaje en el dibujo y el boceto.

• Comisión: A52 Experiencias Académicas

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Jueves 31 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C302. Apropiación de conceptos: el caso de los estudiantes de Publicidad de la Universidad Católica Luis Amigó. > *Aura María Florian Morales* [Universidad Católica Luis Amigó - Colombia]

Esta ponencia tiene como propósito explorar cómo los estudiantes del programa de Publicidad asimilan y aplican los fundamentos teóricos de la Publicidad Social desde dos dimensiones clave: la conceptual y la investigativa. La reflexión parte del análisis de experiencias académicas.

C303. Design Multimídia: Relato de Experiência Docente na Formação de Designers. > *Gabriel Bergmann Borges Vieira, Julio Cezar Colbeich Trajano* [Universidade de Caxias do Sul - Brasil]

Esta proposta apresenta um relato de experiência docente no ensino da disciplina de “Design Multimídia” do Curso de Bacharelado em Design da Universidade de Caxias do Sul (UCS).

C304. No es magia, es entrenamiento: feedback personalizado en la masividad con IA como extensión de la voz docente. > *Mariana Amelia Salasi* [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Este trabajo aborda el uso de IA como asistente en la corrección de talleres masivos, mediante devoluciones generadas por un modelo entrenado con criterios docentes, complementando instancias de autocorrección grupal. “secretario invisible” que acompaña al profesor.

C305. Diseñar para enseñar: Creatividad y prototipado como herramientas de transformación docente. > *Yamila Caridad Rodríguez Gómez* [Universidad Internacional de La Rioja - México]

Desde la práctica docente en instituciones públicas de nivel superior en México, se desarrolló una propuesta formativa externa, actualmente en construcción, orientada a complementar la formación de docentes mediante procesos de diseño aplicados. Esta propuesta, titulada A-Lumaya, explora el pensamiento proyectual, el prototipado y las tecnologías accesibles como recursos pedagógicos innovadores.

C306. Cómo aprendemos los Fundamentos del diseño gráfico y algo más. > *Marco Morales* [Guatemala]

Creo firmemente que la creatividad en el diseño gráfico inicia y se fortalece a través de la exploración diversa de técnicas manuales, sensitivas y emotivas. En mis cursos me baso en la exploración y experimentación personal enfocada en comunicar emociones y en la composición gráfica significativa.

C307. Producto fusión: Estrategia de creación para la IU PASCUAL BRAVO. > *Rafael Mauricio París Restrepo* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Producto fusión es un proyecto que involucra creación, investigación y docencia en artes visuales mediante productos híbridos que combinan arte y marcas comerciales. Basado en el enfoque investigación-creación y el ABP, promueve pensamiento crítico, innovación estética y formación integral. Los estudiantes desarrollan obras y piezas publicitarias que dialogan con la cultura visual, el consumo simbólico y la vida contemporánea.

• **Comisión: Lic. en Diseño (CCC) - Historia y Tendencias del Diseño**

Cátedra Navarrete - Coordinador: Alejo García de la Cár-cova. Jueves 31 de julio, 10:00 - 12:00 hs.

C308. Entre manos y máquinas: La transformación silenciosa de la herencia artesanal en la era digital. > *Dalila Luna* [Universidad de Palermo - Argentina]

C309. Diseño autobiográfico y memoria emocional: el scrapbooking como diseño que inmortaliza recuerdos. > *María Guadalupe Pesqueira* [Universidad de Palermo - Argentina]

C310. El cartel en el diseño industrial y el sentir humano ¿Funcionalidad o poética visual?. > *Andrea Pilla* [Universidad de Palermo - Argentina]

C311. De lo tangible a lo intangible, publicidad para conectar. > *Valeria Rivero Patiño* [Universidad de Palermo - Argentina]

C312. Videjuegos: el arte de contar una historia. > *Fiorella Rodriguez* [Universidad de Palermo - Argentina]

C313. El arte de la primera impresión. Evolución del diseño de posters de cine: Modernidad vs. Posmodernidad. > *Sofía Rodriguez Saumell* [Universidad de Palermo - Argentina]

C314. El arte digital como experiencia emocional. > *Ana Temossi* [Universidad de Palermo - Argentina]

C315. La nostalgia de Tarzán. > *Domenica Vallardes* [Universidad de Palermo - Argentina]

C316. La lógica visual del diseño UX UI en contextos industrializados. > *Gabriel Vizcarra* [Universidad de Palermo - Argentina]

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

Coordinador: Victoria Florencia Gabriel. Jueves 31 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C317. Aprendizaje del Patronaje a través de la Producción Experimental, la Diagramación 3D y la inteligencia artificial. > *Janeth Liliana Benavides Ardila* [Universidad ECCI - Colombia]

Esta ponencia presenta el proceso y la experiencia detrás de la creación de un manual de patronaje dirigido a los estudiantes de la carrera de Diseño de Modas de la Universidad ECCI en Bogotá Colombia.

C318. Teciteca: Recurso Didático para o Curso de Produção de Moda. > *Livia Batista de Paiva, Najara Gardenia de Souza, Livia Batista de Paiva* [Escola Técnica de Artes da UFA - Brasil]

Implantar uma teciteca didática no curso de Produção de Moda da Escola Técnica de Artes da UFAL, com o intuito

de proporcionar aos alunos acesso a diferentes tipos de tecidos, estimulando o aprendizado prático, a experimentação têxtil e o aprofundamento dos conhecimentos sobre materiais.

C319. Memorias Textiles - Montevideo una ciudad fuera del espacio. > *Leticia Duarte, Luciana López* [Uruguay] El proyecto "Memorias textiles" es un espacio de investigación y experimentación textil. Partimos de una inspiración emotiva que nos guía en la realización del collage textil y aplicamos diferentes técnicas. Guiamos a los participantes tanto a nivel técnico como emocional.

C320. Fichas Técnicas de Moda: Herramientas para la Enseñanza Eficiente del Diseño Técnico. > *María Angélica Delgado San Roman* [Perú]

Se propone una metodología práctica para enseñar fichas técnicas en diseño de moda, integrando herramientas digitales y criterios técnicos que facilitan la comunicación entre diseñadores y talleres. Está orientado a mejorar la precisión, eficiencia y profesionalización en el desarrollo de productos.

C321. Ensino de corte e costura em um arranjo produtivo local. > *Cynthia de Holanda Sousa Matos, Akã Mbyja Pinheiro Lopes* [Brasil]

Promove a avaliação de três módulos do curso de corte e costura ministrados em Tauá, cidade do estado brasileiro do Ceará. É uma parceria do governo federal com a prefeitura, compreendendo três turmas em cada módulo. A proposta possibilitou a implantação duma cooperativa de costura.

C322. Innovación pedagógica en diseño de vestuario: Caso SENA - Colombiamoda. > *Marisol Osorio Beltrán, Claudia Agudelo, Fabio Andrés Gaviria, Lina Vasquez* [Colombia]

El proyecto Colombiamoda constituye un caso de estudio significativo que integra la gestión institucional con los procesos de enseñanza-aprendizaje del diseño de vestuario, articulado a una propuesta de ciudad. Durante tres años consecutivos, los estudiantes desarrollaron pasarelas con un alto valor agregado.

• **Comisión: A34 Relaciones entre Diseño y Artesanía**

Coordinador: Marcelo Lalli. Jueves 31 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C323. Enseñanza en el desarrollo de una colección de indumentaria aplicando técnicas de tejidos ancestrales de las jóvenes artesanas de Don Bosco. > *Brisela Condori Díaz, Milena Candelori* [Pontificia Universidad Católica - Perú]

Las jóvenes tejedoras de la comunidad de Yanama, Huaraz-Perú, revalorando y manteniendo su cultura ancestral del tejido a mano se fusionaron con los conocimientos, tecnología, diseño de vanguardia y tendencias del mercado. La colección obtenida se expuso en la casa Don Bosco y se comercializó en Italia.

C324. Modelo conceptual de las relaciones entre el diseño, la artesanía y la moda. > *Ernesto Vidal* [Universidad de Investigación y Desarrollo - Colombia]

A partir de los resultados del proyecto de investigación “Influencias y relaciones estéticas entre el diseño, la moda y la artesanía vistas desde el territorio de Santander” la ponencia presenta en detalle una estrategia metodológica para el desarrollo de proyectos interdisciplinarios.

C325. Diseño Industrial, desde las comunidades hasta el aula. > *Javier García, Rosa María Benítez Luna, Daniel Roque Moreno* [Universidad Nacional Autónoma - México]

La presente propuesta describe experiencias adquiridas al realizar proyectos de Diseño Industrial con aporte social involucrando a alumnos y docentes universitarios con comunidades artesanales en México para dar respuestas en objetos de cuero e ixtle siendo siempre respetuosos con el medio ambiente.

C326. Antioquia territorio, cuando la Tierra tejió mi nombre: Institución Universitaria Pascual Bravo. > *Kevin Stiven Parra Correa, Juan Pablo Jaramillo García, María Patricia Lopera Calle, Isabela Pérez* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Antioquia Territorio, cuando la tierra tejió mi nombre es una serie documental poética que resignifica la tradición textil de Antioquia, conectando saberes ancestrales con lenguajes digitales. Promueve el patrimonio cultural, el emprendimiento creativo y el orgullo textil en nuevas generaciones.

C327. Sabores y Tradiciones: propuesta de una experiencia culinaria para niños y jóvenes a través del rescate de la cultura gastronómica y el diseño colaborativo de objetos domésticos de las matronas y artesanas del Dpto. del Atlántico. > *Karolay Garavito García* [Universidad Simón Bolívar - Colombia]

Propuesta de una experiencia culinaria para niños y jóvenes a través del rescate de la cultura gastronómica y el diseño colaborativo de objetos domésticos de las matronas y artesanas del Dpto. del Atlántico, se plantea como una respuesta creativa y participativa que través del diseño colaborativo busca no solo preservar técnicas y recetas ancestrales, sino también propiciar una experiencia educativa significativa, en la que niños y jóvenes se reconecten con sus raíces culturales mientras exploran el valor simbólico y funcional de los objetos domésticos tradicionales. A través del encuentro entre matronas, artesanas, niños y jóvenes, se pretende fomentar el respeto por la diversidad cultural, el sentido de pertenencia y la creatividad colectiva. En esencia, se trata de transformar la cocina en un espacio de diálogo, inclusión y empoderamiento cultural, donde el pasado y el presente se funden para construir futuros más conscientes y arraigados en el valor de lo propio. Este proyecto parte de la convicción de que el conocimiento local, cuando es compartido y re-imaginado desde una perspectiva pedagógica y creativa, puede convertirse en una poderosa herramienta de transformación social y cultural.

C328. Diseño industrial y tradición como caminos hacia la permanencia y la innovación de las prácticas artesanales. > *Paola Trocha* [Colombia]

El presente proyecto áulico, Diseño industrial y tradición como caminos hacia la permanencia y la innovación de las prácticas artesanales, se desarrolla dentro del curso Taller de Materiales III: Marroquinería, impartido a los estudiantes de Diseño Industrial de la Universidad Simón Bolívar, Colombia. Su propósito principal es que los estudiantes, a través del diseño, contribuyan a la revitalización y preservación de las prácticas artesanales del pueblo indígena Mokaná, promoviendo la innovación cultural mediante la combinación de técnicas tradicionales. Este enfoque busca no solo preservar el patrimonio cultural, sino también adaptarlo a las demandas del mercado contemporáneo. En este sentido, el diseño industrial se presenta como una herramienta clave para la innovación y la preservación cultural, permitiendo a los estudiantes explorar nuevas posibilidades creativas que integren el trabajo en bejuco con el oficio de la marroquinería y el trabajo en cuero. Este enfoque tiene el potencial de enriquecer la oferta artesanal del pueblo Mokaná, ya que se espera como resultado una colección de 18 productos que fortalezca su identidad cultural y promueva su sostenibilidad económica.

• **Comisión: A51 Perspectiva Crítica del Diseño**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia. Jueves 31 de julio, 12:30 - 14:30 hs.

C329. Diseñando para la esperanza: Reflexiones críticas para un diseño de interacción más humano y solidario. > *Claudia Bordin Rodrigues* [Brasil]

La obra de Paulo Freire inspira el Diseño de Interacción frente a crisis contemporáneas. Su visión crítica y esperanzadora impulsa prácticas situadas, afectivas y colectivas. Este capítulo pregunta: ¿cómo diseñar hoy con esperanza y compromiso transformador desde el presente?

C330. Un estado del arte de la antropología para el diseño. > *María del Carmen Zetina Rodríguez* [México]

El objetivo de esta ponencia es exponer la forma en que la antropología del diseño se ha desarrollado en México en las últimas cuatro décadas. Pues, es una disciplina relativamente reciente, en este sentido es relevante explorar qué se ha hecho en México en este campo.

C331. El diseño objetual y las mediaciones sociales. > *Maximiliano Drager* [Universidad de Palermo - Argentina]

Análisis crítico del diseño objetual a partir de su concepción, inserción en el entramado social y su resignificación a través de los procesos de mediación.

C332. Caras pintadas: estereotipos de clase y raza en el cine boliviano. > *Andrés Laguna-Tapia* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Se propone una lectura crítica en las representaciones de la comedia fílmica boliviana, desentrañando la intrincada relación entre clase y raza en la construcción de personajes y narrativas, que puede perpetuar o incluso reforzar estereotipos.

C333. Imediatismo e Design: uma reflexão sobre tempo, processo e complexidade. > *Gabriel Bergmann Borges Vieira* [Brasil]

O imediatismo e a busca por resultados rápidos compromete processos essenciais como reflexão, aprendizagem, abstração e análise de problemas complexos. O design exige tempo, imersão e criticidade, sendo incompatível com abordagens superficiais.

C334. Noir y posmodernidad: Estética y narrativa postcomunista en Rojst: 1997 (2021). > *Cristian Eduardo Secul Giusti* [Argentina]

Esta investigación analiza la segunda temporada de Rojst: 1997 (2021) y explora cómo resignifica el género noir en el contexto sociopolítico de la Polonia pos-URSS de los años 90. A través del estudio de su estética visual y narrativa, se busca identificar elementos posmodernos vinculados a los cambios sociales y políticos.

C335. El diseño social. Su influencia en la (re) construcción de identidades. > *Laura Lorena Feijoo* [Argentina]

Como personas que habitamos un espacio, somos sujetos construidos socialmente, nuestra existencia corporal, así como nuestros gustos se construyen a través de necesidades de sociabilización. En este sentido, indagar en cómo el diseño impacta en nuestro entorno e identidad, encarnándose en nuestros cuerpos y prácticas, nos lleva a tener mayores herramientas para gestionar nuestro posicionamiento frente al mercado del diseño y tomar decisiones conscientes tanto creativas como profesionales. En esta investigación nos centramos particularmente en el diseño social, su historia, su impacto en Argentina y en la (re) construcción de identidades sociales y redes de apoyo. Estos dos últimos ejes de indagación se centran particularmente en nuestro objeto de estudio: la Cooperativa de diseño IMPA, situada en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires desde el año 2011 y definida por sus fundadoras como un “equipo de diseño interdisciplinario”.

• **Comisión: A22 Investigación: Estrategias de Enseñanza**
 Coordinador: Verónica Méndez. Jueves 31 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C336. Diseño de Experiencias de Comunicación Visual: investigación sobre su enseñanza. > *Isabel Molinas, Estefanía Fantini* [FADU - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el marco del Proyecto de Investigación CAI+D 2020 de FADU-UNL, titulado La Enseñanza del Diseño de Experiencias en el Campo de la Comunicación Visual, compartimos una síntesis de los objetivos, metodología, marco teórico y principales hallazgos del primer tramo trianual, finalizado en 2024.

C337. Investigación y diseño: pedagogías integradas en el Proyecto de Graduación. > *Verónica Méndez* [Universidad de Palermo]

La propuesta analiza el Proyecto de Graduación como dispositivo pedagógico que articula diseño, investigación

y pensamiento crítico en la formación de grado. Desde una perspectiva transdisciplinar que retoma la pedagogía crítica de Freire (1969), el pensamiento poético de Savransky (2000) y el enfoque Art Thinking de Acaso (2017), se aborda el rol del PG como práctica de construcción de conocimiento. Se incluyen también aportes desde la Investigación Basada en el Diseño (Sierra, 2019) y la articulación entre docencia e investigación en el nivel superior (González et al., 2018; Morillo et al., 2020).

C338. La percepción del diseño gráfico en estudiantes de diseño industrial. > *Olga Ampuero-Canellas, Jimena Gonzalez-del Río Cogorno, Nereida Tarazona Belenguier, Begoña Jorda-Albiñana* [Universitat Politècnica de València - España]

Se presenta un protocolo de investigación para analizar la percepción de los estudiantes de diseño industrial acerca de la utilidad del diseño gráfico en su futuro profesional. Tras revisar la literatura más relevante sobre la relación entre motivación y rendimiento académico, se propone una investigación cuantitativa formada por una encuesta previa a cursar la asignatura y una encuesta posterior.

C339. Prácticas reflexivas en el aprendizaje del diseño para la inclusión educativa. > *Jorge Espinoza* [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

El objetivo de esta ponencia es presentar los resultados de una investigación educativa dirigida a comprender el rol de la reflexividad en el aprendizaje del diseño para la inclusión educativa en estudiantes de diseño y comunicación visual.

C340. Optimización y Mejora de la enseñanza en Investigación en Diseño con Miro. > *Diego Contreras-Morales, Carolina Paullo, Isabel Hidalgo* [Pontificia Universidad Católica - Perú]

La presente investigación explora las percepciones de estudiantes sobre el uso de Miro en un curso de Investigación en Diseño y los resultados obtenidos en el desempeño académico. Nuestras estudiantes consideran que han mejorado sus habilidades en investigación académica.

C341. Las prácticas (educativas) del Diseño en clave de desarrollo humano. > *Alejandra Capocasale Bruno, María Pascale* [Uruguay]

Desde un análisis cultural hermenéutico del diseño de juguetes del artista uruguayo Torres García, como objeto de la cultura material, se presenta la indagación sobre los procesos de producción y reproducción socio-cultural en clave de enseñanza del Diseño. Se focaliza en la contribución de los atributos sensoriales a forjar la experiencia humana desde las prácticas (educativas) del Diseño.

C342. Valoración de los estudiantes de los tipos de evaluaciones. > *Fernando Rosellini* [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Las evaluaciones sumativas, caracterizadas por definir calificaciones, son esenciales en la docencia, por ello se pretende como parte de una investigación definir las valoraciones que los estudiantes tienen acerca de ellas.

C343. Plataformas digitales y su potencial educativo. Un estudio de caso. > *Carolina Cantalupi, Verónica Meo Laos* [Argentina]

Este trabajo destaca el valor de las plataformas digitales colaborativas para visualizar datos. Desde un enfoque de aprendizaje centrado en el estudiante, presenta una experiencia conjunta entre docentes y alumnos, basada en una investigación descriptiva y explicativa de tipo observacional.

• **Comisión: A39 Emprendimientos**

Coordinador: Belén Castaldo. Jueves 31 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C344. Del diseño a la empresa. > *William Diaz Henao, Johnny García, Lady Varón* [Corporación Universitaria Taller 5 - Colombia]

La Corporación Universitaria Taller 5 está desarrollando un modelo innovador de emprendimiento diseñado específicamente para estudiantes de diseño, pero con proyección a poder ser implementado por estudiantes de diferentes carreras y emprendedores de todas las áreas

C345. El Estilo, explorando la Identidad Visual Corporativa para emprendimientos: México. > *Helios José Roberto Valencia Ortega, Martha Silvia Torres Hidalgo* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

El estudio analiza el estilo en la Identidad Visual Corporativa de Mipymes mexicanas, evaluando cinco categorías estilísticas y su impacto en la percepción del público. Con metodología cuantitativa, revela cómo el estilo comunica la personalidad de marca y contribuye a la diferenciación estratégica.

• **Comisión: A44 Nuevas Formas de Producción**

Coordinador: Bernardita Brancoli. Jueves 31 de julio, 15:00 - 17:00 hs.

C346. Sillas: Desarrollo, historia y reedición. > *Gilda Celioppe, Yolanda María Verónica Díaz* [Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

Se presenta el origen y la evolución de las sillas, desde el antiguo Egipto hasta la actualidad con las propuestas de diseñadores contemporáneos. De igual manera, se analiza la reedición de estilos y diseños adaptados a los nuevos materiales y los avances tecnológicos.

C347. Impresión Análoga: Legado en las Artes Gráficas. > *Diana Sofía Torres Sandoval, Mayra Bejarano, Jorge Sánchez, Valentina Vanegas* [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

El proyecto Impresión Análoga estudia la relevancia de la serigrafía, linogrado y offset en la era digital. A través de investigación documental, se evidencia su vigencia y adaptación mediante la combinación con lo digital, conservando su valor estético y sensorial.

C348. Matrices de Análisis de Impacto en la industria del Calzado. > *Tristana Barseghian, Marisa Cecilia Navarro, Romina Andrea Tártara* [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Las matrices de análisis, vinculadas a la cadena de valor ampliada en una actividad productiva permiten establecer intervenciones desde el ecodiseño y el marketing sostenible. La identificación de actividades y recursos en cada fase constituyen un insumo para la gestión sostenible.

C349. Inclusión de herramientas de IA en el proceso de diseño. *Alejandra Alfaro Suzán, Alfredo Segismundo Ramos Jiménez* [Tecnológico de Monterrey - México]

La investigación, realizada en el Tecnológico de Monterrey, analizó el uso de inteligencia artificial en el diseño de joyería. Se compararon procesos tradicionales y con IA (ChatGPT, Firefly y Vizcom). Los resultados mostraron que la IA mejora la eficiencia y calidad visual del diseño. Se concluyó que debe integrarse de forma estructurada en el proceso creativo.

C350. Intervención del DfS en cultivo de mora castilla (Rubus glaucus). Estudio de caso en Piedecuesta Santander. > *Lina María Valencia Hernández, Miguel Enrique Higuera Marin* [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

Esta investigación busca intervenir las fases de cosecha, postcosecha y comercialización de mora de castilla desde la visión del Diseño para la Sostenibilidad y el Design Thinking en aras de minimizar las pérdidas de producto, caso estudio en la vereda Planadas, Piedecuesta- Santander, Colombia.

C351. Tensiones entre diseño y producción de mobiliario escolar en Córdoba. > *Santiago Ivan Esquibel, Natasha Bonansea, Florencia Agustina Moriena, Silvia Oliva, Marlen Ayuso Medeor, Federico de la Fuente, Sofía Ravinovich, Luisina Zanuttini* [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El proyecto "La producción de la industria local. Tensiones en torno a la innovación en el diseño y fabricación de mobiliario en Córdoba" (SeCyT - UNC) retoma un proyecto previo que indagó la vinculación entre educación y espacialidad, haciendo foco en las escuelas y su equipamiento. La mirada disciplinar del diseño industrial aportó nuevos interrogantes en torno a las variables que intervienen en la producción de mobiliario escolar, desde ese punto de partida, este nuevo proyecto, toma la perspectiva de los estudios culturales para comprender cómo se configuran las prácticas y condiciones de producción, generando aportes tendientes al fortalecimiento del sector.

C352. Mapeo de metodologías ágiles en torno al proceso de diseño. *Lucía María Ron, Carlos Mauro Bianchi* [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Construcción de un mapeo conceptual e instrumental de metodologías ágiles afines al diseño colaborativo y centrado en la persona. En esta ponencia ensayamos acciones complementarias que favorezcan la concurrencia de recursos y estimulen la transferencia al ámbito formativo de Diseño Industrial.

C353. Hecho en casa: El efecto IKEA y el diseño argentino de productos armables. > *Luciano Engelmann* [Argentina]

En el mercado Argentino de ventas de productos armables a distancia existen múltiples referencias al universo IKEA que van desde la universalización del acceso a los objetos de diseño hasta la economía de despachos mediante la implementación de flat packs. Una instancia con escaso abordaje disciplinar es la relativa al unboxing, y posterior ensamblado de las piezas, con el correspondiente vínculo que esta experiencia genera, entre el usuario y el producto, conocido como efecto IKEA. Cuando se hace referencia al efecto IKEA se aborda a la acción psicológica por la cual una persona le asigna mayor valor a un producto ensamblado exitosamente por ella misma en comparación con el mismo producto ya ensamblado previamente.

C354. Rediseñando sueños, packaging con propósito social en negocios “informales” en la ciudad de Cúcuta N.S. > *Edwad Samir Perez Chapeta* [Fundación de Estudios Superiores Comfanorte - Colombia]

El proyecto “Rediseñando sueños” busca transformar los negocios informales en Cúcuta mediante packaging con propósito social. Estudiantes de Diseño Gráfico, aplicando la metodología de Bruce Archer, crean empaques que dignifican productos y generan impacto social y ambiental positivo.

• **Comisión: A18 Estudios Académicos**

Coordinador: David Arango. Jueves 31 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C355. Accesibilidad y diseño universal en la universidad. > *Mónica de la Barrera Medina, Gabriel Ángel López Macías* [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).

C356. Aprendiendo a diseñar, diseñando para aprender: Un enfoque multidisciplinario. > *Humberto Angel Albornoz Delgado, Reyna Elena Calderón Canales, Fernando Flores Camacho, Leticia Gallegos Cázares, Beatriz Eugenia García Rivera* [Universidad Nacional Autónoma - México]

Evolución de un proyecto educativo dirigido a la enseñanza de mecánica para preescolar. Inició como Servicio Social, avanzó a Práctica Profesional y culminó como Tesis, permitiendo a estudiantes de Diseño Industrial colaborar en un entorno multidisciplinario. Esta experiencia práctica ante retos reales.

C357. La letra con sangre (no) entra. > *Rosario Ibáñez Sanz* [Escuela Superior de Diseño de València - España]

La propuesta parte de la puesta en valor de los fondos bibliográficos de la EASD València y de los fondos del

Centre de Documentación IMPIVA Disseny depositados en la EASD València. Partiendo de la lectura, análisis, síntesis y realización de reseñas bibliográficas, se busca un acercamiento y buen manejo de las fuentes documentales así como la adquisición de conocimientos y contenidos de diseño, empleando recursos provenientes de los medios audiovisuales y del teatro —escenificación—. El objetivo es que el estudiante se sitúe en el momento y lugar específico de proyección, realización y consumo del objeto de diseño, su contextualización adecuada y el entendimiento de los factores socio- político-económico-culturales del momento, que repercuten en la realización del diseño. Para ello, se emplean métodos de enseñanza-aprendizaje no siempre teóricos ni de elaboración de trabajos escritos. Se trabaja y consiguen resultados inmersivos con la puesta en escena — representación, teatralización, customización, relectura contemporánea— y la grabación de videos. La investigación tiene una triple finalidad: acercamiento, conocimiento y buen manejo de las fuentes bibliográficas; adquisición de conocimientos por vías de investigación distintas a las habituales y tradicionalmente empleadas en el estudio de las materias teóricas; y la familiarización del estudiante con medios audiovisuales, de representación, de puesta en escena, de grabación y de exposición pública.

• **Comisión: A30 Identidades Culturales**

Coordinador: Verónica Méndez. Jueves 31 de julio, 17:30 - 19:30 hs.

C358. Identidad y Disputa: Narrativas del Diseño Latinoamericano en Revistas ilustradas. > *Gabriela De Laurentis* [Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Escola Superior de Desenho Industrial - Brasil]

El estudio analiza cómo se construyen identidades en el diseño latinoamericano, explorando tensiones entre lo local y lo global. A partir de revistas culturales, investiga narrativas de resistencia, modernidades alternativas y autonomía cultural. La propuesta cuestiona visiones tradicionales.

C359. Geografías de la identidad: navegando los territorios de las marcas culturales. *Martin Valenzuela* [Argentina]

Se propone entender las identidades de marca como espacios simbólicos dinámicos, donde los valores y narrativas se mapean como un territorio con fronteras y conexiones. ¿Cómo construir sistemas identitarios para proyectos culturales? Claves para el desarrollo de una estrategia anclada en la visión y valores. Identidad e imagen de marca cultural. Elementos constitutivos e identidad como un sistema complejo de significados. Los insumos de comunicación como identificadores que hacen a la construcción simbólica del ecosistema marcario. Los ejes para un diseño memorable: simplicidad, diferenciación, escalabilidad, significado y coherencia. ¿Cómo los elementos paratextuales funcionan como identificadores que expanden el universo narrativo? Tipología de nombres de marca para identificar proyectos culturales emergentes basados en fundadores, descriptores, operaciones retóricas, geografía, referencias, abstracciones, acrónimos,

derivados, siglas y más. Implementación de estrategias de diseño que aseguren la diferenciación y la perdurabilidad en el mercado global. Rol de los slogans, colores, jingles, audiólogos y personajes. La identidad de marca y la relación con los sentidos.

C360. Semiótica e identidad cultural. Proceso de diseño aplicado enlazado con la IA: teoría y práctica. > *Fausto Estevez, Eulalia Vintimilla* [Universidad Católica de Cuenca - Ecuador]

Propuesta de Diseño en base a la teoría de la semiótica, utilizando varios conceptos desarrollados por Pierce Y Saussure, enlazados con la teoría de Wucius Wong, y conceptualizados por la IA, además se incluyen propuestas textiles que combinan el Patchwork, el aplique y el bordado.

C361. Los matices de Sucre: memoria cromática de una ciudad blanca. > *Marcela Casso Arias, Pablo Poveda Diaz* [Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

El color es en la imagen urbana un elemento esencial que promueve identidad a las ciudades como sucede en el caso de Sucre el presente trabajo establece los parámetros y procedimientos para determinar la colorimetría del centro histórico, en relación a su imagen y esencia cromática hasta llegar a los tonos de blanco que forman parte de su identidad cultural actual.

C362. Narrativas audiovisuales de la mujer líder en el departamento del Huila, Colombia. > *Ana Tulia Sanchez Reyes, Heber Zabaleta Parra, Karina Andrea Rubiano Ospina* [Colombia]

Esta ponencia presenta los aspectos más representativos de la mujer líder en el departamento del Huila, Colombia. Comparte dos piezas comunicativas desarrolladas a partir de unas narrativas individuales de las voces de mujeres que transforman sus cotidianidades y contextos en Neiva.

C363. El arte urbano como estrategia de diseño para la visibilización y reafirmación de la identidad indígena en Bolivia. *Alejandra Paola Arteaga Orellana, Andrea Cecile Sanabria Molina, Luis Rodriguez Camacho* [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este artículo examina el papel transformador del arte urbano en Bolivia como herramienta de diseño estratégico para la visibilización y reafirmación de la identidad indígena. Se analiza cómo el muralismo, el graffiti y diversas intervenciones en el espacio público desafían las narrativas hegemónicas, construyendo así una esfera pública alternativa. El estudio se centra en elementos clave del diseño, como el uso del color, la escala, la iconografía ancestral y la interacción con el entorno urbano, los cuales contribuyen a la eficacia de estas expresiones en la transmisión de mensajes descolonizadores y en la promoción del orgullo cultural.

• **Comisión: A08 Educación Interdisciplinar**

Coordinador: Susana Sabath. Viernes 1 de agosto, 10:00 - 12:00 hs.

C364. Secuencias Didácticas como estrategia de trabajo en proyectos interdisciplinarios. > *Norma Alejandra González Vega, Hilda Marina Saldana, Rocío Ivett Oros Guel, Claudia Amparo Blanco Rentería* [Universidad Autónoma de San Luis Potosí - México]

Presenta la estrategia pedagógica de Secuencias didácticas, diseñadas por los profesores del Taller de Síntesis interdisciplinar que aborda proyectos complejos de carácter social. Cuyo principal reto es generar un marco conceptual y metodológico común entre las 6 disciplinas que lo conforman.

C365. Proyecto integrador periodístico. Una estrategia pedagógica creativa e innovadora. > *Dayra Marcel Hidalgo Paz, John Carlos Gomez Granja* [Universidad Mariana - Colombia]

El proyecto integrador es una estrategia pedagógica que busca a través de un enfoque interdisciplinario, el desarrollo de habilidades para investigar, analizar y producir contenidos que promuevan el pensamiento y la reflexión crítica frente a fenómenos o situaciones cotidianas.

C366. Metodologías ágiles en la enseñanza del diseño industrial: sprints aplicados en etapas creativas. > *Melina Chiesa, Martin Viecens* [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Vinculación entre la fase creativa del proceso de diseño industrial y metodologías ágiles basadas en Sprint. Posibles aplicaciones al proceso proyectual, resaltando su potencial para promover dinámicas iterativas, colaborativas y centradas en la persona en contextos académicos.

C367. Arquitectura y emociones. > *Bethsy Liliana Serrano Mariño, Katherinne Fiorella Saldivar Fabián* [Universidad Nacional Hermilio Valdizán - Perú]

Propone una metodología creativa para el diseño arquitectónico centrada en las emociones: analiza películas, descompone sus narrativas emocionales y las traslada al lenguaje arquitectónico. Posteriormente, estas se materializan en esculturas tridimensionales que estimulan el pensamiento espacial y creativo.

C368. Enseñanza, Investigación y Extensión universitaria: Revisión de una experiencia integral. > *Alejandro Folga, Natalia Botta, Melina Cabiró, María Fernanda Moreira, Ana Pertz* [Uruguay]

La experiencia Concurso Constructiva fue una actividad de Enseñanza, Investigación y Extensión universitaria desarrollada entre 2022 y 2024 por docentes y estudiantes de la FADU en coordinación con docentes y estudiantes de IEC-UTU. Culminado el proceso de tres años, esta ponencia presenta una revisión completa de la experiencia y un resumen de los logros alcanzados.

• **Comisión: A23 Docentes Investigadores**

Coordinador: Lorena Urcelay. Viernes 1 de agosto, 10:00 - 12:00 hs.

C369. Enunciación política en TikTok y fenómenos de retoma discursiva. > **Lorena Steinberg** [Argentina]

Análisis desde un abordaje sociosemiótico, las operaciones de producción de sentido a nivel icónico, indicial y simbólico, para dar cuenta de los fenómenos de retoma presentes en dos cuentas oficiales en la red TikTok de políticos argentinos que tengan actualmente una función ejecutiva.

C370. Las tecnologías emergentes en la narrativa de una sobreviviente de la Shoá (holocausto). > **Daniela Java Balanovsky** [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo se apoya en los testimonios en primera persona. Particularmente de una mujer, Lea Zajac, sobreviviente de la Shoá (holocausto). Ella ha grabado su voz y su imagen en un formato llamado Dimensions in Testimony en el museo del Holocausto de Buenos Aires.

C371. La película “Gracias por fumar” y la opinión pública. > **Maria Candelaria Santillán** [Inova Comunicaciones - Universidad de Palermo - Argentina]

En esta investigación disciplinar, profundizaremos en la película Gracias por fumar (2005) y su incidencia en la opinión pública. Esta película estadounidense dirigida por Jason Reitman y protagonizada por Aaron Eckhart. La cinta está basada en la novela homónima de Christopher Buckley, que narra de forma satírica la historia de Nick Naylor, portavoz de varias compañías tabacaleras, quien se encarga de hacer lobby para contrarrestar los estudios científicos que vinculan el consumo de tabaco con el cáncer de pulmón.

C372. La construcción de la categoría agénero en la moda argentina. Casos de estudio Kostüme, Nous Étudions y Lucía Chain. > **Lorena Urcelay** [Universidad de Palermo - Argentina]

El presente estudio propone indagar en la construcción de la categoría agénero en tanto condición inclusiva que discute el binarismo vestimentario en la moda argentina, mediante el análisis de las firmas Kostüme, Nous Étudions y Lucía Chain durante el período 2018- 2023.

C373. Xul Solar: del museo a la escuela. Un análisis de los cuadernillos educativos de museos desde el Abordaje Triangular. > **Leandro Ibañez** [Argentina]

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. Estos cuadernillos educativos comprenden propuestas didácticas orientadas a docentes y educadores.

C374. Fragmentos de una mujer: Marilyn Monroe sin máscara. > **Belén Castaldo** [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia aborda la representación sexualizada femenina en la fotografía a través del análisis del trabajo de

Eve Arnold, destacada fotógrafa documental y la única mujer que retrató a Marilyn Monroe de manera profesional. En un contexto donde la imagen de Monroe ha sido ampliamente explotada desde una óptica masculina y sexualizada, el enfoque de Arnold representa una ruptura significativa. A partir de un marco teórico basado en estudios de género, teoría feminista de la imagen (Laura Mulvey, John Berger) y teorías de la mirada (gaze), se examina cómo la perspectiva femenina en la fotografía puede alterar las narrativas hegemónicas en torno a la representación de las mujeres. El objetivo de esta ponencia es analizar cómo la lente de Arnold permitió mostrar a Monroe fuera del arquetipo hipersexualizado de Marilyn, revelando aspectos de su humanidad, fragilidad y subjetividad. La hipótesis tentativa sostiene que, por ser mujer y por su enfoque documental, Eve Arnold fue la única fotógrafa capaz de representar a Monroe desde una mirada menos cosificadora y más empática, lo que permitió visibilizar a la persona detrás del personaje. A través del estudio visual y contextual de una selección de imágenes realizadas por Arnold, se busca demostrar que su obra representa una forma alternativa de mirar a las mujeres en los medios, con implicancias significativas para la crítica visual y feminista contemporánea.

• **Comisión: A45 Nuevas Tecnologías y Materiales**

Coordinador: Luis Brun. Viernes 1 de agosto, 10:00 - 12:00 hs.

C375. Modelado 3D como estrategia metodológica en el aprendizaje de estudiantes de diseño y biología. **Eugenia Alvarez Saavedra, Francisco Lopez Cortes** [Argentina]

El objetivo de esta investigación es integrar tecnologías aditivas, en particular el modelado y diseño 3D, para centrar el aprendizaje del estudiante en la experiencia significativa de la creación e innovación en diseño. La conceptualización y la problematización, basadas en necesidades sociales.

C376. Innovación en el Campus: Un Modelo de Intervención Académica y Social a través del Diseño en la Institución Universitaria Pascual. > **Lina María Vanegas Ochoa** [Institución Universitaria Pascual - Colombia]

Transformamos el campus en un laboratorio de innovación sostenible, reduciendo el impacto de lonas vinílicas mediante diseño, comunicación y co-creación. Una apuesta por la conciencia ambiental, la creatividad y la acción colectiva para construir un futuro más responsable.

C377. Diseño experimental: matriz para la exploración de los biomateriales. > **Ana Cecilia Botello Gómez, Lilliana Frausto, Stephanie Zapata Giraldo** [Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo - México]

Los biomateriales en su desarrollo requieren superar retos en procesos y validaciones. El diseño y la experimentación empiezan a ser integrales en la exploración, por los que las metodologías experimentales para que tengan una validación dependerá de que sean rigurosas que aseguren funcionalidad.

C378. Habitar el cuidado: Diseño biofílico y salud mental. > *Yuddy Gallegos Zamata, Carlos Renzo Zeballos Velarde* [Universidad Nacional de San Agustín - Perú]
Investigación que explora cómo el diseño biofílico puede mejorar la salud mental integrando naturaleza, simbolismo y tecnología inmersiva. Mediante realidad virtual se activa una arquitectura sensorial enfocada en el bienestar emocional. El proyecto vincula neurociencia, estética y memoria colectiva.

• **Comisión: A13 Metodologías de Diseño**

Coordinador: Francisco Cortés. Viernes 1 de agosto, 12:30 - 14:30 hs.

C379. Proyectar - Representar. Entre imagen y pensamiento. > *Carlos Pantaleón Panaro* [Uruguay]
Reflexionaremos en torno a la relación entre Representación y Proyecto partiendo de la hipótesis de que se puede Representar sin Proyectar, pero no se puede Proyectar sin Representar. Se supone que esta actividad justifica la integración de las prácticas proyectuales y las representacionales. A partir de esta premisa, se trabajan diferentes aspectos relacionados con la enseñanza del Proyecto y la Representación.

C380. Análisis comparativo entre las metodología de diseño industrial versus el método científico. > *Ibar Federico Anderson* [Argentina]
Análisis comparativo de las entre las “Metodologías de diseño industrial” (MPDI) versus el “Método científico” (MC14), un desarrollo online basado en scripts en Python + HTML + CSS Code + JavaScript, Alojados en GitHub y desplegados en Streamlit.

C381. Metodología de Desarrollo de Productos Digitales (Vibe Coding). > *Ibar Federico Anderson* [Argentina]
Metodología de Desarrollo de productos digitales (Vibe Coding): Democratizando el prototipo digital, con IAs open source y herramientas no-code.

C382. Criatividade e geração de ideias: métodos intuitivos e métodos sistemáticos. > *Rodrigo Fernandes Pissetti, Lorena Vedovato Pereira* [Brasil]
As técnicas de geração de ideias aplicadas no processo criativo podem ser classificadas em métodos sistemáticos, que partem de dados quantitativos e seguem etapas racionais com o pensamento convergente, e métodos intuitivos, que estimulam a imaginação, a intuição e o pensamento divergente.

C383. Traducción intersemiótica: Un modelo para facilitar los procesos creativos en el diseño. > *Juan Carlos Mendoza Collazos, José Hernán Gaitán Guzmán* [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]
Se presenta el modelo propuesto por Mendoza-Collazos (2024) para el análisis o realización de traducciones semióticas en el arte, el diseño o la arquitectura. El modelo facilita la inspiración y los procesos creativos, así como el dominio del lenguaje del diseño y las estrategias de composición.

• **Comisión: A31 Cultura Regional y Local**

Coordinador: Maria Paula Gago. Viernes 1 de agosto, 12:30 - 14:30 hs.

C384. El Diseño Industrial y el desarrollo productivo local, cultural y social: el caso de la producción de agricultura familiar. > *Ana Clara Reinhardt* [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]
Reflexionar acerca del rol del diseñador industrial como sujeto político-social en relación directa con el territorio, es necesario para construir una metodología proyectual que fomente el desarrollo local y la identidad regional, tomando como caso de estudio a productores de la agricultura familiar.

C385. Sistemas de fotografía para turismo comunitario en Bucaramanga. > *Sara Gutiérrez, Sara Lucía Andrade, Alan Quintero Bayona* [UDI - Universidad de Investigación y Desarrollo - Colombia]
Estudiantes y docentes de Diseño Industrial UDI desarrollaron sistemas de fotografía para mejorar la ruta de turismo comunitario en la comuna 14 de Bucaramanga. El proyecto buscó potenciar el turismo local, brindando herramientas para captar la esencia del lugar y promover su riqueza cultural.

C386. Cartografía Cultural: Representación de Identidades y Patrimonios en el Espacio desde las Regiones Amazónica, Pacífica, Andina, Orinoquía y Caribe. > *Beatriz Lorena Caicedo Guevara, Paula Andrea Perdomo Quintero, Luis Miguel Aguirre Serna, Tany Giselle Fernandez Guayana, Paula Andrea Perdomo Quintero* [Corporación Universitaria UNIMINUTO - Colombia]
La cartografía cultural analiza identidades, patrimonios y resignificación del territorio, destacando la agencia comunitaria en preservación. Como herramienta pedagógica, potencia la enseñanza híbrida al integrar educación por la paz en regiones como Amazonía, Pacífico, Andes, Orinoquía y Caribe.

C387. Creación del mural Catatumbo 2025. > *Ligia Maria Delgado Martinez, Linda Valentina Contreras Contreras* [Fundación Estudios Superiores Comfanorte - Colombia]
Mural Catatumbo, “casa del trueno”, muestra una región localizada en el nororiente del departamento de Norte de Santander, habita el pueblo indígena Barí, territorio con gran diversidad biológica y riqueza natural, dedicados al cultivo de la tierra, la pesca, la cacería y la cría de animales; en la región han surgido iniciativas, para crear condiciones y habitar el territorio dignamente.

C388. Taller de muñecas y muñecos de trapo - apoyo didáctico contextualizando la Ley 11.645 - 2008. > *Andrea Cavalcante de Almeida Queiroz* [Brasil]
El artículo aborda un taller de confección de muñecas de trapo y sus vestuarios, inspirados en las leyendas de Iemanjá (Pierre Verger) y de la Victoria Regia. La actividad tuvo como objetivo utilizar las muñecas como recurso didáctico y lúdico para trabajar la Ley 11.645 2008, pro-

moviendo la valorización de las culturas afrobrasileña e indígena en la comunidad y la academia.

C389. Exploración y análisis de las motivaciones en la adquisición de productos que revalorizan la identidad cultural local en Argentina. > *Andrea Fabiana Moratti Serrichio, Claudia Di Paola, Rocio Echelini* [Argentina] Esta investigación se centra en comprender las motivaciones detrás de las preferencias de consumo de productos locales que revalorizan los valores identitarios en el contexto argentino. A pesar de la creciente popularidad de estos productos, hay una falta de comprensión profunda sobre los factores específicos que impulsan a los consumidores, especialmente a los jóvenes, a preferir estos productos en lugar de opciones globales más estandarizadas.

• **Comisión: A56 Diseño, Espacio y Sostenibilidad**

Coordinador: Verónica Méndez. Viernes 1 de agosto, 12:30 - 14:30 hs.

C390. Storytelling de personajes que protagonizan cambios en periferia de Lima. > *Joaquín Yacolca, Alejandra Mantilla, Valentin Ayala, Pierina Flores, Alma Abigail Navarro Cueva, Franz Serva* [Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Perú]

Proyecto audiovisual digital que, a través de un docuweb y microdocumentales en redes, narra historias reales de agentes de cambio en periferias de Lima. Integra IA y realidad virtual para visibilizar voces marginadas y conectar con jóvenes desde la empatía y la innovación.

C391. La fotografía callejera como recurso en el diseño gráfico de afiches. > *Andrés Soria* [Ecuador]

Este trabajo se propone analizar cómo la fotografía callejera, entendida como una práctica visual espontánea, documental y cargada de elementos simbólicos urbanos, puede ser utilizada como recurso expresivo en el diseño de afiches gráficos. El interés surge del cruce entre dos mundos visuales que, en apariencia, operan de manera autónoma: por un lado, el lenguaje crudo y no planificado de la fotografía urbana; por otro, la lógica compositiva del diseño gráfico, que responde a objetivos comunicacionales concretos. Sin embargo, en la práctica contemporánea, ambas disciplinas se entrelazan con creciente naturalidad, especialmente en producciones culturales, sociales y publicitarias que buscan anclarse en lo real, interpelar desde la proximidad y generar empatía visual. Más que una intersección entre lenguajes, aquí se propone indagar en la influencia directa que ejerce la fotografía callejera sobre las estrategias visuales del afiche, un formato históricamente ligado a la comunicación de impacto, a la circulación en el espacio público y a la economía del mensaje visual. El afiche, como pieza de síntesis gráfica, ha evolucionado desde enfoques ilustrativos hacia propuestas más fotográficas, integrando imágenes documentales que aportan textura, contexto y densidad simbólica. En este sentido, la investigación se enmarca en el diálogo entre lo espontáneo y el conocimiento sistematizado; entre la captura intuitiva de lo cotidiano y su resignificación dentro de una pieza de diseño planifi-

cada. El objetivo central será comprender de qué manera ciertas características estéticas y conceptuales propias de la fotografía callejera —como el uso del color, la textura del entorno, la composición azarosa o la representación de lo marginal— pueden enriquecer la construcción de afiches contemporáneos. Para ello, se analizarán casos concretos producidos entre 2010 y 2024 en América Latina, con énfasis en proyectos culturales y sociales realizados en Buenos Aires, ciudad donde confluyen dinámicas visuales intensas, territorios en disputa simbólica y una fuerte tradición gráfica de intervención urbana.

C392. Vincular diseño, arte y tecnología para redefinir la percepción de los objetos en espacios híbridos. > *Mario Alberto Arias Valencia* [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

Vinculando diseño, arte y tecnología, este estudio busca la sensibilización semiótica de los objetos. El artículo hace parte de la tesis doctoral: Entrelazar diseño, arte y tecnología para una exploración semiótica de los objetos de diseño a través de una infografía inmersiva.

C393. Orientación y autonomía de personas con discapacidad visual en espacios públicos. > *Marta Nydia Molina González, Julián Blanco, Marta Nydia Molina* [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Las personas con discapacidad visual (PDV) enfrentan obstáculos para encontrar puntos de información, lugares accesibles, oficinas específicas o áreas de servicio, lo cual también aumenta el riesgo durante evacuaciones o emergencias donde la rapidez en la orientación es fundamental para resguardarse o salvar la vida. Aunado a esto, las barreras físicas impiden de cierta manera la autonomía de PDV y las obliga a depender de terceros para movilizarse en áreas urbanas. El estudio se sitúa principalmente en una sala específica ubicada en la Capilla Alfonsina de la Universidad Autónoma de Nuevo León y sus alrededores; este recinto recibe a personas ciegas o con baja visión quienes acuden a la misma en busca de apoyo para realizar sus estudios a través del uso de diversos dispositivos con tecnología aplicada para facilitar su lecto-escritura. El objetivo principal en este estudio es dar a conocer el proceso metodológico de investigación-creación de un mapa háptico con propósito de orientación espacial. El método de investigación que se propone como instrumento técnico para la recolección de datos en su interpretación cualitativa es la entrevista ya que representa un recurso flexible y dinámico siendo “más eficaz que el cuestionario porque obtiene información más completa y profunda, además presenta la posibilidad de aclarar dudas durante el proceso, asegurando respuestas más útiles” (Díaz-Bravo y otros, 2013).

• **Comisión: A27 Representaciones Artísticas**

Coordinador: Adnan Márquez Borbón. Viernes 1 de agosto, 15:00 - 17:00 hs.

C394. Didán: Estamparia Afetiva. > *Daniella Garcia de Camargo, Adriána Yumi Sato Duarte* [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

Didan é uma coleção cápsula com seis estampas autorais que representam memórias afetivas da autora. O projeto investiga o papel da memória na construção da identidade e explora os processos criativos e técnicos envolvidos na criação de padrões, culminando na elaboração da coleção.

C395. La ilustración como medio de identidad y proyección cultural en la formación del diseñador gráfico. > **Andrés Rodríguez** [Fundación de Estudios Superiores Comfanorte - Colombia]

El ideal de esta charla es el poder reflexionar sobre el papel transformador de la ilustración en la enseñanza del diseño gráfico, especialmente en el contexto de los proyectos finales de los estudiantes.

C396. Relecturas visuales: reinterpretación de obras artísticas como ejercicio de semiótica visual. > **Guillermo Avalos, César Carrión** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La propuesta presenta un ejercicio académico donde estudiantes reinterpretan obras artísticas icónicas desde una mirada crítica para el curso de semiótica. El objetivo es vincular arte, análisis visual y problemáticas contemporáneas mediante la creación de nuevos discursos gráficos.

C397. Exposición simbólica del territorio: narrativas visuales desde la Institución Universitaria Pascual Bravo en la Ciudadela C4TA. > **Diomer Alejandro Palacio Miranda** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Esta exposición fotográfica es el resultado de un proceso de creación simbólica liderado por el docente Diomer Alejandro Palacio Miranda, en colaboración con estudiantes de la Institución Universitaria Pascual Bravo. Las imágenes, capturadas por el docente en blanco y negro.

C398. Muros, arte colectivo. > **Carlos Cordero** [El Salvador]

Plataforma que presenta una serie de murales realizados en la cátedra Gráfica de Entorno como iniciativa para generar mejores espacios para el aprendizaje, la socialización y el desarrollo de la creatividad; enmarcada en los dominios de investigación, Educación de calidad y Medio Ambiente.

C399. Girl with the Balloon (2002). La obra y su auto-destrucción como paradigma del arte contemporáneo. > **Génesis Renata Chasiluisa** [Ecuador]

La obra *Girl with the Balloon* (2006), creada por el artista urbano Banksy en 2002 se ha convertido en una de las imágenes más icónicas del arte contemporáneo. A pesar de su origen efímero, esta imagen de una pequeña niña soltando un globo rojo en forma de corazón, ha alcanzado una relevancia cultural que ha trascendido sin precedentes, las fronteras del arte, instalándose en el imaginario colectivo mundial. En la presente investigación, se examina cómo esta obra ha generado un impacto a nivel social como cultural, planteando una experiencia artística, explorando su universalidad simbólica y su paradoja dentro del mercado del arte en conjunto con la viralidad de la era digital.

• **Comisión: A38 Negocios en Diseño**

Coordinador: David Arango - Viernes 1 de agosto, 15:00 - 17:00 hs.

C400. Emprendimientos de diseño y diseño regional. **Santiago Mena, Gireth Ovando** [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

Debido a una limitada demanda laboral, diseñadores de productos deciden optar por el emprendimiento como forma de ejercer la profesión, encontrando en las propuestas que apelan a la identidad regional una forma de ser competitivo en el mercado, lo cual se consolida como una tendencia.

C401. Una visión del diseño industrial desde la administración. > **Inés Ximena Barbosa Guerrero** [Colombia]

Esta visión del diseño industrial desde la administración surge de estudios en curso de una Maestría en administración abordada desde el diseño industrial; y se ha encontrado que se puede construir material propio desde el diseño.

C402. Diseñar desde la esencia: Conceptualización de marca desde la identidad. > **Jairo Coral** [Colombia]

La conceptualización de marca desde la identidad, como punto de partida para construir expresiones visuales coherentes, auténticas y sostenibles. A partir del reconocimiento del valor propio y la esencia de cada negocio, descubriendo una marca con sentido, capaz de generar conexión emocional.

C403. Tiendas mínimas en diseño interior Retail. > **Diana Catalina Orellana Ordóñez** [Universidad de Cuenca - Ecuador]

Proyecto de diseño interior de tienda mínima (40 m²) con reinterpretación de marca, aplicando estrategias actuales de sostenibilidad y o tecnología. Los estudiantes exponen sus propuestas en una feria de emprendimiento ante un jurado docente con posibilidad de adquirir o invertir en los proyectos.

• **Comisión: A47 Diseño y Comunicación Social**

Coordinador: Gastón Girod. Viernes 1 de agosto, 15:00 - 17:00 hs.

C404. El grito de los excluidos: la dialéctica de los cómics bajo un imaginario brasileño. > **Joab Alves dos Santos, Marcus Vinícios de Paula** [Brasil]

Este trabajo, resultado de una investigación de maestría, tiene como objetivo presentar el potencial crítico y reflexivo que existe en el lenguaje gráfico de las historietas sobre el contexto histórico de la Independencia de Brasil.

C405. Inovações e ética na comunicação publicitária com IA: desafios no contexto do Brasil. > **Ricardo José Barbosa Olimpio** [Brasil]

A apresentação propõe reflexões sobre o uso da inteligência artificial na personalização de campanhas publicitárias, destacando caminhos éticos e criativos no

design de comunicação, com foco no contexto brasileiro e na construção de narrativas conscientes e socialmente comprometidas.

C406. Nacionalismo y Diseño en Bolivia. > *Carolina Muño Reyes Benítez* [Universidad Católica Boliviana - Bolivia]

La investigación estudia cómo la publicidad boliviana entre 1930 y 1950 utilizó formas simbólicas culturales para promover una ideología nacionalista, reflejando y reforzando valores de cohesión social y patriotismo en un contexto de crisis y transformación, mediante el análisis semiótico y discursivo.

C407. Diseño situado y saberes artesanales: disputas de sentido en el mobiliario contemporáneo argentino. > *Gastón Girod* [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo aborda el diseño como una práctica situada en contextos históricos, sociales, geográficos y culturales específicos, a partir de autores como Suchman (2007); Margolin (2015) y Escobar (2017). En este sentido se reflexiona sobre la supuesta neutralidad del discurso disciplinar del diseño, con la intención de visibilizar ciertas narrativas que han excluido saberes ancestrales, históricamente vinculados a las mujeres. En este caso entendidas no como categoría biológica esencial sino como una construcción histórica y social en el marco de un régimen de género a partir de Butler (2005). Desde la perspectiva del feminismo posestructuralista y la teoría de la interseccionalidad aporta Zambrini (2014), que analiza las relaciones de poder que configuran los modos de conocer y las prácticas de poder. En este marco, la artesanía —lejos de ser una forma residual— se presenta como una práctica dinámica en tensión (García Canclini 1989), atravesada por relaciones asimétricas entre Estado, mercado y saberes locales. Por su parte Mignolo (2007) y Santos (1995) contribuyen con sus nociones de colonialidad del saber y ecología de saberes, proponiendo un diálogo horizontal entre conocimientos, donde el saber artesanal y el técnico-científico puedan entrelazarse sin jerarquías. La performatividad del discurso del diseño (Butler; Campi 2023; Sáez Salvador 2023) muestra cómo las categorías de técnica, género y modernidad no sólo describen, sino que producen realidad. En este sentido, el diseño de mobiliario contemporáneo argentino que incorpora técnicas artesanales no sólo recupera oficios, sino que disputa el sentido mismo de diseño, proponiendo nuevas articulaciones entre tradición y contemporaneidad, entre lo popular y lo disciplinario.

C408. Nimona: identidad, narrativa y libertad. > *Silma-ra Takazaki* [Brasil]

Este trabajo trata de la representatividad LGBT+ en el cine de animación y se basa en la teoría de Teresa de Lauretis sobre la tecnología de género. Analiza el libro y la serie de animación Nimona (ND Stevenson, Netflix, 2024), discursos y representatividad en su narrativa trans no-binaria.

• **Comisión: A28 Lenguajes Visuales**

Coordinador: Luis Rodríguez Camacho. Viernes 1 de agosto, 17:30 - 19:30 hs.

C409. Complejidad semántica en la metáfora de la obra visual de Beto Val. > *Itzel Álvarez* [México]

Analiza desde la retórica del signo visual del Grupo μ la trascendencia del ejercicio metafórico en la obra de Beto Val, quien genera de manera digital, excéntricos y absurdos collages con recorte fotográfico, acudiendo a elementos orgánicos, partes humanas, zoomorfas y artilugios mecánicos.

C410. Representação imagética da mulher latino-americana na série Carmen Sandiego. > *Denise Cerqueira da Silva, Dorotea Bastos, Gláucia Trinchão* [Brasil]

Analizaremos a representação imagética da mulher latino-americana em Carmen Sandiego, sendo Carmen o eixo representativo de ruptura de estereótipos dos quais o povo latino-americano tem sido vítima. Veremos como esta se contrapõe às apresentadas inclusive em produções estadunidenses e europeias.

C411. Hacer de la fotografía una experiencia diseñada. > *Estefanía Fantini, Mariana Torres Luyo* [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

La fotografía concebida como 'acto' nos permite comprender que el instante de la captura es, en realidad, la puesta en sentido de una complejidad que superpone al sujeto, su historia y su contexto. Pretendemos dar cuenta de una serie de prácticas de enseñanza basadas en la experiencia fotográfica.

C412. Del mito a la imagen: representar dioses primigenios en fotografía. > *Cristian Eduardo Fuentes Pedrozo* [Colombia]

Este ensayo aborda la representación fotográfica de dioses primigenios griegos desde un enfoque simbólico. Explora cómo la reproducción y postproducción permiten construir imágenes conceptuales, fusionando técnica, mito y metáfora, para inspirar a estudiantes de diseño gráfico.

C413. La fotografía como primer gesto pedagógico: del caos urbano a la comprensión lectora. > *Diomer Alejandro Palacio Miranda* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Esta ponencia presenta una exposición fotográfica como fase inicial de un proyecto de investigación + creación que vincula el diseño gráfico con la comprensión lectora. A través de imágenes urbanas, se activa una mirada crítica con fines pedagógicos.

C414. La cocreación de narrativas cinematográficas fantásticas para la reconciliación y la paz. *Institución Universitaria Pascual Bravo.* > *Francisco Gallego Escobar* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El cine fantástico en América Latina ofrece lenguajes simbólicos para narrar el conflicto y el trauma. A través de lo mágico, surreal o especulativo, permite cocrear narrativas con víctimas, resignificando experiencias dolorosas sin recurrir a la literalidad.

C415. El fundido encadenado y su diseño sonoro. > Fabian Esteban Luna [Argentina]

El Fundido encadenado permite señalar en un audiovisual una modificación temporal y espacial. Visualmente se superponen y fusionan paulatinamente un plano y el siguiente, colaborando con el raccord. ¿Pero qué ocurre con la dimensión sonora? La exposición abordará estos principios.

C416. La fuerza de una imagen: Fotografía de portada como lenguaje del impacto. > Brenda Molina Terrazas [Bolivia]

Reflexiones sobre el rol clave de la fotografía en la portada del diario boliviano Opinión como punto de entrada visual, narrativo y emocional. Analiza su impacto en la construcción del sentido, la jerarquía informativa y la conexión inmediata con el lector en tiempos de sobrecarga digital.

• Comisión: A40 Mercado y Gestión del Diseño

Coordinador: David Arango. Viernes 1 de agosto, 17:30 - 19:30 hs.

C417. Diseño de Envases y Empaques en la Industria Alimentaria Actual. > Jesús Eduardo Meléndez Carrera [Venezuela]

La creación de Envases y Empaques, es clave para la Industria Alimentaria actual, la cual sigue tendencias hacia la sostenibilidad, innovación y experiencia del consumidor aportando mejoras a cadenas de suministros. De ambos, importa el estudio de su diseño, funciones específicas asignadas e impacto sobre la Seguridad Alimentaria. Lo anterior, se complementa con casos de éxito del sector.

C418. Importancia de la Identidad Gráfica en Asociaciones. > Angel Arias Camacho, Mercedes Moscoso Pozo, María Yahaira Oviedo Becilla [Ecuador]

El interés por la correcta aplicación de la identidad visual no solo con fines comerciales, promocionales de centros educativos, en los últimos años está siendo acogida de a poco por Asociaciones, Sociedades, comunidades. Se realizó un análisis de la situación actual de las mismas.

C419. Hacia una metodología latinoamericana de enseñanza de la administración del diseño. > Laura Mishelle Muñoz González [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

Esta presentación busca indagar sobre, ¿Cómo formar profesionales del diseño con herramientas para el mundo laboral actual?, ¿Es posible un currículo que no perpetúe dinámicas precarizantes?, ¿Cómo articular un modelo latinoamericano de enseñanza de la administración del diseño?

C420. Modelo predictivo de consumo de cacao en Santander. > Mary Yaneth Rodríguez Villamizar, Alix Estela Yusara Contreras Gómez, Alfredo Enrique Sanabria Ospino [Universidad Santo Tomás - Colombia]

El Modelo Predictivo de Consumo de Cacao en Santander propone un prototipo basado en neuromarketing e inteligencia artificial, orientado a optimizar productos a partir del análisis de las respuestas emocionales y cognitivas de los consumidores de chocolate. Esta herramienta busca fortalecer el posicionamiento de dichos productos en el mercado local.

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 - In titutional 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.