

**Resumen:** En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección del Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño que, desde su nacimiento en el año 2010, integra la Semana (Virtual) Internacional de Diseño en Palermo. La Semana (Virtual) Internacional de Diseño en Palermo cumplió 15 años en julio 2020 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 Creatividad Solidaria) 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. 259]

## Introducción

El Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, es el espacio académico de la Semana (Virtual) Internacional de Diseño en Palermo. Está dirigido a docentes, académicos, investigadores y autoridades institucionales que actúan en el campo del Diseño.

La primera edición se realizó en julio 2010, en el marco de la V Semana Internacional de Diseño en Palermo. Desde entonces en cada edición de la Semana se realiza una edición del Congreso, formalizando la integración profesional y académica de Diseño más importante de América Latina.

Además del XI Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, la XV Edición de la Semana Internacional de Diseño 2020 está integrado por los siguientes cinco espacios: XV Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño, V Coloquio (Virtual) Internacional de Investigadores en Diseño V, Cumbre (Virtual) de Emprendedores, IV Foro (Virtual) de Cátedras innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad y el I Foro de Creatividad Solidaria. Todos los seis espacios se desarrollaron simultáneamente en comisiones online desde el 27 de julio al 31 de julio 2020.

El Congreso se organiza en comisiones temáticas donde se agrupan por contenido las comunicaciones enviadas. Actas de Diseño, con sus dos ediciones anuales, se convirtió en la publicación oficial del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño desde su nacimiento, documentado en Actas 8, agosto 2010, y continúa hasta el presente.

La publicación Actas de Diseño desde el 2010 hasta el 2017 se organiza en dos números al año. En el año 2018 se eleva a tres ediciones anuales para responder a la creciente producción teórica del mundo del diseño en el continente. En una de las ediciones se documenta el quehacer del Congreso con todas sus comisiones y expositores (incluyendo un abstract de cada presentación) y en las otras dos ediciones anuales se incluyen las comunicaciones completas enviadas para su publicación.

En esta edición del Congreso se presentaron las tres ediciones de Actas correspondientes al año 2020 (Actas 30, 31 y 32), cuyos contenidos pueden consultarse en forma libre y gratuita en [palermo.edu/actasdc](http://palermo.edu/actasdc)

## 653 Expositores en 49 Comisiones

La organización de la XI edición del Congreso constituye la consolidación alcanzada en América Latina por las instituciones educativas que actúan en el campo del Diseño, con la finalidad de compartir experiencias, planificar acciones conjuntas, plantear temáticas relevantes y concretar proyectos académicos e institucionales destinados a enriquecer la formación de los diseñadores del continente e impactar favorablemente en la calidad del ejercicio profesional. Esta edición virtual que sesionó durante cinco días ininterrumpidos de trabajo, contó con la presencia de 1000 autoridades, docentes e investigadores del área que asistieron a las 49 Comisiones con 653 expositores. El Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño se organizó en seis grandes núcleos temáticos que focalizados en cuestiones de enseñanza se expanden hacia problemáticas institucionales, disciplinarias y profesionales del campo y se detallan a continuación:

**1) Pedagogía del Diseño (Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos; Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes, Calidad Educativa y Evaluación)**

**2) Capacitación para Emprendimientos y Negocios (Mercado y Gestión del Diseño, Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos)**

**3) Formación para un Diseño Innovador y Creativo (Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales, Innovación y Cultura, Estudios Artísticos y Creativos)**

**4) Investigación y Política Editorial (Investigación. Metodología y Técnicas, Doctorado en Diseño, Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje)**

**5) Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza (Diseño, Medioambiente y Ecología, Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje)**

**6) Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño (Observatorio de Tendencias, Identidades Locales y Regionales, Relaciones entre Diseño, Arte y Artesanía)**

Cada núcleo, con sus principales temas, se desarrolla en varias Comisiones con un Equipo de Coordinación integrado por docentes regulares y de la Facultad de Diseño y Comunicación y académicos internacionales invitados. Los miembros de este Equipo participaron activamente en la coordinación de las Comisiones, en la presentación de las conferencias, en el debate, en el registro de las opiniones y aportes de los participantes y en la elaboración de las conclusiones. Sus integrantes fueron: Alejandra Niedermaier, Alejo García de la Cárcova, Ana Cravino, Andrea Mardikian, Andrea Marrazzi, Andrea Pontoriero, Ariel Khalil, Bernardita Brancoli, Carlos Caram, Cecilia Kiektik, Emiliano Basile, Diego Bresler, Eugenia Álvarez del Valle, Fabiola Knop, Gina Giraldo, María Fernanda Trosch, María Elena Onofre, María Rosa Curcho, Marisa Cuervo, Mercedes Massafra, Mercedes Pombo, Natalia Lescano, Patricia Iurcovich, Sandra Cabrera, Vanesa Martello, Wenceslao Zavala.

Los académicos internacionales invitados a integrarse al Equipo de Coordinación fueron: Alexandre Sá Barretto da Paixão, André de Freitas Ramos, César Enrique Castiblanco Laurada, Dolly Viviana Polo Florez, Edgar Saavedra Torres, Erika Rivera Gutiérrez, Gilberto Alaxandre Goyes López, Jimena Mariana García Ascolani, Margaret Díaz Muñoz, Mercedes Martínez González y Paola de la Sotta Lazzarini. El Equipo de Moderadores del Congreso estuvo conformado por personal académico de la Facultad de Diseño y Comunicación. Sus integrantes fueron Adrián Jara, Agustina Méndez, Agustina Grebe, Alejandra Guardia, Camila Pugh, Celeste Abancini, Germán Fredes, Julieta Cura y María Toranzo.

En la presente edición 33 de Actas de Diseño se transcribe la agenda completa de la XI Edición del Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (653 Expositores) con un resumen de cada una de las presentaciones al mismo.

### Agenda completa de Actividades

Las actividades que se realizaron dentro de esta edición del Congreso fueron:

1. Comisiones y Ponencias (ver pp. 121-204)
2. Presentación de las ediciones 31 y 32 de Actas de Diseño (ver p. 204)
3. Índices del XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (ver pp. 204-259)
  - a) Índice de autores que presentaron ponencias (ver pp. 204-228)

- b) Índice de Ponencias presentadas (ver pp. 228-245)
- c) Índice de Comisiones (ver pp. 245-259)

### 1. Comisiones y ponencias

A continuación se presenta el índice de las Comisiones del XI Congreso, explicitándose las páginas donde se desarrolla el contenido de cada una de ellas:

#### 1) Pedagogía del Diseño

- Comisión [A1] Calidad Educativa (pp. 121-123)
- Comisión [A2] Métodos de Evaluación (pp. 123-124)
- Comisión [A3] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (pp. 124-126)
- Comisión [A4] Recursos didácticos (pp. 126-128)
- Comisión [A5] Estrategias Pedagógicas (pp. 128-130)
- Comisión [A6] Metodologías de Diseño (pp. 130-131)
- Comisión [A7] Procesos de Enseñanza (pp. 131-133)
- Comisión [A8] Estrategias Lúdicas (pp. 133-135)
- Comisión [A9] Enseñanza en tiempos de pandemia (pp. 135-136)
- Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19 (pp. 136-138)
- Comisión [A11] Currícula académica (pp. 138-139)
- Comisión [A22] Formación Docente (pp. 139-141)
- Comisión [A23] Nuevas Metodologías Docentes (pp. 141-142)

#### 2) Capacitación para Emprendimientos y Negocios

- Comisión [A37] Mercado y Gestión del Diseño (pp. 143-144)
- Comisión [A38] Negocios en Diseño (pp. 144-146)
- Comisión [A48] Vinculación con Empresas y Profesionales (pp. 146-148)
- Comisión [A49] Emprendimientos (pp. 148-149)

#### 3) Formación para un Diseño Innovador y Creativo

- Comisión [A39] Nuevas Carreras y Campos Profesionales (pp. 149-151)
- Comisión [A40] Entornos digitales (pp. 151-152)
- Comisión [A27] Innovación cultural (pp. 152-154)
- Comisión [A28] Diseño y Cultura (pp. 154-155)
- Comisión [A29] Evolución Cultural (pp. 155-157)
- Comisión [A19] Estudios Artísticos (pp. 157-158)
- Comisión [A20] Metodologías Artísticas (pp. 158-160)
- Comisión [A21] Representaciones Artísticas (pp. 160-162)
- Comisión [A41] Nuevas Formas de Producción (pp. 162-163)
- Comisión [A42] Nuevas Tecnologías y Materiales (pp. 163-165)

#### 4) Investigación y Política Editorial

- Comisión [A30] Investigación en Diseño (pp. 165-167)
- Comisión [A31] Técnicas de Investigación (pp. 167-169)
- Comisión [A32] Investigación. Nuevas metodologías (pp. 169-171)
- Comisión [A33] Investigación. Estrategias de enseñanza (pp. 171-173)
- Comisión [A34] Investigación académica (pp. 173-174)

Comisión [A35] Técnicas de observación e investigación (pp. 174-175)  
 Comisión [A14] Docentes Investigadores A (pp. 175-178)  
 Comisión [A15] Docentes Investigadores B (pp. 178-179)  
 Comisión [A16] Presentación cuaderno 102 (pp. 179-180)  
 Comisión [A17] Estudios académicos (pp. 180-182)  
 Comisión [A18] Publicaciones y Política Editorial (pp. 182-184)

### 5) Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza

Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología (pp. 184-186)  
 Comisión [A13] Diseño Responsable (pp. 186-188)  
 Comisión [A36] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (pp. 188-189)

### 6) Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño

Comisión [A24] Identidades Locales y Regionales (pp. 189-191)  
 Comisión [A25] Identidades Culturales (pp. 191-193)  
 Comisión [A26] Cultura regional (pp. 193-194)  
 Comisión [A43] Observatorio de Tendencias (pp. 194-196)  
 Comisión [A44] Trend Observatory (pp. 196-197)  
 Comisión [A45] Tendencias en Diseño (pp. 197-199)  
 Comisión [A46] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (pp. 199-200)  
 Comisión [A47] Relaciones entre: Diseño e Historia (pp. 200-201)

### 7) Otras ponencias [A50] (pp. 201-204)

A continuación se transcriben sintéticamente los contenidos de cada ponencia presentada al Congreso, redactada por sus expositores. Se informa en algunos casos la institución a la que pertenece cada expositor.

Todas las ponencias que contengan una (E) o una (M) expusieron o entregaron microensayo.

#### 1) Pedagogía del Diseño

##### — Comisión [A1] Calidad Educativa

Esta comisión fue coordinada por *Carlos Caram*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Miércoles 29 de julio de 12 a 14hs.

##### **C001. Clases remotas, el reto forjador del carácter docente durante la pandemia (E).** *Luis Fernando Tellez Jerez (Colombia)*

En la Universidad de investigación y Desarrollo UDI en medio de la contingencia producida por la Pandemia, cuerpo docente y directivas aunaron esfuerzos para rápidamente organizarse y prestar un servicio educativo de calidad; el programa Publicidad y Marketing Digital hizo parte de este gran esfuerzo; esta ponencia de forma sintética presentará los aciertos y algunas dificultades que se presentaron en el transcurso de la contingencia para

compartir a la comunidad académica nuestra experiencia significativa.

##### **C002. De lo analógico a lo digital: estrategia transicional de la enseñanza del Color en el Diseño (E)(M).** *Bernardo Antonio Candela Sanjuán y Sergio Fernández-Montañez Madan (España)*

La presente comunicación aborda la necesidad de introducir estrategias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia Color en el contexto de la formación en Diseño. Para ello describimos la experiencia realizada presentando aquellas acciones, recursos y metodologías utilizadas por el profesorado que imparte la asignatura Color en el Grado en Diseño de la Universidad de La Laguna (Canarias / España). Estas prácticas docentes son innovadoras, adaptables y aplicables a otros contextos. Los resultados obtenidos son evaluados mediante una encuesta de satisfacción del alumnado.

##### **C003. Diseño y Desarrollo de Tecnología Asistiva bajo costo (E)(M).** *Fabián Jeno (Chile)*

Dar a conocer el impacto al colocar el método de diseño proyectual mas la necesidad de una patología junto a un requerimiento específico del desarrollar objetos bajo costo al servicio de la comunidad en pos de mejorar la calidad de vida de esta población específica de Chile en situación de discapacidad esto concluyendo con productos desarrollados por los alumnos de diseño de la universidad de Santiago a cubrir una necesidad específica de falta de equipos para personas con discapacidad específicas

##### **C004. La Práctica Proyectual Derivada del Taller Integral de Arquitectura (E)(M).** *Bruno Bellota Noguera (México)*

Para lograr un modelo de aprendizaje de acuerdo al plan de estudios es necesario alcanzar un balance entre los diferentes componentes que integran el taller integral. La enseñanza es impulsada por la investigación con la finalidad de generar una lógica discursiva entre el alumnado, esta como base de la práctica proyectual, esta entendiendo la arquitectura desde un espectro social multidimensional, con carácter metodológico, teórico y técnico, que se define como un simulacro académico del hacer ciudad y que tienen una trascendencia en el campo cultural y social. La práctica proyectual nace de entender la arquitectura, como un agente de cambio y un activador social en el lugar donde se va a intervenir.

##### **C005. Metodología cut/copy/paste para la producción y génesis de la Imagen (E)(M).** *Juan José Riva Sáenz (Colombia)*

A continuación se propone un proyecto metodológico, de posible implementación en los cursos evidenciados para DISEÑO y creación, una propuesta sobre la cual que he venido formulando, construyendo y estructurando desde hace un tiempo a través de seminarios, lecturas, y ejercicios prácticos con resultados satisfactorios. Se describe brevemente como podría ser implementada en un caso específico y bajo una temática, y como se podría introducir como un recurso/herramienta a los programas de arte, diseño y arquitectura, vinculando otras áreas e impregnar los diferentes perfiles de los integrantes de

grupos docentes con otros formatos, interactuando múltiples contenidos y generando nuevas narrativas a través de laboratorios experimentales.

**C006. Nuevos sistemas de enseñanza para la moda e imagen (E)(M).** *Silvana Mariela García Varela (Argentina)*

La industria de la moda ha cambiado, el sistema de comunicacional también. Por lo tanto, debemos ajustar los sistemas de enseñanza a los nuevos paradigmas culturales de la moda, los nuevos usuarios y los nuevos estudiantes. Entender el sistema de expresión a través de la tecnología y como la globalización puede jugar un rol fundamental y necesario en el proceso.

**C007. O designer na divisão capitalista do trabalho (E)(M).** *Joana Contino (Brasil)*

Considerando que, desde o seu surgimento, o design está diretamente ligado ao desenvolvimento capitalista, este trabalho propõe uma reflexão sobre o papel social do designer e seu lugar na divisão capitalista do trabalho. Iniciamos pela apresentação das peculiaridades dessa divisão, fundamentada na separação entre concepção e execução, relacionando-a ao surgimento da prática profissional do design como atividade intelectual e normativa. Finalmente, questionamos a autopercepção do designer como um trabalhador privilegiado na hierarquia do trabalho, apontando para o fato que ele é um dos elos do trabalhador coletivo e destacando a necessidade do debate sobre as temáticas do mundo do trabalho na sua formação.

**C008. O plano frontal da representação no ensino de design de moda (E)(M).** *Joao Dalla Rosa Junior (Brasil)*

A comunicação apresenta um debate sobre a planificação e a frontalidade como qualidades das imagens e das representações empregadas no campo da moda. O objetivo do artigo se concentra em uma análise de desenhos realizados por alunos de um curso superior de design de moda e na reflexão sobre a relação estabelecida entre a planificação e a frontalidade dos desenhos e o modo de produção do design. Por meio do cruzamento de referências bibliográficas e de materiais como fichas-técnicas e procedimentos de modelagem, as características são compreendidas como indícios que atestam limitações do modelo industrial na formação dos agentes e em sua atuação profissional.

**C009. O ser designer gráfico (E)(M).** *Ricardo José Barbosa Olimpio (Brasil)*

A palestra tem como objetivo abordar conceitos que definem o designer gráfico como agente de práticas e projetos que visam solucionar problemas em diversos níveis de complexidade na construção de mensagens visuais criativas. Propomos demonstrar que a prática do design gráfico não ganha corpo pela construção de aglomerações de elementos gráficos combinados de forma aleatória na construção de formas visuais, mas, sim, através de um pressuposto, que exista a concepção de um projeto com o propósito de solucionar problemas de uma marca, produto ou serviço.

**C010. Sistema Gráfico para el Pensamiento Creativo: Caja de Herramientas (E)(M).** *Rafael Díaz (Colombia)*

La Edad de Piedra inicia con la aparición de las primeras herramientas. Aunque algunos animales utilizan piedras como herramientas simples, es la fabricación de estos objetos por medio de la talla y el afilado de los mismos –y la incorporación de otros materiales como madera, huesos y astas de animales– lo que permitió a los humanos primitivos perfeccionar la caza y la construcción, dominar el fuego, practicar la agricultura, cavar, cortar, y eventualmente convertirse en sedentarios y diseñadores.

**C011. Sistematización de Información para Asegurar la Calidad Educativa (E)(M).** *Erika Rivera Gutiérrez y Alejandro Higuera Zimbrón (México)*

El objetivo de este trabajo es presentar el contexto que guarda la sistematización de información para asegurar la calidad educativa en IES, como una de las principales tendencias de procesos de acreditación en programas académicos (PA). Para ello, se determinó una metodología de corte cualitativo con diseño exploratorio-descriptivo, mediante revisión de literatura científica, referentes empíricos, apoyada del método de estudio de caso; se estableció un procedimiento para sustentar la existencia del problema de investigación. Los hallazgos revelaron la necesidad de las IES en sistematizar la información para asegurar la calidad de sus PA. Finalmente, se exponen conclusiones y recomendaciones al respecto.

**C012. Barreras que Afectan la Comunicación del Diseño Arquitectónico (E)(M).** *Nancy Vilar (Argentina)*

Este trabajo pretende reflexionar sobre la tensión entre los diversos modos de comunicar el Diseño Arquitectónico durante el ciclo inicial de la formación universitaria. El abordaje del proceso comunicacional se visualiza como un campo de fuerzas en el que confluyen a la formación profesional arquitectónica: la impronta de la educación pública, la subjetividad del estudiante y la comunicación disciplinar. La identificación de barreras permite mitigar los problemas en la comunicación del diseño. Se concluyó a lo gráfico - conceptual como el articulador primigenio que atraviesa a todas las asignaturas permitiendo una educación enfocada, reflexiva, flexible, inclusiva y de calidad.

**C013. El diseñador contemporáneo, dialogante con el entorno (E)(M).** *Guiomar Jiménez (México)*

Nos encontramos en un cambio de paradigma en donde tenemos que construir programas educativos que no sólo se basen en la producción masiva de contenido o que se encuentre enfocada a las promesas del hacer tecnológico, sino que tomen en cuenta la complejidad de la relación entre técnica, impacto social y creación. La construcción de conocimiento requiere de nuevas perspectivas que replanteen el campo del diseño; la integración de la transdisciplina y la construcción de pensamiento crítico son indispensables en la formación de las próximas generaciones. Este trabajo se dedica a revisar diferentes perspectivas del diseño; plantea una propuesta para empezar a relacionar estos campos con las nuevas formas de ser que implican la integración de pensamiento complejo y transdisciplina en relación al sistema técnico.

**C014. La evaluación en la Facultad de Diseño y Comunicación - UP (E). Carlos Caram (Argentina)**

Para la Facultad de Diseño y Comunicación evaluar es dar la posibilidad de aprender. Es detenerse a reflexionar, revisar el proceso y la producción, generar estrategias de regulación e intervención sobre el proyecto, sobre el proceso o sobre las prácticas. El Ciclo de Asignatura -dispositivo de la Facultad para organizar estratégicamente la cursada y la evaluación- prevé tres momentos de evaluación bien diferenciados: el de medio término, el del final de la producción y el de la proyección y las competencias disciplinares y profesionales. Evaluar es generar evidencias de aprendizaje a través de instrumentos válidos y legítimos. El principal instrumento de evaluación es el Proyecto. El proyecto es recurso pedagógico, instrumento de evaluación y generador de pensamiento crítico todo al mismo tiempo. Evaluar a través de proyectos posibilita desarrollar la autonomía de los estudiantes, la evaluación entre pares, el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de las competencias argumentativas, comunicativas y disciplinares indispensables para la formación profesional en el siglo XXI.

**C015. Integración de saberes en trabajos de titulación de Diseño Gráfico (E). Joffre Bernardo Loor Rosales (Ecuador)**

El Consejo de Educación Superior del Ecuador, en el reglamento No.51-2013, “el trabajo de titulación deberá guardar correspondencia con los aprendizajes adquiridos en la carrera y utilizar un nivel de argumentación coherente con las convenciones del campo del conocimiento”, por el cual los trabajos de titulación deben presentar una integración de los aprendizajes que se dictan en su formación; es aquí donde surge la interrogante principal ¿De qué manera se integran los saberes teóricos y proyectuales en los trabajos de titulación de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil en el periodo 2012 - 2017?

**C020. El conocimiento trasciende el aula cuando logramos hacer conexión con la interacción (E)(M). Cristina Amalia López y Paolo Bergomi (Argentina)**

La enseñanza nos permite la interacción de la comunicación del intelecto, con la curiosidad del espíritu. En los desafíos que la tecnología nos brinda, trabajar juntos en hacer de una buena clase, un espacio de diálogo, de práctica, de intercambio de saberes, nos lleva a generar estrategias de conexión, tanto en un aula virtual como presencial, para facilitar la confluencia del que piensa, del que escucha, como del que reúne experiencias del otro y aprende con los demás para apropiarse de ese confluir de disciplinas que reúnen el continente de la cultura y el respeto en la diversidad que nos aporta el encuentro del espacio áulico, en el que confluyen el diseño, la comunicación y la oportunidad técnica de desarrollar el proyecto, aprendiendo a partir de la propia construcción basada en la reflexión y en la búsqueda de respuestas y la generación de nuevos interrogantes, por eso es tan importante lograr hacer conexión para crear un buen clima de aprendizaje.

**— Comisión [A2] Métodos de Evaluación**

Esta comisión fue coordinada por *Natalia Lescano*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Lunes 27 de julio de 10 a 12hs.

**C016. Cortometraje Con Olor a Mandarina (E)(M). Sandra Da Silva (Paraguay)**

El diseño es una profesión multidisciplinaria, en el área audiovisual con la combinación de los elementos artísticos y de diseño, Sandra Da Silva, directora y co-guionista del proyecto con formación en Diseño Gráfico y Educación superior, trabaja desde una metodología proyectual en una historia basada en hechos reales.

**C017. Design gráfico no projeto final da graduação em Design de Moda na UVA (M). Leonardo Caldi (Brasil)**

A cada semestre tento aproximar as estudantes de Design de Moda de técnicas e conceitos de design gráfico para que cada um dos alunos e alunas do último período possa conceber seu book de moda impecável. No book, cada estudante evidencia todas as ideias e referências gráficas da coleção de moda em tópicos bem definidos e obrigatórios como painel-colagem de inspirações, painel-colagem de consumidor, cartela de cores em Pantone TGP, os vinte looks desenhados pelo próprio que compõem a coleção com croquis vestidos. Veremos como e por quê tem sido construída uma interação cada vez mais facilitada (através de métodos de aproximação e materiais de apoio) com alunos que geram lindos produtos.

**C018. E-Learning en Comunidades de Aprendizaje de Arquitectura y Diseño (E)(M). Esteban Manzano (Ecuador)**

En esta época tecnológica, cualquier facultad de Arquitectura y Diseño con un aprendizaje tradicional también puede adaptarse a entornos virtuales de aprendizaje e-Learning. El modelo e-Learning como un Habitat Virtual se fundamenta en el marco de trabajo de un arquitecto, basado en la teoría del hábitat y el circuito de ocupación y producción del espacio, el cual nos demuestra cómo funciona y conviven los seres humanos con sus diferencias en el único planeta habitable “hasta hoy día”, y cómo se ha desarrollado un nuevo hábitat “El Virtual”. El modelo se evaluó a través de un diseño experimental que se realizó en la facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de las Américas –UDLA–, en la asignatura de Diseño de Muebles, que ofrece lineamientos a los alumnos para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos con mobiliarios urbanos innovadores. La muestra del experimento fueron 12 alumnos que se dividieron en 2 grupos.

**C019. Educación Presencial en tiempos de pandemia en al Fundación Academia de Dibujo Profesional en Cali (E)(M). Jorge Mario Rincón Gutiérrez (Colombia)**

Frente a la pandemia, la ponencia se centra en cómo la Fundación Academia de Dibujo Profesional se ha desvirtuado para llevar lo pragmático del diseño a lo virtual, en como ha logrado transformar los contenidos presenciales a esa modalidad virtual asistida.

**C021. Evaluación del diseño de software mediante e-portafolios. Una experiencia bajo la modalidad de aula extendida (E)(M). *Luciana Gabriela Terreni***

Práctica Profesionalizante es un espacio curricular que aborda, desde un enfoque de aprendizaje basado en proyecto, el diseño de software orientado a objetos bajo una modalidad presencial que extiende las relaciones didácticas a través de un entorno virtual. La evaluación es formativa y reflexiva mediante un portafolio digital que incluye producciones en diferentes formatos y apreciaciones en torno al proceso de aprendizaje.

**C022. La evaluación en el taller de Diseño mediante rúbricas (E)(M). *Fernando Rosellini (Argentina)***

Prima dar cuenta de la realidad evaluativa en los talleres en las carreras de Diseño Industrial, donde la evaluación no sólo informa respecto de los aprendizajes, sino que se constituye en recurso para el ajuste de los procesos de enseñanza. Es importante desarrollar herramientas de evaluación como las rúbricas que indican el logro de los objetivos curriculares y las expectativas de los docentes.

**C023. La Simulación infográfica y prototipado en arquitectura, una perspectiva interdisciplinaria (E)(M). *Pedro Jesús Villanueva Ramírez y Diemel Hernández (México)***

Una manera de buscar y analizar formas estructurales arquitectónicas es mediante el empleo de la simulación infográfica y prototipado a diferentes escalas. En este sentido, el laboratorio virtual de simulación infográfica y materialización para el diseño de la UAM-X desarrolla trabajos afines al proceso de producción de objetos de diseño, integrando diversos factores que intervienen en este. En este proceso se han incorporado a alumnos de las licenciaturas de arquitectura y diseño industrial. Los primeros coadyuvando en la mecámtrica y los segundos en la materialización del objeto de diseño. En este trabajo se presenta un caso real de la actividad interdisciplinaria.

**C024. La virtualidad y la enseñanza del diseño en época de pandemia (E)(M). *Jimena Mariana García Ascolani***

Literalmente de la noche a la mañana se necesitó diseñar un plan de emergencia-contingencia, para qué estudiantes, docentes y toda la comunidad educativa pudiera continuar de manera, si cabe la expresión, “relativamente normal”, con las actividades académicas manteniendo sobre todo la calidad educativa, los objetivos planteados en las asignaturas y el desarrollo de los programas; pero ante todo fue necesaria la contención desde lo humano, el sentir del estudiante y el docente como persona dentro de su contexto, de su vivir diario, de sus miedos ante algo nunca experimentado; ese fue el desafío más grande desde todo punto de vista, ya que la tecnología y la calidad y compromiso de docentes es algo con lo que contábamos, por supuesto fue necesario invertir en apuntalar dichos pilares con mayor infraestructura y capacitaciones.

**C025. Los desafíos de la competencia y la ansiedad en la Educación Superior (E). *Alejandro Lanuque (Argentina)***

Pareciera existir un vínculo entre la competencia y la dependencia de la confirmación de otros estudiantes. ¿Es posible asociar competencia con ansiedad en el ámbito

universitario? Los vínculos entre los rasgos negativos de la actitud de competencia y algunos padecimientos psicológicos han sido estudiados y demostrados en varias investigaciones del área educativa. La sobrecarga de ansiedad parece inevitable en una sociedad en la que el estudiante universitario se enfrenta a situaciones de presión.

**C026. Evaluación en el aprendizaje proyectual (E). *Daniela Caro (Chile)***

Algunos estudios han definido la evaluación del aprendizaje en universidades chilenas a partir de cuatro elementos claves; criterios de evaluación, recolección de información, generación de estándares, y niveles de logro esperados. En este espacio parece oportuno preguntarse; cómo, quienes, qué y para qué evaluamos en el ámbito de la formación de diseñadores. ¿Estamos utilizando estrategias que permitan la aproximación y comprensión de los sujetos que aprenden de sus propias evidencias de aprendizaje?

**C027. Tutolab, un espacio para la resignificación de tutorías en diseño (E)(M). *Óscar Velásquez (Colombia)***

La formación integral de los estudiantes de diseño es una preocupación cada vez más relevante en los procesos de formación. En la Universidad Jorge Tadeo Lozano existe un espacio de tutorías que se desarrolla adicional al currículo oficial y que a partir de la co-construcción de sus propios preceptos, ha facilitado dinámicas que promueven los procesos de enseñanza-aprendizaje específicos del diseño.

**— Comisión [A3] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos**

Esta comisión fue coordinada por *Emiliano Basile*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Martes 28 de julio de 18 a 20hs.

**C028. Cuando la Idea se Encarna desde un Concepto (E)(M). *Nancy Vilar y Yanina Chiantore (Argentina)***

El artículo presenta una experiencia didáctica, pedagógica y transferible en estudiantes del primer año de Arquitectura FAUD-UNC. Enfocada en la etapa ideativa del proceso proyectual, se acercó a los estudiantes a la proposición, a través de la utilización del concepto o palabra clave que funcionó como disparador para la exploración, permitiendo indagar sobre los vaivenes propios de la ideación, la definición del partido y la reformulación del programa, buscando facilitarles el entendimiento de la arquitectura como fenómeno experiencial y la comprensión de las exploraciones tridimensionales, en donde se pusieron en juego distintas herramientas que permitieron acelerar los procesos ideativo.

**C029. Diseño de un proyecto audiovisual (E)(M). *Marina Zeising (Argentina)***

El armado de una carpeta de presentación de un proyecto audiovisual requiere de un diseño de desarrollo mediante un método, orden, planificación y ejecución de diferentes documentaciones tanto narrativas, estéticas

como productivas. La ponencia expondrá los recursos que utilizo para concluir la cursada con una carpeta sólida del proyecto con la que los estudiantes podrán confeccionar luego un guión de largometraje habiendo investigado y desarrollado el relato narrativo, de cara a su búsqueda de recursos para realizarlo.

**C030. Diseño Escenográfico. Experiencia de formación interdisciplinar (E).** *María Cecilia Bergero (Argentina)*

La Universidad Nacional de Córdoba posee una variada oferta académica, cada una con su especificidad. A pesar de ello, muchas de las problemáticas, pueden ser abordadas desde diferentes áreas disciplinares. A partir de lo mencionado se propuso el desarrollo de una experiencia de intercambio, denominada “Seminario de Diseño Escenográfico”, entre la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño y la Facultad de Artes, de la Universidad Nacional de Córdoba; destinada a alumnos de nivel 4, 5 y 6, de la carrera Arquitectura y a alumnos de nivel 4 de la carrera Licenciatura en Teatro.

**C031. Diseño interior y mobiliario: planteo de una construcción teórico-histórica (E).** *Mauro Edel Sánchez (Argentina)*

La presente ponencia expone el enfoque y sentido teórico - histórico de los contenidos temáticos en el trabajo realizado en la serie de asignaturas relacionadas a la Historia del Diseño Interior y del Mobiliario en el marco de la carrera de Diseño de Interiores y Mobiliario perteneciente a la Universidad Nacional de Río Negro. Contenidos que abarcan al conocimiento de la producción de la espacialidad interior y del mobiliario desde la antigüedad de las civilizaciones occidentales predominantes, hasta la actualidad. Como respuesta, emerge nuestra propuesta pedagógica con una organización temática de dichos contenidos y que pretendemos exponer y someter aquí a vuestra consideración crítica.

**C032. El futuro de los espacios de aprendizaje (E)(M).** *Claudia Inés Turturro y Christian Pruvost (Argentina)*

Hoy debemos reflexionar para diseñar espacios de aprendizaje pensando en la necesidad de combinar pedagogía, espacio físico que implica diseño arquitectónico del aula y del equipo que facilite diversas formas de organización del espacio y espacio virtual, que implica el uso diversas herramientas digitales y conectividad adecuada, para la aplicación de metodologías que posibiliten procesos que conduzcan al estudiante a lograr aprendizajes significativos.

**C033. Enseñanza y Diseño de experiencias en Tiempos de Asincronía (E)(M).** *Estefanía Alicia Fantini y Mariana Torres Luyo (Argentina)*

Históricamente, la enseñanza del diseño estuvo marcada por el intercambio presencial en el sitio que constituye su ‘escena fundante’ (Devalle, 2017): el taller. Incluso, las materias llamadas ‘teóricas’ reponen de la dinámica del taller la experiencia del intercambio para expandir la comprensión. Las tradiciones disciplinares que guían la enseñanza del diseño (Bauhaus, Ulm, disciplinar) nos legan la maravillosa herencia de la construcción del

pensamiento proyectivo en un intercambio regido por la inmediatez sincronizada del diálogo. En esta presentación nos interrogamos acerca del modo de diseñar experiencias de ‘aprendizaje pleno’ (Perkins, 2009) en contextos de ineludible ausencia.

**C034. La Habitación de escape: un espacio de encuentro entre ciencia, didáctica y diseño (E)(M).** *María Laura Badella, María Eugenia Cardoni, Brenda Carolina Rivera y Adriana Alejandra Sarricchio (Argentina)*

En el marco del proyecto “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (FADU-UNL), esta propuesta pretende dar continuidad a algunas reflexiones que emergen en el ‘cruce’ entre Ciencia, Diseño y Didáctica, para la promoción de la cultura científica a través de formatos no convencionales tendientes a la innovación de experiencias educativas. Para ello, se presenta la habitación de escape “Atrapados...¡con salida!” (LMA, FIQ-UNL), cuyo aporte del Diseño de la Comunicación Visual fue clave en la ‘construcción de un escenario de acción narrativa potencial’ (Ryan, 2001) propicio para generar una experiencia inmersiva donde sus participantes son auténticos protagonistas del relato.

**C035. Los nuevos paradigmas y la enseñanza del diseño de indumentaria (E)(M).** *Moriana Abraham y Carolina Menso (Argentina)*

A partir de algunas reflexiones sobre la transformación en el sistema de la moda durante el siglo XXI y la importancia e influencia de los nuevos paradigmas en el contexto regional, el presente trabajo plantea una mirada acerca de los contenidos curriculares como aquellos con la capacidad de promover la generación de conciencia y la valoración de estos paradigmas, con el interés de transformar las prácticas del diseño de indumentaria. En este sentido, consideramos indispensable incorporar en los procesos de enseñanza superior criterios de sustentabilidad en relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenibles.

**C036. “Pabellones efímeros” una metodología de enseñanza desde el razonamiento platónico para el diseño básico (E)(M).** *Moncayo Rosero y Fernanda Arias Castillo*

Variados son los mitos que se construyen alrededor de las capacidades de los estudiantes que recién ingresan a las diferentes carreras de diseño, los mismos que en algunos casos castran su desarrollo creativo temprano por el mito del “no pueden”. El aplicar una metodología de enseñanza basada en el razonamiento platónico, permitió deconstruir sus estructuras de pensamiento bidimensional, introduciéndolos de manera directa en la lógica y técnica de la forma, en cuyo proceso se desarrollan las herramientas necesarias para crear estrategias tridimensionales de análisis construcción de estructuras reales, a través de la conceptualización de lo efímero.

**C037. Transformación Digital en el Aula de Diseño (E)(M).** *Natasha Spitzer (Argentina)*

Transformando la experiencia de aprendizaje de Diseño al nuevo paradigma de Educación On Demand: Herramientas, Audiencias, Storytelling y Conexión.

**C038. ABPP e Ensino Interdisciplinar de Design. Uma experiência na FAUUSP (E)(M). *Cristiane Aun Bertoldi (Brasil)***

Este trabalho descreve a experiência didática interdisciplinar e integrada de três disciplinas do Curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, Brasil. As disciplinas Introdução ao Projeto de produto, Introdução ao Projeto Visual e Introdução ao Design de Serviços utilizaram metodologias ativas de aprendizagem pautada na ABPP. O aluno traz um problema de projeto centrado no usuário após sondagem em contexto real observado ou experimentado, relacionado ao universo da alimentação em trânsito. Planejamento, monitoramento, compartilhamento de dados enriqueceram o processo de ensino - aprendizagem observados nos resultados obtidos e na avaliação das disciplinas.

**C039. Recuperación alumnos en situación de deserción sobre final de estudios (E)(M). *Jorge Humberto Ramos (Argentina)***

Teniendo en cuenta que la deserción estudiantil en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán, arrojó un promedio en los últimos 10 años de un 83 % y que ese total incluye una franja que dejó sus estudios debiendo entre 3 y 4 materias para completar su carrera; surge una iniciativa conjunta entre la Cátedra Legislación y Ética Profesional y la Secretaría de Bienestar Estudiantil. Se implementa el funcionamiento de una experiencia piloto en el año 2019, con una nueva modalidad de cursado que gracias al uso de TICs favoreciera el intercambio alumno- docente, restando las horas presenciales.

**C040. O ensino de Design para pessoas com deficiência visual (E)(M). *Federico Braidá (Brasil)***

Este trabalho aborda o tema da inclusão das pessoas com deficiência visual nos cursos superiores de Design, adotando-se como recorte o contexto latino-americano contemporâneo. O principal objetivo é apresentar uma discussão sobre os desafios e as perspectivas de inclusão das pessoas com deficiência visual nos cursos de graduação cuja cultura da visualidade se faz muito presente, como é o caso das diferentes modalidades do Design.

**C074. El Design Thinking como método de enseñanza (E)(M). *Alejandro Storni (Argentina)***

El Design Thinking es un método que se basa en la eficacia para entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios, con un enfoque multidisciplinario. A través de esta disciplina podemos percibir con la sensibilidad de un diseñador, el proceso holístico de co-creación y producción de conocimiento en el aula.

— **Comisión [A4] Recursos didácticos**

Esta comisión fue coordinada por *Gina Giraldo*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Jueves 30 de julio de 16 a 18hs.

**C041. Alternativas didácticas frente a la complejidad cultural (E)(M). *José María Aguirre (Argentina)***

Nuestro trabajo abreva en numerosas vertientes del presente y del pasado de la especulación teórica en diseño, para orientarse luego hacia la diversidad de ofertas didácticas posibles. Nuestros objetivos se orientan a: - Dar forma a esquemas flexibles y variables para ser usados como prismas en la observación socio-cultural. - Propender Igualmente a que esa variabilidad y flexibilidad permitan el acceso a diferentes alternativas didácticas, como imprescindible oferta académica, ya que el aprendizaje del proceso de diseño exige de una posición teórica maleable y preparada a los permanentes cambios que nuestro presente nos presenta a diario.

**C042. Didáctica Cocreativa In Situ (E)(M). *Astrid Isidora Barrios Barraza y Deyanira Andrea Jiménez Barrios (Colombia)***

Didáctica Cocreativa In Situ configura un flujo de representaciones desde motivaciones intrínsecas y extrínsecas, en el acto creador del sujeto a partir la incertidumbre e intersubjetividades, en un abordaje que devela nodos interconectados del sujeto en su imaginario social y su quehacer social. Es una acción Praxeológica emergente dentro de la didáctica tradicional, que tiene en su ADN, elementos constitutivos propios de la distintividad, legibilidad y eufonía en la acción social transformadora. Es una Didáctica que permite un abordaje Investigativo transdisciplinar en el proceso de aprendizaje, que ententeje un enfoque dialógico, ecosistémico e interactivo en el campo de acción de la investigación creación desde la sensibilidad emocional y cognitiva.

**C043. Diseño de un material didáctico para entornos virtuales de aprendizaje (E)(M). *Mario Alberto Arias Valencia (Colombia)***

La oferta de formación virtual y el uso de recursos e-learning ha ganado potencial en la masificación e internacionalización de la educación superior, no obstante, se ha determinado que existen limitaciones y desventajas tanto en aspectos técnicos como en las metodologías y diseño por parte de estos contenidos en la enseñanza y aprendizaje. El presente estudio propone el diseño de un recurso didáctico para el aprendizaje de funciones lineales matemáticas mediante la relación de experiencias cotidianas para entornos virtuales de aprendizaje destinado para la educación superior.

**C044. Diseño de una experiencia didáctica con realidad virtual para estimular el aprendizaje significativo (E)(M). *María José Appendino y Lucía Carboni (Argentina)***

Frente a la popularización de tecnologías como la Realidad Aumentada –RA– y la Realidad Virtual –RV–, surge el interés por estudiar su incorporación a la educación superior en disciplinas proyectuales. El objetivo principal fue integrarlas con el fin de propiciar en los estudiantes un proceso de aprendizaje significativo. El proyecto fue desarrollado para una asignatura correspondiente al primer año de las carreras de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. Este dispositivo se implementó efectivamente

para el dictado de clases virtuales, en el contexto de la pandemia del COVID-19.

**C045. El cuerpo extendido. Acerca de una experiencia didáctica alterada (E)(M).** *Lucas Javier Bizzotto y Claudia Bertero (Argentina)*

Este breve artículo de reflexión se centra en las alteraciones de una oferta didáctica optativa llamada Guía de Posicionamientos Singulares (GPS), acaecidas a partir del confinamiento preventivo obligatorio. A ese primer desafío se incorpora otro, relacionado específicamente con la propuesta particular que busca el extrañamiento corporal frente al espacio. Los resultados de una práctica lúdico-performativa de extensión propioceptiva, supuso un encuentro extraño con el espacio cotidiano.

**C046. Estrategias didácticas creativas para la educación virtual del diseño (E)(M).** *Sergio Calderon (Bolivia)*

Debido a la situación que generó el Covid-19 muchos docentes universitarios tuvieron que acomodarse a la educación virtual, en su mayoría utilizaron la plataforma Zoom. Por tal situación y pensando el futuro de la educación se propuso ocho procesos didácticos creativos para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje vía online, entre los cuales se encuentran: cómo manejar la empatía, el uso de redes sociales, plataformas virtuales, juegos online, videos y un manejo de clase dinámica con participación y motivación. Como resultado, se identificó que el uso de estas estrategias genera competencia sana entre los estudiantes y asimilación de un aprendizaje significativo.

**C047. Importancia del material didáctico para diseñar indumentaria con identidad (E)(M).** *Edith Tueroconza Maguina (Perú)*

Existen diferentes perfiles de estudiantes que nos retan a rediseñar las formas de estimular el aprendizaje e hibridar las clases. Allí radica la importancia de la creación de material didáctico para la apreciación y contextualización, con el poder de transmitir mensajes a través de la ropa. La indumentaria con un propósito, ser agente modificadora de contextos. Por ello con las herramientas correctas tenemos el potencial de crear un sistema mejor que influya de forma directa y significativa en el proceso de crear una indumentaria y los futuros diseñadores puedan construir su propia visión, con un producto acorde a una necesidad.

**C048. Podcast: una herramienta para enseñar a emprender (E)(M).** *Ana Paula Rodao (Uruguay)*

En este trabajo busco compartir mi experiencia en la creación y utilización de un podcast para enseñar herramientas para emprender y tips legales. Es una plataforma que se suma al aula para dar respuesta a alumnos con dificultades del aprendizaje.

**C049. Realidad Inmersiva y enlaces hápticos, artilugios expectantes para la composición volumétrica (E)(M).** *Carlos Rengifo (Colombia)*

La misión primordial de las facultades de arquitectura es formar profesionales a través de sus planes de estudio; los cuales establecen los objetivos, contenidos, logros y

competencias acordes a las necesidades y demandas del país. Es conveniente mencionar que existen otras formas de generar conocimiento; y es así como con el apoyo de las tecnologías, de la información y comunicación, se pueden implementar instrumentaciones metodológicas que ayuden a ampliar la frontera que limita la imaginación del estudiante de manera sencilla y fácil.

**C050. Secuencias didácticas en la asignatura Historia de los Muebles y los Estilos (E)(M).** *Ana Lia Frank*

El presente resumen tiene como objetivo poner en discusión las estrategias y experiencias que hemos tenido en la enseñanza/aprendizaje en la asignatura Muebles y Estilos del área de Historia y Teoría de la carrera de Diseño de Interiores y Mobiliario de la Universidad Nacional de Río Negro. En la secuencia didáctica propuesta, se intentará que los estudiantes incorporen contenidos históricos, y las teorías que los enmarcan a través de un organizador previo (Ausubel, 1976) que le permita al estudiante experimentar y definir por sus medios aptos condiciones formales básicas para luego investigar de manera más profunda.

**C051. Como elegir la tipografía para un proyecto (E)(M).** *Gabriela Feldman y Paula Frankel (Argentina)*

Vamos a ver las cuestiones que tenemos que plantearnos para acertar en nuestra selección tipográfica. O en su defecto, saber qué pedir a quien arme la maqueta de tus proyectos. Toda pieza de diseño posee un orden de lectura secuencial a partir del trabajo con las jerarquías tipográficas. La secuencia temporal de lectura se suma así a los elementos gráficos convencionales aportándole a la composición una mayor intensidad rítmica. Usamos tipografía todo el tiempo en todo lo que hacemos y consumimos. Para los diseñadores, es parte de la formación académica. Para el público general es un campo desconocido. El objetivo del seminario es dar conocimientos básicos para aclarar dudas y guiar al usuario en el uso práctico y cotidiano. Con ejercicios fáciles y didácticos.

**C052. Talleres de diseños: Poéticas significativas de inclusión genuina en las prácticas.** *Silvia Ramos*

Se propone visitar las didácticas de la proyectualidad con las didácticas generales, a partir del relato de los diferentes momentos del proceso de enseñanza y aprendizaje, mediado por los materiales para la enseñanza que se ponen en juego. Se relata específicamente, dos propuestas de expresión audiovisual, los cuales se reconocen como "ayudas" (Litwin); poéticas significativas de inclusión genuina en las prácticas. Dicho material aborda múltiples problemáticas de la proyectualidad, dando cuenta específicamente de la construcción de la mirada proyectual situado en el escenario común de las carreras proyectuales: la ciudad. Disparador poético que habilita una posterior instancia analítica.

**C053. Nuevos diseños para nuevas prácticas (E)(M).** *Maria Inés Girelli*

Desde el año 2007 por parte de la asignatura Morfología III de la carrera de Arquitectura de la Universidad Nacional de Córdoba permanentemente se intentó avanzar en la construcción de nuevas maneras de abordar el aprendi-

zaje de la morfología urbana. Anualmente se evalúa lo trabajado durante el año lectivo, y en función de ello, se proponen cambios y nuevos diseños para aplicar en las prácticas. El uso de tecnologías como extensión del espacio virtual de la clase práctica de taller, potenciaría y ampliaría la propuesta pedagógica, favoreciendo la construcción del pensamiento en los estudiantes, a partir del trabajo entre pares y junto a los docentes.

**C054. Narrativas cinematográficas aplicadas al diseño de producción audiovisual (E)(M). Milagro Farfán Morales (Perú)**

La experiencia de enseñanza consiste en la ejecución de una metodología de aprendizaje que inserte contenidos relacionados a la escritura creativa de estructuras narrativas cinematográficas aplicadas al realización conceptual y formal de proyectos de gestión y producción audiovisual de cortometrajes. La propuesta metodológica responde a la necesidad de un aprendizaje sustantivo, el cual vincule el aprendizaje universitario con el ejercicio profesional del diseñador gráfico en el contexto de la industria de producción cinematográfica.

**C055. El dibujo en la generación de ideas. Experiencias y herramientas pedagógicas (E). Nora Fuller y Gabriela Julieta Gordillo (Argentina)**

“El que quiere interesar a los demás tiene que provocarlos”. Dalí Es posible “entrenar” los procesos, como si de un grupo muscular se tratara. En realidad, el entrenamiento cognitivo y psicomotriz, permite que se mejoren ciertas habilidades que son escasamente usadas en el día a día, si éstas no son propuestas y alentadas a ser realizadas. Exploraremos dicho proceso del dibujo de ideación, para desarrollar su pensamiento visual y su capacidad geométrica. Nuestro propósito será buscar con distintos y nuevos desafíos, que el estudiante de forma metodológica avance en la complejidad de su dibujo para hacerlo un lenguaje propio.

— **Comisión [A5] Estrategias Pedagógicas**

Esta comisión fue coordinada por *Rosa Curcho*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Viernes 31 de julio de 10 a 12hs.

**C056. Campañas a gobernador en Río Negro (1983-2015): comunicación y diseño en el aula (E)(M). Julio Bariani (Argentina)**

Uno de los objetivos de la asignatura de Diseño Visual I, de la Licenciatura en Diseño Visual en la Universidad Nacional de Río Negro –que forma parte del primer año del plan de estudios– es introducir a los alumnos en la investigación académica. Por esta razón, y en relación con el proyecto “Identidad visual política en Río Negro: trayecto y transformación de las organizaciones partidarias en democracia (1983-2015)”, que lleva adelante el equipo de cátedra, se les presenta a los estudiantes una serie de piezas gráficas para su análisis; para estos trabajos, el corpus se conforma a partir de afiches tomados de las campañas a gobernador de los principales partidos políticos en la provincia.

**C057. Construyendo un modelo pedagógico para la enseñanza del proyecto arquitectónico (E)(M). Diana María Bustamante Parra y Natalia Cardona Rodríguez (Colombia)**

La presente ponencia expone los hallazgos del proyecto de investigación Enseñar arquitectura: La construcción de un modelo pedagógico para la enseñanza del proyecto arquitectónico, surgido por el interés de entender la disciplina de la arquitectura no solo como un proceso de creación, sino también de reflexión, en el cual se establece una relación entre el conocimiento del saber específico de una disciplina y su actividad proyectual, reflejada en este caso en los modelos pedagógicos.

**C058. De tin marín. ¿Qué estrategia es mejor para enseñar diseño? (E). Vania Salguero Duchén (Bolivia)**

Con el cambio de la enseñanza presencial a la virtual surge la necesidad de descubrir qué plataforma se adecuaba más a los contenidos de las materias de la carrera de diseño gráfico. Relato de las experiencias propias.

**C059. Design de Interfaces de Interacao de Objetos de Aprendizagem Aplicados no ensino de Desenho Técnico (E)(M). Gilberto Balbela Consoni, Adriana Eckert Miranda y Paulo Edi Martins (Brasil)**

A presente pesquisa busca investigar e desenvolver padrões de interfaces educacionais aplicados em objetos de aprendizagem interativos no ensino de desenho técnico em cursos de graduação de design, arquitetura e engenharias. A pesquisa mapeia objetos de aprendizagem existentes e, por meio de observações empíricas diretas na pesquisa de experiência de usuário, desenvolve diretrizes para o projeto de objetos aplicados no ensino de técnicas e no desenvolvimento de habilidades para o desenho técnico. Como resultado aplicado desta investigação, será desenvolvido sistemas digitais destinados para o ensino de desenho técnico a mão livre.

**C060. Escrituras creativas como estrategia pedagógica para comunicadores visuales en formación (E). Sandra Rodríguez (Colombia)**

La siguiente propuesta es una estrategia pedagógica implementada en los programas de Tecnología en Comunicación Gráfica y Comunicación Visual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de UNIMINUTO Rectoría Bogotá (Colombia), Sede Principal que busca acercar a los estudiantes a la escritura creativa, mediante un proceso significativo y creativo que se expresa en la imagen.

**C061. Estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de las asignaturas tecnológicas desde la virtualidad (E)(M). Rosana Leonor González, Maricel Nieto y Roberto Tambussi (Argentina)**

Para el estudiante de carreras proyectuales, en particular de Arquitectura, representa de gran dificultad el estudio de las asignaturas tecnológicas en el cursado de modalidad presencial, pero debido a la situación de emergencia sanitaria desatada a nivel mundial, desde la UNC se ha resuelto diferir del inicio del dictado de las clases presenciales en las distintas unidades académicas y colegios preuniversitarios a los efectos de realizar las tareas de migración de las actividades áulicas al ámbito virtual. En un término de

15 días, las Unidades Académicas dispusieron la apertura de aulas virtuales de todas las asignaturas de las carreras, y la cátedra de Instalaciones I B es una de ellas.

**C062. FAZ DESIGN: Aplicando ferramentas do design para solucionar questões cotidianas (E)(M). Rebecca Bandeira Rods (Brasil)**

Faz design é uma atividade desenvolvida na disciplina de teoria e história do design, do curso de design de interiores do Centro Universitário da Paraíba - UNIESP. A atividade objetiva levar os discentes à uma reflexão acerca da relação entre teoria e prática do design, conduzindo-os pelo caminho da observação de problemas cotidianos, que afetam a comunidade em que estão inseridos, a partir da aplicação dos conceitos de empatia, imersão e ideação. Os resultados apontam que a proposta proporcionou engajamento no processo de projetos e desdobrou-se na promoção de raciocínio crítico sobre as práticas do design.

**C063. La construcción de definiciones de diseño e innovación como ejercicio dialógico para la construcción de discurso en estudiantes de diseño industrial (E)(M). Rafael Martinez (Colombia)**

¿Qué se entiende por diseño y qué por innovación? ¿Cómo se relacionan ambos conceptos? Reflexionar sobre estas inquietudes y propender por la construcción de definiciones propias para los conceptos de diseño e innovación desde una perspectiva compleja fue el propósito del ejercicio pedagógico de la asignatura Diseño e Innovación cursada por estudiantes de diseño industrial de la Universidad Autónoma de Occidente. Se utilizó el aprendizaje dialógico a través del cual, construyeron una definición formal para diseño e innovación la cual se representó mediante un mentefacto compuesto por esquemas gráficos integrados que sintetizaron el proceso de análisis y el discurso resultante.

**C064. La enseñanza de gramática a través de la fotografía digital (E)(M). James León Parra Monsalve (Colombia)**

El uso apropiado de la lengua representa una dimensión esencial para el desempeño del profesional en comunicación y diseño. Por ello, en las mallas curriculares, se continúa incluyendo la enseñanza de gramática o asignaturas similares que buscan perfeccionar esta competencia. Sin embargo, cada vez más se utilizan correctores automatizados que pueden fomentar el descuido sobre la comprensión de la lengua y su funcionamiento. Frente a esta situación se propuso incorporar la fotografía digital como método alternativo para la formación en gramática de estudiantes de Comunicación Gráfica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, en Bogotá, siguiendo una metodología praxeológica.

**C065. MODUMATIC - Sistema modular de ideas basado en constantes y excepciones (E)(M). Pablo Moreno (Argentina)**

El sistema modular de ideas parte de una exploración lúdica, combinando la creatividad con la experimentación. Siendo fácil de aplicar e incorporar, se puede emplear en diferentes proyectos o situaciones, desde el más simple al más complejo. El objetivo es desarrollar una sistematización de información a fin de generar nuevas

ideas a través de la combinación de constantes y el uso de excepciones. Modumatic le permite a los alumnos optimizar los tiempos a través de una experimentación más concreta con un análisis de información previo.

**C066. Proyecto de diseño interdisciplinario planteado como proyecto de extensión (E). Silvia Brusa (Argentina)**

La propuesta pedagógica se pensó para el Taller Proyecto II de la Tecnicatura de Diseño de Interiores con la integración de estudiantes de la Tecnicatura de Diseño Gráfico de la Escuela L. E. Spilimbergo de la U.P. Córdoba. Con la intención de acercarnos a un proyecto de extensión que beneficiara a la comunidad institucional en este caso, se planteó trabajar en un espacio institucional actualmente con un uso poco definido que hace unos años se decidió destinarlo como espacio de encuentro, estudio, etc. de los estudiantes de nuestra Institución.

**C067. Taller, como hacer mi primer wireframe ux (E)(M). David Mora (Colombia)**

Explicare como trabajar con los principios del ux y aplicaremos lo aprendido en un taller para crear un wireframe Hi-Lo de una App con los fundamentos del diseño de interacción, usabilidad y responsive design.

**C068. Design participativo como uma abordagem pedagógica (E)(M). Barbara Necyk y Bianca Martins (Brasil)**

Este artículo narra una experiencia implementada en una disciplina do curso de design da ESDI/UERJ na qual o design participativo foi experimentado como uma abordagem pedagógica. Relatamos o planejamento e desenvolvimento desta disciplina que teve o objetivo de favorecer o desenvolvimento da autonomia discente e o pensamento complexo como enfoque de ensino-aprendizagem. A avaliação da experiência pela turma foi a base para a discussão do potencial do design participativo como metodologia de projeto assim como de uma pedagogia para a formação de alunos de design em meio ao complexo cenário contemporâneo.

**C069. Oficina de Publicações Digitais (E)(M). Bárbara Emanuel (Brasil)**

Este trabalho apresenta a metodologia e resultados de uma Oficina de Publicações Digitais. Baseada em atividades práticas, a disciplina propõe a criação de publicações experimentais em formato digital a fim de explorar possibilidades e desenvolver competências criativas e estratégicas. Alunos desenvolvem projetos como tipografia expressiva com HTML e CSS, cartazes digitais interativos com programação, colagem digital e memes, narrativa jornalística com apoio de GIFs animados, visualização interativa de dados, produção de podcast e diferentes tipos de postagem em Instagram. Como projeto final, equipes desenvolvem estratégias de cobertura jornalística transmiída, incluindo ações on- e off-line.

**C070. Black Mirror y fenómenos de retoma: una aproximación sociosemiótica a la ficción seriada (E)(M). Lorena Steinberg y Maria José García (Argentina)**

El trabajo buscó describir las metodologías aplicadas en el aula para abordar el análisis de operaciones de producción de sentido y retoma desde un enfoque semiótico

peirceano y sociosemiótico de la Teoría de los Discursos Sociales de Verón. En este caso, los alumnos habían tenido que analizar dos episodios de la serie Black Mirror.

— **Comisión [A6] Metodologías de Diseño**

Esta comisión fue coordinada por *Diego Bresler*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Miércoles 29 de julio de 16 a 18hs.

**C071. ¿Qué es lo público del espacio público? (E)(M). Julio Arroyo (Argentina)**

Experiencia didáctica de construcción colectiva de saberes a partir de la exploración inicial de lo público en el espacio urbano. Se relaciona con investigaciones en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe, Argentina. El workshop fue interdisciplinario y se enmarcó en el debate contemporáneo sobre la percepción, comprensión y valoración del espacio público (procesos socio-espaciales más estables, normativos, físicamente determinables) y de lo público (procesos socio-culturales eventuales, contingentes). Incluyó registros fotográficos con técnica novedosas en campo que continuaron en un taller de interpretación y conceptualización.

**C072. Ampliando el uso de la Narrativa en el desarrollo del Proceso de Diseño para estudiantes de Arquitectura y Diseño de Interiores (E)(M). Romulo Rama (Estados Unidos)**

La Narrativa se utiliza con mayor frecuencia para entender los aspectos más salientes de la experiencia humana en forma de historias. La humanidad ha utilizado y documentado estas historias con el propósito de mejor entender los aspectos básicos de nuestras experiencias. En la enseñanza del diseño se utilizan narrativas para presentar problemáticas a resolver por medio del proceso de diseño. Esta presentación pretende expandir el uso de la narrativa más allá de la presentación de una problemática y propone maneras de utilización dentro de los métodos de conceptualización y visualización.

**C073. Diseño e innovación: resultados de asesorías técnicas INDIS 2018-2019 (E)(M). Ovidio Morales (Guatemala)**

El trabajo del INDIS, abonando a las acciones sustantivas de la Vicerrectoría de Investigación, aporta por medio de asesorías en diseño a pequeños productores. El objetivo es fortalecer capacidades y enriquecer el talento humano para avanzar hacia una sociedad plural, justa, incluyente y sostenible.

**C075. Enseñanza del diseño de software orientado a objetos en ambientes mediados (E)(M). Luciana Gabriela Terreni**

El diseño orientado a objetos es una de las temáticas abordadas desde la metodología basada en proyectos en el espacio Práctica Profesionalizante de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Sistemas del IPSS. A través de un formato de aula extendida mediante un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje y tecnologías de escritura colaborativa, los alumnos desarrollan un proyecto de software

especificado con UML (Lenguaje de Modelado Unificado) que tiene como objetivo la solución de un problema socio-comunitario local. La enseñanza extendida mediada por tecnologías no solo contribuye a la formación de competencias específicas sino también transversales como las digitales, sociales y comunicativas.

**C076. La Clínica del Croquis como Experiencia de Articulación y Transferencia (E)(M). Nancy Vilar, Luis Néstor Becerra y César Gonzalo Herrera (Argentina)**

El ensayo presenta la aplicación de estrategias pedagógicas que permitieron generar espacios y acciones de transferencia y articulación. Realizada entre tres cátedras del primer año de arquitectura, FAUD-UNC. Una de instrumentación, Sistemas Gráficos, y las otras dos de proyecto. El objetivo se centró en la verificación y potencialidad de la transferencia del constructo de comunicación disciplinar gráfico- conceptual trabajado desde el “croquis” como herramienta adquirida en Sistemas y que propiciara el acto de ver, entender, proponer y diseñar el trabajo proyectual. Se logró la aplicación directa a la síntesis y dio sentido e identidad a la instrumentación recibida en la disciplina técnica.

**C077. La instrumentalización de un modelo de diagnóstico del ser diseñador (E)(M). Edgar Saavedra Torres (Colombia)**

La ponencia presenta un instrumento que modela tanto el diagnóstico como las acciones para el sostenimiento de fortalezas, como la superación de limitaciones en estudiantes de diseño en la dimensión del ser del diseñador. Está enmarcada dentro de los resultados de una línea de investigación, la cual se ha venido desarrollando desde el 2011 con una primera ponencia titulada ser antes que hacer, un reto de la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales. Se estructura el contenido, a partir de unas categorías analíticas, con muestras del resultado del diligenciamiento del instrumento por parte de estudiantes.

**C078. Las concepciones del diseño gráfico: el saber, el hacer y la interdisciplinariedad (E)(M). Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum (México)**

A lo largo de más de 12 años como profesional y como docente dentro del campo académico del diseño gráfico hemos vivido diversas etapas de cómo el diseño gráfico se ha modificado con el tiempo, reconociendo además los cambios que han aparecido a causa de modificaciones internas o disciplinares, y externas, debidas a variaciones del mercado o del contexto socio cultural. Ejemplo de ello son los nuevos patrones de consumo, las diferentes demandas sociales, el cuidado del medio ambiente, la exigencia permanente de innovación y creatividad así como diversos problemas cotidianos al que el diseñador debe enfrentarse, han interpelado el papel del diseño gráfico en esta era contemporánea.

**C079. MTDI - Metodología de Diseño Industrial (E)(M). Miguel Federico Escobar Salas y Nestor Damián Ortega (Bolivia)**

Se pretende presentar una nueva metodología para la carrera de diseño industrial, elaborada en la ciudad de

Santa Cruz, Bolivia, para los estudiantes y el equipo docente de la universidad UPSA. Es una metodología basada en otros métodos existentes e inspirada en diferentes mallas curriculares observadas en diferentes países de América Latina. Se espera poder recibir un feedback de parte de colegas de todo el continente, para poder proponer mejoras a esta metodología para una próxima edición.

**C080. Un acercamiento del significado del arte en el diseño (E)(M).** *Carlos Manuel Cervantes Hernández (México)*

Treinta años de enseñanza en el diseño permiten adentrarnos en el mundo semiótico donde se propone un análisis pragmático con referencia al significado que puede tener el término artista, como este influye en ámbito académico en tres dimensiones signícas. El espacio productivo no solo se interpreta como elemento corporativo adquiere un significado. La propuesta docente es relevante en el entorno signíco del estudiante del diseño su acercamiento es valorado. Dirigir la formación de artistas no es una tarea de postura ejecutiva se entiende más como una forma sensitiva.

**C081. Diseño para el Espacio: Escenarios Complejos (E)(M).** *João Correia de Melo (Brasil)*

El Espacio está formado por el conjunto inseparable, solidario y paradójico del sistema de objetos y el sistema de acciones, que no deben considerarse de forma aislada. El trabajo tiene como objetivo exponer un enfoque didáctico donde las preguntas que sostienen el proyecto surgen desde la descripción de las interacciones que forman el espacio, utilizando la oportunidad como un elemento central del plan metodológico. Hace casi una década, los autores aplican este método en una asignatura de proyecto de diseño en una universidad brasileña.

**C082. Hacia Una Identidad Horizontal de la Educación del Diseño (E)(M).** *Gabriela Hernández y María Cristina Acevedo Hernández (Costa Rica)*

Ésta propuesta plantea una perspectiva de la instrucción y práctica del diseño para el emprendimiento que reta modelos Eurocentristas y occidentales (a los que llamaremos los cánones de diseño tradicional), enfocándose en metodologías horizontales, la descentralización del poder del diseñador como único experto y el reconocimiento de la labor político-social y cultural del diseño. Ilustraremos esta ponencia con ejemplos en el campo educativo y práctico donde el enfoque planteado ha sido implementado. Específicamente, expondremos un estudio de caso binacional donde la educación del diseño y el emprendimiento trabajaron en conjunto para facilitar metodologías creativas con mujeres empresarias en México.

**C083. El Diseño de mobiliario de madera fabricado por router CNC (E)(M).** *Vladimir Becerril y Virginia Rosas Burgos (México)*

En la formación del Diseñador Industrial, es importante la educación tecnológica, que impacta en el proyecto de diseñar un mueble de madera, con una perspectiva del Diseño desde la complejidad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. El diseño de mobiliario, al ser

un ejercicio proyectual, permite al alumno utilizar una metodología de diseño, explorar sus propuestas y llegar a una solución que puede materializar y evaluar.

**C084. Alfabetização Visual: instrumento para o ensino em design (E)(M).** *Andreia Matos Barreira y Cassia Letícia Carrara Domiciano (Brasil)*

As informações visuais fazem parte da vida cotidiana, presentes em áreas como educação, entretenimento, comunicação, arte, entre outras. Este estudo visa refletir sobre a necessidade do ensino da linguagem visual – Alfabetismo Visual (Dondis, 1997)– com a colaboração do Design da Informação, na educação básica. Através de uma revisão da literatura foram selecionados pontos importantes sobre o tema e sua relevância para o sistema pedagógico, listando-se uma série deles e possibilitando a configuração de diretrizes para uma formação possível de leitores visuais competentes ainda no ensino básico.

**C085. Arte flexible: poder de adaptación (M).** *Sabrina Preukschat (Argentina)*

Al hablar de Pedagogía se hace hincapié a los contenidos que se desarrollan frente a una clase, utilizando como principal canal el arte. Algo que se tiene muy abandonado en muchos espacios y que es un verdadero potencial para expresar lo que cada uno lleva consigo adentro. Apuntar a un público de jóvenes estancados en una sociedad estructurada, formar personas que construyan su propio espacio de adaptación donde sean libres y creativos, rompiendo así con la rigidez que los involucra.

**C113. Design mediando dialogismo na criação de jogos analógicos na escola (E).** *Cynthia Dias y Jackeline Farbiarz (Brasil)*

Esta pesquisa discute uma face da criação de jogos analógicos por alunos e professores como estratégia de construção de espaços colaborativos e dialógicos de ensino- aprendizagem, mediada por abordagens metodológicas do Design e design de jogos. Relata-se o uso de uma adaptação do modelo Duplo Diamante associado à abordagem de design iterativo para mediação da criação de jogos analógicos com estudantes, em uma escola de Nível Médio e Educação Profissional em Saúde no Brasil. Em entrevista coletiva com estudantes, identificou-se menções aos diferentes movimentos vivenciados e representados no modelo, bem como a uma atitude dialógica por parte dos estudantes e das professoras participantes.

— **Comisión [A7] Procesos de Enseñanza**

Esta comisión fue coordinada por *Jimena Mariana García Ascolani* (Universidad del Pacífico Privada, Paraguay), miembro del Foro de Escuelas de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación y docente invitado para la coordinación internacional de las comisiones del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se llevó a cabo el Viernes 31 de julio de 16 a 18hs.

**C086. Empatizar para Diseñar Taller de Arquitectura Inclusiva (E)(M).** *Adriana Cassinelli (Perú)*

Como herramienta de Design Thinking se habla mucho de empatizar para diseñar, referido a entender las necesida-

des y requerimientos del usuario, pero muchas veces esto no logra crear una conexión directa perjudicando la optimización del proyecto. Por ello, nace la idea de crear un Taller de Arquitectura Inclusiva como aporte social que permita al estudiante acercarse realmente al usuario final a través de las siguientes etapas y experiencias reales.

**C087. Enseñanza virtual del diseño: Acceso y uso de recursos tecnológicos (E)(M). Mireya Gareca (Bolivia)**

La complejidad educativa y el avance de las tecnologías de información y comunicación, se complementan cada vez más no sólo desde la teoría sino también como soporte físico en el proceso de enseñanza aprendizaje, validando de esta manera la importancia del carácter dinámico y protagónico de la educación y la tecnología, especialmente en esta etapa de confinamiento debido al Covid-19.

**C088. Enseñar a hacer todo mal (E). Virginia Aloe (Argentina)**

¿Cómo empezar a enseñar Diseño Gráfico a estudiantes que no egresarán con el título de diseñadores?; ¿Cómo desmenuzar (y luego analizar) las falsas creencias que tienen de la disciplina?; ¿Cómo acercarlos a las competencias necesarias para que puedan desarrollar un proyecto de diseño? y ¿Cómo formar criterios para evaluar el trabajo realizado? Son las premisas que guían esta propuesta didáctica y la fundamentan.

**C089. Espacios del conocimiento (E)(M). Juan Camilo Vásquez (Colombia)**

Colegiatura Colombiana es una Institución de Educación Superior (IES) que se sustenta en 3 pilares principales La Creatividad, La Felicidad y La Comunicación Esencial, estos tres pilares soportan los procesos de formación académica que ofrece en procura de la transformación social e individual.

**C090. La composición visual en el aprendizaje virtual (E)(M). María Teresa Olalde Ramos (México)**

El aprendizaje virtual, no depende únicamente de la facilidad de acceso a la información y las buenas intenciones de los estudiantes, existen muchos otros aspectos que deben ser considerados en la elaboración de los materiales didácticos presentados en ambientes de enseñanza virtual. Uno aspecto importante es la visualización de la información, en los materiales didácticos utilizados como apoyo dentro de estos ambiente virtuales de aprendizaje, en donde debido a la autonomía e independencia de los mismos, requieren que la información esté presentada de la mejor manera posible, lo que facilitará su comprensión y así mismo favorecerá el logro educativo.

**C091. La enseñanza de la belleza en el diseño (E)(M). Osvaldo Muñoz Peralta (Chile)**

La enseñanza de la belleza en el diseño y en lo cotidiano de nuestra ciudad ha sido siempre un tema complejo en las escuelas de diseño donde los aspectos estilísticos y expresivos suelen quedar detrás de los temas funcionales, económicos y de producción. Esta es una experiencia docente consistente en cinco relatos que ilustran como la belleza configura o deconstruye un artefacto o una situación, con el fin de comprender que la belleza no es

un insumo más que se le agrega a un producto de diseño sino que nace con el en el momento de su concepto y es labor de los diseñadores ocuparse de ella cuando generamos una forma útil.

**C092. Matemáticas para diseñadores. Iván Gómez Sánchez (Colombia)**

El diseño es creatividad, color, composición... sin embargo, la lógica y las matemáticas pueden ser los aliados de un diseñador ya que los programas de diseño están contruidos sobre estos principios. En esta charla mostraré cómo pueden las matemáticas ayudarnos a desarrollar nuestro trabajo creativo.

**C093. Os Recursos de Representação Gráfica: Croquis de Arquitetos Renomados (E)(M). Paulo Edi Martins y Gilberto Balbela Consoni (Brasil)**

A prática de desenho a mão livre como linguagem básica de expressão, encontra resistência de alunos de arquitetura e engenharia. Há certo convencimento de que ferramentas digitais podem substituir com vantagem métodos tradicionais. É imprescindível estudar novas relações entre o analógico e o digital enfatizando a importância do desenho a mão livre- croqui, como forma de expressar graficamente a relação entre idéia e sua representação. Estudar croquis e desenhos desenvolvidos por arquitetos renomados, como processo de criação de seus projetos, pode estimular o aluno a aprender visualmente e a exercer esse domínio tanto nos meios tradicionais quanto nos digitais.

**C094. Prendas unisex en el universo casual desde la problemática social de la desigualdad (E)(M). Carolina Raigosa Díaz, Juan Camilo Barajas y Luz Neida Paz (Colombia)**

Desde la asignatura Metodología para la Elaboración de Proyectos de Moda I, del programa de Tecnología en Gestión de la Moda de las Unidades Tecnológicas de Santander, los estudiantes de V semestre presentan sus propuestas de emprendimiento o investigación, donde se detecta una necesidad o una problemática en el sector y de esta manera realizan una aproximación de suplir esa necesidad. Este tema de investigación busca que desde la moda haya un mensaje por medio de las prendas con la problemática de desigualdad social, cultura y de género que se presenta en la ciudad de Bucaramanga.

**C095. Proceso de Diseño de la imagen audiovisual en el videoclip de estudiantes (E)(M). Paula Taratuto (Argentina)**

En la formación en arte en general y en particular la de realizadores cinematográficos en el ámbito universitario, surge una dialéctica entre la producción artística y el análisis teórico debido al atravesamiento del enfoque reduccionista de la expresión artística en función del análisis científico propio del ámbito académico. En este sentido, los productos audiovisuales que se proponen como el final de un proceso que es creativo y a la vez técnico presentan interés para la investigación en arte en función de devolver a la práctica académica de las artes audiovisuales un abordaje que colabore a superar esta discrepancia. Por eso incorporo el videoclip como

trabajo práctico en las asignaturas de Dirección de Arte Audiovisual, esto permite generar un registro y analizar e indagar sobre la relación entre la teoría y la práctica en el ámbito universitario y promover la búsqueda de un hecho artístico original.

**C096. Procesos fotográficos experimentales: STEAM para la inclusión educativa (E)(M). Leandro Ibañez**

En el año 2018, el curso de fotografía del Centro Ed. N° 3 DE 12, dependiente del área de educación para jóvenes y adultos de la Ciudad de Buenos Aires, se volvió un espacio de trabajo en pos de la inclusión educativa, en la que jóvenes y adultos compartieron sus aprendizajes con los estudiantes Sordos de la Esc. Bilingüe N° 29 DE 18. En el 2019 nos propusimos profundizar los conocimientos aprendidos y experimentar mezclando fotografía digital con procesos analógicos y artesanales de copiado, entre ellos la transferencia de imágenes en madera, el cianotipo y la transacuatipia. De esta manera el trabajo por proyectos mostró ser una excelente herramienta para el trabajo pedagógico inclusivo.

**C097. Reflexión sobre la pedagogía del error (E). Carlos Eduardo Revelo Narvaez (Colombia)**

Con esta reflexión se quiere pensar sobre un quehacer cotidiano en los procesos de formación, dados por el docente y permeados por una pedagogía cotidiana a la que S. De La Torre denomina Pedagogía del Éxito y ver que existen otras alternativas innovadoras en lo que se podrían demarcar con el concepto de “errores”. Esos sucesos que se califican como malos y no llevan sino a traumar, tal vez a acabar un pensamiento o conocimiento en un individuo ávido por aprender.

**C098. Usabilidad: el principio olvidado del Diseño (M). Julio Manuel Pereyra (Uruguay)**

Referencias a características que debe contemplar el Diseño para atender los principios de accesibilidad y usabilidad en casos de Diversidad Funcional (Discapacidad). Abarca contrastes, tipografías, ubicuidad, lógica intuitiva apoyos icono/pictográficos y pragmática. (Re) pensar en el Usuario del servicio/herramienta.

**C099. Diseño Arquitectónico, dinámicas y participación en Concursos como instancia formativa (E)(M). Horacio Casal, Natalia Leves y Lucila Pagni Reta (Argentina)**

La participación de estudiantes de Arquitectura-UNRN, en Concursos Internacionales, con la intención de introducir dinámicas de acción profesional, se demostró una experiencia posible. La virtualidad puso a prueba el esfuerzo de estudiantes y docentes, que pudieron cumplir plazos y objetivos. Un sistema interno a dos vueltas, reordenamiento de equipos y la elección final de las propuestas enviadas en participación. Dinámicas de estudio/atelier llevadas al taller.

**C100. Geometrías objetuales, capturas fotográficas: ensayos pedagógicos deseables y posibles (M). Adriana Ester Martín (Perú)**

Con la mirada en el diseñar, se pretende estimular y producir acciones madurativas mediante distintas situaciones de aprendizaje (significativo), que construyan

vínculos con la realidad del alumno, tales como la apropiación sensorial-perceptual del entorno cotidiano, el uso de objetos técnicos de amplio reconocimiento personal, y la incorporación conceptual y práctica de conocimientos curriculares del cursado: por y para ello, se proponen ejercicios de captura fotográfica de productos de diseño industrial de alcance doméstico/público, para promover la lectura de variables morfo-funcionales y el discernimiento de parámetros geométricos-matemáticos, con la fotografía como herramienta registral.

**— Comisión [A8] Estrategias Lúdicas**

Esta comisión fue coordinada por *Erika Rivera Gutiérrez* (Universidad Autónoma del Estado de México, México), miembro del Foro de Escuelas de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación y docente invitado para la coordinación internacional de las comisiones del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se llevó a cabo el Viernes 31 de julio de 18 a 20hs.

**C101. ¿Qué es el Diseño Gráfico? Aproximaciones y más (E)(M). Gabriel Martín García Reynoso (México)**

Haciendo un ejercicio reflexivo, dialógico y discursivo desde la actividad docente y el ejercicio disciplinar busco llegar a algunas aproximaciones al Diseño Gráfico como disciplina no en un estado puro sino en la transición de discursos, diferencias, semejanzas, posibilidades, experiencias, pertenencias, pertinencias, saberes y prácticas, desde el plano de lo evolutivo, mutable, complejo, expandible, es un acercamiento a la epistemología de la disciplina que la ubique, valores y reposicione.

**C102. Luz, Design e Participação (E)(M). Felipe Fil y Jackeline Farbiarz (Brasil)**

No Século XX ainda há espaços escolares sem um Design para a autonomia intersubjetiva entre os participantes do ensino aprendizagem. O Design, ao agir na complexidade, anuncia caminhos para as demandas contemporâneas que almejam novas configurações para os espaços. Apresenta-se um projeto desenvolvido na abordagem Design em Parceria (metodologia etnográfica de mais de 40 anos), com vistas a contribuir para a ressignificação dos espaços de sala de aula.

**C103. Fluir Formando (E)(M). Carla García Rebecchi (Argentina)**

La neurodiversidad, es la diversidad de los cerebros y las mentes humanas. Por lo tanto, cuando esta es aceptada, actúa como una fuente de potencial creativo. Fluir formando, agrupa herramientas y adaptaciones necesarias para el abordaje de los diferentes estilos de aprendizajes en el aula, para incentivar el lado creativo y motivar al alumno.

**C104. El aprendizaje lúdico para la enseñanza del diseño (E)(M). Angélica Martínez (México)**

Esta propuesta trata de fomentar la exploración por medio del aprendizaje lúdico, con la aplicación de herramientas y técnicas por medio del juego que permitan potenciar la imaginación y creatividad de los estudiantes universitarios para la aplicación de procesos creativos

eficaces que generen resultados para la resolución de problemas visuales.

**C105. Estrategias lúdicas para la creación colaborativa de universos transmedia educativos (E)(M).** *Sofía Beatriz Alamo, Valeria Drelichman, Durgan A. Nallar y Facundo Colantonio (Argentina)*

La neurodiversidad, es la diversidad de los cerebros y las mentes humanas. Por lo tanto, cuando esta es aceptada, actúa como una fuente de potencial creativo. Fluir formando, agrupa herramientas y adaptaciones necesarias para el abordaje de los diferentes estilos de aprendizajes en el aula, para incentivar el lado creativo y motivar al alumno.

**C106. Implementación de las Tic's desde la Lúdica en la Enseñanza de Programas Regionalizados TyT de Arquitectura (E)(M).** *Christian Alonso Castro Escalante y Carlos Rada (Colombia)*

Este Trabajo de investigación en curso ocupa las TICs y la lúdica como temáticas de estudio en programas Técnicos y Tecnológicos (TYT) de la arquitectura y se encauzó a resolver el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera las TICs se puede implementar desde la gamificación como herramienta didáctica en el favorecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Programas TyT de Arquitectura en una institución de Educación superior en contexto rural?, Planteándose como objetivo: Diseñar estrategias lúdicas mediadas por las TICs en la enseñanza de Programas TyT de arquitectura en una Institución de Educación Superior con el fin de propiciar apropiados ambientes de aprendizaje para la educación actual.

**C107. Metodología de juego formativo para un nuevo aprendizaje localizado (E)(M).** *Édgar Montaña Lozano (Colombia)*

Esta ponencia presenta un recorrido por algunos de los retos a los cuales se enfrenta la educación contemporánea, como es el caso de la implementación de las TIC y la implementación de metodologías activas, la enseñanza situada y el aprendizaje dialógico, para la formación de individuos que, además de competencias y conocimientos en un área específica, tengan las habilidades sociales necesarias para comunicarse y trabajar armónicamente con el otro. De esta manera, se llega a la presentación de la Metodología de Juego Formativo Cuatro C, como una propuesta para alentar el despliegue del Ser a través del Crear, Conectar, Comprender y Construir como acciones potenciadoras del cambio individual y social.

**C108. La imagen narrada: Podcasts sobre Comunicación Visual (E).** *Isabel Molinas, Ignacio Riboldi y María del Carmen Albrecht (Argentina)*

El trabajo propone una reflexión sobre la incorporación del podcast como material para la enseñanza del Diseño de Comunicaciones Visuales. En primer término incluye una descripción del podcasting que focaliza en la historia del medio, sus características tecnológicas, la variedad de audiencias y los cambios en la escucha/lectura que introduce. En un segundo momento, aborda su análisis desde el campo de la tecnología educativa y hace hincapié en la importancia de silenciar la actividad didáctica

centrada en el recurso (Litwin, 2005, 2008), para favorecer la construcción de una escucha comprensiva que reafirme los vínculos afectivos con los contenidos de la enseñanza.

**C109. La utopía como movilizador del Pensamiento Creativo (E)(M).** *Juan Camilo Vásquez (Colombia)*

El ejercicio pedagógico de la creatividad se ha entendido como una actividad de gimnasio cerebral que, al ser desarrollado en un orden dado, da como resultado un ser creativo, confundiendo la creatividad con la destreza para ejecutar procesos. Entendida como una potencia la creatividad permite la exploración individual y la exteriorización de las visiones del mundo. El curso Pensamiento Creativo de Colegiatura Colombiana, dictado en el primer semestre de sus programas de pregrado, posibilita la transformación individual de sus estudiantes, en tanto los responsabiliza de su proyección profesional y los enfrenta al cuestionamiento constante de sus propios conocimientos.

**C110. Modelos infográficos digitales en el proceso de construcción (E)(M).** *Armando Suárez y Elda Nayely Mendoza (México)*

Las técnicas pedagógicas y recursos didácticos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño arquitectónico, en la UAM - Xochimilco, en ocasiones difieren en las distintas formas en la que los estudiantes reciben y procesan la información, ya sea en forma reflexiva, de forma visual, verbal o teórica. Sin embargo, éstas solo han logrado parcialmente su propósito de coadyuvar en este proceso, del apoyo de Construcción en el tronco básico de la licenciatura de arquitectura. A través de un modelo infográfico digital, diseñado para ello, se persigue que el alumno perciba y comprenda mejor los contenidos temáticos de este apoyo.

**C111. Raidhõ - Plataforma Propositora Gameficada (E)(M).** *Camila Jordão (Brasil)*

O jogo de tabuleiro educativo Raidhõ tem como objetivo trazer ludicidade e dinamismo para a sala de aula no contexto do sexto ano do ensino fundamental brasileiro. Ele foi desenvolvido para auxílio paradidático das disciplinas de história, matemática e ciências, de forma interdisciplinar, para aprendizagem em conjunto. Seu conceito de viagem por civilizações ancestrais traz curiosidade e incita a vontade de aprender.

**C112. Realidade Aumentada aplicada à Educação: novos contornos para o ensino-aprendizagem (E)(M).** *Ana Carolina Moraes (Brasil)*

A educação no século XXI passa por um processo de reformulação provocado pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). O potencial didático da Realidade Aumentada (RA) aplicada à educação é observado como uma forma de otimizar o processo de ensino-aprendizagem. Este artigo traz uma reflexão sobre como as interfaces avançadas contribuem para um ecossistema educacional multidisciplinar e compartilhado, com foco na utilização da RA para o ensino –capaz de tornar o momento da aprendizagem mais dinâmico e interativo. Como consequência, o desempenho e a motivação dos estudantes tende a ser melhor.

**C114. Creación de diorama con papel para el Museo de Historia Natural (E)(M). Cecilia Miranda Campos (Bolivia)**

El desarrollo del diseño gráfico tiene varias áreas aplicativas, una de ellas reside en el diseño museográfico, abordando el reto de trabajar la materia del Taller Grafico I con el Museo de Historia Natural, aplicando un diorama como recurso para desarrollar un modelo que diera vida al museo atrayendo a un público infantil creando escenas con la representación de los animales. Varios museos tiene actividades infantiles organizadas que narran e incorporan varias actividades, el trabajo desarrollo la modelización icónica de la realidad convirtiendo varias ilustraciones en las escenas del diorama utilizando papeles y collage.

**C115. Enseñanza directa e indirecta del Diseño (E)(M). Ana Vanessa Silveiro Perez (Chile)**

Se podría decir que existe una enseñanza directa del Diseño a través del espacio y los modos que se dan en el Taller y otras asignaturas del currículo; y otra enseñanza indirecta del Diseño, que se da a través de las experiencias de participación en el ámbito propio de la Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV, como en actos, celebraciones, juegos, etc.

**— Comisión [A9] Enseñanza en tiempos de pandemia**

Esta comisión fue coordinada por Alejandra Niedermaier, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Miércoles 29 de julio de 10 a 12hs.

**C116. Diseñar en tiempos de Pandemia. David Emanuel Lamalfa (Argentina)**

La propuesta busca poner en valor e incidencia los medios digitales en el aprendizaje, visualizando cuales son las barreras de la actualidad generando una planificación en los procesos de enseñanza- aprendizaje entre el docente y los alumnos. La comunicación como base, en esta forma de enseñar sin estar en taller. Se trabaja desde la intervención directa aplicada a los materiales y su investigación desde un espacio cotidiano, fundamentalmente enfocando la atención hacia los problemas que podemos solucionar desde el hogar, diseñar en tiempos de pandemia. Accionar, investigar y encontrar todos los medios por los cuales nuestros alumnos puedan comunicarse focalizando el concepto de DISEÑO. Diseñar desde la fotografía, desde la textura, salir del taller tangible y estar presente en el taller virtual, desarrollando en un marco cotidiano una forma de reflexionar el diseño.

**C117. La dinámica del Aula-Taller en el entorno virtual (E). Mariela Pavicich, María Gabriela Barle, Rubén Hassna y Fernando Zugazúa (Argentina)**

En épocas de pandemia, donde la modalidad de cursada cambió de presencial a virtual, es necesario reinventar las formas de organización y las técnicas de trabajo. Compartimos nuestra experiencia en la Materia “Taller de Diseño Industrial II”, de la carrera de Diseño Industrial (UNLa) y el desarrollo de nuevas estrategias para conser-

var la dinámica del “Aula-Taller”, promover el trabajo colaborativo y fomentar el aprendizaje activo.

**C118. 4 Experimentos Tipográficos en el contexto de Covid-19 (E). Carina Menendez y Patricio Escobedo (Argentina)**

Letras, palabras, textos, existe un espacio de posibles acciones creativas donde poner en marcha una práctica –entre proyectual y experimental– que juegue con la forma gráfica de la escritura y su función lingüística. Una experiencia pedagógica que fue pensada para todos los entusiastas de las letras, la comunicación y el juego para la Escuela Municipal de Artes Plásticas Manuel Musto de la ciudad de Rosario.

**C119. Design e a Educação. Concepções considerando a Pandemia de 2020 (E)(M). Juliana Vieira (Brasil)**

Después de la pandemia mundial de 2020, es necesario cuestionar la actividad del diseño y cómo ha afectado la vida cotidiana de la evolución social. Desde el aislamiento social causado por la necesidad de la no difusión de COVID-19, se expuso la necesidad de reorganización social, junto con la población y las instituciones, por lo tanto, existe una necesidad urgente de reevaluar su camino para que pueda seguir el desarrollo que el mundo necesita hoy. También es necesario observar cómo se adapta la educación en este momento y cómo se exponen los problemas sociales, de modo que el diseño pueda ponerse efectivamente a fin de encontrar soluciones alternativas.

**C120. Ensino de design de mobiliário urbano: uma situação emergencial (E)(M). Gustavo Curcio y Tatiana Sakurai (Brasil)**

Neste artigo apresenta-se a experiência didática-pedagógica desenvolvida na disciplina obrigatória AUP2416 - Projeto de Produto VIII - Cidade do Curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Em 2017, um contexto particular motivou a criação de uma plataforma experimental, onde a escolha de uma temática atual, ensino de projeto e narrativas de prática profissional foram articulados em prol de um ambiente de criação e aprendizagem.

**C121. Estrategias de enseñanza para problematizar el diseño desde la dimensión cultural (E)(M). María Liliana Serra, Nelson Bressan, Sara Lauria e Ivana Daniela Quarati (Argentina)**

En el marco del proyecto de investigación “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” (FADU-UNL), el trabajo describe la didáctica de abordaje para la dirección de Tesis de Grado que se propone la puesta en valor del Espacio Público en áreas periurbanas. Urbanizaciones caracterizadas por un entorno natural privilegiado que pareciera omitirse, allí el espacio público se desdibuja y el enfoque proporcionado por la Cultura como cuarto pilar del desarrollo sostenible aporta el recorte epistemológico adecuado valorando la intensidad y calidad de las relaciones sociales, reconociendo y estimulando la identificación simbólica, la expresión y la innovación.

**C122. Experiencias pedagógicas de emergencia: La virtualización del taller de arquitectura (M).** *María Florencia Macagno (Argentina)*

Debido a la pandemia del COVID19, las Universidades Argentinas (y del mundo) se vieron en la obligación de migrar sus clases a la modalidad virtual, sin experiencia previa ni tiempo para organizarse. Esta ponencia tiene como objetivo asentar las Estrategias Pedagógicas de Emergencia implementadas por la Cátedra de Introducción al Proyecto I de la carrera de Arquitectura de la Universidad Católica de Córdoba.

**C123. Imagem é mensagem: protagonismo narrativo e Ensino a Distância (E)(M).** *Denise Guimarães y Denis Renó (Brasil)*

A crise do covid19 trouxe questionamentos sobre a utilização das tecnologias no ensino. A eficácia do Ensino a Distância pode ser potencializada ao utilizar corretamente as estratégias visuais, apoiadas no fato de que as plataformas multimedias são essencialmente visuais. Para isso, este estudo tem como objetivo propor um modelo de educação a distância apoiado no uso da imagem a partir de procedimentos resultantes de experimentações que possibilitam a transformação do modelo em realidade. Também são compartilhadas dificuldades e obstáculos a serem enfrentados para que a imagem ocupe um lugar de protagonismo narrativo.

**C124. Lo que aprendí de la enseñanza en tiempos del COVID 19 (E)(M).** *Daniel Eduardo Atúncar Guzmán (Perú)*

Cibertec, al ser un instituto tecnológico y con carreras en el ámbito del diseño gráfico, comunicaciones y audiovisual, sufrió un fuerte golpe al modificar las clases 100% online por causa de la pandemia del COVID 19 en mi país Perú. Pero la pandemia y el aislamiento también trajeron resultados interesantes y fructíferos en los proyectos.

**C125. Muñecas quitapenas de cuarentena (E)(M).** *Leticia Duarte, Natalia Cabrera y Carina Casa (Uruguay)*

El proyecto “Muñecas quitapenas de cuarentena” se realizó en la Escuela Técnica Palermo, en el período de suspensión de clases presenciales de a causa de la pandemia. Para el diseño de la propuesta se toma como eje central el aprendizaje profundo y su metodología basada en el desarrollo de competencias dentro y fuera de la aula. El tema inspiracional seleccionado son las “muñecas quitapenas”, comunes en muchas culturas latinoamericanas y se aplicaron los contenidos programáticos de modelaje y tejeduría para la realización de la misma.

**C126. Nueva normalidad: una oportunidad para la educación virtual en diseño (E)(M).** *Nidia Raquel Gualdrón Cantor (Colombia)*

El presente escrito aborda una provocación para revisar los saberes del diseñador en formación ante la “nueva normalidad” causada por la pandemia del Covid-19, esta vez, en los entornos virtuales de aprendizaje. Basado en un sondeo realizado a estudiantes y profesores de diseño que hicieron tránsito forzado a la virtualidad debido al aislamiento preventivo, analiza a la luz de la teoría del aprendizaje experiencial, los hallazgos y recomenda-

ciones para apuntar a experiencias más significativas en entornos híbridos o virtuales, en la formación de diseñadores estratégicos, preparados para afrontar los desafíos que nos ha dejado la circunstancia.

**C127. Patronaje. De clases presenciales a virtuales (E)(M).** *Martha Maldonado (Argentina)*

En el marco de una Pandemia inesperada las aulas quedaron vacías. Se tuvo que migrar de lo presencial a lo virtual, tratando de sostener el espíritu de participación activa del alumno. Trabajar sobre plataformas existentes para alojar material de estudio. Reemplazar clases presenciales por Video Conferencias. Implementar el Uso de tecnologías para mantener el contacto permanente con el alumno. Correcciones dinámicas. Elaboración de encuesta para evaluar el grado de satisfacción del alumno.

**C128. Reflexiones en torno a la enseñanza del diseño post pandemia ¿Qué debería cambiar? (E)(M).** *Luis Alberto Lesmes y Dario González (Colombia)*

Las circunstancias mundiales originadas por la epidemia del COVID 19, los procesos de aislamiento y cuarentena, el cierre parcial de las instituciones educativas y el freno generalizado de importantes sectores de la economía, han motivado el análisis y la proyección de transformaciones en todo tipo de actividades. La enseñanza del diseño exige un riguroso análisis de aquellos aspectos que puedan ser transformados a mediano y largo plazo como efecto directo de la crisis sanitaria mundial. Con esta conferencia se espera motivar un interés entre los docentes de diseño por indagar, proponer e implementar proyectos innovadores que mejoren las prácticas educativas y experiencias de aprendizaje.

— **Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19**

Esta comisión fue coordinada por *Andrea Mardikian*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Jueves 30 de julio de 10 a 12hs.

**C129. El nuevo modelo conversatorio del Diseño (E)(M).** *Patricia Boisselier (México)*

Hoy redefinimos el propósito de la educación y el COACHING por medio de las redes sociales una vez que el COVID-19 llegó a la escena del mundo. Nuevos modelos de capacitación, desarrollo de nuevas habilidades, concentración de atención, mejoramiento de líneas discursivas de la sistematización en la enseñanza aprendizaje nos dibujan un escenario virtual por el cual, el diseño y la creación explotan y exploran nuevos contenidos artísticos del hombre.

**C130. Enseñanza de Diseño en tiempos de Coronavirus (E)(M).** *Marcos Peñéñory (Argentina)*

¿Cómo enseñar diseño de forma virtual y sobrevivir en el proceso? ¿Cómo enseñar proceso de diseño en entornos virtuales? ¿Cómo enseñar sistema mediante videoconferencias? ¿Cómo cursar un taller de diseño a través de pantallas? Compartimos brevemente nuestros primeros dos meses del taller virtual de Diseño III, desde la incer-

tidumbre al proceso sostenido, desde los interrogantes hasta las presentaciones sólidas. Sin respuestas, pero con experiencias.

**C131. Confinamiento y virtualidad. Remixando la enseñanza en artes y diseño (E)(M).** *Gustavo Alcaraz, Ana Laura Badini, Juan Manuel Fernández Torres, Lilian Mendizabal, Vera Paula Menichetti y Federico Franco Ragessi*

A partir de las condiciones impuestas por el contexto de confinamiento, los/as docentes en artes y diseño nos hemos vistos lanzados a remixar, en tiempo real, contenidos y procedimientos para poder superar la imposibilidad del encuentro. Pero... ¿se puede enseñar artes y diseño de manera completamente virtual?

**C132. CVDvive: encuentros na quarentena (E)(M).** *Lilian Soares (Brasil)*

Estamos vivendo um momento singular da história da humanidade em que as formas de produção, sejam elas econômicas ou educacionais, tiveram que ser total ou parcialmente interrompidas devido a pandemia do novo coronavírus. Assim, o projeto “CVDvive: encontros na quarentena”, foi um projeto criado por um grupo de professores do curso de Comunicação Visual Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro | Brasil, que visa criar canais de interlocução em ambientes on-line com a comunidade acadêmica, profissional e o público em geral interessado na prática e no estudo do campo da Comunicação Visual durante a quarentena.

**C133. Ensino a Distância de Design: limites e possibilidades (E)(M).** *Federico Braidá (Brasil)*

No cenário na pandemia causada pelo novo coronavírus, o ensino a distância (EaD) tem ganhado novos olhares. Como se sabe, a modalidade EaD, no século XXI, encontra um universo bastante amplo de possibilidades devido às tecnologias digitais, porém ainda apresenta uma série de desafios. Portanto, esta palestra discute os limites e as possibilidades do ensino a distância no campo do Design.

**C134. Ensino de design e de comunicação em tempos de pandemia (E)(M).** *Barbara Neczyk (Brasil)*

Este artigo trata dos processos de adaptação e flexibilização das dinâmicas pedagógicas de disciplinas da graduação dos cursos de Design e de Comunicação no âmbito de universidades particulares brasileiras em meio à pandemia do COVID-19, no primeiro semestre de 2020. Em questão de semanas, professores do ensino superior tiveram que adaptar suas dinâmicas de aula para o meio online por conta do isolamento social. O novo formato de aula em videoconferência foi sendo testado na medida em que o curso acontecia. O texto examina como alguns princípios da educação a distância funcionaram em um contexto sem um planejamento prévio.

**C135. Estrategias de enseñanza en pandemia. El Taller de Diseño Gráfico (E)(M).** *Florencia Elena Antonini, Sofía Ginestra y Agustina Stradiot (Argentina)*

El presente trabajo refiere a la modificación del escenario de enseñanza y aprendizaje en el aula frente a la pande-

mia por el COVID-19. Esto llevó a la necesidad de aplicar diversos cambios en el Taller Rotativo de Diseño Gráfico que implicaron la implementación de estrategias para adaptar la asignatura a este nuevo contexto mundial. Estos cambios interpelan aspectos relacionados a los contenidos del taller, cronograma de clases, trabajos prácticos, métodos de evaluación, en función de los requerimientos del entorno virtual que propone la Universidad través de su plataforma de educación a distancia.

**C136. El diseño como herramienta para nuevas formas de convivencia (E)(M).** *Reny Aguirre (Perú)*

En el Perú se han implementado distintas medidas de prevención en seguridad y salud debido a la pandemia del COVID 19. Los mercados como centro de abastecimiento han tenido que adaptarse a nuevas configuraciones de organización espacial para evitar la proliferación de contagios utilizando la metodología del diseño participativo, como una herramienta para concientizar al comprador de los protocolos a seguir.

**C137. El Impacto del Covid-19 en el Diseño de la Imagen Personal (E).** *Coca Sevilla (México)*

A raíz de la pandemia del Covid-19 muchas cosas cambiaron. La nueva realidad está marcando nuevas pautas para diseñar y gestionar la percepción que generamos en otros. Es por ello que en esta conferencia se pretende hablar de los diferentes aspectos en imagen que ha impactado el Covid-19 y que trastocan el ámbito personal, familiar y profesional. Sin duda, esta conferencia será de valor agregado para todo profesional del diseño para concientizarnos de las nuevas estrategias en imagen que imperan y cómo las adaptaremos a nuestras áreas para así posicionarnos de manera contundente.

**C138. El cartel y su comportamiento Post-Covid 19 (E)(M).** *John Alfredo Arias Villamar, Mónica Acosta, Nicole Balon y Heydi Pereira*

La presente ponencia, aborda el comportamiento del cartel frente a la emergencia sanitaria, y cómo éste adquirió fuerza en la cultura social actual, tanto de forma tangible como intangible. Las redes sociales son el canal de transmisión directa de mensajes, sin embargo el cartel se convirtió en el canal de las redes para emitir misivas positivas a la sociedad.

**C139. Traducir espacios de enseñanza-aprendizaje de disciplinas proyectuales a plataformas virtuales (E)(M).** *Lucía Ron y Ana Martínez Carranza (Argentina)*

El caso de aplicación, en un Taller de Diseño, de la Cátedra Diseño Industrial 1B, FAUD - UNC. Ante los desafíos que supuso el repentino cambio de modalidad de lo presencial a lo virtual que nos impuso la situación de aislamiento, nos preguntamos ¿Cómo reproducir el espacio de encuentro en taller, fundamental para nuestra disciplina proyectual, preservando el foco de la experiencia de enseñanza-aprendizaje en la construcción horizontal y colectiva del conocimiento a través del uso de plataformas virtuales?. Hoy, ante esta instancia de reflexión podemos afirmar que el desafío no era reproducirlo, sino re-diseñarlo

**C140. ¿Qué quiere decir que no sé nadar? (E). *Andrea Mardikian (Argentina)***

Deleuze (2008) en un texto, para mí, revelador hace una pregunta: ¿qué quiere decir que no sé nadar?. Ese interrogante nos interpela y nos invita a comprender intrínsecamente lo que significa aprender. Para el autor, aprender es organizar el encuentro. En el Congreso de Enseñanza exploraré sobre el nuevo encuentro, exigido por las circunstancias mundiales que atravesamos, que invitó a poner el cuerpo en relación con un otro cuerpo, hasta ahora, desconocido en el espacio aúlico.

**C141. Storyboard y una Narrativa Gráfica y Literaria (E)(M). *Nancy Vilar (Argentina)***

El artículo presenta la aplicación de estrategias pedagógicas que permitieron generar espacios y acciones de transferencia y articulación en el marco del Covid 19 y de la educación virtual. Realizada entre dos cátedras del primer año de arquitectura, FAUD-UNC. Una de instrumentación, Sistemas Gráficos, y la otra de proyecto. El objetivo se centró en la aplicación de las herramientas tecnológicas como Street view o Google Maps que permitieron hacer una lectura sensible del sitio de intervención de arquitectura. Aplicando como estrategia didáctica la narrativa gráfica y la narrativa literaria. El registro se concretó a través del storyboard y el relato.

**C142. AL FIN FINAL: Conectar, Separar y Unirse (E)(M). *Mariela Alejandra Marchisio (Argentina)***

Hay momentos de las instituciones educativas, públicas, masivas y gratuitas, en los cuales es necesario revisarse, debatir y poner en crisis los territorios de acción educativos, los instrumentos y discursos pedagógicos dominantes y las aperturas de competencias de las carreras de diseño. En el año 2019, como cierre de ciclo lectivo se realizó un evento que dio en denominarse Al Fin Fin Al en FAUD, UNC. En el mismo se pusieron en cuestión estos tres aspectos. Al inicio del ciclo 2020, no pudo seguir la agenda prevista de puesta en consideración conceptual pues el aislamiento y el paso a la virtualidad demandó otros tiempos y acciones.

**— Comisión [A11] Currícula académica**

Esta comisión fue coordinada por *Edgar Saavedra Torres* (Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia), miembro del Foro de Escuelas de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación y docente invitado para la coordinación internacional de las comisiones del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se llevó a cabo el Miércoles 29 de julio de 10 a 12hs.

**C143. Contexto y CURRÍCULO: testimonio desde la perspectiva de una estudiante (E)(M). *Mauren López Zamora (Costa Rica)***

Desde el testimonio como estudiante se profundiza sobre la relación entre el contexto y el currículo. Se muestran diagramas realizados para el entendimiento del problema de investigación incluido uno, que tal vez sea el menos sugerente pero que tiene una importancia fundamental para la comprensión de un tema realmente importante... EL CONTEXTO en el diseño curricular. Se explica como

es que el diseño curricular esta estrictamente ligado al contexto, y que por lo tanto si el contexto avanza a un ritmo lento el diseño curricular avanza a un ritmo lento y en relación con la coyuntura histórica en la se encuentra el mundo...si el contexto es incertidumbre el diseño curricular es incertidumbre.

**C144. Currículo en publicidad para la transformación social y cultural (E). *César Castiblanco Laurada (Colombia)***

Por medio de un ejercicio sistemático y colaborativo realizado en 2019, se reflexiona sobre la sexta renovación curricular del programa de Publicidad como una forma de apostar, desde la creatividad, a la transformación social y cultural; propuesta que integra el perfil universitario que trabaja en diálogo con el entorno, alrededor de la concepción de un currículo investigativo, contextualizado, interdisciplinar, flexible e internacional.

**C145. Formação docente para o ensino superior - contribuições da área do design gráfico (E)(M). *Camila Medina, Dagma Abramides, Deborah Ferrari y Denise Guimarães (Brasil)***

O processo de design auxilia na concepção de materiais instrucionais pois fornece conceitos quanto a organização do conteúdo gráfico e textual. Uma oficina foi realizada para 70 pós-graduandos da área da saúde para experimentação com princípios do design gráfico por meio do redesign de um poster. A avaliação dos pôsteres pré e pós oficina mostrou utilização adequada de alguns princípios de design para a concepção de materiais mais criativos e visualmente eficientes. Outras ações dessa natureza são necessárias para difundir conceitos de design, auxiliando futuros docentes de outras áreas na produção de materiais para o ensino.

**C146. La Sociología en las Currícula de las Carreras de Diseño Industrial y Gráfico (E)(M). *Graciela Beatriz de Cara y María Alejandra Ramos Marrello (Argentina)***

La Sociología, entendida según Emile Durkheim (2001, pág. 30) "(...) La ciencia de las instituciones, su génesis y funcionamiento", o bien como lo hace Max Weber (2014, pág. 95) "Una ciencia que pretende entender (Verstehen) interpretándola, la acción social para de esta manera explicarla causalmente en su desarrollo y efectos", es una ciencia social que aporta distintos enfoques y perspectivas al Diseño Industrial y Gráfico, permitiendo que los estudiantes puedan "darse cuenta" del contexto socio-histórico identificando necesidades concretas, potenciando valores éticos y ciudadanos, alentándolos al trabajo de investigación, pero sobre todo motivándolos al desarrollo del liderazgo y la indagación reflexiva, como experiencia educativa.

**C147. Seminario de Diseño Crítico en la UNRN, aproximaciones desde las ciencias sociales, las humanidades y la Ciencia Ficción (E)(M). *Martín Ezequiel Calderón***

Una cátedra de Diseño Crítico pensada para la formación de futuros Diseñadores Industriales que cursan el último año en la Universidad Nacional de Río Negro (UNRN). La asignatura propone el análisis crítico de la realidad mediante el uso de conceptos de las Ciencias Sociales

y las Humanidades, para luego desarrollar un «Diseño Crítico» sustanciado en el contexto de alguna obra central de la Ciencia Ficción. Se busca que la metáfora distópica vinculada al objeto diseñado genere una provocación en el espectador de la obra, de manera tal que revele una reflexión crítica de la realidad cotidiana.

**C148. Mindfulness en la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC (E)(M).** *Lourdes Eugenia Pérez Estrada (Guatemala)*

Los talleres Mindfulness se han realizado en el marco de actividades complementarias de la Escuela de Diseño Gráfico durante el segundo ciclo de 2018 y 2019. Son el resultado de un proceso de colaboración, investigación, planificación y gestión de un equipo de docentes. Según Schoeberlein (2011), la atención plena o Mindfulness es una manera consciente, intencionada, de sintonizar con lo que está pasando dentro de nosotros y a nuestro alrededor. Los talleres pretenden facilitar a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico herramientas de autoconocimiento, gestión emocional, gestión de la atención y habilidades sociales que puedan incidir de manera positiva en sus procesos académicos. Los estudiantes participantes valoraron de manera positiva esta experiencia, por lo que se estima conveniente que las autoridades apoyen y favorezcan el seguimiento institucional para este tipo de espacios de formación más integral.

**C149. Los 5 pilares del Diseño Gráfico (E)(M).** *Ivan Costella Batista y Rusia González (Panamá)*

Esta investigación es un aporte para mejorar el desarrollo de los contenidos del Diseño Gráfico en la Universidad de Panamá. Los planes académicos indican que temas como composición, tipografía, teoría del color, manejo de la imagen y creatividad se impartan poco a poco a lo largo del desarrollo de la carrera. Nuestro estudio está basado en la experiencia docente y propone impartir estos conocimientos dosificados y de manera integral, durante el primer curso de diseño del estudiante y así lograr un aprendizaje significativo, aplicándolo a todo proyecto de diseño que se le asigne durante el resto de la carrera.

**C150. Perspectiva y dibujo a mano alzada en tres dimensiones (E)(M).** *María Delia Cordone (Argentina)*

Clase teórico práctica de dibujo en perspectiva y 3D. 1) Teórico: Proyección de ejemplos de la historia del Arte mostrando representaciones de artistas y arquitectos, algunos dibujos en perspectiva, otros planos otros con proporciones o no y señalar las diferencias entre ellos. 2) Un primer dibujo copiando del vivo una naturaleza muerta. 3) enseñanza práctica de un método simplificado de perspectiva. 4) Los asistentes realizarán un segundo trabajo práctico con recortes de revistas, implementando una técnica mixta de collage y dibujo.

**C151. Billeteras hechas de polietileno proveniente del plástico con sistema braille (E)(M).** *Luz Adriana Gualdron Diaz y Laura Barrera (Colombia)*

Los estudiantes del programa de Gestión de la Moda de las Unidades Tecnológicas de Santander buscan desde la asignatura de Metodología para la elaboración de Proyectos de Moda I, generar un acercamiento de las

necesidades que tienen algunas personas con relación a su condición física. Lo anterior se suma a uno de los enfoques más fuertes del programa que es la parte ambiental. La propuesta de investigación genera una aproximación sobre el uso del polietileno proveniente de las bolsas plásticas y la forma de adaptarlo a un complemento para las personas con problemas de visión.

**C152. Experiencia pedagógica en Morfología 2-UNRN. Formas y Territorios contextualizados (E)(M).** *Lucila Pagni Reta (Argentina)*

Expondremos una experiencia pedagógica desarrollada en el Taller Vertical de Morfología nivel 2 de la carrera de Arquitectura de la Universidad Nacional de Río Negro (UNRN), en 2019. El trabajo práctico se enmarcó en la concepción Forma y Territorio, en la experimentación reflexiva de las formas dadas por el territorio que habitamos, pensando el territorio como facilitador de criterios de inserción en el diseño morfológico contextualizado. Cómo transformar la concepción morfológica del objeto arquitectónico desde la percepción territorial; intencionándolo, tensionándolo, liberándolo, jerarquizándolo. Descubrir los rasgos compositivos del territorio a partir de las realizaciones formales encontradas.

**C153. Identidade Visual: relato de experiência pedagógica com o CEHUS (UFPEL) (E).** *Rafael Peduzzi (Brasil)*

Apresento a experiência de coordenar projetos desenvolvidos por estudantes para a identidade de marca do CEHUS, um centro interdisciplinar de pós-graduação e pesquisas em Humanidades da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), como parte integrante do plano de ensino da disciplina de Identidade Visual, na graduação em Design Digital.

**C154. Publicidad al día: experiencia multimediática para enseñar y aprender publicidad (E)(M).** *Jaime Pedreros Balta (Perú)*

Publicidad al Día es el nombre de una serie de productos multimedia que nacieron allá por el 2015 con el firme propósito de complementar las actividades académicas de los alumnos que decidan orientarse a la especialidad de publicidad en la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres. En el 2019 se lanzaron simultáneamente Publicidad Al Día Radio y Publicidad al Día Facebook y ambos productos acompañan hoy a Publicidad Al Día Conferencias; el primero de nuestros productos.

— **Comisión [A22] Formación Docente**

Esta comisión fue coordinada por *Mercedes Massafra*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Lunes 27 de julio de 14 a 16hs.

**C279. Ciência dos materiais como ferramenta eficaz para o desenho industrial (M).** *Giovanni Barrera Torres (Colombia)*

Desde muchos años atrás, en la formación de diseño industrial, específicamente la materia teórica de ciencia de materiales, no fue ni ha sido fácil para ningún estudiante.

Hoy en día el papel de la caracterización de propiedades en los materiales es una herramienta fundamental en la concepción de ideas para el diseño de productos.

**C280. Docente 4.0: el Diseño como herramienta del nuevo docente (E)(M). Pablo Gaiazzi (Argentina)**

Todos estamos consientes del cambio de paradigma cultural y tecnológico en todos los ámbitos hacia la transformación digital. El área de la educación sufrió importantes cambios para responder a las nuevas generaciones. Nuevas metodologías pedagógicas, cambios en los espacios de trabajo y estudio, nuevos formatos, entornos y herramientas. Es momento de anticiparnos y dar el salto al docente 4.0: un docente planificador, tecnológico, con habilidades transversales que abarquen desde el diseño a la pedagogía.

**C281. Enseñanza de arquitectura en la UAM-Xochimilco: Creatividad e investigación (E)(M). Alfredo Flores Pérez (México)**

La Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco, cuenta con un sistema de enseñanza denominado sistema modular, metodología en la que se requiere de una constante investigación y reflexión para estudiar el objeto de transformación, el cual busca que el alumno desarrolle el aprendizaje a partir de conocer problemas complejos de la realidad, para luego intervenir en dichos problemas y proponer una solución. En arquitectura, se presentan dificultades al buscar que los alumnos modifiquen procesos de aprendizaje que implican una enseñanza de contenidos separados y dispersos, para pasar a un modelo que propone una estrategia crítica basada en la construcción del conocimiento.

**C282. Enseñanza y contexto: aislamiento y transmisión (E)(M). María Sara Müller y Vanina Daraio (Argentina)**

En épocas de aislamiento social preventivo y obligatorio las distintas materias universitarias –antes desarrolladas en modalidad presencial– se ven interpeladas por el pasaje a la virtualidad a través de plataformas. En este escenario, las y los docentes estamos convocados a repensar nuestras prácticas y estrategias didácticas para la enseñanza y el aprendizaje. Ello implica revisar la organización de contenidos, actividades, instancias de intercambio y participación, evaluaciones, y el gran desafío de dar un lugar protagónico a la y el estudiante en los procesos de adquisición de saberes, a través de la virtualidad.

**C283. Experiencias de enseñanza en Diseño (M). Marisol García y Yesid Camilo Buitrago López (Colombia)**

Se buscó determinar cómo los docentes articulan las prácticas docentes, características profesionales, académicas y habilidades personales en el proceso de enseñanza en las áreas del diseño para describir una anatomía del diseñador que enseña y así proporcionar información necesaria y oportuna sobre los propósitos de la educación en las áreas del diseño. De igual manera se busca implementar y actualizar estrategias de enseñanza y aprendizaje que beneficien a los docentes en esta disciplina. De esta investigación, han surgido productos como un catálogo portafolio docente y exposiciones itinerantes en universidades.

**C284. La comunicación interna desde un ejercicio académico en Uniminuto, Bogotá - Colombia (E)(M). Jorge Luis Rivas Zurita (Venezuela)**

Se presenta lo que ha sido la experiencia de un ejercicio académico de fortalecimiento de la gestión de comunicaciones internas desde la asignatura Comunicación Corporativa que se cursa en el último semestre del programa Tecnología en Comunicación Gráfica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá - Colombia. En esta práctica docente se detalla cómo fue el proceso de creación de la estrategia.

**C285. La Educación en tiempos de cuarentena en México, Modelo Flexible y Digital dentro del Tecnológico de Monterrey (E)(M). Horacio Iván Rodríguez Juárez (Antillas Neerlandesas)**

El 2020 marcará la vida de todos al momento de que cambia la realidad a 360 grados, donde se inician una etapa incierta y llena de nuevos retos, así como de una vivencia en casa la cual no se tenía idea del alcance de esta. En México, el Tecnológico de Monterrey, se convierte en punta de lanza en la educación en el país, siendo la primera que decide detener las clases presenciales el 12 de marzo de 2020 y dando la siguiente semana, que además fue corta, por un feriado. Esos 4 días se dio a la tarea en capacitar a un poco más de 9916 profesores en sus 29 campus que se tienen a lo largo del país en una nueva metodología alternativa que lo llamaron Modelo Flexible y Digital, con el cual el 23 de marzo arranca esta forma de educar a los 93,168 alumnos, entre Preparatoria, Profesional y posgrado en el país. El MFD se convierte en una forma de enseñar e interactuar entre los alumnos y profesores, en el cual se busca la continuidad académica del semestre febrero –junio en el caso de profesional y posgrado, así como enero– mayo para Preparatoria. Palabras clave: Modelo Flexible y Digital, MDF, Tec de Monterrey, México, cuarentena, pandemia, 2020, covid- 19, educación digital, vivencia profesor, vivencia diseñador contenidos, vivencia diseñador instruccional, vivencia profesor impartidor.

**C286. Relato de experiencia: o design de superfície aliado a técnica de subtração na concepção de um produto de moda (E)(M). Franciele Menegucci y Vanessa Mayumi Ió (Brasil)**

Trata-se de um relato de experiência docente sobre a aplicação do design de superfície associado a técnica de subtração de Julian Roberts como ferramenta para o desenvolvimento de um produto de moda. A experiência foi vivenciada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Campus Passos no curso de Design de Moda, sendo parte de um projeto interdisciplinar.

**C287. Resignificar Imagen y comunicación dentro de la nueva normalidad (E)(M). María Pia Estebecorena y Laura Novoa (Argentina)**

Los cambios ocurridos globalmente a partir de 2020 han impulsado un cambio de consciencia que se ve replicado en la enseñanza. Cómo enfrentar este nuevo emergente en las aulas y adaptar el nuevo concepto de Imagen en la formación de los futuros Diseñadores y productores,

preparando a nuestros alumnos dentro del cambio de consciencia inicial en la nueva normalidad.

**C288. Teleducador Ineludible (E)(M). Analía Girardi Barreau (Argentina)**

Los docentes nos aprontamos a desarrollar clases virtuales en vivo, y subir vídeos de las mismas a diversos canales para hacer llegar al alumno el contenido generado y también divulgarlo. Ésta situación se abrió paso a velocidad de vértigo, mientras aún procesamos cómo y cuándo el mundo volverá a, lo que comúnmente denominamos, “la normalidad”. Sin embargo, no obstante esto, evaluamos que, éstas herramientas nos permiten escalar nuestra labor hacia otros lugares y así exponer nuestros conocimientos a un público mayor, aumentando el límite que pone la capacidad máxima de una sala. Analizamos pros y contras de estas nuevas prácticas.

**C289. Un nuevo docente, una reflexión sobre el taller (E)(M). Carlos Roberto Soto Mancipe (Colombia)**

En esta crisis mundial, el docente de diseño trabajó para llegar de forma diferente a sus estudiantes ante la mediación de tecnologías de la información y las comunicaciones que cambiaron el panorama de la presencialidad, especialmente para los talleres de diseño y en general, en todas las disciplinas del arte. La recursividad y la adaptación se hicieron presentes, largas horas de trabajo en la preparación de estas nuevas sesiones de clase que nos obligaron a buscar alternativas para los encuentros sincrónicos y mantener la atención, el rigor y la calidad académica de nuestra labor, balance que nos abre muchas opciones de cara a la vuelta a la formación presencial con otras herramientas y una nueva visión.

**C290. Proyección lógica para la investigación en diseño gráfico (E)(M). Paul Peralta (Ecuador)**

En la última década, el campo del diseño gráfico ha experimentado mejoras continuas y significativas que han contribuido a una transformación real tanto en la práctica técnica profesional como en la enseñanza. Estos cambios han llevado a una situación que involucra varias dificultades dentro del alcance de la enseñanza de las asignaturas correspondientes para la realización de los proyectos de titulación en la Universidad de Cuenca, que inclusive ha requerido debates constantes tanto en el intercambio de experiencias como para la planificación de modelos educativos. Por lo tanto, el presente escrito intenta trazar un cuadro de coherencia lógica para la elección metodológica que representa un lugar de encuentro y confluencia de las perspectivas teóricas planteadas por los estudiantes en los temas acorde a sus experiencias, necesidades e intereses académicos.

**C291. Proyecto Era Publicitaria - Experiencia real de aprendizaje publicitaria (E)(M). Ximena Torres Rodríguez (Colombia)**

La publicidad se debe al humano, es creativa y por ello requiere de espacios que fomenten la creatividad, que evidencie de manera singular la enseñanza - aprendizaje. El cambio de un modelo metodológico tradicional a uno en el que las condiciones espaciales cambian, posibilitan al estudiante apropiarse y empoderarse del conocimiento.

Segovia (1998) define esto como “El proceso de perfeccionamiento integral e intencional del ser humano, orientado a su autorrealización y a su inserción activa en la naturaleza, la sociedad y una cultura” (p. 13), dando lugar a la calidad de la educación superior.

**C292. Técnicas Colaborativas en el aprendizaje virtual del diseño (E)(M). Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza (Rumania)**

Las plataformas digitales ponen a disposición de las actividades colaborativas en el aprendizaje universitario numerosas posibilidades para comunicarse, interactuar y construir en común conocimientos, productos y competencias. La didáctica indica roles y acciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje y propone actividades adecuadas para las actividades colaborativas. La ponencia enfocará los fundamentos de las actividades colaborativas en cursos de diseño con enfoque semiótico.

**— Comisión [A23] Nuevas Metodologías Docentes**

Esta comisión fue coordinada por *Eugenia Álvarez del Valle*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Jueves 30 de julio de 14 a 16hs.

**C293. ¿Se puede enseñar a diseñar? Alberto Ahumada (Colombia)**

Desde la óptica del docente de diseño, enseñar a sus estudiantes a ser creativos o influir en ellos para que puedan resolver creativamente los problemas planteados en el taller, supone una de las tareas más complejas que se puede presentar en el ejercicio de la enseñanza, puesto que el desarrollo de este potencial es el fruto de un proceso de pensamiento en el cual el estudiante es el principal responsable y protagonista. En este proceso de enseñanza-aprendizaje el tutor se despoja de la condición de erudito otorgada en el paradigma tradicional y se presenta como un guía que propone experiencias significativas para el desarrollo de la creatividad, aludiendo a la dimensión emocional del estudiante.

**C294. Dinamizando las clases virtuales sincrónicas de Publicidad en el nuevo escenario 2020 (E)(M). Eugenia Álvarez del Valle (Argentina)**

El nuevo escenario coyuntural nos obliga a realizar clases virtuales. Este nueva modalidad también nos brinda la oportunidad de investigar, aprender, encontrar y probar un modelo educativo diferente, contenidos que tienen que ser adaptados a la metodología y nuevas formas de vincularse con los estudiantes. Es un desafío que este 2020 nos puso en frente como docentes. En esta presentación se compartirá una experiencia, que hasta el momento, se considera exitosa.

**C296. Bauhaus métodos de enseñanza de la arquitectura y el diseño moderno (E)(M). Juan Fernando Molina del Valle (Colombia)**

Reflexiones sobre la metodología de enseñanza de la BAUHAUS y como se abordó el proceso creativo, que hoy en día es muy utilizado dentro de las escuelas de diseño y arquitectura.

**C297. Diseño para la innovación social. Ivonne Ortiz (Ecuador)**

En la docencia la prioridad es reflexionar con los estudiantes sobre el rol del diseño y el diseñador, la responsabilidad que conlleva proyectar objetos y que grupo humano es nuestra prioridad. Sobre esta línea hemos incursionado en varios proyectos con distintas perspectivas en los ámbitos del diseño, para generar un pensamiento crítico y promover la innovación social a través del Diseño de Productos.

**C298. Educación incluyente para la enseñanza del diseño: hacia una formación cultural (E)(M). Sandra Alicia Utrilla Cobos y Carlos Abraham Utrilla Arroyo (México)**

La educación superior del Diseño Industrial en la Universidad Autónoma del Estado de México, esta comprometida con la misión de sus valores y tradiciones históricas (Luna, 2015, p. 8). La formación académica está basada en la investigación humanista, científica y tecnológica. Este artículo tiene por objetivo proponer una Educación Incluyente en la enseñanza del Taller de Diseño desde una perspectiva cultural, social y económica, retomando los valores, las tradiciones, la historia; esto propicia reflexión para un desarrollo y crecimiento del individuo haciéndolo significativo. Cuando se trabaja con un enfoque donde las personas son el centro de todo proceso de diseño, se colabora para el bien común.

**C299. El dibujo como técnica. Las tecnologías del dibujo (E)(M). Flavio Bevilacqua (Argentina)**

Durante la operación de diseño, hay veces en que el dibujo es realizado a partir de una conciencia intencional, en función de premisas que sirven como guía o condicionamientos al libre actuar; otras veces el dibujo, o partes de él, surge durante el acto de realizarlo, es decir que se origina con los trazos sobre el papel sin que haya una intencionalidad o voluntad explícita de que así sea. Se trata de dos casos que dan cuenta de estados de cosas, y situaciones, que pueden ser situadas en los extremos de un gradiente. Entre estos casos extremos, es posible reconocer una gran cantidad de dibujos en los cuales las relaciones entre el actuar intencional, y al aparecer fortuito, varían.

**C300. Enseñando a señas: la experiencia de la enseñanza para el diseño inclusivo (E)(M). Azucena Baeza (México)**

En esta plática, se hará un análisis de mi experiencia como docente acerca de la educación incluyente, basado en la experiencia que he tenido con alumnos sordos sin conocer lengua de señas.

**C301. GO ON - Un Enfoque Pedagógico Tecnológicamente Amigable (E)(M). Anggely Enríquez (Guatemala)**

“GO ON”, presenta una metodología de innovación en la educación que explica paso a paso su aplicación en cualquier asignatura de la Educación Superior. Lo que hace funcional la metodología planteada por el proyecto es la unificación de tres pilares que garantizan un cambio significativo en la experiencia del estudiante durante el desarrollo de una asignatura, incluyendo tecnologías amigables tanto para el profesor como para el estudiante.

**C302. La incidencia de los Métodos de Diseño en el Aprendizaje (E)(M). Carlos Manuel Luna Maldonado, Javier Ernesto Castrillón Forero y Sandra Forero Salazar (Colombia)**

El proyecto permite evidenciar, desde la multidisciplinariedad, puntos de encuentro entre cinco aspectos fundamentales de las prácticas pedagógicas: Los Métodos Filosóficos, los Modelos de Pensamiento, los Estilos de Aprendizaje, los Métodos y las Metodologías de Diseño. Sus resultados parciales han permitido retroalimentar los procesos llevados a cabo en las prácticas académicas, principalmente en proyectos desarrollados en la formación de Diseñadores.

**C304. Metodologias ativas para o ensino de História do Design: caminhos possíveis (E)(M). Jéssica Rodrigues Esteves, Cristhianny Barreiro y Luciane Albernaz de Araujo Freitas (Brasil)**

O artigo apresenta o relato de uma experiência de ensino realizada na disciplina de História de Design I, pertencente ao sexto semestre do Curso Técnico Integrado em Comunicação Visual do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul), campus Pelotas (RS, Brasil). Por meio da análise das atividades práticas e de relatos dos estudantes retirados dos memoriais descritivos, foi possível descrever caminhos para compor um repertório de práticas de ensino tendo o estudante como sujeito ativo no processo de ensino e de aprendizagem.

**C305. Modelo Didático Cool: Design, Cocriação E Resolução De Problemas (E)(M). Jan Braun (Brasil)**

Mudanças nos paradigmas educacionais têm sido discutidas cada vez com mais ênfase em todo mundo. Um dos principais pontos abordados está em como trabalhar o estímulo do aluno em aprender. Como forma de contribuir para resolução desta questão, é apresentado o modelo didático COOL (Co-creation On Learning). Sua proposta é baseada em metodologias projetuais de Design, fazendo uso de processos cocriativos na resolução de problemas.

**C306. O despertar do ser criativo: reflexões sobre criatividade e autoconhecimento através da meditação (E). Yorrana Maia De Souza (Brasil)**

A criatividade é uma ferramenta que todos os seres possuem em si, mas que precisa ser despertada e exercitada no fazer cotidiano. Acredita-se que esse processo acontece através do autoconhecimento da pessoa que pretende despertar seu potencial criativo. Portanto, esse artigo tem como objetivo discutir os conceitos de criatividade e autoconhecimento, através do estudo da meditação como uma ferramenta capaz de potencializar o ser criativo.

**C307. Prácticas pedagógicas y etnográficas en diseño (M). Juan Sebastián Ospina Álvarez**

En esta comunicación abordo experiencias pedagógicas e investigaciones de carácter etnográfico en el campo del diseño. De forma específica analizo mis tránsitos por los caminos que conectan al diseño con otras áreas como los estudios culturales y sociales, particularmente los estudios de cultura visual, así como algunos proyectos en los que he participado y contribuido para deconstruir la visión egoísta del diseño.

## 2) Capacitación para Emprendimientos y Negocios

### — Comisión [A37] Mercado y Gestión del Diseño

Esta comisión fue coordinada por *César Enrique Castiblanco Laurada* (Universidad Católica de Manizales, Colombia), miembro del Foro de Escuelas de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación y docente invitado para la coordinación internacional de las comisiones del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se llevó a cabo el Miércoles 29 de julio de 14 a 16hs..

#### **C487. A percepção sobre o consumo na pandemia: design e os novos signos (E)(M). Taís de Souza Alves Coutinho (Brasil)**

Mudanças no comportamento do consumidor em tempos de pandemia do Covid-19. A percepção do profissional de design sobre o cenário atual e o surgimento de novos signos. Ruptura, descontinuidade de comportamentos diante de uma situação inesperada em todo o mundo aparecem como sugestões.

#### **C488. As contribuições do branding para ambientes de prestação de serviços voltados à saúde (E)(M). Julia Souza e Isabella Bahia (Brasil)**

La propuesta consiste en un artículo que aborda las contribuciones de la marca a los entornos de prestación de servicios de salud y sus puntos de contacto con el diseño de los entornos. En su desarrollo, se elaboró una orientación metodológica que relaciona los temas, siendo una posible metodología para ser utilizada por los profesionales del área.

#### **C489. Branding e Place Branding: relações entre design, identidade e cultura (E)(M). João Raposo, Fernanda Henriques y Mônica Cristina de Moura (Brasil)**

Uma marca deve ter valores claros, que transmitem confiança e promovem o engajamento com as pessoas. São pontos de contato emocionais e associativos que os consumidores tem com ela. O branding trata da gestão da marca, desenvolve estratégias que geram diferenciação no mercado. O place branding identifica vocações, potencializa identidades e fortalece lugares, destacando seus atributos e envolvendo as pessoas que nele vivem. A relação entre pessoas, marcas e lugares cria o senso de pertencimiento e fortalece as marcas a ele asociadas, a partir das suas singularidades.

#### **C490. Caso Ganni - ¿Cómo una marca local se puede convertir en una marca global? (E). Zoila Castro (Perú)**

El propósito del presente análisis de caso es interpretar las estrategias exitosas desde el enfoque comercial y de marketing digital, que están respaldadas por una mezcla única de cultura, creatividad y herramientas tecnológicas. Este estudio de caso nos permitirá ir más allá de los conocimientos establecidos en la sociedad que influyen directamente en un emprendimiento de moda por parte de los futuros egresados de la carrera de Diseño de Indumentaria. El éxito de la marca Ganni se basa en una matriz de este conocimiento innovador digital, y sobre todo en el análisis del consumidor futuro, donde es vital mantener una sensación de novedad y entusiasmo en la

gestión del producto que va directamente conectado en el marco del plan pedagógico que tienen actualmente los alumnos de la carrera de Diseño de Indumentaria en Latinoamérica.

#### **C491. Covidianidad vs. Creatividad. Comunicación en tiempo de incertidumbre (E)(M). Gabriel Bernal García (Colombia)**

El objetivo de esta comparación conceptual es identificar y analizar las nuevas estrategias de comunicación gráfica y audiovisual a nivel comercial, institucional, social y medioambiental principalmente, que están relacionadas con la situación actual de los mercados y el cambio en el comportamiento de los consumidores y usuarios, que han sido afectados en gran medida por la situación social, económica, política y de salud en la población mundial. Los consumidores actuales cambiaron radicalmente su comportamiento para la adquisición de productos y servicios a causa del desarrollo de la tecnología, de las múltiples plataformas digitales y de la transmedia, por otra parte, con el actual consumo y accesibilidad a los medios se recibe tal cantidad de mensajes publicitarios y promocionales online y offline que han generado una saturación de información.

#### **C492. Desarrollo académico de Liderazgo y Dirección Estratégica en Diseño Gráfico (E)(M). Angely Enríquez (Guatemala)**

El ámbito profesional contemporáneo del Diseño Gráfico, exige habilidades específicas para el desempeño de las funciones del profesional de la comunicación visual en la industria; conocimientos que evidencien (además de las habilidades gráficas, tecnológicas y el manejo de teorías específicas) el desarrollo de competencias denotadas comúnmente bajo el término “profesionales”, que favorezcan el nivel de competencia del individuo en un entorno laboral cotidiano.

#### **C493. Diseño en tiempos de covid 19, percepción del egresado (E)(M). Rosa Iris Moreno Montemayor e Ivone Siomara López Chagollan (México)**

El presente escrito, pretende dar un informe sobre los resultados obtenidos en un estudio realizado sobre la percepción de los egresados del diseño industrial durante los tiempos de contingencia COVID 19, reconociendo los elementos que fortalecen su quehacer, así como cuál ha sido el factor diferenciador durante esta etapa y principalmente el impacto en su trabajo.

#### **C494. Diseño Post-Covid19 y su comportamiento en las microempresas textiles de Ecuador (E)(M). John Arias Villamar, Andrea Paulina Letamendi Ramírez, Arlette Moreno Monar y Ariana Carolina Muñoz Chango**

Actualmente, tanto macroempresas como microempresas se han adaptado a las necesidades que el Covid-19 generó en la sociedad, sin embargo la cultura corporativa, no se basa en ganar dinero, sino más bien en restaurar la confianza que se mitigó en el usuario. Asimismo, la emergencia sanitaria, motivó a reactivar emprendimientos que beneficien al consumidor, desde trueque de víveres, hasta adaptaciones de producción aunque limitada pero funcional para el consumo diario. La empresa textil “SU

CALZADO”, es un ejemplo de adaptación a la realidad emergente, y de adopción de alternativas para mantenerse en el mercado, desde la perspectiva de la confianza hacia el consumidor.

**C495. El Comportamiento del Consumidor con Discapacidad - Diseño e Inclusión (E)(M). Selediana De Souza Godinho, Silvana Gabriela Golato, Natsue Ayelén Kiyama y Maria Silvina Fedra Mauricci (Brasil)**

Este estudio evalúa un programa de capacitación y asesoramiento en la atención de las personas con discapacidad. Por medio de 2 (dos) encuestas-online, una dirigida al consumidor con discapacidad y otra a las tiendas. El objetivo es generar el conocimiento sobre las demandas y expectativas de las personas con discapacidad como consumidores y la atención de las tiendas de indumentaria en Argentina. Los resultados preliminares indican la necesidad de prendas funcionales; la barrera arquitectónica es perjudicial en el momento de compra, y existe una falta de conocimiento sobre la discapacidad por parte del personal de atención.

**C496. El diseñador y el Capital Social: Preparándose al desafío (E)(M). Cristina Amalia López y Paolo Bergomi (Argentina)**

El Diseño es más que el Diseño. El escenario de relación de trabajo para un diseñador es tan complejo como cautivante. En un territorio donde las emociones, sentimientos y hasta las culturas tienden a licuarse (liquidarse), donde las comunicaciones dejan de serlo para convertirse en pictogramas, es muy difícil definir una línea de vinculación con una clientela en estado híbrido, desorientada y desatendida por el sistema Estado como referente válido y necesario para el desarrollo socio- económico de la comunidad en su conjunto. Tenemos el compromiso de formar a nuestros diseñadores para un campo laboral en crisis y preservar las Pyme con el claro objetivo de insertar aire fresco en sus filas con la nueva mirada que nuestros estudiantes pueden aportar para soluciones complejas como las que estamos atravesando.

**C497. El enfoque Global, Dirección Creativa (E)(M). Federico Laboureau (Argentina)**

Hoy en día, con los cambios en la industria del diseño, la única forma de subsistir es si uno programa el cerebro a pensar como un director creativo, un único concepto aplicado en todas las ramas involucradas.

**C499. El negocio del diseño y porque ganan los expertos (E). Ezequiel Apelbaum (Argentina)**

¿Cómo crear, mantener y crecer un negocio basado en el diseño? ¿Porque es importante ser expertos y especializarnos en algo? ¿Cómo hacer para cobrar más por mi trabajo? ¿Porque es importante que como diseñadores entendamos el negocio de nuestro clientes?

**C500. El poder del enfoque empático en el diseño rentable (E)(M). Marcela Romano y Ian Fridman (Argentina)**

Diseño a través de Design Thinking y Kanban del espacio de ingreso seguro /desinfectado al hogar . Nuestra ponencia es una actividad experiencial para que los participantes vivan el mismo proceso con el que logramos

la funcionalidad y la estética de nuestro ambiente. Una actividad inmersiva para pensar en la rentabilidad desde el minuto cero pasando por la investigación, enfoque, ideación, prototipado y testeo. En lugar de contar nuestro método, coacheamos un proyecto presencial u online.

**C509. Emprender con bases legales sólidas (E)(M). Agustina Laboureau (Argentina)**

La industria del Diseño crece exponencialmente y el mercado resulta cada vez más desafiante. Son muchas las cuestiones en juego, la identidad, la marca, los diseños y los vínculos que se forjan en ese espacio. En este contexto, el conocimiento, incorporación y aprendizaje de herramientas de protección de esa producción propia; tan personal e identitaria de cada uno, resulta indispensable para emprender exitosamente en el ámbito del Diseño. El registro de marca, el modelo de utilidad y la patente son algunas de las herramientas que se propone presentar. Asimismo, se expondrán ideas para vincularse en el mundo digital y real: contratos, colaboraciones y patrocinios. El objetivo de esta ponencia es potenciar emprendedores, acompañándolos a formalizar sus PyME y su crecimiento con bases sólidas en forma responsable.

**— Comisión [A38] Negocios en Diseño**

Esta comisión fue coordinada por Ariel Khalil, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Lunes 27 de julio de 18 a 20hs.

**C501. Emprendimiento e innovación desde el aula hasta la industria creativa (E)(M). Esteban Sarzosa (Ecuador)**

En la actualidad la industria creativa es una área que presenta los mayores índices de crecimiento a nivel internacional, el uso de modelos como Design Thinking, Lean canvas y desarrollo de proyectos agile son parte de las herramientas necesarias para la generación de modelos de emprendimientos exitosos y ligados a las tendencias de la actualidad con un enfoque empresarial, dando como resultado la obtención de proyectos de emprendimientos dinámicos capaces de adaptarse a la variabilidad del mercado.

**C502. Estúdio Colletivo: Cómo hemos vivido (16 años) en diseño en Brasil (E). Vanessa Van Queiroz (Brasil)**

La conferencia presenta casos reales y soluciones didácticas, desde una oficina creada por 4 colegas universitarios sobre cómo reaccionar y actuar en el mercado laboral a través de la gestión del diseño en todos sus aspectos: gestión de proyectos, adquisición de clientes, divulgación y propósito y financiera. Clientes que van desde nuevas empresas hasta grandes empresas como Netflix, Facebook, Ambev, Nestlé, teniendo en cuenta las peculiaridades del mercado brasileño y una historia real de emprendimiento independiente, sin socios inversores.

**C503. FASHION LAW: Pasado, presente y futuro (E). Pamela Echeverría (Argentina)**

La crisis sanitaria que azota al mundo, importa asimismo una profunda crisis económica para varias industrias y cobra mayor relevancia en la industria de la moda, la

conllevaría un largo periodo de crisis. En ese contexto actual, la ya consagrada especialización jurídica Derecho de la moda o Fashion Law del anglosajón, resulta un aliado fundamental para la recomposición del sector de cara a un futuro. Poder dar a conocer y formar a los profesionales del diseño, especialmente en el área de moda, respecto de las herramientas claves para esa recuperación resulta imperante, de la mano de formar en la implementación de herramientas tecnológicas adecuadas y protocolos sanitarios que permitan un crecimiento del sector, sin perder de vista la rentabilidad.

**C504. Incidencia del análisis de datos para la toma de decisiones en un proceso DCU (E)(M). Laura Steffany Angulo Vergara y Luis Alejandro Muñoz Salas (Colombia)**

De los datos al conocimiento. Explicación desde el caso de estudio en ATC (air traffic control) enfocado a diseñadores mediante el uso metodológico del Diseño Centrado Usuario, para la recolección de datos cualitativos a una conversión cuantitativa que den insumos a una toma de decisiones consciente y objetiva para el mercado.

**C505. Investigación en tres escalas: la dimensión analítica en los procesos de diseño para crear marcas estratégicas (E)(M). Seiji Takahashi (México)**

Actualmente, la relevancia del proceso de investigación en el Diseño es indiscutible. Sin embargo, esta parte no siempre se lleva a cabo de manera efectiva por las empresas y diseñadores que cuentan con poco tiempo para presentar una propuesta de solución final. En esta conferencia se exponen dos casos que ilustran el proceso de investigación desarrollado por la empresa Diseño Dos Asociados, una firma de branding, que permite generar conceptos estratégicos de marca.

**C506. La comunicación y los negocios tradicionales (E)(M). José Ignacio Molina (Argentina)**

Se propone ver cómo fue mutando el marketing & diseño al momento de pensar una estrategia de comunicación en negocios tradicionales. Presentaremos casos particulares de estas nuevas tendencias que vienen de servicios que antes no podían expandirse y que, gracias a los avances tecnológicos, hoy pueden hacerlo.

**C507. La imagen corporativa y su influencia en el diseño de una identidad visual (E). Amy Flores (Ecuador)**

La presente investigación aborda necesidades asociadas a criterios visuales de identidad visual de negocios conocimiento empírico mal usado y la forma correcta en el cual se debe usar una identidad visual con la meta de atraer al público y tener mejor posicionamiento en el mercado en el que se desea ingresar con la necesidad de obtener mejores clientes usando lo ya conocido como Branding de marca para la identidad visual que requiere dicha empresa.

**C508. Marca vs Marca Gráfica. Natalia Nuñez (Argentina)**

Marca y marca gráfica. Dos conceptos que muchas veces confundimos en este mundo de conceptos e ideas que nos represente. En mi conferencia haremos foco en los

términos marca y marca gráfica bajo las tres dimensiones marcarias: dimensión Narrativa, psicológica y experiencia. Me apasiona como la esencia de una marca comercial o personal puede traspasar todos los aspectos gráficos. Somos un todo y ese todo es el reflejo de nuestra marca.

**C510. Marketing Semiótico como Enfoque de Desarrollo y Valoración de Marcas (E)(M). José Rafael Salguero Rosero (Ecuador)**

En el Ecuador, se evidencia una fuerte tendencia en cuanto a rediseño integral de identificadores gráficos, específicamente en entidades bancarias de prestigio. Se estima que factores externos como la globalización, el deseo de innovar y la modernización, demandan que una institución rediseñe su marca, convirtiéndola en un símbolo para reproducirla digitalmente o simplemente tener un logotipo más amigable para sus públicos. La presente investigación tiene como objetivo determinar si el Marketing Semiótico es considerado como fundamento, al momento de rediseñar una marca. Para ello, se analizará el caso Banco Pichincha.

**C511. Mercado e Gestão de Design, histórico e caminhos e desafios (E)(M). Rodrigo Queiroz (Brasil)**

Ao longo dos anos o Congresso Latino Americano de Ensino de Design da UP Palermo tem sido um importante palco na construção de novas percepções sobre o mercado de design e suas possibilidades de atuação e tem influenciado posturas metodologias e abordagens no ensino e aprendizagem de design. A comissão de Mercado e Gestão do Design tem contribuído ativamente na percepção de mudanças e identificação das habilidades e competências exigidas mapeando as novas realidades que se manifestam. Este trabalho é um histórico de assuntos, caminhos e desafios que influenciam a percepção latina do mercado de design.

**C512. Mercado e gestão do design: métricas e conceitos importantes (E)(M). Luiza Rossetto (Brasil)**

Gestão do Design dentro de empresas inovadoras passa a ser essencial para demonstrar o valor e o impacto do design nos resultados das empresas de base tecnológica. Este estudo apresenta um breve resumo de métricas e métodos encontrados no mercado e em publicações científicas para fazer a gestão do design.

**C513. Mi Materia y mi Carrera en el Mundo Virtual (E)(M). Ariel Khalil (Argentina)**

La comunicación debe adaptarse para impactar a los nuevos consumidores. Los tiempos actuales, han llevado a que muchas disciplinas y tareas deban readaptarse en forma instantánea, a su desarrollo desde lo Virtual. Asimismo, la re-adaptación al dictado de clases Virtuales, ha tenido que incorporar dos factores fundamentales a recuperar: La personalización y el mantenimiento de la clase como ente de aprendizaje. Afortunadamente, una de las grandes ventajas es que la experiencia positiva de aprendizaje en materias relacionadas a la Comunicación Publicitaria de Marcas, ha ido en paralelo con la experiencia también positiva que se está experimentando en el mundo laboral.

**C514. Nuevo Milenio: Marketing 4.0 y Marketing 5.0 (E)(M). Fabián Jaimés Lara (Colombia)**

Para el nuevo milenio el mercadeo ha sufrido cambios sustanciales, se habla hoy en día de un mercadeo experiencial y mediado por las TIC, articulado con la revolución 4.0 donde las empresas o industrias buscan su transformación a organizaciones inteligentes para conseguir los mejores resultados de negocio.

**C515. Posicionamiento de la marca emergente HELSKING en temporada pos-covid19 (E)(M). Carolay del Rosario Gómez Borja, John Arias Villamar, Galo Danny Arteaga Medina y Alex Carlos Rendon Alin**

El proceso de enseñanza aprendizaje del Diseño Gráfico, aborda diversos casos realistas del mercado, para evaluar la evolución de la necesidad social, esto motiva al educando a plantear tanto criterios visuales como estratégicos, con el fin de adoptar comportamientos de carácter funcional y a su vez que se adapten al modus vivendi de la cultura del consumidor. Uno de los casos más estudiados en la actualidad, debido al Covid-19, es la interacción no tangible entre cliente y marca, pero con el fin de recuperar la confianza y desde la visión del emprendimiento, la presente ponencia se enmarca en el análisis del caso - HELSKING - Centro de Formación de Alto Rendimiento Deportivo. Desde su aparición, el coronavirus ha transformado los hogares, en salones de clases, oficinas, salas de juntas y pequeños gimnasios improvisados. Actualmente se experimenta una especie de comunidad global, en donde nada permanece estático, siendo necesario adaptarse al cambio; en reinventarnos. “Si no eres parte del cambio, te extingués”. Si bien es cierto, el internet es una herramienta eficiente para el comercio electrónico en lo que se refiere a consolidar la creatividad e innovación en el desarrollo de nuevos emprendimientos durante el confinamiento.

**— Comisión [A48] Vinculación con Empresas y Profesionales**

Esta comisión fue coordinada por *Patricia Iurcovich*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Miércoles 29 de julio de 18 a 20hs.

**C625. ¿Es relevante la formación post universitaria para el mundo laboral en el diseño? (E)(M). María Cristina Larrondobuno Quinteros (México)**

Las competencias obtenidas a lo largo de mi educación post universitaria para tener un perfil integral han sido fundamentales para poder escalar en la pirámide del mundo corporativo del diseño, siendo un pilar para mi desarrollo profesional. En la actualidad muchos profesionales del diseño desconfían de la educación continua justificando que no genera un valor agregado en el mundo laboral y la rechazan. La experiencia me dicta que sí es relevante y necesaria pero no como un requisito más, sino como parte de un desarrollo personal con un propósito y enfoque para complementar nuestras competencias hacia un campo de especialización sin perder de vista nuestra función clave como diseñadores.

**C626. A Relação entre Empreendedorismo Social e Design (E)(M). Bárbara de Oliveira e Cruz (Brasil)**

O artigo tem como foco a relação entre o empreendedorismo social e o design e aponta novos caminhos para a resolução de problemas da sociedade contemporânea, localizando o papel do designer na resolução de problemas atinentes a esta relação. O empreendedorismo social representa um novo jeito de empreender, que visa acima de tudo os direitos da comunidade, a igualdade social, cultural, econômica e ambiental sob os princípios da sustentabilidade. As habilidades do designer podem favorecer a formação de grupos colaborativos que poderão resultar em empreendimentos de relevância social, inspirados nos modos de fazer e pensar das culturas pré-industriais, como por exemplo, o artesanato.

**C627. Agencia in house como medio de desarrollo profesional para estudiantes (E). Joffre Bernardo Loor Rosales (Ecuador)**

Las agencias in house se han vuelto un fuerte referente para el desarrollo de empresas, optimizando tiempo y permitiendo un mayor despliegue creativo. Al formar un vínculo estructural con las agencias tradicionales, se han vuelto un punto de enfoque icónico para el desarrollo profesional de los estudiantes. Particularmente por el método de trabajo usado, el análisis de destrezas y la distribución en grupos de trabajo.

**C628. Analizar la influencia de la identidad gráfica del sector textil (E)(M). Ángel Arias, Elvis Alberto Campi Maldonado y Maria Yahaira Oviedo Becilla (Ecuador)**

El trabajo consiste en analizar la influencia que tiene la imagen gráfica que se realizó a la cooperativa Cooprotexri y a sus productores textiles afiliados, con el antecedente de que esta organización no tenía una imagen definida. El proyecto consistía en crear y en otros casos rediseñar algunas marcas que componen la cooperativa con la finalidad de Posicionar el Taller Textil en la comunidad.

**C629. Branding y Dirección de arte en un mundo plagado de agencias (E)(M). Esteban Rodriguez**

Hoy en día parece difícil destacarse como agencia o estudio de diseño dentro de toda la vorágine digital. Aunque claro está que también estamos quienes lo vemos como una oportunidad, dado que todos en general ofrecen los mismos servicios y valores estéticos. Mi formación como especialista en branding, desarrollo en empresas de IT y comprender el amplio espectro de la comunicación; me llevaron a comprender que hay marcas dispuestas a pagar por este diferencial.

**C630. Canciones Arlistán: integrando diseño, composición musical y marketing publicitario (E)(M). Federico Del Giorgio Solfa y Pipo Mengochea (Argentina)**

En las prácticas de diseño, existen múltiples formas de vincularse con empresas y emprendedores. Las canciones Arlistán, son la representación artística de un modo de capitalizar estrategias de diseño, composición musical y marketing publicitario, para crear ambientes sonoros que resulten en experiencias placenteras para los consumidores de café. A partir de una aplicación real, se analiza este nuevo concepto en el contexto del musical branding

y se incorpora al sistema tipológico de la comunicación publicitaria. Asimismo, el frasco de café, no se limitará a ser concebido como contenedor del producto, sino que el diseño facilitará una experiencia de sentidos, que iniciará con la música como generadora de emociones y culminará en el sabor del café.

**C631. Data Analytics al alcance de todos. Desafíos en la enseñanza académica (E)(M).** *María Nanton y Martín Valenzuela (Argentina)*

La enseñanza de técnicas y herramientas de data analytics en el marco de la enseñanza presenta desafíos que requieren un abordaje innovador. La necesidad de alentar la formación profesional de los alumnos en procedimientos de almacenamiento y análisis de datos masivos, obliga a los docentes a formular estrategias didácticas originales, sin descuidar la rigurosidad de la especialidad. En esta conferencia se proponen desarrollar una serie de metodologías para la enseñanza de Data Analytics en el entorno académico, con ejemplos que ilustran de manera lúdica y cercana la incorporación de la recolección, limpieza y análisis de datos orientados al diseño y evaluación de acciones de comunicación.

**C632. Desarrollo del campo profesional del diseño de indumentaria en el marco de las industrias culturales en Cuenca, Ecuador (E)(M).** *Silvia Zeas (Ecuador)*

Desde una reflexión teórica este trabajo busca construir el campo donde se desarrolla la profesión del diseño de indumentaria en la ciudad de Cuenca, Ecuador. Comienza por entender el proceso de valorización, legitimación y creciente autonomía que adquiere la producción de diseño desde el año 2005 en adelante, proceso que involucra la acción de un conjunto de agentes e instituciones públicas. El exponente más relevante lo constituyen los diseñadores profesionales que se convierten en emprendedores al desarrollar trayectorias exitosas a nivel profesional y comercial; sus emprendimientos se enmarcan en las industrias creativas, específicamente en la Cuenta Satélite que posee la ciudad.

**C633. Designed Leadership ¿Qué es y cómo contribuye a la innovación? (E)(M).** *Andrés Fernández (Colombia)*

En este encuentro hablaremos del acercamiento al diseño estratégico que propone Moura Quayle en su libro *Designed Leadership* en el que nos presenta principios y valores para construir modelos organizacionales donde el liderazgo sea el protagonista dentro de los esfuerzos de innovación y diseño estratégico. ¿Podremos crear una organización donde el liderazgo se posicione como puente entre el diseño y la estrategia? Si es así, *Designed Leadership* probablemente será uno de los acercamientos más interesantes e inspiradores para construir compañías altamente innovadoras desde el pensamiento multi-sectorial.

**C634. Diseño en la era digital: el loop creativo (E)(M).** *Paula Llinas (Argentina)*

¿Cómo abordamos nuevas identidades cuando todo está hecho? ¿Qué nos motiva para originar un nuevo lenguaje? La construcción del proceso creativo propio y los nuevos caminos nos llevan a replantearnos a nosotros mismos

como diseñadores y a las distintas aristas con las que contamos a la hora de abordar un proyecto. En un contexto de auge digital, social networking y nuevas tecnologías resulta preocupante y abrumador a la vez reinventarse como institución, generar identificación y personalidad y converger en un estilo que resulte nuevo y al mismo tiempo, innovador. Entonces, ¿qué nos espera como personas creadoras de tendencias visuales en el incomprensible campo laboral del diseñador? He aquí entonces lo máspreciado del trabajo de campo: el valor de los procesos, sus consecuencias y sus desenlaces. Desde los primeros bocetos engendrando una idea hasta la producción de una pieza final. Es por esto que la pregunta de cuál es nuestro rol como autores se responde por sí misma: el de brindar una necesidad y garantizar una solución. El de generar contenido útil y no carente de sentido. Diseño de calidad, atemporal y, por sobre todas las cosas, oportuno. A diseñar con actitud, carácter y nobleza; que el cliente no siempre tiene la razón. "El buen diseño es cuestión de disciplina. Comienza mirando el problema y recolectando toda la información disponible acerca de ello.

**C635. Diseño, luego existo (E)(M).** *Verónica González Peña (Argentina)*

La ponencia tiene como objetivo profundizar y valorar la presencia estratégica del Diseñador dentro de las organizaciones como creador de cultura corporativa. Diseño, luego existo; es una llamada a los nuevos diseñadores a promover la existencia de marcas socialmente responsables y rentables, mediante modelos de análisis y gestión.

**C636. El diseño como experiencias multidisciplinares en servicio de áreas de la salud (E)(M).** *Gilberto Montalvo Ortiz e Ivone Siomara López Chagollan (México)*

La visión de todo diseñador es realizar creaciones con sentidos que beneficia a la sociedad generando la vinculación con dependencias en área de la salud, en nuestro estado y su entorno, con sentido de responsabilidad más humanos siendo solidarios ante situaciones vulnerables. El aprendizaje que manifiesta el compromiso de participar en proyectos reales que generen un impacto en la sociedad y el interés de fomentar la vinculación con hospitales en departamentos de proyectos de investigación y desarrollo de productos como prótesis, utensilios para operaciones, aditamentos para sujeción y factibilidad de las soluciones para la mejora de calidad de vida de la personas con problemas de salud.

**C637. El diseño es mucho, pero mucho más que eso (E)(M).** *Martha Gutierrez (México)*

Esta charla a manera de reflexión tiene como principal interés poner sobre la mesa los valores, identidad y ética profesional del Diseño por encima de este mundo creciente de tecnologías a las que parecen relacionar con la práctica del diseño como su único soporte y referente. En un mundo hiperconectado, paradójicamente la sociedad de la información no está bien informada de lo que es y no es el diseño y de lo hace un diseñador. Y en las escuelas se ha ido empobreciendo la conciencia social y cultural de la profesión, para dar paso a un pragmatismo disociado de la responsabilidad y asociado la novedad o la moda promovido en gran medida por la tecnología.

**C638. El proceso creativo como valor agregado (M). Rodrigo Arrate (Argentina)**

El presente ensayo se plantea la importancia del proceso creativo como herramienta fundamental para elaborar proyectos relacionados con el diseño y la creación de sistemas de identidad visual o branding para facilitar y/o justificar las decisiones gráficas realizadas durante el desarrollo del proyecto. Para ello se trabaja en conjunto con el cliente determinando así un equipo que le permita ser parte del proceso entero de la búsqueda de identidad. Con el propósito de representar, posicionar y lograr el alcance que busque. En el desarrollo de una nueva marca o rediseño de la misma se trata de conocer y entender la historia del cliente o empresa, para así lograr el desarrollo de su verdadera imagen.

**C639. UX - UI Vs Creatividad (E)(M). Johanna Andrea Riaño Gil (Colombia)**

En la actualidad dados los cambios en la publicidad, existe una gran demanda de ofertas que hablan acerca la implementación de estrategias de que mejoran la experiencia de usuario en términos de campañas digitales, pero la pregunta si son lo suficientemente creativas para competir y generar oportunidad sobre todo en las empresas que dada la crisis actual no tiene una gran trayectoria y reputación en medios digitales.

— **Comisión [A49] Emprendimientos**

Esta comisión fue coordinada por *Diego Bresler*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Jueves 30 de julio de 12 a 14hs.

**C640. A importância de um cliente real no ensino de projeto (E)(M). Raquel Ponte (Brasil)**

O design é um campo que se desenvolveu atrelado ao capitalismo, porém podemos observar um distanciamento, no Brasil, entre instituições de ensino de design e indústria e mercado. Este artigo visa apresentar o caso da disciplina Projeto de Identidade Visual do curso Comunicação Visual Design da UFRJ, que buscou minimizar este gap, ao estabelecer clientes reais para seus projetos. Os alunos de Gastronomia da UFRJ têm participado da disciplina, pois seus negócios se tornam a base da construção de sistemas de identidade visual. Os estudantes de design aprendem a se comunicar com os clientes e a lidar com suas subjetividades.

**C641. Convertite en diseñador independiente (E). Guido Veneranda (Argentina)**

Diseñar es lo que mas nos gusta hacer, pero si queremos trabajar de manera independiente no es lo único que tendremos que hacer bien. A través de mi experiencia de 10 años como diseñador freelance vengo a traer unos consejos que harán que puedan salir de tu habitación y empezar a competir de igual a igual con otras agencias.

**C642. Desarrollo Inspiracional de Carrera para Artistas (E)(M). Gabriela Pellegrino (Argentina)**

¿Qué quiero experimentar como artista? ¿Quién soy y cuál es mi contribución a la comunidad? ¿Cómo diseño

mi carrera y qué pasos debo dar? La ponencia aborda la temática de la necesidad de acompañar a los artistas que desean lanzar su carrera, para que encuentren dentro de sí la claridad en sus objetivos, el enfoque, la organización y para que aprendan a reconocer y gestionar sus emociones, manteniendo ese fuego interior siempre vivo, que los impulsa a crecer no sólo como profesionales, sino también como personas. Es un espacio de reflexión para mirar desde adentro hacia afuera, para inspirar e inspirarse.

**C643. El Justo Medio de las Marcas Sentipensantes (E). Claudia Herrera Ramos y Marian Alba González (Perú)**

Entender a las marcas como activos intangibles de gran valor, nos permite comprender la importancia de crear marcas virtuosas y justas, basadas en el equilibrio y la búsqueda del justo medio entre el plano racional y emocional. El pensamiento crítico y analítico de lo considerado como una marca sentipensante, nos permite desarrollar y enseñar un concepto estratégico en la ejecución del Brand Identity consiguiendo marcas no divorciadas entre lo que sienten, piensan y hacen.

**C644. Emprendamos a educar potenciales marcas (E)(M). Matías Damían Bustos Lucero (Argentina)**

Este trabajo se propone educar diseñadores y comunicadores a como trabajar con emprendimientos y negocios, así como también invitarlos a capacitar a los emprendedores. En primer lugar, se definirá qué es emprender y qué es capacitar, luego se mostrarán características y tipos de emprendedores. A continuación se mencionarán puntos a tener en cuenta a la hora de brindar una asesoría a emprendedores. La presente ponencia se elaboró a partir de experiencias del trabajo diario con emprendedores que ponen su negocio, pyme o idea en nuestras manos.

**C645. Empresas de diseño industrial costarricense: reinventarse en tiempos del COVID-19 (E)(M). Xinia Varela-Sojo (Costa Rica)**

La ponencia tiene como propósito mostrar casos de empresas dirigidas y fundadas por diseñadores industriales costarricenses y cómo éstas han reaccionado ante la situación sanitaria actual generada por el COVID-19 y que afecta no solo en la salud pública sino también en temas económicos mundiales. La ponencia surge como un extracto de la labor que ha venido haciendo la expositora en relación a su tesis doctoral en la línea de investigación Diseño y Economía, y cuyo título es "Hacia una conceptualización del proceso proyectual y el rol del diseñador en empresas de diseño industrial costarricense".

**C646. Formación para el emprendimiento digital en educación superior (E)(M). Lizeth Vanessa Guerrero Serrano y Alejandro Castillo (Ecuador)**

El presente escrito, tiene como fin favorecer la adaptación del plan de estudios de la asignatura Diseño Corporativo de la carrera Diseño Gráfico del ITSCO. Esto, debido a que la coyuntura actual lleva a que estudiantes de comunicación visual busquen nuevos caminos para la generación de ingresos. Para ello, se propone una formación orientada al emprendimiento digital, a través de la creación y difusión y contenidos valiosos. Adicionalmente, se propone el estudio de herramientas digitales, que puedan

ser monetizadas. Así, se pretende que la aplicación de conocimientos de comunicación, vaya ligada a la sostenibilidad económica de los estudiantes.

**C647. Formando Diseñadores para el desarrollo de las micro empresas Chilenas (E)(M). Cristóbal Moreno Muñoz (Chile)**

Las PYMES en Chile son el motor de la economía local, la cual se ha visto ampliamente afectada por situaciones sociales. Es por esto que en la formación de diseñadores industriales, nace la necesidad de generar un trabajo más colaborativo y vinculante, que permitan apoyar el trabajo de los pequeños emprendedores y fortalecer la economía. El Diseño puede actuar como un motor fundamental para potenciar condiciones e infraestructura para el desarrollo sostenible de las microempresas, ser un agente estratégico y apoyar la creación de nuevos productos. Esta presentación, explica y evidencia con un caso real realizado por profesores y estudiantes de diseño industrial de la Universidad de Santiago de Chile, como se puede brindar apoyo y mejorar las expectativas innovadoras de las pequeñas empresas.

**C648. La carrera de diseño gráfico en proyectos de extensión universitaria (E)(M). Alain Minera (Honduras)**

Desde la Reforma Estudiantil de Córdoba (1918), las instituciones educativas latinoamericanas buscan integrar el conocimiento académico con el desarrollo que sus países requieren. La licenciatura en Diseño Gráfico de Unitec (Honduras) ha crecido considerablemente en materia de vinculación, entregando más de 200 proyectos que combinan el conocimiento científico, técnico, laboral, emprendedor y social, gracias a diversos proyectos de extensión universitaria. En este proceso, el docente se convierte en una figura clave, aportando su conocimiento profesional para garantizar el aprendizaje integral de los estudiantes y entregar productos de calidad a los beneficiarios.

**C649. Proyecto paralelo 1 en 1 (E)(M). Antonella Torini (Argentina)**

Proyecto paralelo 1 en 1 es el abordaje para los estudiantes de diseño de la búsqueda laboral. Desde la presentación de su portfolio o cv hasta la relación con el cliente. Llevar el ámbito laboral con la clase, que las correcciones se tomen como instancias de reunión con un cliente.

**C650. Saber emprender con sentido ético, por una competencia con valor (E)(M). Martha Silvia Torres Hidalgo (México)**

Como una respuesta a la necesidad de programas para la promoción de emprendedores universitarios. Se presenta un análisis de estudios y teorías, en donde la universidad se preocupa por la formación técnica y ética. Desde la perspectiva de Desarrollo Humano, se expone una propuesta de un programa curricular que tiene como objetivo: desarrollo de la competencia de saber emprender con sentido ético.

**C651. Três habilidades para um atendimento exclusivo (E)(M). Rachel Jordan (Brasil)**

Entenda quais são as três habilidades comportamentais que um profissional deve ter para se destacar no mercado

de atendimento de exclusividade. Em um mercado cada vez mais competitivo, um comportamento adequado, além do comumente esperado, se torna imprescindível para quem deseja sucesso na carreira.

**C652. Creando Marcas Revolucionarias (E)(M). Cecilia Rodríguez Suárez (España)**

Entre la velocidad y el exceso de comunicación, el Branding se ha convertido en Blanding: mucho ruido y poco sentido. El diseñador es un comunicador de ideas y por ende debe saber indagar en la psique del cliente para entender lo que trae y no quedarse en una búsqueda morfológica vacía. Un diseñador que no sabe mirar más allá de las tendencias y de la superficie de lo que el cliente expresa, termina haciendo un ensayo vacío de comunicación que, eventualmente, falla.

**C653. Publicidad y consumo previstos para la post-pandemia COVID - 19 (E). Luis Fernando Téllez Jerez (Colombia)**

La pandemia actual COVID - 19 nos está haciendo adaptar a las nuevas reglas del mercado y la comunicación, por ello la publicidad estará analizando que estrategias son las que verdaderamente nos van a convencer para comprar un producto, adquirir un servicio, pensar en una marca, fidelizarnos con ellas. Esta ponencia presentará el diagnóstico a esta pandemia en temas relacionados con el Marketing Digital, la Publicidad y por supuesto el consumo.

**C278. Acciones de emprendimiento en el máster de la ingeniería del diseño (E)(M). Bernabe Hernandez**

En esta ponencia, se expone la experiencia personal desarrollada a lo largo de la carrera docente, con objeto de establecer dinámicas conducentes a la activación de políticas que tiendan al emprendimiento en el campo del diseño. La simbiosis entre la empresa y el diseño de producto, representa un paso necesario para que el diseñador conozca el lenguaje empresarial y actúe como soporte e impulsor de su propio diseño.

### 3) Formación para un Diseño Innovador y Creativo

— Comisión [A39] Nuevas Carreras y Campos Profesionales

Esta comisión fue coordinada por *Rosa Curcho*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Miércoles 29 de julio de 10 a 12hs.

**C517. Abriendo las Plataformas de Streaming a un Ámbito Académico Audiovisual (E)(M). Luz Rodríguez Collioud (Argentina)**

En este proyecto se investigará la posibilidad de proponer la apertura de las plataformas de streaming, ya sea de video o audio, a las instituciones universitarias con asignaturas audiovisuales, ya que en su gran mayoría están enfocadas a un usuario individual, dejando de lado las posibilidades educativas y de trabajo en grupo que pueden surgir en el aula a través de su uso, creando una

relación simbiótica entre las instituciones y las plataformas, y fomentando la cultura mediante los medios que serían reproducidos en éstas por los estudiantes.

**C518. Coleção de moda: agrupamento e diluição (E)(M). Gisela Monteiro (Brasil)**

En este artículo, se cuestiona el papel del diseñador de moda ante los cambios provocados por las nuevas tecnologías. Por lo tanto, se plantean situaciones para proporcionar una reflexión sobre las cualidades necesarias para la formación académica de un diseñador de moda del futuro, una vez que el proceso de hacer colecciones está transformándose y tal vez avance hasta su extinción.

**C519. Comunicación, asignatura estratégica en la enseñanza del Diseño ante la convergencia digital (E)(M). María Florencia Longarzo, Melisa Jacobs y Ernesto Marcelo Miró**

Como docentes integrantes de la asignatura Comunicación, que se dicta de forma anual en el primer año de las tres carreras de Diseño (Gráfico, Industrial e Indumentaria y textil) de la Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires - UNNOBA, venimos desarrollando la Unidad sobre Narrativas Transmedia y Contenidos Inmersivos con el objetivo de generar estrategias de conceptualización, en el marco de la enseñanza-aprendizaje, que posibiliten la construcción de historias multiplataforma y estrategias inmersivas teniendo en cuenta el marco de convergencia digital que atraviesa la disciplina del Diseño.

**C520. Design thinking como método creativo para el diseño de cartelismo social (E)(M). John Breton (Colombia)**

El aporte de esta investigación resalta cómo dos disciplinas: el Cartel social, una de las vertientes del diseño gráfico y el design thinking, uno de los enfoques de la gestión del diseño, pueden integrarse y contribuir en el desarrollo de métodos para la enseñanza del diseño.

**C521. Diseño Transmedia (E). Alan Fabricio Ortiz (Argentina)**

DDS (La Densidad del Sentido) es un ecosistema multi-comunicacional transmedia que posee como eje central el Entrenamiento Metacognitivo, una nueva rama de la psicología que aborda los sesgos cognitivos conductuales. Integramos diferentes estratos educativos con un documental con aspectos bilaterales (Argentina - Polonia) esta nueva metodología, inexistente en Latinoamérica, abordamos pacientes con VR (Virtual Reality) en Europa del Este e instruimos a distintos públicos y sus necesidades con una app y una web (familiares de pacientes). Se diseñó a partir de un relevamiento previo para cubrir necesidades de educar sobre distintas patologías, generar conciencia e instruir a profesionales en formación.

**C522. Diseño UX en aplicaciones mobile (E)(M). Gladys Lorena Ayala y Emiliano Ocariz (Argentina)**

Para diseñar mejores experiencias de usuario (UX) y aplicar los conceptos fundamentales es importante comprender las distintas fases de un proyecto UX. En esta ponencia, se hablara cuáles son los pasos a seguir para

poder desarrollar una aplicación Mobile desde cero junto con el equipo de desarrollo, siempre teniendo en cuenta tanto al cliente como al equipo de trabajo para lograr en conjunto una excelente aplicación Mobile.

**C524. El diseño de espacios de lujo en el mercado de belleza en América Latina. María Cristina Larrondobuno Quinteros (México)**

El mercado de lujo en latinoamérica ha tenido un rápido crecimiento en los últimos años, trayendo consigo la construcción de mas espacios comerciales y requiriendo una demanda de profesionales especializados. El diseño de los espacios para marcas de belleza de lujo en nuestra región esta guiada por las directrices de los equipos globales de las marcas, y no consiste en un diseño del mobiliario o de concepto como tal, sino en un gran análisis de ventas, ubicación, competidores clave y un estudio sobre la misma dinámica de trafico para poder adaptar la imagen de la marca y asegurar un espacio totalmente funcional y enfocado a transmitir un ambiente de lujo, mediante una ejecución perfecta.

**C525. El rol de la impresión 3D en la enseñanza del diseño (E)(M). Guido Palazzo (Argentina)**

El futuro del trabajo cruza todas las disciplinas y está, con razón, muy presente en el ámbito de la enseñanza. El paradigma conocido como industria 4.0 nos invita a reflexionar sobre el rol del ser humano en la innovación, en los procesos industriales y como consumidor de bienes y servicios producidos cada vez de forma más autónoma, merced de la inteligencia artificial. LA impresión 3D aparece en esta escena como tecnología integradora o interfaz de lo físico y lo virtual, de lo digital y lo material. Compartimos por esta razón nuestra experiencia de 4 años dictando la Diplomatura en Diseño e Impresión 3D a cirujanos, técnicos ferroviarios, arquitectos, comerciantes, artistas.

**C526. El rol del diseño digital y su protagonismo como articulador de procesos de transformación transversal (E)(M). Dario González y Luis Alberto Lesmes (Colombia)**

En consecuencia con la velocidad que ha obligado al mundo entero a adoptar e implementar nuevas dinámicas digitales de interacción y desarrollo en distintas áreas y campos del conocimiento, se hace evidente la significativa relevancia que cobra el diseño digital, convirtiéndose así en una disciplina transversal cuyo fundamento está determinado por destrezas técnicas y conceptuales, no solo del diseñador, sino también de su interacción y aprendizaje de diversas especialidades, en beneficio de objetivos e intereses contextuales y disciplinares, a su vez determinados por los distintos sectores de la economía. La presente ponencia tiene como objetivo invitar a instituciones educativas y docentes de diseño a revisar y analizar sus dinámicas de enseñanza, en torno a la realidad del escenario laboral actual del diseñador, dándole espacio a la multidisciplinariedad digital. La propuesta es generar espacios de aprendizaje transdisciplinar, pluridisciplinar y multidisciplinar, procurando así la formación de diseñadores versátiles, capaces, competentes y, sobre todo, con criterios y conceptos definidos.

**C527. Enseñanza de diseño de iluminación en tiempos de LED (E). *Fernando Mazzetti (Uruguay)***

El avance y desarrollo de la tecnología LED para iluminación supone un cambio de paradigma total. La implementación de LED en proyectos de pequeña, mediana y gran escala promueve la capacitación y actualización de profesionales y estudiantes del rubro. La industria ha generado mejoras notables y de manera acelerada de las ventajas comparativas que ofrece esta tecnología respecto a las anteriores. El uso masificado de led impone una nueva metodología en la enseñanza de diseño de iluminación.

**C528. Nuevos Lenguajes y Herramientas para la Experimentación Visual Digital a través del Diseño (E)(M). *Diego Espitia Chica (Colombia)***

La comunicación y el diseño, al transcurrir de los años, han tenido cambios significativos en su metodología, procesos, creación, técnicas de producción y su forma de transmisión. En la década de los 80s en donde los medios digitales empiezan a inundar el mundo, éstos empiezan a generar grandes cambios sociales en las personas. Debido a esto los creadores, diseñadores, artistas y comunicadores ven la necesidad de cambiar la forma de entregar sus obras al mundo y lo logran a través de nuevos lenguajes y nuevas herramientas digitales. De esta manera, el diseño visual desarrolla nuevas dinámicas que globalizan su alcance y llegando a muchas mas personas alrededor del planeta.

**C529. El Diseño de Interiores y su relación con el Campo de la Arquitectura (E)(M). *Giovanny Delgado (Ecuador)***

La búsqueda discursiva de la institucionalización del diseño de interiores nos lleva a analizar el campo del hábitat, en el que la arquitectura se ha convertido en la disciplina rectora. El diseño de interiores aparece como una especie de entropía. En la Teoría de los Campos de Bourdieu, el diseño se “entromete” en términos de transformación y reconfiguración de ese campo, donde su emergencia no implica, necesariamente, la destrucción de las premisas disciplinares; más bien, la nueva disciplina emerge como un proceso inherente a la deconstrucción revolucionaria de la aparición de nuevas y novedosas formas, mecanismos, configuraciones y estructuras mismas, analizando, revisando y reinterpretando el fondo.

**C530. Las tendencias en el Diseño UX (E)(M). *Luciana Franco (Argentina)***

Todos los años las tendencias cambian (en realidad, en un período de dos meses) y eso afecta a todas las ramas estéticas, especialmente a la rama del diseño. En el diseño UX, lo principal es la experiencia del usuario con respecto a la interface creada. Al cambiar con tanta rapidez las tendencias, muchas de las experiencias del usuario se ven afectada por este fenómenos haciendo que tengamos que buscar nuevas soluciones para darle a nuestro consumidor las mejores soluciones y simplicidad a la hora de usar nuestros diseños.

**— Comisión [A40] Entornos digitales**

Esta comisión fue coordinada por *Wenceslao Zavala*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Martes 28 de julio de 10 a 12hs.

**C531. El reality show de la influencia en la era digital (E)(M). *Andrés Alejandro Balarezo Corella (Ecuador)***

Los reality shows y la influencia se han convertido en formas de expresión de la cultura digital con mayor venta en los últimos 5 años y claro, como todo producto comunicativo puede migrar a varias plataformas para poder generar mayores ingresos, la influencia no es la excepción. Tenemos claro que una mayor audiencia necesita de un estructurado sistema de redes que aportan a que los espectadores y seguidores se incrementen, pero también brinda una gran oportunidad de poder generar nuevos contenidos constantemente y de la mano de la misma audiencia.

**C532. Oferta académica del gestor de contenidos en medios digitales para Latinoamérica (E). *Nancy Rocio Beltran Ramirez (Colombia)***

El objetivo de esta investigación es estudiar el perfil del gestor de contenidos en medios digitales a través de las ofertas académicas en Latinoamérica en pregrado en comunicación social que apuntan a la generación de sus competencias y perfilación.

**C533. Fabricação digital no ensino do design no estado de são paulo (E)(M). *Conrado Renan da Silva y Tomás Queiroz Ferreira Barata (Brasil)***

A fabricação digital tem estado cada vez mais presente no cotidiano dos designers. O uso dessas tecnologias no ambiente universitário tem ampliado as possibilidades de ensino e pesquisa para os discentes e docentes principalmente nas atividades didático-pedagógicas relacionadas ao desenvolvimento de projeto de produtos. Sob esta perspectiva, este artigo tem como objetivo apresentar um levantamento do uso da fabricação digital nos cursos de graduação em Design do estado de São Paulo.

**C535. Hacer UX para formar Uxers (E). *Eugenia Casabona y María de los Ángeles Mendoza (Argentina)***

User Research es una de las disciplinas troncales que hacen a la práctica de UX, por eso nos propusimos el desafío de crear un programa de formación centrado en las necesidades de los alumnos, aplicando las técnicas de UX a la generación del propio programa educativo.

**C536. Ensino com empatia: Interfaces de aplicativos criadas por estudantes para a luta contra o Covid-19 (E). *Iran Pontes das Mercês (Brasil)***

Estamos vivendo em uma mudança social e nossos estudantes precisam aproveitar o momento para práticas de Design e empatia. Apresento o resultado de estudos sobre Design Digital e uma imersão na pandemia do Covid-19. A proposta foi que os alunos criassem um negócio digital seja ele social ou não para a ajuda das pessoas durante e após a pandemia. Estudamos UX, UI, Arquitetura da informação e outras disciplinas se uniram com planejamento e gestão de Design, o resultado foram interfaces de aplicativos.

**C537. La Animación digital en la difusión de Saberes Ancestrales del pueblo Chibuleo (E)(M). José Arnulfo Oleas Orozco, Carlos Aguayza y Tupac Lligalo (Ecuador)**

El análisis presenta una investigación en torno a los Saberes Ancestrales de la Cultura Chibuleo de los Andes centrales de Ecuador, la cual ha utilizado la Animación como medio de presentación y difusión de las leyendas de la etnia, en jóvenes de una unidad educativa. Mediante la investigación documental teórica y técnica de la Animación, mediante la investigación de campo, con enfoque mixto, se pudo determinar la temática para la narrativa de la historia del corto animado, además, se pudo establecer la pertinencia de la animación como transmisión y difusión de los saberes de la comunidad.

**C538. La multidisciplinaria teórica-práctica en el diseño de juegos (E)(M). Lucas Nobrega Leal y Laís Akemi Margadona (Brasil)**

Este trabajo tiene como objetivo presentar el carácter multidisciplinario presente en el diseño de juegos digitales, tanto en sus aspectos teóricos como prácticos. La interacción entre diferentes áreas del conocimiento contribuye al desarrollo de un producto cada vez más complejo, compuesto de varios elementos que, juntos, construyen y estructuran un sistema interactivo. Así, esta investigación observará el proceso de desarrollo en que se conciben los juegos digitales, proceso este que es proveniente de diferentes áreas del conocimiento, como la semiótica, psicología, cine, literatura, diseño, música, etc. Ejemplos de esta multidisciplinaria serán descritos en los juegos BloodBorne, Limbo, Braid y Bastion.

**C539. Lean UX Design (E)(M). Luiza Rossetto (Brasil)**

Vamos abordar um resumo do que é que é Lean UX Design: a adaptação do design junto aos métodos ágeis em empresas de tecnologia. É uma área que está avançando muito rápido e que tem muito a crescer com apoio em dados e em entender o usuário.

**C540. Producciones juveniles bajo la lupa hipermedial. Articulaciones con los procesos de alfabetización digital y mediática (E)(M). Mariana Bavoleo (Argentina)**

Los jóvenes podrán utilizar los medios y apropiarse de manera intuitiva de la producción de sus mensajes. Pero es necesaria una didáctica específica que impulse niveles de complejidad y creatividad crecientes, que fomente el desarrollo de estrategias hipermediales que permitan un uso creativo y reflexivo de los nuevos formatos, dispositivos y lenguajes. Comprender las relaciones, articulaciones y condicionamientos de las dimensiones que se ponen en juego en los procesos de hipermediación, puede propiciar una nueva mirada sobre la educación en medios y las prácticas comunicacionales juveniles.

**C541. Proyectos sociales desde el Diseño (E)(M). Luis Daniel Oblitas Pinillos (Perú)**

La humanización de la comunicación para transformarla en agente cambio a través del diseño es para desarrollar los procesos en forma de proyectos con actividades puntuales, susceptibles de ser medidas y valoradas en los resultados que se obtienen al final de las mismas y que sobre todo generan acciones enfocadas en los objetivos

propuestos. Se habla de la comunicación alternativa y del diseño con enfoque social unidos para lograr proyectos sociales con metodologías basadas por ejemplo en el llamado *thinking design* además de los recursos propios de los proyectos con criterio de responsabilidad social.

**C542. Reconociendo la animación, bajo mirada de la industria cultural (E)(M). Oscar Rojas Ramirez (Colombia)**

A partir de la evolución tecnológica aplicada en los procesos de la animación que se comienza a presenciar a finales de los 90's, se evidencia el cambio de diversos paradigmas en la producción de animación, los cuales tienden a revisar esa percepción pre-cinematográfica creadora de productos visuales difíciles de clasificar, con la que se concebía a la animación desde sus inicios.

**C543. Trampantojo tecnológico (E). Marcel Márquez (Cuba)**

Desde un acercamiento la técnica innovadora del *video mapping* en el campo del arte, presento una investigación acerca de cómo una vez más la ilusión sobre la grandeza de una técnica, su espectacularidad y gran escala son grandes artilugios que pueden estar desprovistos de conceptos y todo pudiera no ser más que una burbuja de arte contemporáneo. Entonces, a mayor conocimiento de la realidad, el *video mapping* hace mayores simulaciones. El engaño como metáfora de crear nuevas realidades observando cómo estos trucos visuales evolucionaron en el tiempo creando una estética única que se nos presenta innovadora en las prácticas artísticas contemporáneas.

**C544. La noción del diseño de frente a los Centennial (E). Aarón Jacinto Paredes Fernández de Lara (México)**

El ensayo tiene como objetivo plantear una mirada muy en lo particular sobre la realidad actual respecto a la disciplina del diseño gráfico, se aborda desde el quehacer académico de los profesores universitarios, la construcción de los aprendizajes en los estudiantes a través del uso de herramientas tecnológicas digitales, la implementación del *Prácticum* mediante las actividades cotidianas dentro del taller de diseño con los beneficios que significa utilizar tecnología, y que fundamenta al aprendizaje en el hacer y en lo social, lo que desarrolla en nuestros estudiantes los conocimientos teórico-prácticos, metodológicos y técnico- tecnológicos que les coadyuva a resolver problemas de comunicación visual; con base en el desafío que representa formar a diseñadores gráficos de la generación *Centennial*.

**— Comisión [A27] Innovación cultural**

Esta comisión fue coordinada por *Gina Giraldo*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Martes 28 de julio de 10 a 12hs.

**C353. “Glamping” nuevas tendencias de alojamiento (E)(M). Jairo Andrés Guio Muñoz (Colombia)**

El turismo ha tomado fuerza como fuente de economía, sin embargo, va más allá. Actualmente, el turista no se conforma sólo con visitar un lugar, también desea tener un recuerdo duradero. Existen diversas estructuras para

glamping en el mercado, pero ninguna adaptada a las necesidades del usuario o la región donde se ejecuta, para mejorar la experiencia del cliente. De ello se plantea una estructura más acorde y funcional para el usuario, sin dejar atrás es confort y la experiencia de salir al aire libre.

**C355. Arte IN FORMA (E). Lourdes Luz (Brasil)**

Iniciamos o projeto ARTE IN FORMA de maneira tímida propondo um guia cultural de Portugal porque percebemos que enquanto nos emocionávamos, diante de um edifício ou monumento, a maioria das pessoas simplesmente dizia: “é bonito”. Nesse primeiro momento, nosso objetivo foi criar o desejo e novas experiências para viajantes que se interessam por turismo cultural e mostrar a arte, design e arquitetura não somente através de narrativas do passado, mas estabelecer uma interação ativa e criar correlações estéticas e estilísticas. A Arte (que) IN FORMA.

**C356. Cultura y carnaval: La memoria cultural como proceso de re-significación en el Carnaval de Negros y Blancos de la ciudad de San Juan de Pasto - Colombia (E)(M). Juan Gabriel Lasso Guerrero, Germán Alonso Arturo Insuasty y Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete (Colombia)**

El presente artículo de reflexión es el resultado de la fase inicial de indagación del proyecto “Análisis de los procesos creativos de los artesanos del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto en el desarrollo de las carrozas ganadoras periodo 2010-2019, para la preservación y transmisión de los saberes ancestrales hacia una memoria cultural a partir del uso del diseño, la innovación y las nuevas tecnologías”. Proyecto que se viene trabajando desde el mes de Noviembre de 2019. Situado en el contexto cultural, social y tecnológico presente, producto de un devenir de los medios y su influencia en la cultura, la artesanía y la memoria como eje transformador de las dinámicas del mismo Carnaval de Negros y Blancos. La siguiente reflexión reúne datos esenciales para la comprensión del papel de la memoria colectiva como constante en los procesos comunicacionales de la palabra, la obra artística y la técnica de estas manifestaciones culturales en el entorno patrimonial.

**C357. Design Contemporâneo e Feminismo: novos caminhos (E)(M). Raquel Romano (Brasil)**

O design contemporâneo dialoga com temáticas emergentes e por meio da interdisciplinaridade busca atuar com soluções das problemáticas sociais. Sobre a reflexão de pautas feministas na área, a teoria do design evidenciou pontos que na atualidade tem se mostrado ineficientes. Assim, a revisão da literatura existente sobre design e feminismo indica a inevitabilidade de novos enfoques, sendo uma dessas perspectivas a educação em design.

**C358. Design de Moda e o Envelhecimento Feminino (E)(M). Felipe Guimarães Fleury de Oliveira (Brasil)**

O presente ‘Trabalho de Conclusão de Curso - TCC’ tem como temática o envelhecimento da mulher e as possíveis relações deste tema com o Design de Moda e é desenvolvido sob minha orientação, Prof. Me. Felipe Guimarães, pelas alunas Andressa Santos, Letícia Silva,

Lauisa Matavelli, Maria Clara Raimondo e Sara Santos. A partir desta temática, pretendeu-se explorar o público feminino com idades entre 40 e 55 anos e a relação dessas mulheres com seus próprios corpos moldada pela ótica dos padrões estéticos impostos pela sociedade, que incluem a juventude como valor do corpo capital.

**C359. Dimensões de comunicação: o papel da semiótica no design (E)(M). Tais de Souza Alves Coutinho (Brasil)**

O papel do designer na construção das dimensões de comunicação de um produto e sua relação com o usuário é essencial na medida em que ele pode utilizá-las em todas as etapas do projeto. Aspectos afetivos, culturais, religiosos e experiência de vida proporcionados pelos produtos tornam-se imprescindíveis para o usuário que busca, muitas vezes, muito mais do que a simples função ou forma dos produtos. A semiótica pode ser utilizada como um aporte teórico para a criação das mensagens nos objetos, capaz de trabalhar os valores simbólicos, trabalhando a cultura e até mesmo a identidade dos objetos.

**C360. Diseño y tecnología en la evolución del sistema complejo ciudad (E)(M). Sonia Guadalupe Rivera Castillo y Liliana Beatriz Sosa Compeán (México)**

Concebir a las sociedades y sus ciudades como un sistema complejo plantea nuevas maneras de pensar, entender y enseñar diseño; todo lo diseñado podría ser pensado como agentes y actores que interactúan con otros agentes y actores (los ciudadanos), los proyectos tienden a ser detonadores de cambio que integran diversos objetos y los interrelacionan. El diseño de sistemas urbóticos puede permitir un mejor entendimiento de la ciudad como un colectivo dinámico, en tiempo real y considerando los datos que genera en sus procesos cotidianos, lo que constituye una herramienta para, por ejemplo, proponer estrategias para una movilidad sostenible.

**C361. El aula en el Guayaquil del siglo XXI: ¿permanencias o quiebres? (E)(M). Andrés Donoso Paulson (Ecuador)**

La ciudad de Guayaquil, en la década 2007-2016, se convirtió en una especie de laboratorio de arquitectura escolar. Los diversos modelos de gestión que se sucedieron fueron los que produjeron diferentes tipos de escuelas y de aulas hasta llegar finalmente a la estandarización del modelo mediante la incorporación de las llamadas Escuelas del Milenio. La arquitectura escolar en los últimos cien años planteó nuevas soluciones formales para repensar el aula, pero en el caso de Guayaquil descubrimos permanencias y quiebres en la generación de dicho espacio en relación con las tendencias del siglo XX y con las del siglo XXI.

**C362. El impacto de la moda la imagen personal (E)(M). Silvana Mariela García Varela (Argentina)**

Establecer cuál es el rol fundamental que tiene la moda, sobre la vida del individuo, es fundamental, para comprender las bases de la comunicación que expresa. Pero, ¿Que sucede, cuando el usuario decide romper las reglas y valorar su individualidad? ¿Cuál es el rol que cumple la moda en la imagen que proyecta el individuo en este nuevo paradigma?

**C363. El objeto comestible y el lenguaje (E)(M). Moriana Abraham (Argentina)**

Esta ponencia confluye parte del trabajo que he realizado sobre la relación de la enseñanza de los conceptos forma y función en el campo de la Morfología como trabajo final de mi carrera de especialización en enseñanza de la arquitectura y el diseño; y el análisis y conceptualización de una práctica relacionada al diseño de comida, desarrollada en el marco de la cátedra de Morfología II de la Licenciatura en Diseño Industrial que pertenece a la FADU, UNL, en la cual soy profesora titular, aportando así una visión amplia que integra diferentes roles en la experiencia de la enseñanza y el aprendizaje.

**C364. La gestación de una disciplina: el interiorismo lima, 1980-2010 (E)(M). Magali Paulette (Perú)**

El presente micro ensayo consta de una parte del trabajo de investigación doctoral que busca abordar las condiciones que permitieron la emergencia de una nueva disciplina: el interiorismo en Lima entre 1980 al 2010; expresadas en tres ejes de análisis: el primero con respecto a las prácticas o proyectos realizados en el espacio interior de una arquitectura pre existente, el segundo representado por los practicantes quienes están conformados por arquitectos, decoradores o empíricos y finalmente por la propuesta de las diferentes modalidades de instituciones formativas. Todos estos factores abordados por diferentes autores teóricos. Es importante resaltar que este proceso de análisis está enmarcado en un clima específico político, económico y socio cultural de la ciudad de Lima en el Perú.

**C365. Acessibilidade em Espaços Livres Públicos: A Pessoa com Deficiência Visual e a Praça Rui Barbosa, Bauru-SP (E)(M). Karina Porto Bontempo y Mônica Cristina de Moura (Brasil)**

Public leisure areas should offer viable opportunities to the diversity of users, regardless of the deficiencies. The greatest occurrence among disabilities is visual, affecting more than 6.5 million people in Brazil (FDNC, 2019), however, even when urban accessibility interventions are implemented, visual impairment is the least attended. This article analyzes the accessibility conditions of Praça Rui Barbosa, Bauru / SP, specifically for the visually impaired. When analyzing the barriers that the square presents to users, this article reflects about the need for a more sensitive approach in design and architecture teaching regarding the importance of accessibility issues.

**C366. Design experimental e transdisciplinar na nós estampa (E)(M). Júlia Lefcadito Alvares Comin y Mônica Cristina de Moura (Brasil)**

Este artigo apresenta as coleções da marca NÓIS de estampa serigráfica artesanal que se constituiu no espaço de ensino-aprendizagem no ambiente universitário, em um laboratório de pesquisa, extensão e ensino que foi a incubadora do projeto, indicando a integração e a importância da relação universidade e empreendedorismo em sintonia com as questões do design contemporâneo que se caracterizam pela autoria, experimentação e inovação.

**— Comisión [A28] Diseño y Cultura**

Esta comisión fue coordinada por *María Elena Onofre*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Martes 28 de julio de 12 a 14hs.

**C367. La influencia de la Hochschule für Gestaltung Ulm en la emergencia del diseño en Ecuador (E)(M). Iván Burbano Riofrío (Ecuador)**

Las ideas de la Hochschule für Gestaltung de la ciudad de Ulm circularon por América Latina. Por un lado, los artistas pertenecientes al arte concreto europeo y latinoamericano formaron una red de intercambio de ideas. Por otro, docentes y ex-alumnos de la Hfg-Ulm difundieron el modelo de enseñanza de la escuela ¿Qué tanto tuvo que ver la Hfg-Ulm en la emergencia del diseño en Ecuador? ¿Existió algún tipo de intercambio de ideas entre artistas y diseñadores ecuatorianos con sus pares en Latinoamérica y Europa?

**C368. Los carteles de ferias de diseño independiente de Lima y su relación con la cultura popular peruana. Período (2010-2019) (E). Jorge León Bermudez (Argentina)**

La presente investigación, tiene como objetivo analizar los carteles de ferias de diseño independiente de Lima, mediante los elementos de diseño gráfico; establecer su relación con la cultura popular peruana, para identificar los recursos visuales que caracterizan a los referidos como diseño “Chicha”. El tema cobra relevancia en la última década con la descentralización de la cultura denominada con el mismo nombre y también considerada marginal, así como el fomento de la cultura popular local, a través de sus distintas expresiones gráficas, que a inicios de los años 80, dio paso con sus colores fosforescentes, su tipografía rotulada, y su pintoresca iconicidad como su principal sentido estético.

**C370. Museo de la Constitución: Diseño universal, innovación y accesibilidad cultural (E)(M). María Florencia Platino, Mónica Bachot, Nidia Maidana y Patricia Alejandra Pieragostini (Argentina)**

En el marco de los proyectos “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño” y “Diseño e Innovación para el desarrollo de prácticas artísticas inclusivas” (FADU-UNL), este trabajo pretende aportar algunas reflexiones en el ‘cruce’ entre arte, ciencia y tecnología, a partir del proyecto de accesibilidad cultural para el Museo de la Constitución de la ciudad de Santa Fe, explorando el paradigma de diseño universal. En tal sentido, el aporte del Diseño resulta clave para producir interfaces innovadoras que reconozcan la diversidad cultural y transpongan experiencias propias del ámbito museográfico en contenido accesible, hacia el real ejercicio de los derechos culturales.

**C371. Patrones de crecimiento urbano a partir de la producción residencial de promoción pública de la segunda mitad del S. XX. Caso Guayaquil, Ecuador (E)(M). Gabriela Carolina Durán Tapia (Ecuador)**

Los diferentes procesos de diseño y construcción de las áreas residenciales promueven un modelo de crecimiento sobre el territorio urbano que influye, tanto de manera

positiva como negativa, en el crecimiento de las áreas urbanas circundantes, y estas sobre la ciudad en sí misma. El estudio de la morfología de los conjuntos residenciales de promoción pública permite identificar ciertos patrones físicos y espaciales relevantes para comunicar un lenguaje objetivo que puede resultar necesario para el análisis, diseño y construcción de futuros proyectos residenciales públicos o privados, y/o creación de políticas de vivienda y urbanización que fomenten una mejor calidad espacial de los entornos urbanos. Asimismo, este estudio morfológico puede abrir otros temas de investigación urbana hoy en día. El análisis abarca el proceso de urbanización de Guayaquil, entre 1960 y 1980, período que se considera como detonante en la producción residencial durante el periodo postmoderno de la ciudad, bajo un marco legal y normativo consolidado en la política pública de vivienda. Por consiguiente, se intenta dar respuesta a las siguientes interrogantes: ¿Cómo ha influenciado la producción residencial de promoción pública sobre el territorio urbano de Guayaquil entre 1960 y 1980? ¿Cuáles son los patrones urbanos de la producción residencial de promoción pública, entre 1960 y 1980, que influyen en la expansión urbana de Guayaquil?

**C372. Resignificación de los signos visuales de la fiesta popular pase del niño Rey de Reyes de Riobamba (E). Bertha Alejandra Paredes Calderón (Ecuador)**

El Pase del Niño Rey de Reyes de la ciudad de Riobamba es una manifestación cultural religiosa en donde la interacción social y cultural de personas y prácticas han construido elementos visuales de alto significado, haciendo de éste un atractivo para propios y extranjeros. La investigación toma a la semiótica como la disciplina que se ocupa del sentido y significación de las percepciones de los signos visuales, construidos a partir de elementos de organización visual bidimensional y tridimensional, estudiados bajo la mirada de la etnografía y el análisis del discurso. En este contexto, el objetivo de la investigación es analizar la significación de los signos visuales, a través del estudio de los elementos constitutivos del diseño en la fiesta popular pase del niño Rey de Reyes de Riobamba desde 1998 hasta la actualidad. Su cumplimiento se desarrolla a partir de estudios de la cultura y semiótica de los signos visuales expresados en representaciones gráficas de la fiesta y sus personajes.

**C373. Revelación: Tesoros Humanos Vivos de Ñuble (E). Andry Hernández Finol y Jairo Valenzuela (Venezuela)**  
Aportes del Primer Taller de Fotografía Patrimonial dictado por los docentes de Diseño y Comunicación de la Universidad Tecnológica de Chile INACAP: Jairo Valenzuela Fuentes y Andry Hernández Finol; en vínculo con otras instituciones culturales de la región.

**C374. Tipografia sem Limites - Tipos Populares em Bauru, Brasil (E)(M). Vitor Camilo (Brasil)**

A pesquisa aborda o universo das letras vernaculares em Bauru, Brasil, buscando analisar aspectos culturais e de construção formal, bem como inserir a produção tipográfica vernacular local no contexto nacional.

**C375. Acessibilidade e requalificação da Rua Grande em São Luís (E)(M). Andréa Katiane Ferreira Costa, Luis Carlos Paschoarelli y Rosío Fernández Baca Salcedo (Brasil)**

A Rua Osvaldo Cruz, conhecida como Rua Grande, é a principal rua do comércio de São Luís e está situada no centro histórico da cidade. Este artigo pretende analisar a acessibilidade da Rua Grande considerando o desenho universal. Como procedimentos metodológicos foram utilizadas revisão bibliográfica, entrevistas, visitas “in loco” e as normas técnicas. Nos resultados constatou-se que a acessibilidade alcançada é menor para pessoas com deficiência visual apesar do piso podotátil e direcional. Nota-se a falta de participação das pessoas com deficiência, em especial da pessoa com deficiência visual no desenvolvimento e execução do projeto.

**C376. Como o Material Design pode auxiliar na Inovação Social (E)(M). Vitória Basile Carballo (Brasil)**

O objetivo desta apresentação é exibir a influência que a Metodologia de Material Design, desenvolvida pelo Google, pode contribuir na usabilidade de um projeto de Inovação Social. Tal projeto é um aplicativo desenvolvido para auxiliar mulheres vítimas de violência na cidade do Rio de Janeiro.

**C377. Cultura y Diseño, para reflexionar, contextualizar y actuar (E)(M). Aurora Berlanga (México)**

Cultura y Diseño, para conocer el origen del diseño hasta la época actual. Las expresiones, objetos y experiencias, como muestra del pensar y sentir. Aprender a mirar lo que conocemos y lo desconocido con una percepción amplia, empática, innovadora y creativa. La premisa está en reconocer la historia como elemento esencial para saber de dónde venimos, en dónde estamos y decidir hacia dónde queremos ir.

**C378. Debates sobre derechos de autor y derecho a la cultura en diseño (E)(M). Lila Isabel Pagola (Argentina)**

En este trabajo se analiza un abordaje a la problemática de la enseñanza del marco legal de derechos de autor en relación al diseño, en tensión con las prácticas de consumo cultural en entornos digitales y la emergencia de las perspectivas críticas sobre el derecho a la cultura.

**C379. Derecho a la identidad: Género y moda (E)(M). Laura Viviana Fernandez Aztisaran (Argentina)**

¿Existe un lazo entre el derecho a la identidad cultural y genero, con la moda? ¿De qué manera aquellos actúan sobre las tendencias? La identidad en la moda, ¿es solo una originalidad o las pasarelas reflejan la fascinación por este movimiento? Para responder estos interrogantes se hará un análisis histórico de la evolución de la moda desde lo andrógino y binario hasta lo “Agender”.

**— Comisión [A29] Evolución Cultural**

Esta comisión fue coordinada por *Andrea Mardikian*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Viernes 31 de julio de 14 a 16hs.

**C369. Metodología analógica de triangulación Histórico-Analítica (E)(M).** *José María Aguirre (Argentina)*

Las ciencias sociales nos deben ofrecer un método para indagar la presencia o ausencia del diseño en la compleja realidad cultural. La presencia entonces como lo hecho, y la ausencia como aquello por hacerse, el proyecto. Las cosas, tanto las hechas, como las que esperan por hacerse, llevan en su esencia la inactualidad: el objeto histórico es pasado, el proyecto es futuro, y escapan ambos igualmente a la realidad como campo propio del presente.

**C380. Diseño participativo para la inclusión social: de la metodología DCP al producto (E)(M).** *María Julia Cabrera y Juan Francisco Fruci (Ecuador)*

La presente propuesta de investigación, análisis y reflexión, trabaja sobre la metodología del Diseño centrado en las personas (Human centered Design) propuesto por la organización IDEO, como instrumento para el desarrollo de soluciones innovadoras en las comunidades locales. Tradicionalmente el diseñador industrial se ha enfocado en el desarrollo de productos funcionales y estéticos, sin embargo el rol de diseñador cambia cuando el mismo se convierte en un agente de cambio dentro de su comunidad, para el desarrollo de productos, servicios y experiencias centrados en el ser humano. Adicionalmente se reflexiona acerca de cómo el DCP fomenta el pensamiento creativo a partir de: la empatía, la colaboración, la flexibilidad, la elaboración. Asimismo se visualiza la significación de desarrollar una sensibilidad social, en donde es primordial conocer al usuario para el que se diseña y a su comunidad para la generación de conocimientos genuinos y humanos.

**C381. Enseñanza del diseño de visualización de datos científicos (E)(M).** *Bianca Suárez-Puerta (Colombia)*

La visualización científica de datos debe servir a toda organización como parte fundamental de visión de futuro de un emprendimiento o comunicación organizacional en general. En especial trabajamos en clase de diseño, sobre el conocimiento de la ideación de imágenes que permitan un conocimiento científico del ambiente de destinos lejanos en Colombia. De manera colectiva con los estudiantes, los habitantes y guías de turismo, realizamos animaciones, infografías y audiovisuales que nos permitieron visualizar datos científicos de cada destino. Mediante la descripción gráfica de sus potencialidades buscamos aportar a la conservación y salvaguarda del patrimonio ambiental y cultural.

**C382. Experiencias significativas en la enseñanza del diseño de ambientes e intervención del espacio, caso: restaurantes experimentales en Santander - Colombia (E)(M).** *Amparo Gómez Díaz, Mayra Andrea Cepeda Gómez y Rutbel Rueda (Colombia)*

En el quehacer profesional, los proyectos de aplicación representan una herramienta idónea como experiencia significativa en la enseñanza. La intervención de espacios a partir del Interiorismo requiere de una reflexión profunda acerca de la relación del ser humano y su entorno, considerando que el espacio influye directamente sobre su condición física y psicológica. En los espacios

gastronómicos debe lograrse una sincronía entre funcionalidad y estética.

**C383. Interface digital para inclusão de pessoas surdas na universidade pública (E)(M).** *Fernanda Henriques y Luis Miguel (Brasil)*

Para haver a inclusão de pessoas surdas no ensino superior público brasileiro é preciso considerar sua forma visual de apreensão do mundo e suas especificidades linguísticas. No Brasil, os surdos usuários de língua de sinais têm a Libras –Língua Brasileira de Sinais– como primeira língua. Pensando nisso, propomos a criação de uma interface digital com Libras para a sinalização de um câmpus universitário.

**C384. La apropiación cultural y su relación con los ODS (E)(M).** *Ana Carolina Albanese (Argentina)*

La apropiación cultural está en boga. Actualmente, el consumidor sensible e hipercomunicado logra detectar y viralizar acciones de las marcas y emprendimientos que muchas veces en otra época no se visibilizaba. Los objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) impactan directamente en los procesos de la Industria de la Moda. El ODS 11 se relaciona de manera directa con un tema que no puede ser desconocido por los estudiantes de las carreras de diseño y afines que es la apropiación cultural.

**C385. Referência de hoje, identidade de amanhã: de formando a designer (E)(M).** *Alexandre Farbiarz, Jackeline Farbiarz y Luciana dos Santos Claro França (Brasil)*

A pesquisa levantou como os futuros designers percebem o design contemporâneo e qual(is) a(s) possível(is) identidade(s) do design no Brasil. Para tanto, levantamos suas percepções sobre o design, as principais personagens que os inspiram e sua atuação no futuro. Tais percepções são gestadas durante sua formação acadêmica, sendo relevante para entendermos quem estamos formando e repensarmos o currículo dos cursos de design. A partir dos discursos dos alunos e de suas referências teóricas, percebemos que a compreensão do design no Brasil é influenciada por países referência em design, em especial Estados Unidos, comprometendo a constituição de uma identidade nacional e/ou regional.

**C386. Representación y significación en el diseño de afiches gráficos (E)(M).** *Judith Angélica Huancas Ayala (Perú)*

El diseño implica investigación y creación argumentada para los propósitos de la comunicación. Sus productos son puentes de comunicación, entre productos, servicios e ideas y sus usuarios. La ponencia enfoca el rol de la representación y de la significación en la construcción gráfica de los afiches gráficos, desde la perspectiva de un aprendizaje creativo, atento a los parámetros sociales y culturales.

**C387. Representaciones discursivas y gráficas desde la bipartición, tripartición y cuatripartición (E)(M).** *Ana Cecilia Carrasco (Perú)*

Esta ponencia tiene como fin compartir el diseño de estrategias para la interacción artístico pedagógica entre quien les habla y diversos públicos, a través de la elabo-

ración de formatos que posibiliten un diálogo a partir de la intervención de éstos. Desde el 2016 he abordado temas vinculados a la memoria histórico cultural. La intervención del público ha derivado en creación de símbolos e imaginarios colectivos, que al materializarse en objetos y gráficos, puedan servir para una lectura y reflexión continua sobre los diferentes modos en que nuestro pensar y crear responde a ciertos patrones culturales. Estas formas de especular sobre nuestras matrices culturales no pretenden establecer verdades, pero sí acercarnos a modos de cuestionar nuestras prácticas, y así también, tener una mirada amplia sobre nuestros modos de crear.

**C388. Sujeto museable. El diseño del discurso en las muestras etnográficas de la era industrial (E). Andrés Espín Carrión (Ecuador)**

En este trabajo se hará un recorrido histórico desde la aparición de los gabinetes de coleccionistas, antes del apareamiento de la era industrial, hasta el establecimiento del Museo como institución dedicada al resguardo del patrimonio cultural. Esto, atravesado por un análisis discursivo del diseño de la muestra etnográfica y su alineación con los ejes de poder. Palabras clave: diseño, museología, análisis de discurso.

**C389. Tu idea virtual (E). Jorge Andrés Guerrero Pinilla (Colombia)**

Este laboratorio virtual se ha realizado para el desarrollo de estrategias de comunicación audiovisual por medio de contenidos digitales, dibujos animados y pedagogías de aprendizaje apoyadas en una iniciativa de inclusión social.

— **Comisión [A19] Estudios Artísticos**

Esta comisión fue coordinada por *Andrea Pontoriero*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Lunes 27 de julio de 12 a 14hs.

**C236. “Bello Sexo”. Creación de Book Fotográfico de representaciones de mujeres ecuatorianas decimonónicas (E)(M). Pamela Pazmiño (Ecuador)**

Este trabajo de investigación-creación gráfica con enfoque de género propone un Book Fotográfico “El Bello Sexo” de imágenes de mujeres ecuatorianas de finales del siglo XIX e inicios del siglo XX. La carencia de publicaciones artísticas que muestren y pongan en debate la representación de la mujer del Ecuador decimonónico motivó la creación colaborativa de este producto. Se recopilaron fotografías del Archivo del Fondo Nacional de Fotografía del Ecuador, para realizar un análisis crítico de las mujeres en la esfera pública. A partir de métodos de la investigación a través del diseño se logró un producto gráfico que evidencia la construcción identitaria mujeres, así como el rescate histórico-cultural de la fotografía ecuatoriana.

**C237. Articulaciones visuales entre Diseño Gráfico y Punk Rock en Lima (E)(M). Oscar Mas (Perú)**

El Punk llega a Londres en 1975 importado por M. McLaren quien junto a V. Westwood, conciben la tienda de ropa SEX y como estrategia de promoción, McLaren, decide crear los Sex Pistols; desatando un movimiento

contra-hegemónico. J. Reid fue el diseñador que visualizó en diversos soportes la estética Punk, ambos fueron influenciados por el movimiento Internacional Situacionista. En Lima (1985), el Virrey edita el primer disco de Punk peruano de la banda Leusemia, marcando un hito. El Punk se articuló dinámicamente transformando no solo la música sino también el Diseño Gráfico, esta tesis aborda dichas articulaciones.

**C238. Caminhos cruzados: traje de cena e história da indumentária (E)(M). Anna Kuhl**

A partir da elaboração de conteúdo para formação de figurinistas, surge uma investigação que questiona caminhos cronológicos e linearidade da história da indumentária. Para produzir trajes de cena, a autora dessa investigação, figurinista e docente, se embrenha por montanhas de roupa de segunda mão, algo que surge como questão orçamentária, para então se desenvolver como prática artística e de docência, desenvolvendo um questionamento histórico.

**C239. Curaduría en Diseño (E). Fiorella Silvina Zaccara (Argentina)**

Enseñando Curaduría en Diseño Gráfico permite a los estudiantes de Diseño y Diseñadores recibidos tener una conciencia de ordenar, clasificar, exhibir, mostrar sus propios trabajos realizados para poder colocarlos en sus casas, mostrarlos públicamente, e incluso armar un portfolio laboral de una manera exitosa y creativa. Lo curatorial se funde con todo lo que poseemos, coleccionamos, hacemos, y queremos mostrar al mundo, Nuestras producciones, desde tiempos inmemoriales, se encuentran colocados con un recorrido visual que no puede ser dejado al azar.

**C240. Desde el Arte Correo a los Desplazamientos Gráficos en Resistencia: redes afectivas y autorías compartidas (E)(M). Claudia Monsalves Toro (Chile)**

Arte Correo, Arte Postal o Mail Art se refiere a la actividad artística que utiliza como medio de producción y de difusión el sistema postal. Se dirigen a un amplio público, muchas veces desconocido por el autor, saliendo de las vías tradicionales de circulación del arte. Lo que representaba una revolución en términos amplios, era la misma red de arte correo, por la transformación, producción, circulación descentralizada y alternativa del trabajo artístico, al margen de los cánones de la obra única, genial e irreplicable (Nogueira, 2014). De alguna manera y con años de distancia, se establecen relaciones de complicidad con aquellos que apostaron por un arte creador de situaciones, y en algunos casos sin saberlo, se inician conversaciones desde esos espacios de circulación a borde como sería la calle: “la calle aquella intemperie donde se debate la experiencia humana, sin que nada trascienda su puro acontecimiento, es entonces para nosotros el lugar para medir y poner en escena nuevamente la desechada relación arte-vida” (Sanfuentes, 2001).

**C241. Design e feminismo: a invisibilidade das mulheres alfaiates (E)(M). Valdirene Nunes (Brasil)**

Refere-se a exclusão do gênero feminino da história da alfaiataria, partindo da implantação da corporação de

ofícios dos alfaiates, datado em 1655. Discute possíveis consequências geradas pela nulidade do gênero na alfaiataria, aponta o design social como contribuinte para recuperação dos fatos negados e repercussão para o design de moda destes dados nas disseminações em âmbito educacional e os diversos segmentos da área da moda.

**C243. Diseño y sentidos (E)(M). *María Carolina Vivar Cordero (Ecuador)***

Desde el diseño interior al momento de generar un espacio, se crea un atractivo preponderantemente visual, aunque sabemos que solamente percibimos con la vista una fracción del espectro de luz; el es captado por los otros sentidos, restando inadvertidamente importancia al conjunto sensorial humano, asunto tan común que, hasta suele considerarse normal. Sin preguntarnos si acaso podemos generar experiencias que potencien el conjunto de sentidos de manera integral.

**C244. Do croqui à passarela do samba: o traje de baiana (E)(M). *Maria Eduarda Andreazzi Borges (Brasil)***

O carnaval brasileiro é uma das maiores manifestações festivas no Brasil. Os desfiles das escolas de samba são parte desta celebração. Este trabalho investiga o processo de construção do traje da baiana: do croqui da fantasia (que materializa o processo criativo do desfile como um todo) à sua quase entrada na avenida. Apresenta-se breve histórico do traje e as regras que esta ala é submetida.

**C245. El diseño del storytelling (E)(M). *Daniel Gómez (Colombia)***

El diseño de historias o *storytelling* es una de las herramientas más potentes en el mundo de la comunicación. Las historias son las que nos permiten crear conexiones para llegar a asociaciones que pueden ser realistas o fantásticas, directas o indirectas, pero que al final nos sumergen en un mundo con una narrativa congruente que permite que todo sea digerible para quien lo está viendo o escuchando. A lo largo de nuestras vidas hemos aprendido a través de historias, constantemente creamos relatos con múltiples objetivos, y así mismo, con múltiples retos. La receta para el *storytelling* cambia constantemente de ingredientes y acá hablaremos de dos muy importantes: Propósito y Humanidad.

**C246. Hussein Chalayan: intersecciones entre moda, arquitectura y diseño (E)(M). *María Cecilia Amaral Pinto***

Este artículo tiene como objetivo analizar las colecciones *Between*, *Afterwords* y *One Hundred and Eleven*, de Hussein Chalayan, inspiradas en el tema: desplazamiento y nomadismo. Sus colecciones están marcadas por la presencia de trajes conceptuales, que contribuyen a la discusión en el área entre moda, arquitectura y diseño y sus posibles intersecciones.

**C247. Esculpir la forma. Una metodología secuencial de dibujo para la enseñanza del diseño de producto (E)(M). *Cayetano José Cruz García (España)***

El dibujo es un medio expresivo que permite al diseñador comunicar su pensamiento. Cuando nuestro pensamiento se focaliza en la ideación de productos industriales, es

importante comprender las propiedades intrínsecas de la materia. Tomar conciencia de sus propiedades nos puede permitir describir cómo se nace. En este artículo se expresa una metodología para aprender a diseñar la forma describiendo el proceso de elaboración; atendiendo a las propiedades de la materia que puede nacer tallada, como la madera o la piedra. Por tanto, el dibujo permitirá imaginar el proceso de ideación de un producto, educando cognitivamente y permitiendo aprender a crearla secuencialmente.

**C248. La Moda como industria creativa (E)(M). *Melany Kors (Venezuela)***

¿Por qué es importante conocer sobre la moda como industria? Actualmente las industrias culturales y creativas están siendo la mayor apuesta a las nuevas economías, la creatividad se ha convertido en el principal insumo que aporta valor a los productos y servicios. Sin embargo ¿Qué lugar ocupa la moda dentro de estas industrias? ¿Cómo es su cadena productiva y cuáles son las principales tendencias de negocio dentro de este sector? Es fundamental ver a la moda más allá del fashionismo y comenzar a verla como un motor de crecimiento para las economías nacionales y globales.

**— Comisión [A20] Metodologías Artísticas**

Esta comisión fue coordinada por *María Fernanda Troesch*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Viernes 31 de julio de 12 a 14hs.

**C249. El observatorio visual: experiencias para la construcción de un modelo de trabajo cooperativo (E)(M). *Cristina Ayala Arteaga (Colombia)***

Una de las necesidades latentes hoy en las escuelas de Artes en Colombia y Latinoamérica, es la forma cómo se enseña a los estudiantes la gestión de su conocimiento. Más cuando este, está relacionado a procesos epistemológicos desde lo visual; el conocimiento basado en la imagen para este tipo de educación requiere de estrategias puntuales que le permitan a los estudiantes entender claramente cómo pueden establecer criterios para acercarse al desarrollo de metodologías para la producción visual, es así que el entendiendo de la representación visual y sus narrativas se hace urgente, para el desarrollo de obras robustas o ejercicios de clase que contribuyan en la conformación de un criterio estético que tenga en cuenta un conocimiento profundo sobre las problemáticas de representación visual –imagen– y su relación con otros aspectos clave para la creación de obra. Estos procesos se vinculan al aprendizaje y entendimiento global de lo visual y la imagen.

**C250. Acercamiento al desarrollo de Habilidades artísticas. Economía naranja (E)(M). *Nohemy G. García Jiménez y Luz Aideé Salazar Peña (Colombia)***

Desarrollo de habilidades artísticas, en el campo del diseño de modas, aplicando técnicas artísticas en la como parte de los bienes y servicios culturales en el marco de la economía naranja mediante la realización de máscaras de animales Inspiradas en la flora y fauna del Amazonas.

**C251. Artefactos Culturales: De las Representaciones y el Discurso en el Dibujo Arquitectónico (M).** *María Olga Largacha Martínez (Colombia)*

Se busca caracterizar la incidencia del dibujo arquitectónico visto como Artefacto Cultural en la investigación desarrollada por los estudiantes del semillero de Investigación Arquitectura y contexto, y así responder a ¿cómo se construye el ideario del estudiante de arquitectura al dibujar? y ¿de qué manera se posibilita el discurso al dibujar el hecho arquitectónico? Enfocado en lo que el arte genera, no en el objeto artístico, referido a la metodología de investigación-creación en artes.

**C252. La resignificación de la fotografía analógica en la era de la postfotografía: un breve ensayo (E)(M).** *Laís Akemi Margadona y Denis Renó (Brasil)*

Esta pesquisa presenta las primeras miradas en la resignificación del analógico en la postfotografía, concepto de Fontcuberta (2012). En una sociedad conectada, el registro en película ha experimentado nuevos usos, metodologías y significaciones. Además del uso educativo en cursos de pregrado en Diseño, Artes y Comunicación, jóvenes artistas han explorado esta plataforma en busca de su visualidad particular y única. También, la imagen en grano convertida a bits ha transitado libremente en las nubes de datos, un hábitat postfotográfico. Así, se espera comprender el complejo proceso de resignificación del analógico, base histórica de la fotografía, en el contexto contemporáneo postfotográfico.

**C253. Libertad es Muchas Consecuencias (E)(M).** *Francisco Javier Buendía (Colombia)*

Este Artículo Visual reflexiona como desde la individualidad como primera determinación física de lugar, se crean las comunidades humanas y su derivación en agentes políticos, esto quiere decir entonces nociones culturales, económicas, y sociales en todo su devenir. Así la determinación del arte como espacio común, arquitectónico y de prácticas sociales.

**C254. Metodologia Projetual em Design de Superfície Têxtil (E)(M).** *Felipe Guimarães Fleury de Oliveira (Brasil)*

O design têxtil, design de estampa, dentre outros, estão contidos dentro do campo de Design de Superfície Têxtil e sua metodologia projetual acontece de forma sistemática e focada nas decisões quanto aos elementos visuais constituintes do design de superfície: figuras ou motivos (formas em primeiro plano que conferem sentido ou tema à composição), elementos de preenchimento (texturas e/ou grafismos em planos e/ou camadas), e elementos de ritmo (formas e/ou figuras que criam tensão na composição), e ainda, alguns princípios básicos como: escala, padronagem e repetição, posicionamento, cores, peso, textura e superfície.

**C255. Música y subversión[es] (M).** *Gloria Mercedes Múnera Álvarez (Colombia)*

El mundo de los jóvenes anhela tener espacios donde puedan expresar sus pensamientos y sus sentires, por lo tanto, la universidad debe acercar los intereses de los estudiantes a la academia. Partiendo de la base que

el arte, en este caso la música, es una de las formas de expresión más importantes en ellos, la educación tiene un camino muy interesante por recorrer.

**C256. Novas áreas de atuação do Design de Ambientes: a capacidade do profissional de projetar ambientes para jogos virtuais (E)(M).** *Ira Nasser (Brasil)*

O presente trabalho é um estudo sobre as áreas de atuação do profissional de Design de Ambientes, mais em específico a sua atuação na área de jogos virtuais que está em constante expansão. As possibilidades de atuação desse profissional fora do escopo tradicional (da decoração de edificações) ainda é um estudo em desenvolvimento e com base em revisão bibliográfica e na contextualização do cenário atual foi discutida a ação do designer de ambientes dentro dessa área de tecnologia que ainda vem sendo ocupada, na maioria das vezes, por profissionais da arquitetura ou até mesmo do design gráfico. Além de definir esse campo de atuação, reafirma-se a capacidade desse profissional de atuar na área.

**C257. O Mundo de Anna Sui (E)(M).** *Ana Beatriz Pereira de Andrade, Paula Rebello De Oliveira, Henrique Perazzi de Aquino y Ana Maria Rebello (Brasil)*

‘O Mundo de Anna Sui’ trata de colocar em cena inspirações, processos criativos e resultados da obra da designer de moda Anna Sui. Reconhecida como um ícone novaiorquino contemporâneo, Anna transita desde os anos 70 por diversas áreas das Artes e do Design. A intenção é a de apresentar e propor reflexões acerca de contribuições que podem ser consideradas ‘ecéticas’. O recorte se dá com base arquetípica, tal como proposto pela designer. Os estilos Mod, Grunge, Rockstar, Hippie, Schoolgirl, Americana, Surfer, Nomad, Victorian, Retro, Androgyny y Fairytale são ênfases na proposta de passear em um ‘mundo’ cultural e têxtil.

**C258. Os Desenhos de Robert Wilson na sua Trajetória e Teatro (E)(M).** *Adriana França Corrêa (Brasil)*

Este trabalho tem como objetivo traçar um panorama sobre o papel do desenho na trajetória e no teatro de Robert Wilson, passando rapidamente por seus fins terapêuticos na infância até o seu uso como método de criação de dramaturgia e estética visual. Os autores que subsidiam este trabalho são Luiz Roberto Galizia (2004), Maria Shevtsova (2007) e Lucas Almeida Pinheiros (2017).

**C260. Pocho Álvarez y el Nuevo Cine Latinoamericano. Estudio audiovisual de su cinematografía (E)(M).** *Cristina Satyavati Naranjo Delgado (Ecuador)*

Del fílmico al digital, la hibridación tecnológica en el documental de Pocho Álvarez y su propuesta hacia un diseño audiovisual propio, es lo que se estudiará al profundizar en el estudio de su obra fílmica. Pocho Álvarez sigue produciendo documental político, y es evidente que ha incorporado tecnología nueva y narrativas audiovisuales que se ajustan a las redes sociales, lo que hace que su cinematografía proponga una evolución del diseño audiovisual y además mantenga el sentido narrativo – discursivo del documental político con el que empezó en Ecuador, en el año 1977.

**C261. Publicidad ilustrada e imaginarios de modernidad en Lima (1919-1930) (E)(M).** *María Margarita Ramirez Jefferson (Perú)*

Este trabajo estudia el imaginario visual de modernidad que propone la publicidad gráfica que circuló durante los años 1919 y 1930 en Lima y en las revistas ilustradas *Variaciones*, *Mundial* y *La Revista*. Consideramos, los avisos publicitarios, como imágenes discursivas y portadoras de significación cultural y el propósito es analizar el lenguaje y la narrativa gráfica propia de estas formas simbólicas, para luego interpretarlas, en su totalidad, a partir de las circunstancias históricas que los acompañan. La finalidad es identificar el diseño gráfico publicitario como un espacio que genera representaciones visuales, culturales y comunicacionales con sentido y significación social.

**C262. Sistemas de informação para deficientes visuais: uso da impressão 3D (E)(M).** *Antônio José Spirandelli y Cassia Leticia Carrara Domiciano (Brasil)*

A inclusão de deficientes visuais na sociedade envolve a remoção de obstáculos físicos e o uso de sistemas de informação tátil que facilitem o acesso a serviços e ambientes. A ergonomia informacional pode potencializar esses sistemas na adaptação efetiva de conteúdos visuais, onde a impressão 3d surge como tecnologia promissora. Este trabalho investigou as possibilidades de aplicação desse recurso no desenvolvimento de sistemas informacionais táteis mediante uma revisão bibliográfica sistemática. Entre os artigos selecionados observou-se a aplicação da impressão 3d em três segmentos: mapas táteis para a orientação e educação especial; transcrição de imagens 2d e adaptação de interfaces.

**C263. Trajes de Cena e Flávio de Carvalho: A Cangaceira! (E)(M).** *Fausto Viana (Brasil)*

O trabalho apresenta o processo de criação dos trajes do quadro cênico *A cangaceira*, dentro do *Balé do IV Centenário*, na cidade de São Paulo, em 1954. O design de figurinos foi feito por Flávio de Carvalho, a direção geral foi de Aurélio Milloss (1906-1988). A metodologia passa por um descritivo de experiências anteriores de Carvalho, bem como um estudo e detalhamento de desenhos existentes do balé.

— **Comisión [A21] Representaciones Artísticas**

Esta comisión fue coordinada por *Eugenia Álvarez del Valle*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Martes 28 de julio de 18 a 20hs.

**C264. Verdad incompleta o el desabastecido lugar común (E)(M).** *Sandra Amelia Martí y Luis Alberto Alvarado (Colombia)*

Un tópico del todo imbricado con conceptos que frecuentemente se manejan en los campos del arte y el diseño son los estereotipos culturales. La problematización de esta categoría es importante porque los estereotipos van construyéndose a partir de percepciones preestablecidas que llevan a configurar una concepción significativa demasiado básica sobre individuos, colectivos, sociedades o naciones enteras. Si se parte del reconocimiento

y mejor aún del cuestionamiento de esos tópicos, los productos de diseño resultantes, lejos de presentar únicamente discursos igualmente estereotipados o faltos de creatividad, pueden contribuir a la deconstrucción o visión enriquecida del tema. En los espacios curriculares del Tronco Común para la Licenciaturas de CyAD de la UAM-X pugnamos porque el diseño no se entienda sólo como la aplicación y desarrollo de habilidades que tienen que ver con la forma, proponemos estrategias creativas y conceptuales, cuya finalidad se dirige a producir reflexión y trabajos prácticos multidisciplinares, dialécticos y contextualizados.

**C265. La molderia como herramienta de diseño (E)(M).** *Paula Negro (Argentina)*

Mediante estructuras básicas de diseño: corpiño, pantalón, vestido y falda básica, se comenzarán a trazar líneas de lo que será nuestro proyecto final, nuestra prenda terminada. Ya sea como producto industrial o como diseño único. Trazando cada despiece de partes, cuello, mangas, puños, cada una de las partes van a tener igual importancia. La materialidad también jugara un papel importante, en donde la caída, los pliegues, las pinzas, todo le darán el movimiento o no que nosotros vamos a querer darle. La intencionalidad que nosotros como diseñadores le vamos a dar a esa prenda. Los avíos, si los hay también son parte del diseño y claro que dentro de la moldería que vamos a realizar debemos tener en cuenta si van a llevar un cierre o un botón, u otro tipo de avío, ya que todo le dará la identidad a nuestra prenda.

**C266. Imaginar el futuro: el Diseño de experiencias como desafío educativo (E)(M).** *Ignacio Riboldi, María del Carmen Albrecht y Isabel Molinas (Argentina)*

Las noticias sobre el proyecto de Apple y Google para rastrear el Covid-19 mediante el uso de teléfonos inteligentes actualizan el debate sobre el Diseño de Comunicaciones Visuales como acto regulador de comportamientos sociales (Ledezma, 1997, 2004). El trabajo releva una serie de prácticas que dan cuenta de los modos en los que el Diseño contribuye a configurar la experiencia de los usuarios en los ámbitos de la salud, la educación y el entretenimiento. En este contexto es central la labor del docente en tanto intelectual crítico (Giroux, 1997 [2004]), llamado a promover nuevos modos de conectar las prácticas de la enseñanza con el funcionamiento del poder en las sociedades contemporáneas.

**C267. La caricatura panameña. Estudio de los diseños del caricaturista panameño Delmiro Quiroga mediante la representación gráfica de la realidad para la sociedad panameña (2014-2020) (E)(M).** *Francisco Andrade (Panamá)*

En esta investigación, se aborda el tema de la caricatura en Panamá y el estudio de los diseños de las caricaturas de Delmiro Quiroga, quien desde joven realiza este tipo de dibujos con contenidos variados que van de la mano con la realidad panameña, y que de alguna forma muestra la idiosincrasia del hombre panameño en cómo se percibe esos problemas sociales en su vida cotidiana que, de alguna forma, a través del humor hace llegar un mensaje, aunque satírico que no esconde algo que no es. Las

caricaturas de Delmiro Quiroga, son muy reconocidas, con la realización de esta investigación, se demostrarán las diversas técnicas que utiliza y los elementos más representativos que conforman la semiótica visual de sus diseños por medio de las caricaturas en donde representa, la realidad para la sociedad panameña. Palabras clave: caricatura, Delmiro Quiroga, dibujos, diseño, humor, idiosincrasia, satírico, semiótica.

**C268. La estética del tiempo ¿Es posible entender el tiempo sin imágenes? (E)(M). Óscar Javier Sandoval Rodríguez (Colombia)**

La imagen, antes que ser posibilitadora de comunicación, es mecanismo de entendimiento del mundo y apropiación del mismo, en consecuencia, la evolución humana fue posible gracias a las imágenes. El caso paradigma es el entendimiento del tiempo, el cual, al ser visual por defecto se vuelve estético.

**C269. Arlecchino, uma linha costurada no tempo (E)(M). Tainá Macêdo Vasconcelos (Brasil)**

Esse artigo apresenta estudo do personagem da Commedia dell'arte, Arlequim e o seu traje. Para tanto, aborda relações com movimentos artísticos anteriores, como o mimo grego e as atelanas romanas. Apresenta também possíveis ligações com personagens contemporâneos da cultura popular do nordeste brasileiro e do teatro.

**C270. Cartelas de cores e o ensino do design: uma proposta metodológica para o design de moda (E)(M). Joao Dalla Rosa Junior (Brasil)**

O presente artigo tem por objetivo propor um método de criação de cartelas de cores para uso didático. A proposta consiste em estabelecer a cartela como uma síntese da relação de três variáveis –marca, tendências e tema– que se relacionam às etapas de projeto. O método se apoia no diagrama do funil de decisões de Baxter e direciona a seleção de cores por meio de critérios objetivos que auxiliam a aprendizagem sobre a aplicação das cores na prática do design de moda.

**C271. Contraste natural da pele: por que é fundamental entender (E)(M). Luciana Ultich (Brasil)**

Um assunto carente de literatura específica, mas mesmo assim fundamental para entender a paisagem de cada cliente, o contraste foi o tema que escolhi para abordar neste artigo. De tão importante, essa característica tem a ver com a força da imagem da gente perante o outro. Além disso, na coloração pessoal, trabalhamos com o conceito de harmonia, repetindo o contraste natural que os clientes já têm em suas roupas e maquiagens. Mas este não é um conceito tão simples de compreender, pois envolve dúvidas e mitos. O objetivo deste artigo é aprofundar essa questão.

**C272. Corpo-instalação como estratégia de ensino de visualidades da cena (E)(M). Sandra Pestana (Brasil)**

O trabalho aborda a aplicação, no âmbito acadêmico, do procedimento denominado corpo- instalação como estratégia pedagógica para o desenvolvimento do pensamento

plástico e político sobre as visualidades da cena teatral (cenografia e indumentária). Tal metodologia vem sendo estruturada a partir da performance-pedagogia desenvolvida pelo coletivo transnacional La Pocha Nostra, que desde os anos 2000 elabora modos de criação de material performático. Conta também com noções de Mascaramento, desenvolvidas pelo Prof. Dr. Ipojucan Pereira, e de Teatralidades Liminares, proposta por Ileana Diégues Caballero, além de respaldo teórico de pensadoras/es contemporâneas/os como bell hooks, Djamilia Ribeiro, Grada Kilomba, Adilson Moreira e Richard Dyer.

**C273. Desenho como expurgo - o sketchbook em tempos de pandemia (E)(M). Paula Martins (Brasil)**

O sketchbook serve como uma ferramenta pessoal e dá suporte ao processo criativo, diante da descontinuidade abrupta do momento e da instauração de incertezas gritantes, o caderno de desenho revive o diário, e se põe a serviço de 'escuta sensível'. Desenho a mão - aquarela - caneta - auto-retratos.

**C274. Diseñador y esquematismo de la realidad para la composición estética (E)(M). Claudia Marcela Sánchez (Colombia)**

Procurar el estudio de cómo está producida la estética del objeto, implica ver más allá de fundamentos, métodos y operaciones. Como individuo socio históricamente construido el diseñador es un actor clave para la articulación y formación de la estructura formal con sentido estético.

**C275. Espacio ilusorio, una herramienta para el rescate del paisaje cultural (E)(M). Fernanda Arias Castillo (Ecuador)**

Dentro del contenido inherente al área de diseño básico, se encuentra el estudio del espacio liso - ilusorio planteado por Wong, el mismo que permite entender el paso del espacio bidimensional al tridimensional. Se plantea la posibilidad de utilizar el diseño del espacio ilusorio como una herramienta creativa para transformar el espacio público dentro del campus de la Universidad Central del Ecuador, el mismo que presenta zonas completamente deterioradas. Como resultado se logró demostrar que, a través de estudio de la forma, se puede regenerar un espacio, donde la interacción de estudiantes y académicos con el mismo generó diversas fenomenologías, las mismas que fueron desde la apropiación del espacio, hasta la mejora de la función y mayor seguridad; evitando así, la vandalización del mobiliario urbano y de las fachadas de edificaciones.

**C276. Imaginario social desde las expresiones gráficas en ambientes público-privados del centro de Bogotá, Colombia (E). Omar Alonso García Martínez (Colombia)**

Es una serie de especulaciones ornamentales de tres (3) lugares públicos y privados del centro de Bogotá, Colombia. Es un documento mediado por la historia y las relaciones estéticas que se presentan en el Café Pasaje, La Cervecería Luna Park y El bar de Doña Ceci; lugares que por décadas se han establecido como espacios culturales, sociales e intelectuales de la ciudad.

**C277. La Ciudad Expandida como objeto de problematización del diseño (E)(M).** *Adriana Alejandra Sarricchio, Nelson Bressan, María Eugenia Cardoni y Federico Oscar Raviol (Argentina)*

En el marco del Proyecto CAI+D “Ciudades Creativas: aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño” de la FADU. UNL, este trabajo pretende aportar reflexiones en el cruce entre cultura digital, espacio urbano y la multiplicidad de relaciones que se establecen entre los sujetos y con su hábitat. Observar la interacción entre nuevos espacios digitales que extienden los límites físicos de las ciudades y los nuevos vínculos, que se caracterizan por la participación en redes, relaciones difusas y la asincronía, nos permite entender lo que Félix Manito llama “conciencia de lo expansivo” como una actitud en la que formamos parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la “Ciudad Expandida” como el nuevo campo de acción de todos los diseños, a partir del cual, resignificamos nuestras prácticas.

**C259. Os trajes de “Mira” e a experiência da Realidade Virtual (M).** *Maria Celina Gil (Brasil)*

O espetáculo “Mira” (2018), da São Paulo Companhia de Dança, concebido para ser assistido em Realidade Virtual, contou com duas responsáveis pelos trajes: uma pela criação de figurino e outra pelo styling. Neste artigo, discutiremos os papéis de figurinista e stylist e os entrelaçamentos entre moda e traje de cena. Também se discutirá o traje da dança contemporânea, investigando a escolha de trajes neutros visualmente.

— **Comisión [A41] Nuevas Formas de Producción**

Esta comisión fue coordinada por André de Freitas Ramos (Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil), miembro del Foro de Escuelas de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación y docente invitado para la coordinación internacional de las comisiones del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se llevó a cabo el Viernes 31 de julio de 14 a 16hs..

**C545. Me c@&go en las estadísticas: El Amor Triunfa en las Redes Sociales (E).** *Juan Manuel Roggia (Argentina)*

Cómo fue la producción y difusión de El Amor Triunfa, el primer festival inclusivo y multidisciplinario de Tucumán, basándonos en una estrategia de redes sociales para su difusión.

**C546. Typofanía, un espacio para la impresión con tipos móviles (E)(M).** *Miguel Ángel Acosta Sanabria (Colombia)*

El taller de impresión con tipos móviles Typofanía nace gracias a la inquietud de conocer y retomar técnicas de impresión clásica y de esta forma poder transmitir y dar a conocer a los estudiantes este oficio que hoy en día sobrevive en medio de computadores y software de diseño, el diseñador contemporáneo usa el computador y el software como principal medio de trabajo ya que las universidades y la academia contemporánea deben estar a la altura de los avances tecnológicos en pro del diseño, los cuales permiten al diseñador y egresado estar a la vanguardia del mercado, no obstante, hace falta una gran

sensibilidad frente a los procesos manuales y mecánicos que ofrecen los diferentes oficios.

**C547. As Testemunhas de Jeová: a recepção da mensagem religiosa através das mídias (E)(M).** *Cleiton Hipólito Alves, Fernanda Moraes y Heliana Santos (Brasil)*

Este artigo propõe um recorte de Trabalho de Conclusão de Curso em Produção Publicitária apresentado no Instituto Federal do Sul de Minas Gerais. Este estudo aborda a identificação das mensagens transmitidas pelas Testemunhas de Jeová, foram analisadas as peças gráficas impressas e digitais. Foi verificado a importância do Planejamento Estratégico em Design para o desenvolvimento do Projeto Gráfico Visual utilizado como suporte para a transmissão e compreensão das mensagens elucidadas tanto para o público das Testemunhas de Jeová quanto de outras religiões. Os resultados apresentados mostraram que as mensagens atingiram de formas diferentes seus entrevistados, o Design foi fator decisivo.

**C548. Desafios do ensino remoto emergencial de design (E)(M).** *André de Freitas Ramos (Brasil)*

O artigo visa apresentar a disciplina Tecnologia e Produção da Imagem A, do Curso de Comunicação Visual/Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro e como sua metodologia foi adaptada durante a pandemia de COVID19 em 2020, assim como as ferramentas virtuais que possibilitaram acompanhar remotamente os trabalhos discentes e as dinâmicas envolvidas no processo de aprendizagem à distância em uma disciplina teórico-prática.

**C549. Design de improviso em tempos de pandemia (E)(M).** *Henrique Perazzi de Aquino y Ana Beatriz Pereira de Andrade (Brasil)*

Trata-se de propor reflexões acerca das formas e funções do Design em momentos singulares como o de uma pandemia mundial. Na história do Design, por exemplo, o cartazismo em tempos de guerras sempre foi objeto de destaque em Design Gráfico. Na contemporaneidade, agregado o crescente caráter social da profissão, o Design desempenha fundamental papel ao longo dos dias da COVID 19. Constatam-se no Brasil atuações tecnológicas e criativas propostas por profissionais e pesquisadores na área, a fim de fortalecer o caráter solidário possível e necessário para uma sociedade saudável.

**C550. El cartel comercial en el barrio de comercio popular en Cotopaxi, Ecuador (E)(M).** *Vilma Lucía Naranjo Huera (Ecuador)*

Actualmente los barrios de comercio popular tienen la necesidad de dar forma a los nuevos carteles digitales. Los comercios tienen la posibilidad de elaboración de sus gráficas de manera manual y mediante impresión digital. Sin embargo, por el limitado reconocimiento que tiene la profesión de diseño gráfico en los sectores populares, la oferta y facilidades que brinda las tecnologías de impresión digital, en Ecuador se construyen e imprimen carteles comerciales de manera rápida. Limitando de esta manera el trabajo más detenido del dibujante publicitario y del diseño gráfico profesional.

**C551. Experiencia pedagógica en medios digitales, ante la contingencia del covid-19 (E)(M). Rogelio Monarca Temalatzí, Araceli López Reyes y Omar Luna Becerra (México)**

La situación que prevalece ante la contingencia del COVID-19 en México, ha generado que el docente-alumno, tenga que cambiar sus métodos y procedimientos de interactuar, tomando en cuenta la educación a distancia, llevándose el protagonismo los medios digitales. Por otra parte, las licenciaturas relacionadas con el diseño se tuvieron que encontrar las plataformas correctas para explicar y revisar el trabajo desarrollado por los estudiantes, para lograr cumplir con los programas de estudio, poniendo en jaque a cada uno de los maestros en las distintas materias, principalmente las materias prácticas.

**C552. La Red Chilena de Fab Labs. Desarrollo de la 1ª Jornada Nacional 2020 (E)(M). Macarena Valenzuela Zubiaur (Chile)**

La 1ª Jornada Nacional de Fab Labs en Chile se realizó en Enero del 2020 y tuvo como objetivo definir el propósito de la Red. Mediante un trabajo colaborativo que congregó a 16 Fab Labs del país se desarrollaron instancias de reflexión, exposición y construcción de definiciones. Basados en una metodología específica, se modelaron las diversas visiones y proyecciones que cada Fab tiene a corto, mediano y largo plazo. De esta forma, la articulación, colaboración y coordinación es clave para afrontar los nuevos desafíos nacionales.

**C553. Medias para prevenir los hongos y la resequedad por medio de textiles con micro cápsulas (M). Mayra Gisela Menco Sanchez, Martha Ardila Velasquez y Angy Tatiana Cañas Jimenez (Colombia)**

Desde la asignatura Metodología para la Elaboración de Proyectos de Moda I, del programa de Tecnología en Gestión de la Moda de las Unidades Tecnológicas de Santander, se busca que los estudiantes indaguen sobre las necesidades que tienen algunas personas y que requieren de un manejo especial en el textil, patrón o en el diseño. De esta manera, se propone la incorporación de micro cápsulas en medias con el fin de minimizar la aparición de hongos y resequedad en los pies.

**C554. O Design colaborativo inter e intra empresas como fator crítico de sucesso no desempenho de um Pólo de Moda (E)(M). Carlos Augusto Veggi de Souza (Brasil)**

Este artigo pretende demonstrar como o design colaborativo pode ser um fator crítico de sucesso no desenvolvimento de um pólo de moda, responsável por 44% do produto interno bruto da localidade. O estudo é feito partindo de pesquisa de campo com empresas e principais atores, sendo possível levantar informações da atuação interativa entre empresas, dos designers e outros players dentro delas –aumentando os resultados positivos quanto aos objetivos comuns de projeção–, de seus desdobramentos na criação e produção de linhas de lingerie noite e a respeito do processo de formação da configuração estudada e de seu desenvolvimento econômico.

**C555. Origami tesselação e sua contribuição para o design de moda (E)(M). Jéssica Oliveira (Brasil)**

A presente pesquisa tem por objetivo investigar o papel científico e projetual do origami tesselação bem como o levantamento do estado da arte do design de origami aplicado a diferentes áreas de conhecimento, com ênfase às técnicas aplicadas ao design de moda. Investigando o histórico científico do origami como ferramenta de inovação e levantando suas contribuições ao design de moda.

**C556. Resgate de Técnicas Ancestrais na Cultura Brasileira (E)(M). Felipe Guimarães Fleury de Oliveira (Brasil)**

O presente ‘Trabalho de Conclusão de Curso - TCC’ tem como temática a influência da moda feminina na cultura brasileira e a importância do artesanato como valorização cultural e as possíveis relações deste tema com o Design de Moda e é desenvolvido sob minha orientação, Prof. Me. Felipe Guimarães, pelas alunas Barbara Silva, Bárbara Gimenes, Giovanna Pereira, Grazielle de Freitas, Marcella Nogueira, Rafaela dos Santos, Rafaela Pereira e Victoria Alvarenga. A partir desta temática, pretendeu-se explorar o resgate de técnicas ancestrais manuais –tais como tingimento natural, tear, bordado e crochê– valorizando os afazeres manuais e técnicas artesanais.

**C557. Design thinking aplicado no desenvolvimento de produtos em borracha reciclada (E)(M). Pablo Torres (Brasil)**

O trabalho apresenta uma experiência de ensino, que utilizou o processo de *Design Thinking* no desenvolvimento de produtos feitos a partir de painéis de borracha reciclada expandida. O método base para o projeto foi o Duplo Diamante, que destaca a importância dos pensamentos divergente e convergente no processo de Design. Como resultados, são descritos dois produtos, uma bolsa para *gadgets* e um brinquedo para diminuição da ansiedade, que chegaram ao nível de protótipo.

**C558. Viralizar la educación: memes de Internet como recurso educativo multidisciplinar (E)(M). Nuria Rey Somoza y Melba Cristina Marmolejo Cueva (España)**

“Viralizar la educación: red de experiencias didácticas en torno al meme de Internet” es un proyecto de investigación desarrollado desde la Escuela de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador sede Esmeraldas (PUCESE) que reúne a investigadores del ámbito académico hispanohablante y sus estudios sobre el uso del meme de Internet como recurso educativo en distintas disciplinas. Así, se establece una red de comunicación e intercambio de experiencias resuelta en una publicación que se ha convertido en la primera obra colectiva en español en abordar las potencias y posibilidades del meme de Internet en procesos de enseñanza-aprendizaje.

**— Comisión [A42] Nuevas Tecnologías y Materiales**

Esta comisión fue coordinada por *Alexandre Sá Barretto da Paixão* (Universidad de Estado do Rio de Janeiro, Brasil), miembro del Foro de Escuelas de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación y docente invitado para la coordinación internacional de las comisiones del

Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se llevó a cabo el Viernes 31 de julio de 12 a 14hs.

**C559. Tu historia vale oro: del Storytelling al Storydoing & Storyscaping. Ingeniería de la comunicación digital (E)(M). Carlos Roberth Quiroz Castrejón (Perú)**

En todo centro de atención hay un mensaje valioso para respaldarlo. A veces explícito otras implícito. En este análisis, realizamos un estudio sobre el concepto de narración del *storytelling* y la diferencia entre contar historias y mostrar historias, Los elementos de la historia y la relación con la experiencia del usuario, el principio y funcionamiento del *storydoing*. Como resultado, hemos identificado nuevas tendencias de las industrias culturales y las posibilidades de ampliar el ámbito de aplicación del *storydoing*, en diferentes campos, ello hace que este informe sea significativo en términos de aspecto sociocultural, industrial y académico.

**C560. GIFs como ferramenta pedagógica (E)(M). Wayner Tristão Gonçalves (Brasil)**

O tema da repetição é invocado diariamente através de pequenos indícios de rotina. Neste contexto a atenção se dispersa a cada instante distraíndo em novas imagens. Isso acarreta sucessão eterna de pequenos momentos, fugazes em sua acepção, que não permite um desdobramento maior da duração. O instante parece ser o protagonista de nossa época acelerada. Até que ponto a repetição retomada pelos gif's podem facilitar o aprendizado através de sua imagem precária porém de fácil produção e divulgação?

**C561. Cerebrote: Alfabetizador de Alfabetizadores. La comunicación digital al servicio de los profesores y el conocimiento (E)(M). Luis Fernando Botero Mendoza (Colombia)**

A partir del diseño gráfico se tiene la idea de alfabetizar en herramientas TIC a docentes en épocas de hiperconectividad, por medio de herramientas digitales que acercan a las audiencias y con el *storytelling* como medio de trabajo se hace una versión de cómo hacer clases en épocas virtuales de manera fácil, cómoda y divertida.

**C562. Design de superfície e universal: uma coleção para pessoas com deficiência visual (E)(M). Caroline Stefani Mathais Alves (Brasil)**

No processo de desenvolvimento de uma coleção de moda faz-se necessário a utilização de referenciais de design universal e design de superfície que possibilitem um projeto que atenda o maior número de pessoas possíveis. Sob esta perspectiva, este artigo tem como objetivo apresentar possibilidades de inserção do design de superfície e design universal no desenvolvimento de produtos de design de moda voltado para pessoas com deficiência visual.

**C563. Diseño Textil y Tecnología (E). Eugenia Peyrano (Argentina)**

El proyecto se propone fomentar el tejido de punto característico a nivel local, promoviendo la participación ciudadana para contribuir al desarrollo de la producción

a pequeña escala. A partir del entendimiento del ciclo productivo de la gran industria, los sistemas tecnológicos existentes (programas, entornos) los materiales intervencientes, para generar así los diseños adecuados para la realización de un producto, “del diseño, al producto terminado”.

**C564. El resurgir de los “bubblecars” de la posguerra (E)(M). Andrés López Vaca (Ecuador)**

Los recientes desarrollos en temas de energías renovables han redefinido los escenarios para la movilidad urbana. La necesidad por reducir emisiones, la falta de tierra en los centros urbanos, las leyes cada vez más restrictivas para el automóvil convencional y las situaciones más actuales como la pandemia por COVID-19, han obligado a la industria automotriz a interpretar estos cambios desde nuevas perspectivas; una de estas es un giro hacia una movilidad privada e individual. Tras la pandemia al menos el 60% de los usuarios se decantará por el transporte privado, en lugar del transporte público. En este nuevo panorama, los micro vehículos eléctricos serán una alternativa adecuada para la transición hacia la sostenibilidad y para “democratizar a la movilidad eléctrica”. Bajo la premisa de la “ecoeficiencia” estos objetos de movilidad representan el resurgir de los “bubblecars” de la posguerra (llamados así por su forma esférica), fueron pensados en proveer transporte personal barato. Una filosofía basada en la economía y eficiencia que apeló siempre a resultados innovativos.

**C565. Emergencias entre el diseño y las tecnologías sociales (E)(M). Sandra Hipatia Núñez Torres (Ecuador)**

La razón de ser del diseño es la satisfacción de necesidades relacionadas al accionar del ser humano y a su vez, las tecnologías sociales están orientadas a la resolución de problemas tecno-productivos en tanto, el análisis de los vínculos estaría en las dinámicas de inclusión, capacitación a miembros de una comunidad específica, diseño y procesos desde la región a partir del trabajo colaborativo para la concepción de dinámicas económicas que promuevan el desarrollo comunitario. En este sentido, las tecnologías sociales constituyen una ideología nueva que busca servir de fundamento tecnológico- material a las estrategias de inclusión social. La gestión estratégica de tecnologías busca esclarecer la concepción ideológica en la cultura del diseño.

**C566. Fundamentos del diseño gráfico en los videojuegos. Reinterpretación semiótica de los elementos del diseño gráfico aplicados en la lógica compositiva de la imagen en los videojuegos (E)(M). Camilo Fabián Rojas Zapata (Colombia)**

Esta investigación tiene como objetivo el reinterpretar los elementos de diseño gráfico aplicados en la composición de la imagen digital en los videojuegos, a través de un análisis semiótico del lenguaje visual usado por estos productos de naturaleza digital contrastado con las lógicas internas compositivas utilizadas por los motores gráficos para la producción de las imágenes y los componentes tecnológicos necesarios para la producción de los videojuegos a través de las consolas de videojuegos.

**C567. Gamification UX/Design: Ludicidad, juego y diseño (E)(M). Guillermo Sepúlveda Castro (Chile)**

La Gamificación, castellanización de Gamification, es un movimiento de reciente creación que utiliza las estructuras de jugabilidad de los videojuegos para aplicarlas al mundo real (Cortizo et al., 2011; Lee & Hammer, 2011). Según autores como Sebastián Deterding (2011): “La Gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no-lúdicos”. Esta idea surge de intentar utilizar el potencial motivador intrínseco observado en los videojuegos (elemento lúdico-distractivo) (Bunchball, 2010), transfiriéndolo a otras actividades no relacionadas con este ámbito (McGonigal, 2011), como por ejemplo las tareas domésticas, el rendimiento laboral o la fidelización de usuarios (González, 2014, p. 141). ¿Cuál es su objetivo? La Gamificación trata de conseguir que las tareas que, normalmente, son realizadas sin mucho entusiasmo se conviertan en situaciones más agradables y significativas, impulsando que el usuario llegue al “estado de ánimo que corresponde al juego (...) el arrebató y entusiasmo” (Huizinga, 2008, p. 168).

**C568. Guía de Gestión de dispositivos móviles celulares (E)(M). Gustavo Rincón (Colombia)**

El siguiente trabajo, presenta la investigación y creación de una guía de gestión de dispositivos móviles, dentro del escenario del sistema RAE de consumo dentro del ciclo de celulares, en donde comprende la base de consumo desde una perspectiva en la recuperación de los dispositivos móviles, en los que se vincula el origen, el proceso y la finalización del ciclo funcional del producto. Dentro de este aspecto se realizó la construcción general de espacios ecosféricos tales como biósfera, tecnósfera y antroposfera y la evaluación de 3 perfiles de consumo en el desarrollo de productos celulares, como son las empresas, el diseño y la sociedad.

**C569. La flexografía y su utilidad para los diseñadores (E)(M). Marina Benitez Schaefer (Argentina)**

Este texto muestra que la enseñanza va más allá del área académica y trata sobre la relevancia del conocimiento en Pre-prensa Flexográfica. La importancia de transmitir este saber radica en su amplio uso, así como también en la posibilidad de evitar malos entendidos, demoras, pérdidas de dinero y en permitir al diseñador tener mayor control sobre su arte, aprendiendo a detectar posibles engaños de proveedores. Aquí se explicará qué es y cómo funciona el método flexográfico, en qué consiste el trabajo del pre-prensista y las diferencias con otros sistemas de impresión. Se mostrarán además los problemas más comunes que acarrea el desconocimiento de esta materia y cómo evitarlos.

**C570. Realidad Virtual como elemento inmersivo para la educación (E)(M). Ricardo Osorno Fallas (Costa Rica)**

La transformación que vive la comunicación actualmente ha llegado a un punto tal en donde el usuario está cada día más inmerso en la cultura, arte, publicidad, narrativa y la educación no se escapa de este fenómeno, por lo que resulta urgente (re)inventarse para poder tener un rol protagónico en la formación de las personas, es por esta razón que el aprendizaje inmersivo se va implementa-

do cada vez más en espacios educativos. Este artículo analiza cómo la Realidad Virtual puede ser un elemento o técnica de inmersión de mediación pedagógica en los procesos de enseñanza.

**4) Investigación y Política Editorial****— Comisión [A30] Investigación en Diseño**

Esta comisión fue coordinada por *Margaret Díaz Muñoz* (EDP University of Puerto Rico, Puerto Rico), miembro del Foro de Escuelas de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación y docente invitado para la coordinación internacional de las comisiones del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se llevó a cabo el Lunes 27 de julio de 16 a 18hs.

**C390. Enseñar a Investigar en diseño: el ejercicio etnográfico como propuesta metodológica (E). Mario Javier Bucheli Rosero y Paola Acosta (Colombia)**

Se busca con esta ponencia evidenciar una ruta metodológica en el acto de enseñar a estudiantes de posgrado a construir conocimiento, en un diseño permeado por perspectivas socio-culturales, espaciales, económicas y territoriales. En este contexto, explorar, reflexionar, interpelar, ser crítico y reaprender para enseñar son actividades que han orientado la diada etnografía-metodología, lo anterior plantea diversos desafíos que buscan descentrar la mirada plana y estática del Diseño para poner el foco en encuentros multi-situados dialógicos e inter epistémicos, cuyo eje es trabajar de forma co-construida y colaborativa para crear diseños futuros. En la medida en la que la investigación en Diseño amplía sus horizontes, demanda en la enseñanza nuevas formas de ver, entender y resolver los complejos y relacionales problemas socio-espaciales de la contemporaneidad, así en todo proceso creativo, innovador, de proyección y materialización de la investigación se debe trazar un camino que pasa desde la concepción temática, la problematización, la formulación de interrogantes, la construcción de categorías y la ruta metodológica, que posteriormente nos llevará al trabajo de campo en busca de datos que alimenten la hipótesis y den respuestas a los interrogantes.

**C391. Ídolos visuales de la ciencia (E)(M). Fernando Plested (Colombia)**

Se propone reflexionar acerca del abordaje de la imagen desde la ciencia y sus relaciones con el arte desde la poiesis. De como debe existir un diálogo mas abierto entre el creador y el investigador científico, con respecto a como llevar a la imagen el resultado de su exploración de la realidad.

**C392. Abraza un sueño: a relação entre o Design e a memória oral como ferramentas de inclusão social (E)(M). Giovanna Akkari Guedes y Lucas Furio Melara (Brasil)**

A pesquisa parte de uma experiência voluntária em Bogotá, na Colômbia, em projeto social com foco em crianças em tratamento hospitalar de câncer, apoiando suas famílias. Partindo de experiências, leituras e linguagens

do Design Social e para Sustentabilidade, a proposta é a criação de peças gráficas para compor diálogo entre Design e Memória Oral.

**C393. AEMA: Archivo Español de Media Art. Ana Navarrete Tudela y Patricia Aregón Martín**

AEMA (Archivo Español de Media Art) y su continuidad y enlace en el contexto Iberoamericano. Haremos un recorrido por las colecciones que conforman el archivo: <https://vorematur.uc3m.es/aema/colecciones/> mostraremos su enlace en el espacio Iberoamericano que tiene su concreción en el Observatorio Iberoamericano de Artes Digitales y Electrónicas.

**C394. Aspiraciones profesionales de los estudiantes de diseño gráfico (E)(M). Adriana Graciela Segura-Mariño, Rosa Elizabeth Requejo-Micolta y Micaela Yahayra Lalangui-Patiño (Ecuador)**

El objetivo de esta investigación es analizar las aspiraciones profesionales de los estudiantes de diseño gráfico. Se encuestó a 83 alumnos de una universidad ecuatoriana y se creó el Índice de Satisfacción de la Formación (ISF), se identificó el perfil demográfico y las aspiraciones académicas y laborales. Los resultados revelan que los estudiantes aspiran a trabajar independientemente y dan pautas para mejorar su formación.

**C395. Competencias de innovación en programas educativos de diseño industrial (E)(M). María del Pilar Alejandra Mora Cantellano (México)**

En los programas educativos de diseño industrial, se identifican conceptos de innovación y creatividad como factores que han fundamentado la disciplina desde su origen como profesión. En este trabajo se presentan resultados de una investigación descriptiva correlacional entre algunos programas educativos latinoamericanos con un enfoque por competencias de la innovación, visualizando los aprendizajes como conductas observables en los egresados para la inserción en el ámbito laboral. Desde un enfoque que subraya la importancia que representa esta competencia para la sociedad, así factor determinante del perfil de egreso, profundizando en el Programa de la Universidad Autónoma del Estado de México.

**C396. Economía circular aplicada en la producción del diseño de interiores (E). Victoria Rivas (Colombia)**

Presenta una propuesta metodológica que aplica conceptos de la Economía Circular en el desarrollo de los proyectos de investigación formativa del programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores de la Fundación Academia de Dibujo Profesional.

**C397. Ética na pesquisa em Design envolvendo o público infantil (E)(M). Márcio Guimarães y Mônica Cristina de Moura (Brasil)**

O Brasil tem contribuído ativamente no ciclo de discussões e produções que evidenciam a atuação social do Design na contemporaneidade e as mudanças de posturas neste tipo de atividade projetual: uma maior atenção aos sujeitos e um maior entendimento das complexidades que abrangem as questões éticas relacionadas ao trabalho do designer enquanto configurador, visto que os objetos,

serviços e sistemas, por ele projetados, redefinem modos de vida. Apresenta-se neste texto, uma breve reflexão acerca dos princípios condutores ao desenvolvimento de uma pesquisa envolvendo o público infantil.

**C398. Evangelio según Pelé Do Santos (E). Juan Fernando Mosquera (Ecuador)**

Al momento de plantear ejercicios académicos a nuestros estudiantes, es una constante de las carreras de diseño y publicidad encontrarnos con propuestas parecidas, primeras ideas y soluciones similares a las problemáticas o necesidades establecidas en un inicio. El Evangelio según Pelé Do Santos plantea y ejemplifica la importancia del pre diseño, la investigación consciente como herramienta básica al momento de elaborar un *brief*, del cual según el nivel de información recolectada, tanto el concepto como la *big idea* y la ejecución final, definirán la propuesta de valor por parte de los alumnos hacia el caso de estudio.

**C399. Fiesta de la Fruta y de las Flores - Morfología & Estética (M). Diana Gabriela Flores Carrillo (Ecuador)**

La Fiesta de la Fruta y de Flores que se ejecuta todos los años en la ciudad de Ambato, la misma que se ha convertido en una plataforma para presentar alegorías florales que simbolizan y dignifican lo mejor de una ciudad pujante que intenta comunicar, a través del diseño floral, sus anhelos, alegrías, identidades y concepciones particulares del mundo y la naturaleza. Con base a esta realidad el objetivo general de la investigación radica en analizar los Criterios morfológicos conceptuales y estéticos presentes en el diseño de los carros alegóricos de la referida festividad. Metodológicamente la investigación conjuga el análisis semiótico con la reflexión estética en el marco del diseño. Se concluye que las formas en la representación artística que dan vida a los carros alegóricos de la FFF, con las cuales y desde las cuales, se despliegan un conjunto multivariado de materiales, formas, colores y figuras que identifican, las representaciones artísticas que comparten los ambateños sobre su mundo de vida; sino, también, de las prácticas, rituales, símbolos y signos que sirven para edificar el espacio festivo como, precisamente espacio de creación y encuentro intersubjetivo.

**C400. La antropometría en proyectos de movilidad sustentable, innovación didáctica (E). Martín Fontana, Nicolás Lorenzoni y Gonzalo Daniel Talavera Expósito (Argentina)**

La temática de la Movilidad Sustentable representa uno de los desafíos más urgentes de la actualidad. Como equipo de docentes investigadores, propusimos abordar la temática desde la enseñanza del Diseño Industrial; estudiando el contexto urbano y considerando a las personas que lo habitan, que necesitan de movilidad urbana cotidiana. Investigamos sobre conceptos que aportasen soluciones simples que mejoren la calidad de la movilidad urbana. Aquí la antropometría como concepto ergonómico, favoreció la innovación en el proceso de diseño; particularmente en los momentos de investigación, planificación, proposición y verificación proyectual. Caso de implementación: bicicletas urbanas de uso público.

**C401. La enseñanza de la investigación en arte y diseño (E)(M). *Edwin García Maldonado (Venezuela)***

Este trabajo aborda cómo ha sido el desarrollo de la enseñanza de la investigación académica en artes y diseño a partir de la experiencia personal como tutor de proyectos especiales de grado dentro de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes, Venezuela. Se plantean reflexiones en torno a qué es la investigación en artes y diseño y cómo se conciben dentro de la mencionada Escuela a través del desarrollo del proyecto especial de grado, bajo un enfoque que permite el diseño de una investigación de corte holística y auto-etnográfica. Finalmente se mencionan las primeras conclusiones a nivel personal e institucional.

**C402. Movilidad urbana infantil, Diseño universal y sustentabilidad. Una experiencia académica (E). *Estela Moisset de Espanés, Gina María Crivelli Di Francesco y Diego Mountford (Argentina)***

En esta presentación se abordará una experiencia académica en el cuarto nivel de la carrera Diseño Industrial FAUD UNC, en la que se trabajó, desde una mirada del diseño universal y la sustentabilidad, la movilidad urbana de niños a cargo de adultos. Esta experiencia permitió utilizar diversas herramientas de investigación con la finalidad de: Relacionar y vincular la movilidad infantil con otros sistemas complejos de movilidad que coexisten dentro de las urbes, detectar valores aspiracionales y tendencias en el mercado para su posterior aplicación al diseño de productos, y articular un proyecto de investigación con la enseñanza de grado.

**C403. O Design como processo horizontal e em parceria (E)(M). *Lucas Brazil, Jackeline Farbiarz y Eduardo Figueira Silva (Brasil)***

Discute-se a relação salvacionista design-sociedade, refletindo sobre as funções a que metodologias de design são utilizadas. São apresentados Design em Parceria e Participativo como contextualização do tema, questionando a responsabilidade social do designer. Além da inserção em parceria dos indivíduos de variados contextos como potência no processo projetual e aplicação em diferentes locais, promovendo um design para uma sociedade mais equânime e plural.

**C404. Proposta de redesign da marca do projeto UNATI (UNESP/Brasil) (E)(M). *Nathália Suelen Rodrigues, Thaís Ueno Yamada y Laís Akemi Margadona (Brasil)***

O objetivo desta investigação é apresentar a metodologia da proposta de rebranding do projeto de extensão “Universidade Aberta à Terceira Idade” (UNATI), pertencente à Universidade Estadual Paulista (UNESP, Brasil) e vinculado ao Programa de Integração Social Comunitária, da Pró-Reitoria de Extensão Universitária (PROEX/UNESP). A UNATI é um projeto de caráter multidisciplinar, desenvolvido nas diversas unidades universitárias da UNESP, e congrega professores, pesquisadores, alunos e servidores. Sua proposta é a de ressignificar a velhice, ao promover a inserção do idoso no contexto acadêmico. Como resultado, espera-se que a identidade visual seja aplicada e adotada pelo núcleo de Bauru da UNATI.

**C405. Visión transdisciplinaria de la responsabilidad social en el Diseño (E)(M). *Luz del Carmen Vilchis Esquivel***

En esta disertación, se toma como sustento el concepto recio y determinante de la teoría tradicional, aquél en el que, según Giddens los grupos humanos se constituyen en sociedades identificadas por el origen y el pasado en común, por valores, usos y tradiciones que prolongan las costumbres y las lecciones aprendidas generación tras generación. La idea que se retoma, rebasa el instante nihilista, regresando a la fusión de pasado, presente y futuro como la alternativa de los pueblos de dar forma a sus vidas con prácticas sociales que los hacen únicos e irrepetibles.

**— Comisión [A31] Técnicas de Investigación**

Esta comisión fue coordinada por *Vanessa Martello*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Jueves 30 de julio de 12 a 14 hs.

**C408. Estrategias educativas transmediales en talleres proyectuales universitarios (E)(M). *María Elena Tosello y Verónica Rainaudó (Argentina)***

La investigación abordó el estudio de los medios utilizados en talleres proyectuales de la FADU-UNL y otros medios disponibles, en relación al potencial que presenta cada uno en procesos colaborativos de construcción de conocimientos, con la intención de conocerlos y aplicarlos de manera intencionada, poniendo énfasis en facilitar el intercambio multidireccional entre los actores educativos y promover una educación más dinámica, fluida e inclusiva.

**C409. Propuesta metodológica para la expansión fotográfica en las aulas (E)(M). *Karol Liliana Suárez Solarte (Colombia)***

La propuesta metodológica, se enfoca en cinco pasos que permite la expansión de la fotografía en términos de investigación creación en las aulas de clase; para ello se da a conocer el proceso investigativo que se desarrolló en el espacio académico de fotografía en la Universidad CESMAG, específicamente en el programa de Diseño Gráfico, es ahí donde surge un proceso de interacción social realizado con los estudiantes, donde la fotografía permite realizar una aproximación en el encuentro personal y cómo a través de una perspectiva de expansión, lograr obtener resultados positivos de carácter emocional, en este caso con población estudiantil.

**C410. ¿Qué hacemos con la información? Organización, análisis e interpretación (E)(M). *Vanessa Martello (Argentina)***

El diseño de una investigación, debe necesariamente especificar los tres elementos básicos de un proyecto: el marco teórico, los objetivos –general y específicos– y la metodología. Esta última involucra: señalar el método a utilizar, la definición espacio-temporal del estudio, la selección de las fuentes de datos y, cuando corresponda, la selección de los casos a investigar, una descripción de los instrumentos de construcción de la evidencia empírica,

y los procedimientos para obtener los datos y su análisis. Todo lo cual permite responder a los objetivos específicos.

**C411. Análisis y clasificación de la inclusión de género y disidencias en las producciones académicas (E)(M). Verónica Méndez (Argentina)**

El objetivo general de esta investigación centró sus esfuerzos en el análisis en profundidad de la situación actual para definir el grado de inclusión de género y disidencias en los Proyectos de Graduación presentados en los últimos años y en una segunda etapa, contribuyendo a la posición vanguardista de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, crear un índice de inclusión de género y disidencias en la construcción teórica y selección temática de los Proyectos de Graduación, cuya aplicación permita verificar la coherencia de éstos con las más novedosas necesidades de la sociedad contemporánea local e internacional.

**C412. Antropoceno en el Diseño (E)(M). María Inés Frittsyon (Argentina)**

Se aborda el tema de la era antropoceno con una pregunta hipótesis, estamos en la era del antropoceno hoy?, y desde este planteo se comienza la investigación del problema. La investigación de campo disciplinar, utiliza la metodología de campo experimental entrevistas a distintos estudios en la disciplina del diseño y del arte para abordar la misma desde distintos aspectos. La misma trata de la manera en la que el diseño en general se compromete con el medio ambiente, con el compromiso en las diferentes disciplinas del diseño y el arte, y sus herramientas, ciclos y materiales abordan ese trabajo con un enfoque guiado en el cuidado del planeta.

**C413. Articulaciones entre el Diseño y la Teoría Social en el estudio de las imágenes políticas (E)(M). Germán Rosso (Argentina)**

En tanto disciplina proyectual, el Diseño se propone prefigurar no sólo la configuración de una obra sino también los posibles efectos que suscitará su recepción. Cuando se trata de formas gráficas y visuales, los usuarios de una obra movilizan esquemas o estructuras incorporadas de percepción y apreciación. El presente trabajo se propone explorar tal dimensión articulando herramientas provenientes de la Teoría Social. Tomando como caso las imágenes políticas de Juntos por el Cambio en la campaña electoral de 2019, se indagará el modo en que operan tres mecanismos visuales: las fórmulas expresivas, la fotogenia y las formas de presentación de sí.

**C414. Construcción del sentido en el Diseño (E)(M). Susana Rodríguez Gutiérrez (México)**

Con el objetivo de profundizar en la percepción de la significación en el individuo y los fenómenos en su contexto, centrados en la producción de signos en el diseño, nos encontramos frente a la necesidad de abordar el proceso de semiosis como parte intrínseca del pensamiento humano. Es decir la interpretación del mundo y la manera de comunicarlo visualmente (particular). Es el diseño quien forma parte de la vida cotidiana de este proceso de comunicación cultural, siendo el mismo diseño quien aporta signos de reconocimiento, pertinencia,

experiencias de convivencia entre individuos, mejora y las condiciones de los humanos.

**C415. Cuerpo vestido para la expresión sensible del encuentro con la memoria y la reconciliación (M). Sara Melissa Gallego Quiroz (Colombia)**

Es un trabajo exploratorio que nace dentro del proyecto investigativo Transmedia: estrategias, narrativas y su aplicación en contexto moda y el semillero Interrelaciones de la IES Colegiatura Colombiana, este trabajo indaga la prenda de vestir el cuerpo como un campo semántico de significación con múltiples posibilidades semióticas, como objeto de expresión en relación con la búsqueda de la condición del cuerpo a través de la vestimenta y estudia las posibilidades que tiene una pieza de vestuario dentro de unas acciones de memoria y reconciliación para intervención de comunidad.

**C416. El Director de comunicación (Dircom) y su rol de Guardián de Marca (E). Federico Stellato y Saúl Gómez (Argentina)**

Presentación de la investigación sobre el proceso de Brand Guardian, que define la importancia del diseño en la construcción de territorios de marca en empresas pertenecientes al Círculo Dircoms Argentina.

**C417. El Diseño en las representaciones con motivo gráfico de emprendedoras Mapuche en Chile (E)(M). Eugenia Alvarez (Chile)**

La ponencia tiene como objetivo general el análisis de las representaciones gráficas presentes en las creaciones de emprendedores de la etnia Mapuche, en la Región de La Araucanía, Chile. El abordaje metodológico será en base a un trabajo de campo con emprendedores de cultura Mapuche apoyado por un marco teórico enfocado desde la antropología, el diseño e histórico de la “zona roja” determinada así por los constantes conflictos que debe sobrellevar el pueblo Mapuche dentro de Chile. Se analizan representaciones gráficas presentes en distintos formatos, espacio en el que se utilizan variados materiales y colores.

**C418. Herramientas de investigación en la enseñanza del proceso de diseño (E)(M). Estela Moisset de Españés, Gina María Crivelli Di Francesco y Diego Mountford (Argentina)**

En esta presentación se abordará una experiencia académica en el grado de la carrera Diseño Industrial FAUD UNC, en la que se trabajó en la determinación de la evolución tipológica en el calzado urbano y la detección y lectura de las tendencias en la movilidad urbana de escala personal. Esto se realizó a partir de la utilización de herramientas de investigación cualitativa con la finalidad de: incluirlas en la formación de grado, desde los niveles iniciales generar relaciones entre los valores detectados y su aplicación al diseño de productos y articular un proyecto de investigación con la enseñanza de grado.

**C419. La ergonomía como herramienta metodológica para estimular procesos creativos en el desarrollo de proyectos (E). Juan Andrés Arbeláez Bustos (Colombia)**

La creatividad entendida como la capacidad de ser flexible con nuestros conocimientos para la generación

de nuevas ideas, a través de los aprendizajes y hechos vividos; es considerada una competencia individual o interna del ser humano, la cual cada quien debe estimular y potenciar. Sin embargo, en la práctica del proceso creativo, en pocas ocasiones se contemplan las condiciones externas a la persona; el espacio y objetos. La ergonomía, como disciplina se integra en el desarrollo para brindar apoyo al reconocimiento de las condiciones tanto ambientales como individuales de la persona, así lograr que las condiciones espaciales sean un medio para estimular el proceso creativo.

**C420. Laboratorios de creación: Un ruta para fortalecer la investigación artística en los escenarios del diseño (E)(M).** *Juan Sebastián Hernández Olave y Norman Esteban Gil Reyes (Colombia)*

La ponencia describe como se generó una propuesta innovadora y replicable de laboratorio de investigación creación como aporte a la construcción de conocimiento artístico a través de tres laboratorios ejecutados en Bogotá, Colombia con la participación de diversas comunidades. Se enuncia la forma como el laboratorio a través de sus prácticas metodológicas y herramientas, contribuye a la generación, socialización y validación del conocimiento artístico desde la perspectiva de la democratización de las artes y el paradigma abierto como recursos para construir una visión colaborativa y accesible de las prácticas de creación en arte y diseño.

**C421. NODOS: desarrollo de estrategias para fortalecer los procesos de comunicación participativa en los programas de pregrado (E)(M).** *Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete, Brenda Delgado y Naren Francisco López Ramos (Colombia)*

El presente artículo aborda el proceso de análisis y desarrollo de un conjunto de herramientas para fortalecer los procesos de comunicación de los programas de pregrado de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad de Nariño a través de la comunicación participativa y la multimedialidad. El resultado se constituye en un aporte metodológico que puede escalar en otros programas, destacando la capacidad de las disciplinas creativas en la construcción de escenarios de interacción para la transformación de prácticas sociales que favorezcan el proceso de formación e impacto de los profesionales fomentando la participación de la comunidad académica.

**C422. Breve panorama do ensino do briefing nos cursos de design no Brasil (E)(M).** *Re-nato Bertão y Joo Jaewoo (Brasil)*

Este artigo apresenta um breve panorama da inserção da ferramenta briefing na formação dos estudantes de design em universidades brasileiras. As informações foram obtidas por meio de uma pesquisa online junto a docentes das áreas de design gráfico e design de produto. De acordo com 81% dos respondentes, nas instituições onde atuam, o briefing é um tópico abordado ao longo do curso tanto em disciplinas de natureza teórica como projetual. Além de identificar outros contextos onde o briefing é desenvolvido no curso, esta pesquisa também aponta as referências sobre o tema utilizadas pelos docentes nas suas práticas de ensino.

— **Comisión [A32] Investigación. Nuevas metodologías**  
Esta comisión fue coordinada por *Ana Cravino*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Jueves 30 de julio de 14 a 16 hs.

**C406. Esticando o olhar: construindo conceitos ilustrados (E)(M).** *Katianne De Sousa Almeida (Brasil)*

O trabalho com as imagens é um caminho que desperta muitos sentidos, dois deles são, tanto tornar compreensível certo assunto, quanto transmitir conhecimentos sobre determinada área. Tendo esses dois aspectos como sustentação, a imagem, por meio de colagens e construções de painéis conceituais, assume aqui um caráter metodológico e exploratório.

**C423. Las artes y sus aulas, por una desarticulación del aula tradicional (E)(M).** *Cristina Ayala Arteaga (Colombia)*

Dentro de las prácticas sociales contemporáneas, es importante visibilizar los procesos culturales, antropológicos y plásticos vinculados al aprendizaje como una experiencia primordial en la construcción de nación y comunidad; estos finalmente determinan conductas y posturas que nacen de lo personal y singular, pero articulan lo político y colectivo. Partir de esta premisa nos supone urgente construir una <> en las aulas de educación artística en donde se brinde un espacio propicio para el desarrollo de competencias de: lo creativo, lo plástico, perceptivo, social, afectivo y sensorial. La investigación se ha planteado como un encuentro de experiencias alrededor del arte y la cultura como piedras angulares de la construcción de los entornos académicos contemporáneos, pero vistos desde un cristal que proyecta varios pilares fundamentales en la formación de los profesionales de los entornos creativos.

**C424. El proyecto integrador para la investigación formativa en el diseño (E).** *Rodrigo Cardozo (Colombia)*

Este escrito, se desarrolla para compartir ideas de investigación formativa. Para generar competencias básicas donde se investigue, se reflexione y se apropien los conocimientos que han sido referencia en el programa de diseño gráfico de la Corporación Unificada Nacional de Educación Nacional CUN. Para darle coherencia a las costumbres, creencias, lenguajes y símbolos en los procesos de aprendizaje y en todas las interacciones que se desarrollan en el proyecto integrador, como actividad curricular con el estudiante, bajo una temática que incorpora en su proceso de aprendizaje las competencias y habilidades propias de la disciplina, para solucionar problemas de la realidad.

**C425. Imágenes canónicas e imágenes técnicas en el diseño y su enseñanza (E)(M).** *Nidia Maidana y Claudia Bertero (Argentina)*

Nuestra propuesta se enmarca en los desarrollos realizados en proyectos de investigación PI CAI+D Imágenes del Diseño: Cartografía de los modos de visibilizar. Argentina, desde mediados del S.XX y la Tesis de doctorado en desarrollo “Las configuraciones didácticas en la enseñanza de la arquitectura. La presencia de

las “imágenes técnicas” y las narrativas en las clases teóricas del taller radicado en la FADU - UNL”. Desde distintas perspectivas, en ambos se recortan como objetos de análisis, las imágenes en sus diversas dimensiones. En esta oportunidad circunscribiremos el corpus a las imágenes de las denominadas disciplinas proyectuales, recuperando algunas producidas en nuestro país a partir de la década de 1950 por el diseño y la arquitectura, como así también las denominadas imágenes técnicas. Mientras en el primer grupo de imágenes analizaremos la paulatina configuración de un canon del diseño, en las segundas observaremos su inclusión en las escenas didácticas como recurso potente en la construcción del conocimiento proyectual.

**C426. El Modelo de Herrmann y las metodologías activas en la enseñanza del Diseño (E). Vanessa Patiño Hinojosa (Perú)**

Se realizó el estudio tomando como base el cuestionario de Herrmann aplicado a los estudiantes del Taller 3 de Diseño Interior, para conocer sus preferencias de aprendizaje, aplicándolos a la enseñanza del Diseño. Se mostrarán los resultados obtenidos que responden a la pregunta ¿Qué metodologías activas, basadas en el Modelo de Herrmann, favorecen el aprendizaje de los estudiantes de diseño?

**C427. La enseñanza del Diseño Gráfico Experiencial como práctica interdisciplinar que transforma el espacio público (E)(M). Fabián Cordero (Ecuador)**

Este trabajo presenta una propuesta para la enseñanza del Diseño Gráfico Experiencial (DGE) como una práctica emergente e interdisciplinar del diseño que busca el despliegue de sistemas comunicacionales en el entorno construido del espacio público. La propuesta considera la confluencia de varias áreas proyectuales como base y estrategia en la configuración de sistemas comunicacionales integrales que permitan su propósito particular: estimular la apropiación del espacio público. El DGE se aborda a partir de sus dimensiones comunicacional, experiencial y estética y como práctica capaz de configurar espacio en tanto lugar practicado, estimulando el sentido de apropiación por parte del público urbano.

**C428. Aprendizaje remoto del Design Fiction en tiempos de pandemia (E)(M). David Ernesto Puentes Lagos (Colombia)**

El Design Fiction es un método investigativo multidisciplinar permite proyectar futuros de largo plazo a partir de una narración prospectiva (Blythe, 2017). Esta metodología exige a los proyectistas especular para imaginar un futuro original y racionalmente (Yelavich, 2015). En este marco, la investigación identificó aspectos claves de la formación remota del Design Fiction en los diseñadores industriales del futuro en tiempos de pandemia.

**C429. Desarrollo caso “Bootcamp Desafío CLA-UTEM” (E)(M). Macarena Valenzuela Zubiaur (Chile)**

El “Bootcamp CLA”, corresponde al primer desafío de diseño enfocado en el desarrollo de nuevas iniciativas para los usuarios del edificio de pensionados de Caja Los Andes, ubicado Santiago de Chile. Este encargo de diseño

fue abordado por los alumnos de Taller de la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM), en donde mediante la metodología Design Thinking y herramientas basadas en la colaboración, generaron nuevas instancias para los adultos mayores que visitan a diario el edificio pensionados Caja Los Andes.

**C430. Diseño Basado en Simbiogénesis: Metodología basada en cooperación e integración (E)(M). Alejandro Duran (Chile)**

La concepción filogenética, evolutiva o cladística de una especie biológica, nos permite su clasificación y caracterización, pero interfiere y contamina la comprensión de cómo surgen las especies. Para autores como Margulis, la cooperación simbiótica de largo plazo entre organismos complementarios es lo que condujo al origen de nuevas especies por medio de la simbiogénesis. Este proceso requiere de la integración basada en cooperación de al menos dos organismos con denominaciones diferentes para el origen de uno nuevo. Diseño basado en Simbiogénesis es una metodología basada en los procesos biológicos de cooperación e integración como medio de innovación en el diseño de nuevas soluciones.

**C431. Diseño participativo: una estrategia de enseñanza, empoderamiento y apropiación de productos (E). Andrés Ferney Largo León (Colombia)**

Esta investigación se desarrolló con un grupo de mujeres productoras rurales, con quienes se implementó una estrategia de diseño participativo que cual tuvo como objetivo transferir herramientas creativas y generar empoderamiento. Como resultado de este proceso se llegó al desarrollo de un dispositivo cosechador de mora el cual fue concebido desde la necesidad de las actividades productivas y finalmente se evaluó la generación de empoderamiento.

**C432. Diseños con identidad en Latinoamérica, una experiencia pedagógica (E). Pablo Mastropasqua (Argentina)**

En la FAUD trabajamos con el formato de taller en la construcción de un trabajo de investigación como TP de graduación y que aúne la historia de las producciones desde lo artesanal a lo post industrial de los diferentes espacios del continente en un formato con fuerte impronta gráfica.

**C433. El diseño de vitrales aporta al aprendizaje del diseño (E)(M). Judith Leonor Ayala Martínez (Perú)**

Los vitrales son parte de la herencia cultural y artística de la humanidad. El diseño los puede considerar como parte de sus intervenciones, en una relación interdisciplinaria con el arte, la arquitectura y el diseño de interiores. La ponencia propone enfocar las estrategias de enseñanza- aprendizaje dirigidas al diseño creativo de vitrales, tomando en cuenta las condiciones situacionales y comunicativas de su instalación y funcionamiento.

**C434. El prototipo académico como método multidimensional de diseño (E)(M). Carlos Fiorentino (Canadá)**

La combinación de métodos puede dar un carácter multidimensional al proyecto de diseño; puede expandir

la visión del diseñador de una manera más holística e integradora. El prototipo académico es una de estas oportunidades transformativas. El concepto de prototipo académico fue propuesto por primera vez como método de investigación recientemente (2014). Esta ponencia describe el prototipo académico como método multidimensional de diseño, y expone varios ejemplos de proyectos desarrollados por el autor durante más de 10 años de práctica e investigación en el campo de *Information Design* y *Data Visualization*.

**C435. Enseñanza de las disciplinas tecnológicas en arquitectura con nuevas tecnologías (E)(M).** *Pedro Jesús Villanueva Ramírez y Alfredo Flores (México)*

Presentar las experiencias de investigación desarrolladas durante tres años en el tronco básico de la carrera de arquitectura, UAM-X. Lo cual consiste, partiendo de las bases conceptuales del sistema modular, en desarrollar una metodología para la enseñanza de la arquitectura que radica en dos propuestas rectoras; la primera es el concepto de diseño integral que plantea entender los fenómenos a estudiar como problemáticas que requieren una visión global e interdisciplinaria; la segunda es el uso de tecnologías computacionales como recursos didácticos que dan mayores posibilidades en todas las disciplinas del proceso de diseño, incluyendo las técnicas y tecnológicas.

**C481. Design e os 17 ODS propostos pela Agenda 2030 da ONU: Projetos de Impacto Social e Sustentável na contemporaneidade (E)(M).** *Lucas Fúrio Melara y Mônica Cristina de Moura (Brasil)*

A presente pesquisa utiliza os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável como referência para mapear a abrangência do Design Social e Design para a Sustentabilidade na contemporaneidade, com recorte na relação de arranjos produtivos criativos com a Universidade Estadual Paulista, e com o SEBRAE, por meio da abordagem qualitativa a partir de pesquisa bibliográfica, documental e de campo.

— **Comisión [A33] Investigación. Estrategias de enseñanza**

Esta comisión fue coordinada por *Celicia Kiektik*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Viernes 31 de julio de 16 a 18 hs.

**C436. Estrategias de aprendizaje Autónomo al interior del aula de diseño (E)(M).** *Sandra Forero Salazar, Carlos Manuel Luna Maldonado y Ana María Torres (Colombia)*

Este proyecto lo desarrollan las universidades de Pamplona, Colombia y Autónoma de Nuevo León, Monterrey - México y busca identificar los conceptos que tienen los docentes sobre aprendizaje autónomo, así, como las principales estrategias implementadas al interior de sus aulas que lo fomentan. La ponencia expondrá los instrumentos implementados para la recolección primaria de información, con el objetivo de invitar a otras instituciones a replicarlo.

**C437. Estrategias de enseñanza de la sustentabilidad (E)(M).** *Gabriel Burgueño, Jesica Ledesma y Eduardo Ottaviani (Argentina)*

En este aporte, nos proponemos comunicar los avances de la investigación Epistemología y enseñanza de la disciplina del paisaje. Recorridos y desafíos hacia la sustentabilidad, que llevamos a cabo en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Argentina de la Empresa (UADE). Esta investigación busca plantear reflexiones sobre metodologías de enseñanza en relación al paisaje como medio de transmitir sensibilidad, criterios y herramientas de sustentabilidad socioambiental a futuros diseñadores (arquitectos y diseñadores de interiores).

**C438. Infográfico e a pandemia do Covid-19: usos no Brasil e na Argentina (E)(M).** *Marcus Aurelius Lopes Domiciano y Vania Valente (Brasil)*

Investiga-se a produção de infográficos como ferramenta tecnológica de auxílio no combate ao Covid-19 no Brasil e na Argentina. A necessidade de comunicação rápida e esclarecedora por parte dos órgãos governamentais acelerou a criação de infográficos a partir do mês de março de 2020. Empresas também recorreram ao uso de imagens e textos, que no infográfico se complementam e são indissociáveis, para informar seus funcionários e clientes. Conclui-se que o infográfico foi utilizado como um recurso didático na luta contra essa pandemia.

**C439. Investigación + Creación: Proyecto Vestuario, Patrimonio y Comunidad (E)(M).** *Fausto Zuleta, Ángela María Echeverri Jaramillo, Claudia Liliana Fernández Silva, Victoria Eugenia Restrepo Zuluaga y Sandra Marcela Vélez-Granda (Colombia)*

La investigación+creación es un modelo de generación de nuevo conocimiento más cercano a las áreas creativas, desde allí se plantean proyectos que fundamentan las disciplinas del diseño. Por lo anterior, el gobierno colombiano desde el 2019, crea la primera convocatoria establecida específicamente para ello; InvestigARTE. Uno de los proyectos beneficiarios de dicha iniciativa es el de , el cual busca reconocer los saberes artesanales y tradicionales del quehacer de una de las regiones del país, refiriéndose exclusivamente a productos que tienen que ver con el cuerpo y sus artefactos vestimentarios. Aquí se explicitará su proceder y pertinencia.

**C440. Investigación-Creación y sus divergencias con la Investigación Acción Participativa (E)(M).** *Melissa Ballesteros Mejía y Manuel Martínez Torán (Colombia)*

La investigación-creación ha cobrado importancia en el escenario de la investigación en áreas creativas. Para continuar su entendimiento y apropiación como concepto de investigación, la definición de su abordaje metodológico toma relevancia en escenarios de investigación profesional y de enseñanza. Sin embargo, su estrecha relación con información cualitativa, produce confusiones con métodos de ciencias sociales, subordinando los procesos creativos a los paradigmas interpretativos e impidiendo reconocer su valor como proceso cognoscitivo y como propuesta metodológica diferenciada. Divergencias con la Investigación Acción Participativa a nivel ontológico, proponen un nuevo paradigma.

**C441. Metodologías de UX en la enseñanza del diseño para la aceleración de procesos de prototipado e innovación de productos (M).** *Rafael Campoverde (Ecuador)*

El diseño de productos tanto físicos como digitales ha cambiado mucho en los últimos años. En la actualidad resulta imprescindible incorporar el concepto de experiencia de usuario (UX) en la enseñanza del diseño, así como de metodologías que permitan acelerar los procesos de prototipado incorporando a los usuarios durante todo el proceso, el objetivo es asegurar la aceptación de los productos por parte de los usuarios garantizando su éxito en el mercado. El presente trabajo de investigación plantea una metodología para el prototipado rápido de productos, así como la evaluación de la UX durante el proceso de diseño.

**C442. MOOC: Aprendizaje de herramientas gráficas vectoriales para Bellas Artes (M).** *Inmaculada Villagrán (España)*

Proceso de la gestión, investigación y desarrollo de un curso MOOC (Curso masivo online abierto) para el aprendizaje de las herramientas gráficas vectoriales para el diseño y la ilustración en los estudios de Bellas Artes.

**C443. Usos e indicações de materiais informacionais e educacionais impressos (M).** *Camila Medina (Brasil)*

Mesmo imersos em diversas inovações tecnológicas para acesso à informação, muitos indivíduos ainda são excluídos digitalmente, o que impede acesso ao conhecimento. Nesse sentido, materiais gráficos educacionais impressos podem atingir essa população e apresentam benefícios como a reutilização, portabilidade, flexibilidade na entrega e permanência da informação. Entretanto, para que estes materiais se tornem eficientes, ações em Design Gráfico Inclusivo e Design da informação objetivam o planejamento gráfico-informacional que incluam aqueles que por diversos motivos não teriam acesso igualitário às informações por meio de TICs.

**C444. Metodologias de design de serviços e o design for x (E).** *Larissa Raquel Ferro Marques y Nathan Fernandes (Brasil)*

Este estudo relata uma revisão de literatura que traçou um panorama entre as abordagens metodológicas do Design de Serviços e do Design for X, abordando suas principais metodologías. Elaborou-se uma comparação para averiguar suas principais características, similitudes, disparidades e aplicações para a área de serviços.

**C445. Tipografia e Monumento (E)(M).** *Tadeu Luis da Costa (Brasil)*

Este artigo tem como objetivo apresentar uma análise técnica e comparativa das tipografías aplicadas em monumentos públicos, relatar e observar se existe uma preocupação estética na escolha e composição na concepção do projeto, levando em consideração as referências históricas e autorais dos estilos tipográficos. Foram estudados quatro projetos de monumentos em quatro países, Itália, Estados Unidos, Argentina e Brasil, cujo traço comum é a representação de manifestações sociais e políticas.

**C446. La infografía como elemento de reflexión entorno a las dinámicas de género en la adolescencia (E)(M).** *Julia Lasso, Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete y Mauricio Feuillet Palomares (Colombia)*

De acuerdo a la Organización Mundial de la Salud - OMS [1], son considerados adolescentes los jóvenes entre los 10 y 19 años de edad; época en que afrontan muchos cambios en su vida personal, familiar, social y académica. Es así como el artículo, se enfoca en los diferentes comportamientos y percepciones sobre temas de equidad de género manifestados por un grupo de estudiantes del sector rural en el Departamento de Nariño - Colombia. Se emplea como elemento fundamental la visualización de los datos e infografías, que buscan generar un sinnúmero de reflexiones sobre asuntos de género, favoreciendo los procesos de empatía a través del discurso visual y comunicacional, encaminadas en la búsqueda de mejorar la convivencia entre este importante grupo social.

**C447. Investigación y metodologías de análisis aplicadas al diseño del paisaje (E)(M).** *Marilina Romero (Argentina)*

En el marco de un proyecto de investigación en curso, se analizan diversos conjuntos de vivienda social para evaluar cómo el diseño del paisaje en los espacios comunes impacta en lo socio urbano, buscando responder al qué y cómo observar este territorio, indagando sobre las metodologías de análisis de las distintas variables que se cruzan y lograr así tener herramientas para elaborar posibles respuestas.

**C448. Arte y feminismo en los trabajos de Introducción a la Investigación (E)(M).** *Cecilia Kiektik (Argentina)*

En el marco de la materia Introducción a la investigación los alumnos eligen un tema para desarrollar su trabajo a lo largo de todo el cuatrimestre, esa elección es libre pero acotada a ciertos criterios que incluyen determinantes de distintos niveles. El primero de ellos lo decide la facultad: que el tema sea pertinente a la carrera y del orden de la tendencia, luego lo metodológico lo enmarca dentro de lo viable, original y novedoso; desde la clase se elige un tema general que abarque el cuatrimestre y que sea común a todos teniendo en cuenta las condiciones determinadas por la facultad en cuanto a la pertenencia y tendencia. Finalmente el alumno determina su elección poniendo en juego sus intereses, conocimientos previos, inclinaciones y deseos.

**C449. Aspectos internos de emprendimientos de diseño cordobés en el contexto de pandemia (E)(M).** *Florencia Agustina Malem, Gabriela Soledad Besora, Maria Sabaini y Maria Scaramuzza (Argentina)*

Con el objetivo de fomentar entre el alumnado el conocimiento sobre la incidencia de la pandemia del COVID-19 en los emprendimientos de diseño local, planteamos una investigación descriptiva con enfoque cuantitativo, a través de la implementación de una encuesta a la población constituida por diseñadores cordobeses. Partimos del supuesto de que el conocimiento de los efectos de la pandemia en la industria del diseño contribuye en la formación de los futuros profesionales, fomentando

la capacidad de interpretar el contexto críticamente. Consideramos que la labor de investigación brinda datos relevantes de diagnóstico sobre la situación del diseño local, enriqueciendo el debate y la reflexión del alumnado.

— **Comisión [A34] Investigación académica**

Esta comisión fue coordinada por *Fabiola Knop* y *Alejo García de la Carcova*, docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Martes 28 de julio de 14 a 16 hs.

**C451. Experiencias del programa publicidad y marketing digital en clases remotas (E)(M). *Fernando Téllez Jerez***

Se presentarán situaciones dadas durante el período académico 2020-1 durante la contingencia, Confinamiento, pandemia covid-19 en el programa publicidad y marketing digital de la corporación universidad de investigación y desarrollo UDI.

**C453. Infraestructuras de accesibilidad insular: experimentos para habitar el río (E)(M). *Patricia Beatriz Mines y Andrea Galarza***

Habitar el valle de inundación del río Paraná, en medio de una naturaleza privilegiada, se presenta hoy como uno de los más desafiantes escenarios de proyecto disciplinar. La accesibilidad se constituye en el eje para pensar modos de habitar y proteger recursos valiosos. La investigación proyectual –metodología propia de la arquitectura y el urbanismo– es el marco de los ciclos de experimentación sobre el proyecto de infraestructuras para el acceso a territorios insulares a orillas de Santa Fe. Los cinco principios basados en la multidimensionalidad del desarrollo sustentable se proponen como “andariveles de composición” de proto-proyectos. La aleatoriedad de las propuestas resultan útiles para pensar soluciones innovadoras

**C454. Intervención de Diseño (E)(M). *Juan Manuel Dorna***

La Intervención de Diseño Industrial nace como contenido teórico exclusivo de Fase 1, de la cátedra de Diseño IV - Trabajo Final de la carrera de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad nacional de Córdoba, en relación a brindar la explicación de una idea de solución a una primera propuesta conceptual de intencionalidad del producto a rediseñar/diseñar que oriente y guíe al alumno en la posterior conformación y configuración del mismo.

**C455. La acción reflexiva como apuesta para la formación de diseñadores (E)(M). *Daniel Martínez Molkes***

La presente ponencia busca revisar las particularidades de la investigación en Diseño que inciden en una formación de diseñadores donde se priorice el pensamiento y la respuesta a necesidades contextuales. Situarse en dichas particularidades reclama al Diseño un grado de autonomía e independencia que le permita reconocer sus acentos en la generación y transmisión de conocimiento. Por lo tanto, se pone en discusión la acción reflexiva como apuesta que arroje luz sobre las circunstancias propias de la investigación y formación en Diseño a través de

distinguir referentes históricos y planteamientos teóricos que establezcan relaciones entre conocimiento, práctica y reflexión.

**C456. Linguagem Cidadã e design da informação: aproximações (E)(M). *Claudia MontAlvao***

A presente proposta apresenta uma discussão sobre as aproximações entre a Linguagem cidadã e o design da informação. Tem-se, de um lado, a importância da Linguagem simples, no âmbito da saúde, como ferramenta imprescindível na relação entre o governo e o cidadão. Do outro, todos os princípios do projeto da informação, que deve considerar o usuário como o foco do projeto.

**C457. Los juegos como instrumentos de investigación (E)(M). *Diego Alatorre Guzmán***

El presente artículo presenta un marco teórico, una propuesta metodológica, cinco casos de estudio, así como las conclusiones alcanzadas a través de las cuales se describe, fundamenta y ejemplifica el uso de artefactos lúdicos dentro del proceso de investigación. El marco teórico contrasta la diferencia entre los tipos de juego, partiendo de la distinción entre juegos prefigurativos y configurados (Caillois, 1958). La propuesta metodológica integra los factores mecánicos, dinámicos y estéticos (Hunicke, LeBlanc y Zubek, 2004) y los casos de estudio aportan pistas hacia la replicabilidad de los artefactos descritos. Las conclusiones alcanzadas destacan la fertilidad del campo de estudio, así como relevancia de la integración de la lúdica en campos relativos a la educación, a la participación social y al pensamiento complejo.

**C458. Problemas de impacto social en la formación de Diseñadores de Producto (E)(M). *Francisco Javier Serón Torrecilla***

Uno de los aspectos sobre los que pivota la enseñanza de diseño es la necesidad de vincular la formación en diseño, con la construcción de los saberes éticos, prácticos y teóricos, y su relevancia en la aplicación al contexto social más cercano. En este escrito se presenta una experiencia de estudiantes en la ideación de un botón del pánico en un proyecto ideado desde la escuela y con el apoyo económico del plan estatal contra la violencia de género. El objetivo es analizar la percepción hacia proyectos reales de carácter social que manifiestan en el marco de su instrucción.

**C459. Representación social del diseño en el espacio público: Etnografía del sentido comunitario para el uso de los espacios públicos (E). *Sandra Nuñez y Paulo Freire Valdiviezo***

Este trabajo es una reflexión sobre la resignificación del espacio público, tomando como referencia el análisis de la diversidad de actividades comunitarias y la satisfacción de las necesidades de sus habitantes en función de la apropiación espacial. Metodológicamente se aborda el análisis de los usos y desuso del espacio público a partir de una etnografía de sentido comunitario en la parroquia la Matriz de la ciudad de Ambato - Ecuador. Se reflexiona desde la construcción de realidades a partir de los contextos culturales, la carga ideológica de la sociedad y la construcción individualizada de la identidad.

**C460. Representaciones sociales en el espacio público del Kunturillo (E)(M). Jaime Alzérrecá Pérez**

El presente trabajo, plantea una propuesta metodológica para la revalorización del espacio público a partir de una visión territorialista de las representaciones sociales, enmarcándola dentro las condiciones del proyecto “Kunturillo - Recuperación y recualificación territorial del río Rocha”, desarrollado en el Instituto de Investigaciones de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de la Universidad Mayor de San Simón de Cochabamba Bolivia.

**C461. Sobre la mesa, el contexto (E)(M). Juan Patricio Méndez y Daniela Coria Micol**

En el presente trabajo abordamos, desde una perspectiva analítica y contextual, las publicidades de cervezas en las décadas del 70’, 90’ y 2000. El objetivo del mismo es describir la importancia de la coyuntura en los procesos de producción comunicativa. En este sentido, el estudio de las condiciones de producción discursiva se vuelve fundamental.

**— Comisión [A35] Técnicas de observación e investigación**

Esta comisión fue coordinada por *Gilberto Alaxandre Goyes López* (Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia), miembro del Foro de Escuelas de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación y docente invitado para la coordinación internacional de las comisiones del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se llevó a cabo el Jueves 30 de julio de 18 a 20 hs.

**C462. Tangara, Diseño para la innovación Social (E)(M). Paola Andrea Roa y Diana Giraldo (Colombia)**

En una sociedad donde gran parte de las necesidades básicas están siendo desatendidas, se presenta como propuesta la Guía para el desarrollo de Proyectos de Innovación Social Tangara, tomando en cuenta el Service Learning y el Diseño para la Innovación Social como una herramienta educativa que puede ser aplicada en procesos de Innovación, aprendizaje y servicio para la comunidad.

**C463. Técnicas de observación e investigación cualitativa aplicadas al Wayfinding. Isidora Escobar Arellano (Chile)**

A través de la presentación de un caso académico de investigación aplicada, se ahonda en las posibilidades que presenta el uso de metodologías cualitativas para el análisis, diagnóstico y posterior rediseño de la experiencia de usuario en espacios públicos, en este caso específico, aplicado a la redefinición de un sistema de wayfinding para el Hospital San Juan de Dios de La Serena, Chile.

**C464. Tendencias en el diseño interior (E)(M). Juan Fernando Molina del Valle (Colombia)**

Un viaje entre las tendencias del pasado y como hoy llegan a la contemporaneidad con nuevas formas y texturas que se adaptan al mundo de hoy.

**C465. Transformación Digital en la Industria Textil (E)(M). Juan Kacew y Natasha Spitzer (Argentina)**

Propone un análisis que comenzó tiempo anterior al acontecimiento del coronavirus. En esta nueva circunstancia entendemos es mayor la urgencia del estudio. Investigamos como la Transformación Digital genera beneficios y perjuicios los cuales impactarán en el contenido del estudio del diseño para cada etapa de la cadena de desarrollo, productiva, logística y de comercialización de la industria textil. Este cambio de paradigma, nos dará herramientas para la generación de oportunidades (democratización) y sostenibilidad (Transparencia y Sustentabilidad) siempre y cuando la comunicación comience cuanto antes en las instituciones académicas, creando una nueva normalidad de estudio y cuestionamientos.

**C466. Transformaciones de lo análogo a lo digital en la fotografía (E)(M). Rafael Ángel Bravo (Colombia)**

Este proceso investigativo busca proponer una serie de reflexiones y aproximaciones semánticas, para comprender los procesos de evolución y reevaluación de la fotografía, desde la formación académica y la práctica, frente a sus avances tecnológicos, conduciendo a una necesaria discusión sobre su lugar y su función dentro de la sociedad, abordando algunos valores cambiantes frente a su naturaleza originalmente documental y realista.

**C467. Vigencia y aplicabilidad de la Bauhaus en proyectos de diseño (E)(M). Rafael Ángel Bravo (Colombia)**

Esta investigación busca comprender la influencia y legado de la Bauhaus, a 100 años de su fundación, analizando su impacto en el campo académico, como en las distintas ramas de aplicación del diseño, el arte y la arquitectura, en el diseño del siglo XX y XXI, llevando a la práctica algunos de estos fundamentos, a través del trabajo de creación con estudiantes, en diversos escenarios.

**C469. Neurodiseño: aportes de las neurociencias en la enseñanza del Diseño Gráfico (E)(M). Diana Paola Angarita Niño (Colombia)**

Esta ponencia es resultado de una investigación de enfoque hermenéutico de carácter descriptivo y documental, entendido como un trabajo hermenéutico, tiene como objetivo comentar los aportes que pueden tener los conceptos de pedagogía del diseño y las neurociencias sobre el tema del neurodiseño y explorar su relación y perspectivas. En este sentido; el neurodiseño propone la aplicación de descubrimientos de las neurociencias cognitivas sobre los mecanismos de la percepción visual y la memoria que pueden ser aprovechados en el campo del diseño gráfico, el diseño del experiencia del usuario ux y la enseñanza a futuros profesionales en una visión integradora.

**C470. La conformación del campo disciplinar del Diseño de Interiores en Ecuador. Arte, arquitectura y diseño, 1960 - 2005 (E)(M). Catherine Cabanilla León (Ecuador)**

En la actualidad existe desconocimiento científico acerca de la conformación del campo disciplinar del diseño de

interiores en Ecuador, por lo tanto, se precisó analizar los acontecimientos y escenarios que propiciaron la emergencia, difusión, aceptación y reconocimiento de esta especialidad del diseño. La investigación abordó las concepciones teóricas que delimitan el campo del diseño interior, las escuelas contemporáneas de diseño que sirvieron de modelo académico, los orígenes del campo y el motivo que impulsó a los actores para su creación. Para este estudio se seleccionaron en orden cronológico las carreras de diseño de interiores institucionalizadas durante el período 1960-2005, en las ciudades de Guayaquil, Quito y Cuenca. Palabras clave: diseño de interiores, campo disciplinar, diseño, carreras universitarias.

**C471. Construcción de marca desde el perfil comunicador (E)(M). Hipatia Galarza Barrionuevo (Ecuador)**

La investigación expone los resultados obtenidos en la creación de marca desarrollada mediante un proceso de diseño y una metodología cualitativa por estudiantes del sexto ciclo de la carrera de Comunicación de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Esta metodología permite crear una marca basada en referentes y puntos de inspiración propios de cada uno. El objetivo permite analizar de que manera el proceso de diseño es aplicado por los alumnos de comunicación para el propósito antes mencionado. La propuesta versa en función del ejercicio áulico, en donde las soluciones gráficas, son el resultado de la aplicación de cada una de las fases del proceso de diseño, que parten desde la investigación, generación de ideas hasta la aplicación de técnicas; que conecta al discente con la fundamentación teórica-conceptual y la aplicación práctica, desde el campo del diseño y la comunicación.

**C472. Design participativo: mediações inclusivas junto a crianças com deficiência (E)(M). Daniela Marcal y Jackeline Farbiarz (Brasil)**

Reflete-se sobre experiências projetuais desenvolvidas na abordagem design participativo junto a crianças com deficiências TEA/SCVZ. Enfatiza-se a aproximação de saberes design, educação e saúde no desenvolvimento de metodologias e princípios que fortaleçam as singularidades de crianças com deficiência, para diminuição das barreiras comunicacionais e consolidação de práticas socialmente inclusivas. Há a compreensão da significação não se dar a priori, mas, no vir a ser.

**C473. Arquitetura + Design de Serviço: reflexões para uma abordagem interdisciplinar (E)(M). Mariane Unanue (Brasil)**

Os desafios enfrentados pela sociedade contemporânea demandam uma mudança de paradigmas para responder a essas questões através do Design e da Arquitetura e Urbanismo. Faz-se necessário ultrapassar limites disciplinares para responder a complexidades projetuais crescentes. Portanto, uma abordagem interdisciplinar que integre Arquitetura + Design de Serviço aplicada à pesquisa, à educação e à prática de projeto dos espaços do ambiente construído pode desempenhar um papel importante para a construção de resultados mais tangíveis às demandas da contemporaneidade. Este trabalho apresenta as investigações iniciadas no âmbito da Universidade Federal de Juiz de Fora/Brazil.

**C474. El diseño, la relación dialógica y las significaciones imaginarias (E)(M). Guiomar Jiménez (México)**

Se hace una revisión sobre la relación dialógica del diseño y se plantea una metodología de análisis de cinco puntos de encuentro (significaciones imaginarias, enunciaciones-discursos, cuerpo, haceres y objetos) para analizar y generar propuestas de diseño.

**C475. Persistencia de la estética camp en la esfera del diseño gráfico (E)(M). Julia Andrea Mena Freire (Ecuador)**

En el año de 1964 se publican las notas sobre el camp de la autora Susan Sontag, en esta divulgación, a manera de manifiesto, se señala las características esenciales de dicha estética, punto por punto, la autora va definiendo al mundo desde la mirada del camp, caracterizado esencialmente en mirar a la belleza como fenómeno estético que toma la forma de artificio y estilización; desde esta perspectiva, la presente investigación, vincula varios puntos de Sontag con ejemplificaciones pertenecientes a la esfera contemporánea del diseño gráfico y de esta manera, presenciar la notoria influencia y presencia del Camp en la actualidad.

**C476. La Facultad de Artes UNT: Historia y valoración de su sede edilicia (M). Pamela Malaga (Argentina)**

El presente trabajo aborda la reconstrucción histórica de la sede edilicia de la FA - UNT, sobre la base de investigación sistemática en la fuente, pruebas documentales inéditas que sumado a los trabajos monográficos que se fueron publicando a lo largo de medio siglo aportan resueltamente al enriquecimiento de esa temática tan necesitada de indagaciones profundas, como es la historia de las diversas facultades de la casa de estudio que fundó el doctor Juan B. Terán. Los trabajos dedicados a fijar la trayectoria de tales instituciones, aspiran como en el caso particular a generara un aporte al mejor conocimiento de un tema que servirá para afirmar la conciencia de nuestro patrimonio cultural.

**— Comisión [A14] Docentes Investigadores A**

Esta comisión fue coordinada por Mercedes Pombo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Miércoles 29 de julio de 16 a 18 hs.

**C186. Clase ágil y colaborativa en el ámbito universitario (E). Clarisa Ana Fisicaro (Argentina)**

El siguiente proyecto áulico desarrolla la conceptualización de la metodología ágil y su aplicación en el proceso educativo de la asignatura Taller de Reflexión artística III. La metodología ágil se focaliza en la educación por competencias, en donde en el aula se procura desarrollar las mismas con el objetivo de preparar al alumno para un mercado laboral competente. La propuesta de esta metodología ágil permite que los alumnos adquieran nuevas habilidades para el desarrollo personal, tecnológico y profesional (como visual thinking, scrum, Kanban, tableros visuales, etc), incrementen el sentido de pertenencia ya que se basa en el trabajo colaborativo, en la motivación, responsabilidad y confianza en sí mismo y la mejora en la comunicación entre los miembros del

equipo. En este entorno ágil y colaborativo, se pretende fomentar la autonomía del alumno, pero a su vez se utiliza la pedagogía basada en proyectos, bajo la guía del docente que facilitara todo el proceso. La motivación académica es lograr clases más ágiles y dinámicas, permitiendo la mejora continua y el trabajo colaborativo, con la finalidad de promover un cambio educativo. Para ello en el aula el docente se convierte en un facilitador de aprendizaje con el objetivo de que los alumnos trabajen en equipo, favoreciendo la autonomía, el desarrollo personal y profesional.

**C187. La importancia de la retroalimentación dentro de la Evaluación Formativa en el Proyecto de Graduación (E). Guadalupe Gorriez (Argentina)**

El presente proyecto busca analizar la importancia de la retroalimentación dentro de la Evaluación Formativa en el área de Proyectos de Graduación. Se desarrolla como un Proyecto Áulico dentro de la asignatura Investigación y Desarrollo 2 (Facultad de Diseño y Comunicación, UP), donde los estudiantes de las carreras de Lic. En Diseño, Lic. Negocios, Diseño y Comunicación y Lic. En Comunicación Publicitaria terminan de escribir sus Proyectos de Graduación. Los mismos son trabajos individuales. Los fundamentos de la propuesta se basan en la importancia tanto del aprendizaje individual como colaborativo, como el *feed back* o retroalimentación que realiza el docente, el cual se realiza de forma grupal como individual. La Evaluación Formativa contribuye en la mejora de los aprendizajes, y su objetivo es formar estudiantes autónomos que puedan tomar decisiones sobre su proceso. En esta instancia donde los estudiantes desarrollan sus Proyectos de Graduación es absolutamente necesario que puedan fortalecer y sostener sus decisiones frente al trabajo.

**C188. La realización integral del documental argentino (E). Marina Zeising (Argentina)**

La investigación tiene como objetivo introducirnos en la figura de la realización integral en el documental argentino. Desde la recuperación de la democracia en 1983, se reactivaron y surgieron nuevas instituciones de formación audiovisual de las que egresaron gran cantidad de realizadores. Con el estallido social del 2001, que coincide con la irrupción de la digitalización del registro audiovisual, surge una nueva generación de realizadores que en 2006 se reunieron con el fin de promover un fomento desde el INCAA, específico para el documental digital. Un grupo de documentalistas acercaron al organismo una propuesta que estimulaba la democratización de los recursos para la realización de los documentales, de la cual surgió una normativa que, pese a que fue cambiando de nombre y resolución, aún sigue vigente gracias a la resistencia del sector. Dicha normativa es la hoy denominada, vía digital documental del INCAA que fue creada para responder a las necesidades de las nuevas generaciones de documentalistas que registran la realidad con narrativas y estéticas diversas, con equipamiento más accesible y liviano, que permiten aportar una variedad de miradas autorales acerca de la realidad que nos atraviesa en nuestro país, en la región y en el

mundo. Esta revolución documental pareciera generar desde una labor humana y artesanal, una contra cara al desarrollo industrializado del *mainstream* que invade y gobierna todas las pantallas del país hegemonizando los discursos. La realización integral permite, aportar desde la subjetividad de sus autores, una diversidad discursiva y artística, no solo desde sus medios de producción, sino desde su narrativa y estética. Y esto impacta en su distribución y exhibición.

**C189. La construcción en shock (E). Fernanda Ciccolella (Argentina)**

En esta investigación se analiza y compara el impacto que produjo en la dimensión del diseño contemporáneo el quiebre de la tradición artística, para dar comienzo al debate de las vanguardias a partir de las primeras décadas del siglo XX. A través de Christina Lodder en su libro *El constructivismo ruso* (1988) y del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en su libro *Rodchenko y Popova, Definiendo el constructivismo* (2009) se pretende en primer lugar abordar como esta vanguardia ha contribuido a la construcción del inicio del diseño gráfico y el rol indiscutible que ocuparon las mujeres. Liubov Popova y Varvara Stepanova, esposa, compañera en la vida y el arte de Aleksandr Rodchenko, fue una pintora, fotógrafa y diseñadora que formó parte de un grupo de pintoras de la vanguardia rusa que se llamó “las Amazonas”. Estas mujeres de la vanguardia llevaron a cabo una batalla particular para que su trabajo fuera reconocido en igualdad con sus compañeros masculinos.

**C190. Hibridaciones entre diseño y morfología en el desarrollo de objetos interactivos (E). Bernardo Nóbrega (Argentina)**

En la actualidad, la sociedad, grupos y tribus urbanas evolucionan a través de las construcciones sociales. La gran ventaja es que, como toda construcción social, cambia con el tiempo. A su vez, como todo proceso evolutivo, las formas de los objetos interactivos también requieren de estas instancias progresivas. Desde Darwin, con la teoría de la evolución, pasando por un diseñador del siglo pasado, un artista contemporáneo y hasta un *influencer* aportan a la construcción de qué criterios aplicar a la hora de diseñar objetos. La morfología, como campo de estudio aplicado al diseño, manifiesta y aporta al carácter de un objeto interactivo. Al estudiar una forma se puede encontrar una gran cantidad de información como el material, su tecnología, la historia detrás, el cruce político, su estado original y su modificación con el tiempo. A la hora de diseñar existe una gran responsabilidad, ya que se tiene el poder de crear, proponer y modificar el rumbo de las formas a través del tiempo. El objetivo de este estudio es reflexionar sobre cómo las intenciones y decisiones de los diseñadores construyen objetos morfológicamente ricos y su relevancia social a la hora de plantear productos. De tal modo, aportan parámetros y criterios para desarrollar formas en el diseño de objetos. Con este fin, se pregunta: ¿afecta un objeto y su morfología a la construcción social? Por ende, ¿es el diseño responsable de la evolución social de los objetos interactivos y sus morfologías?

**C191. Alejandra López: retratos de la palabra. Escritores que representan las voces de una época (E). Luisa Marcosian (Argentina)**

La fotografía como disciplina, ofrece un abanico de múltiples segmentos o campos de intervención, y dentro del amplio escenario, cada profesional elige por lo general, uno o algunos de esos ámbitos para desarrollar su trabajo y generar sus proyectos. Este proyecto de investigación propone profundizar en el trabajo de la fotógrafa argentina Alejandra López, en su proyecto sobre retratos de escritores, buscando indagar en el tema del retrato fotográfico y sus variantes técnicas, artísticas y culturales, en base a las fotografías de la artista y sobre las imágenes de cada escritor. Se considera que uno de los valores del proyecto es que el conjunto de escritores retratados representa simbólicamente las voces de una generación, y el proyecto de Alejandra López los reúne como un registro y documento de época, combinando un trabajo artístico y patrimonial. Géneros literarios diversos, reunidos con un denominador común a través del lente femenino de Alejandra López, quien busca plasmar en cada retrato, la autenticidad propia de cada escritor desde su propia mirada.

**C192. El impacto de los GIF como herramienta de engagement en Youtube (E). Solange Rodríguez Soifer (Argentina)**

El impacto de internet y especialmente la aparición de los *smartphone*, ha sido clave para modificar costumbres y hábitos en la comunicación, con una transición que ha ido desde la superioridad de la palabra escrita, a la proliferación de imágenes que buscan sintetizar y expresar de forma más acabada las ideas. La tecnología en ese sentido, juega un papel mayor en el control de los significados, y es en ese universo donde los emojis son un protagonista indiscutido. El uso del lenguaje y su transformación deben analizarse desde los cambios que se operan en el contexto. En la actualidad, las transformaciones evolucionan a partir de la incorporación de la tecnología, y a su vez los avances de ésta, impactan en la forma en que las personas se comunican. Las imágenes, señales y símbolos, han formado parte de la tradición en la comunicación pero ahora su despliegue parece no tener freno. Los gif son producto de este apogeo y generan nuevas oportunidades de expresión. En el caso de Youtube, la incorporación de la pestaña de Comunidad ofrece una vía alternativa de contacto con la audiencia. Se propone el análisis de la introducción de los GIF dentro de este módulo y cómo ha impactado su uso en Youtube de forma análoga a otras redes sociales.

**C193. Pervivencia del Imaginario Barroco en Prácticas Contemporáneas: La Ascensión de Jorge Macchi (E). Celina Marco (Argentina)**

En la investigación propuesta se pretende vincular las prácticas contemporáneas que caracterizan la obra *La Ascensión* que el consagrado artista visual argentino Jorge Macchi realizó para el envío argentino a la 51<sup>ra</sup> Bienal de Venecia en el año 2005, con modos de ver y de representación presentes en la cultura visual del Barroco Europeo. Así como en el contexto histórico de la cultura barroca, esta época también se define por una

crisis cultural, cambios acelerados y redefinición constante de paradigmas. La melancolía y la contradicción también se manifiestan en esta cultura visual contemporánea y evidencian el simulacro de la realidad de los *massmedia*. Ciertas estrategias y referencias provenientes del imaginario barroco se reiteran en obras de arte contemporáneas. Esto es posible también gracias a los formatos utilizados que permiten expandir el universo de interpretaciones. La obra propuesta para el análisis de la investigación se caracteriza por utilizar medios no convencionales, referencias culturales y de la historia del arte y por un diálogo intermedial con distintas disciplinas. Los discursos artísticos empleados en ella alcanzan altos niveles de hibridación y contaminación. Las referencias artísticas que incorpora pertenecen a obras pictóricas, arquitectónicas y musicales del Barroco Europeo. Estas son manipuladas y pierden su consistencia disciplinar, manteniendo o subvirtiendo los elementos de la obra original. Como consecuencia estas referencias adquieren nuevas lecturas y significaciones. Y en todos los casos se insertan en una nueva variable temporal que en este análisis definiremos como *hipertemporalidad*.

**C194. La comunicación interna para distintos públicos generacionales en la organización denominada consorcio (E). Beatriz Arguello Yofre (Argentina)**

El proyecto describe y analiza las organizaciones llamadas consorcios de propietarios desde las Relaciones Públicas en el área de la comunicación interna, teniendo en cuenta las diferentes generaciones. La motivación académica que la sustenta es ampliar las oportunidades laborales de los relacionistas públicos en una organización como la denominada consorcio cuyas características suelen ser caricaturizadas y estereotipadas, en lugar de profundizar la diversidad y oportunidades que presenta este tipo de espacio de trabajo. La relevancia de esta investigación radica en que abre nuevas alternativas laborales para los egresados de la carrera de Relaciones Públicas ya que el mayor problema presente en las organizaciones consorcio es la comunicación y la falta de confianza entre mandatario y consorcistas, consorcistas entre si y consorcistas y empleados o proveedores. Un cambio de paradigma sobre lo naturalizado sería esencial en el marco de las nuevas tecnologías y el inmediatez de las comunicaciones que tienen una carga de ansiedad diferente a décadas anteriores. El objetivo del relacionista público es crear distintas estrategias que permitan a los integrantes de la organización construir una red de relaciones constructiva en lugar de las posiciones aisladas y buscar objetivos comunes aprovechando la riqueza de las distintas generaciones y su experiencia. Se emplean las encuestas, la observación participante, la revisión de documentación y de comunicaciones.

**C195. La retórica visual y la representación de las pasiones en la ilustración de clásicos de la literatura infantil (E). Ana Inés Mahon Clarke (Argentina)**

El propósito de esta investigación es reflexionar acerca de la función argumentativa de la retórica visual en la ilustración de los cuentos clásicos de la literatura infantil. En el abordaje propuesto se considera que a partir del lenguaje visual empleado en la ilustración de las

tapas de libros de narraciones clásicas infantiles como *La Bella Durmiente*, *Blancanieves*, *Caperucita Roja*, se representa un complejo universo de pasiones a partir de la retórica visual como estrategia de captación. Desde la perspectiva de la retórica argumentativa y el análisis del discurso con relación a la enunciación visual, se realizará una aproximación a nociones como enunciado icónico, imagen figurativa, códigos iconográficos (Eco, 1999); Retórica de la imagen (Barthes, 1964b); Argumentación visual (Groarke, 1999); Semiótica de las pasiones (Greimas, Fontanille, 1994); análisis de los afectos y emociones en la argumentación desde una perspectiva retórica (Plantin, 2005). Desde la perspectiva de la argumentación visual, un enunciado puede funcionar como argumento cuando evidencia el punto de vista de su autor. En cada ilustración es posible identificar el punto de vista de su autor y su interpretación de un relato, en función de un contexto histórico, cultural y social. Para llevar a cabo esta propuesta, se aplicará la metodología cualitativa de análisis de textos. La representación de las pasiones en la ilustración de los clásicos de la literatura infantil propone múltiples interpretaciones a partir de una compleja trama de significados, como los afectos humanos.

— **Comisión [A15] Docentes Investigadores B**

Esta comisión fue coordinada por *Mercedes Pombo*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Jueves 30 de julio de 10 a 12 hs.

**C196. Diseño y educación patrimonial (E). Marcelo Adrián Torres (Argentina)**

El presente trabajo estudia la dimensión productiva en la comunicación educativa del patrimonio en un caso concreto. La particularidad de este nuevo caso es el cruzamiento del discurso del campo del Diseño con otras disciplinas además de las abordadas en el marco de la gestión social y cultural para el desarrollo inclusivo y sustentable de sectores minoritarios. Esto implica analizar la construcción de nuevos enfoques interdisciplinarios en el que intervienen herramientas didácticas como el aprendizaje visual bajo un enfoque constructivista.

**C197. ¿Ha muerto el rock? Análisis de las posibles causas de la declinación del rock en el siglo XXI (E). Rodolfo Marcelo Follari (Argentina)**

Desde mediados de la segunda década de este siglo, artistas, periodistas especializados, así como también profesionales del negocio de la industria música, han comentado sobre la muerte de la música rock, responsabilizando a toda una serie de factores de negocio, socioculturales o musicales. Consecuentemente, y tal vez con una curiosidad inherente de un melómano, alguien podría preguntarse ¿cuáles son las razones que se esgrimen para argumentar semejante afirmación? ¿cuáles son las implicancias? Esta investigación busca inicialmente recopilar y sacar a la luz las explicaciones fundamentales que se emplean para debatir la muerte del rock como género musical y plantear algunas preguntas e hipótesis que den respuesta a esta problemática.

**C198. De la prenda aprenda. Del cuerpo humano hacia la bidimensión (E). María Lucrecia Galaz (Argentina)**

La idea de esta investigación centrada en la moltería como eje básico en la construcción de indumentaria, surge gracias a la experiencia de enseñar en un ámbito universitario. Usualmente, cuando se comienza a desarrollar la moltería se plantean preguntas y cuestiones relacionadas a concebir la prenda en el cuerpo, que no es exactamente igual que en el momento que se concibe en papel y lápiz. Por supuesto, es muy común que esto suceda en estudiantes de los primeros años de la carrera de Moda, la forma en que ven una prenda confeccionada colgada en una percha o puesta en un maniquí dista mucho del patrón de corte. Es por esto que surge la necesidad de comprender y desarticular la redimensión para lograr entender la bidimensión. Esta investigación busca reflexionar acerca de esta problemática, done el aprendizaje de la moltería como una cuestión puramente bidimensional, es revisado y replanteado desde la vinculación necesaria con el cuerpo humano considerado como tridimensional. El objetivo es que los alumnos puedan comprender el volumen del cuerpo humano y luego traducirlo mediante sistemas de moltería a un papel.

**C199. La representación de las habilidades políticas y comunicacionales del presidente en dos exponentes textuales: *Designated Survived* (Guggenheim, 2016) y *Designated Survived: 60 days* (Jong Sun Yoo, 2019) (E). Ángeles Marambio y Lorena Steinberg (Argentina)**

El Proyecto de investigación tiene por objetivo analizar dos exponentes textuales para dar cuenta de la representación del sistema de significados y valores relacionados con qué es ser presidente, en lo particular, y en mundo de la política, en general. Este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Comunicación Política, la Sociosemiótica y las Relaciones Públicas. Esta investigación analizará y hará una comparación entre ambas series. Se tomará la primera temporada de la serie *Designated Survived*, 2016, creada por David Guggenheim, y *Designated Survived: 60 days*, 2019, de Corea del Sur, basada en la versión americana y dirigida por Jong Sun Yoo. La selección de este corpus obedece a que en ambos exponentes textuales se caracteriza la falta de experiencia del funcionario técnico en el ámbito político con una falta de dominio de las habilidades requeridas en la esfera de la comunicación, el desconocimiento del impacto de los medios masivos en la opinión pública y el manejo de la información confidencial y los rumores.

**C200. Los movimientos feministas en Argentina siglo XXI. La comunicación del rol de la mujer en las empresas (E). Virginia Marturet (Argentina)**

La presente investigación busca indagar acerca del rol que ocupan los movimientos feministas y los reclamos actuales en el mundo de las empresas hoy. Se propone investigar acerca del rol que ocupa la mujer en el trabajo en la actualidad y como se presentan las comunicaciones en este espacio. La pregunta que motiva el trabajo es ¿cómo se comunican estas problemáticas en el ámbito empresarial? ¿Están preparadas las empresas para estos cambios propios del siglo XXI? Mediante el análisis de

información oficial, publicaciones, encuestas, entrevistas y estadísticas oficiales, se busca reflexionar sobre esta temática, investigando sobre las tendencias en el mundo y las repercusiones de las mismas en Argentina y sus empresas.

**C201. Proyectos de Graduación con perspectiva de género. Análisis y clasificación de la inclusión de género en las producciones académicas (E). Verónica Méndez (Argentina)**

La desigualdad de género puede pasar inadvertida en la cotidianidad con motivo de la adaptación que se ha alcanzado por la que los procesos de relación social normalizan estas pautas. Es por ello que este trabajo se encuentra motivado por considerar de fundamental interés el análisis en profundidad esas señales. Como miembro docente de la Facultad de Diseño y Comunicación, a través del programa de Investigación DC y mediante la indagación científica y la perspectiva innovadora promovida por la institución, la autora se propone analizar la actualidad del tema buscando articular las prácticas necesarias para evitar el sesgo de género mediante la indagación en sus señales prematuras. El objetivo general de esta investigación centrará sus esfuerzos en el análisis en profundidad de la situación actual para definir el grado de inclusión de género y disidencias en los Proyectos de Graduación presentados en los últimos años y en una segunda etapa, contribuyendo a la posición vanguardista de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, crear un índice de inclusión de género y disidencias en la construcción teórica y selección temática de los Proyectos de Graduación, cuya aplicación permita verificar la coherencia de éstos con las más novedosas necesidades de la sociedad contemporánea local e internacional.

**C202. El Instituto Goethe y el CAyC: Orígenes institucionales en la programación del audiovisual experimental argentino (E). Eleonora Vallazza (Argentina)**

El presente trabajo de investigación disciplinar se plantea como continuidad del proyecto de investigación realizado durante 2018. El mismo funcionó como plataforma para comprender el panorama general de exhibición y circulación del audiovisual experimental argentino desde 1970 hasta la actualidad. En esta ocasión se pretende indagar en los criterios curatoriales de dos instituciones pioneras en la programación de estas obras, desde 1970 hasta 1980: el Instituto Goethe y CAyC Centro de arte y Comunicación. El objetivo principal es dar cuenta de la producción audiovisual experimental programada en estos dos espacios culturales, pioneros en la ciudad de Buenos Aires, con el fin de elaborar un archivo que deje ver los posibles relatos curatoriales sobre las obras presentadas.

**C203. Recursos generadores de la forma musical: El tiempo retornado (E). Claudio Eiriz (Argentina)**

El presente proyecto apunta a continuar y articular trabajos publicados anteriormente. El primero (2012), referido a la retórica audiovisual y el segundo (2019) centrado en la retórica de la música. Los dos trabajos mencionados tuvieron como objetivo crear una “Tabla

de elementos” que agrupara las distintas figuras retóricas del audiovisual y de la música, respectivamente. Mientras avanzaba el de la retórica audiovisual nos dimos cuenta de que además de la “Tabla de elementos” planteada, era necesario un segundo esquema tipológico que situara las figuras halladas dentro del contexto de unidades narrativas. Habíamos abrevado el concepto de envoltura proto-narrativa (Stern-Imberty) para esbozar este problema, además de otros conceptos conexos. En esta investigación nos proponemos “mutatis mutandis”, articular el cuadro de figuras retóricas musicales con el esquema tipológico de envolturas proto-narrativas. Igual que en los trabajos anteriores, el presente aspira a que el producto de la investigación pueda ser utilizado tanto como herramientas de análisis musical, como “caja de herramientas” para la creación. Además, puede ser un insumo para enriquecer los currículos de las materias de música y audiovisual en cualquier nivel del sistema.

**— Comisión [A16] Presentación cuaderno 102**

Esta comisión fue coordinada por Mercedes Pombo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Martes 28 de julio de 16 a 18 hs.

**C204. La dramaturgia de Leónidas Barletta. Análisis sobre Odio y La edad del trapo (E). Andrea Marrazzi (Argentina)**

Este estudio propone el análisis de Barletta, no sólo como promotor activo de la escena de la época, sino como dramaturgo por medio de las piezas *Odio* (1931) y *La edad del trapo* (1956). Extenso es el reconocimiento a Leónidas Barletta por su trayectoria como periodista, a través de sus obras literarias y por su inmenso aporte para la renovación de la escena nacional. Atravesado siempre por una marcada ideología y militancia socio-política, se consagró como ícono del Teatro Independiente, a partir de la fundación del Teatro del Pueblo y por múltiples puestas en escena de textos invaluable como –por ejemplo– los de Roberto Arlt. Barletta también marcó una diferencia en lo que era el teatro hasta ese momento, estableciendo normas e incluso manuales (*Manual del actor* y *Manual del Director*), sobre cómo debía ser la actividad teatral. A pesar de sus innumerables logros, la escasa dramaturgia del famoso teatrista no es reconocida, no ha trascendido demasiado, ni ha sido representada en numerosas ocasiones y tampoco sus textos dramáticos y teóricos han sido reeditados en la actualidad.

**C205. Modelos, Diseño y Gestión del patrimonio cultural. Reflexión discursiva y líneas de acción entre los años 2006 y 2017, en Argentina (E). Marcelo Adrián Torres (Argentina)**

La investigación tiene como objetivo realizar una descripción y análisis sobre las tendencias metodológicas de gestión presentes en el campo profesional del Diseño, específicamente en relación con las prácticas de planificación social en sectores minoritarios de la sociedad y el patrimonio cultural en Argentina. Para su análisis se estudia el campo del Diseño confrontándolo con otras disciplinas que aborden la problemática social y cultural.

La particularidad de esta investigación es que aborda, por un lado, el discurso del diseño gráfico –de escasa investigación en lo que refiere al campo patrimonial–; y por otro lado, sus cruzamientos en el marco de la gestión social para el desarrollo inclusivo y sustentable. Esto implica analizar enfoques interdisciplinarios que contribuyen al bienestar humano y su vinculación con el Diseño en la interacción con la comunidad y el entorno en el que actúa. La importancia en considerar los aspectos sociales y culturales en la investigación a través del Diseño permite una aproximación al conocimiento disciplinar, y buscar aspectos teóricos y prácticos que le den una praxis para resolver cómo es el conjunto de enunciados en la gestión del Diseño en este campo específico.

**C206. El autorretrato en la fotografía contemporánea (E). Valeria Stefanini (Argentina)**

En esta investigación se analizan las obras de las fotógrafas Claude Cahun, Vivian Maier, Cindy Sherman y Nan Goldin. Las cuatro artistas tienen una producción fundamental para la comprensión de la relación entre la apropiación de la imagen propia por medio de la fotografía y una reflexión profunda acerca de los problemas de la identidad de género y la construcción cultural de esta identidad. La obra de las cuatro artistas ha dado pie a muchas otras fotografías que se basan en estas búsquedas y esta trascendencia las convierte en fundamentales para la comprensión del arte contemporáneo. Las fotógrafas usan las series que elaboran el concepto del autorretrato como modo de establecer un punto de vista acerca de la construcción que hacen de su propia identidad de género. En esas series ellas posan como modelos para los retratos fotográficos actuando un rol de mujer estereotipado poniendo en evidencia que el género es una construcción cultural. Esta construcción cultural se pone en evidencia desde dos lugares diferentes, por un lado la historia del arte y por otro lado el disfraz. Manifestando así que la construcción de la feminidad es un estereotipo fabricado por la sociedad y reproducido tradicionalmente por el arte

**C207. El cine infantil argentino. Reflexiones acerca de la historia y tendencias del cine infantil argentino (E). Eleonora Vallazza (Argentina)**

En el presente ensayo se indagará sobre la historia y tendencias del cine infantil en Argentina. El concepto o categoría infantil no se limita a la primera infancia sino a ese sector de la sociedad que abarca, lo comúnmente denominado infante-juvenil.

El objetivo del presente estudio es realizar un análisis sobre la representación de los niños-jóvenes argentinos en el arte cinematográfico. Se reflexionará sobre los distintos imaginarios sociales sobre la infancia, los cuales en diversos momentos del cine nacional han sido representados. Por otro lado, se analizará si los films estudiados responden a necesidades recreativas y estéticas de los niños, o si por el contrario son simples y estereotipadas construcciones del adulto que responde a leyes del mercado.

**C208. Los diseñadores del mañana: Contenidos y herramientas para los alumnos de diseño de interiores de hoy frente a los trabajos que desarrollarán a partir del 2025 (E). Ariana Bekerman (Argentina)**

La enseñanza es un campo que evoluciona constantemente, pero a veces no se actualiza lo suficientemente rápido en comparación con la vertiginosidad del siglo XXI. Estudios actuales desarrollados por organizaciones como Microsoft Education y el Innovative Teaching and Learning (ITL) Research Project muestran investigaciones sobre las habilidades que todos los alumnos de nivel secundario deberían desarrollar para tener un futuro profesional (21CLD). La finalidad de esta investigación es exponer cuáles son las habilidades que el alumno universitario de diseño en general y de diseño de interiores en particular, debe desarrollar en base a las premisas anteriores, y como esto se relaciona con la tendencia laboral en nuevos campos profesionales para los años 2025/2030.

**C209. Transposiciones y mediaciones para el uso del cine en la enseñanza del diseño (E). Gabriela Sagristani (Argentina)**

Reflexionar acerca de la utilización del cine como material didáctico para la enseñanza académica del diseño implica visibilizar la articulación entre el cine como objeto cultural y su llegada a las aulas no exento de tensiones y mediaciones a los fines de insertarse en el ámbito académico. Implica también considerar y poner en relación para la construcción del conocimiento nuevos consumos culturales, en donde la imagen y la visualidad prima sobre otros lenguajes. Mediados por el consumo audiovisual y a partir del análisis del actual escenario, atravesado por nuevas tecnologías, ubicuo y multiforme, nos proponemos esbozar, construir y analizar procesos de enseñanza aprendizaje en donde el cine logra transponerse al ámbito de la formación específica disciplinar posibilitando la construcción del conocimiento desde prácticas significativas y genuinas.

**— Comisión [A17] Estudios académicos**

Esta comisión fue coordinada por *Dolly Viviana Polo Florez* (Universidad de San Buenaventura - Cali, Colombia), miembro del Foro de Escuelas de Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación y docente invitado para la coordinación internacional de las comisiones del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se llevó a cabo el Lunes 27 de julio de 12 a 14 hs.

**C210. Abordagens Projetuais do Design de Superfícies no Brasil (E)(M). Ana Cláudia Abreu (Brasil)**

O Design de Superfícies é uma especialidade do Design que vem apresentando uma constante evolução em teorias que sustentam projetos independentes em superfícies. Para investigar o avanço das pesquisas científicas relacionadas à essa especialidade, o presente trabalho apresenta um levantamento bibliográfico realizado no Catálogo Brasileiro de Teses e Dissertações e como resultado foram constatadas quatro pesquisas que contribuem

significativamente para formação de teorias de projetos em Design de Superfícies e podem ser aplicadas em diferentes áreas de projeto.

**C211. Análisis del diseño y la tipografía del Laudationes Quinque (1766) Puesta en valor del primer libro impreso en Córdoba, Argentina (E). Gustavo Cremonini (Argentina)**

Este proyecto de investigación se originó a partir de preocupaciones compartidas con colegas por el citado vacío histórico. En esas circunstancias, se tomó el siguiente disparador: en 2016 se cumplían 250 años del primer libro impreso en Córdoba. Ante la proximidad de esta fecha, surgió la inquietud por rescatar del olvido este hecho fundamental para el diseño gráfico en esta provincia.

**C212. ANGRA - Design e Produção de uma Impressora 3D (E)(M). Rodolfo Nucci Porsani, Nathan Fernandes, Larissa Marques, Luis Carlos Paschoarelli y Luis Antônio Vasques Hellmeister (Brasil)**

Este artigo é um relatório de um trabalho de caráter teórico-prático apresentado como TCC - Trabalho de Conclusão de Curso, para graduação em Design de Produto, e aborda sobre o processo de design e produção de uma impressora 3D FFF homemade que utilizou de metodologias em design para o desenvolvimento do conceito, projeto, prototipagem, construção e aplicação de uma impressora 3D FFF caseira, para fins de aprendizado e posterior aplicação como material didático. O processo de desenvolvimento está dividido nas etapas de Estudo, Problema, Projeto, Protótipo e Finalização.

**C213. Concepto Palermiano (E)(M). Daniel Martínez Molkes, Celina Teresa Forero Almanza, Jorge González Castro, Carlos Alfonso Vargas Cuesta (Colombia)**

La conferencia Concepto Palermiano, revisa el desarrollo del proyecto de Diseño llevado a cabo en el corregimiento de Palermo, Colombia, por parte de un equipo interdisciplinar de la Universidad Piloto de Colombia. La presentación expone la estructuración de un concepto de diseño desde un enfoque de acción reflexiva a partir del trabajo con la comunidad.

**C214. El vestido y el conflicto (E). Ángela Dotor (Colombia)**

Esta ponencia parte de la investigación y tesis del doctorado en Diseño sobre la cual trabajo, se titula: "El vestido y el conflicto: prácticas del vestido en la semiosfera narco en Colombia. Caso jean colombiano 1984-2000", la cuál desarrollo en la Universidad de Palermo.

**C215. Emprendimiento y Educación Superior: Proyectos Extracurriculares que apuntan a la generación de procesos de Emprendimiento (E)(M). Violeta Delgado (Colombia)**

Esta investigación pretende analizar los proyectos extracurriculares en los programas de pregrado en comunicación social en Bogotá, que apuntan a la generación de procesos de emprendimiento, para luego hacer una

caracterización que nos permita ofrecer una visión generalizada del sector productivo.

**C216. La acción creadora de la interpretación: La imagen como objeto estético (E)(M). Óscar Javier Sandoval Rodríguez (Colombia)**

La ponencia ofrece una descripción del proceso interpretativo en el que emergen significados a partir de elementos excluidos por los límites de la imagen, lo que permite proponer que parte de las decisiones de creación implica la determinación de los límites y la omisión de objetos dentro de un espectáculo visual. Para dicha descripción se toma como base teórica la determinación de Objetos Estéticos (Fenomenología).

**C217. Tendencias temáticas del proyecto de título de diseño gráfico. Un aporte a la actualización de tópicos, perfiles e identidad para la disciplina (E)(M). Daniela González Erber (Chile)**

El proyecto de diseño –como una estrategia formativa para el diseñador gráfico en desarrollo– visibiliza diversos temas y necesidades sociales, culturales y de mercado. Estas líneas de trabajo son un reflejo de las experiencias formativas, socioculturales y personales del estudiante de diseño. Asimismo, estos reconocimientos temáticos nos hablan del hacer y ser de la propia disciplina, mostrando los movimientos o aperturas de su terreno de acción. En efecto el camino formativo del diseñador gráfico casi siempre culmina con un gran proyecto de finalización de carrera, unificado en una tesis, memoria u otro documento académico, que resuelve o identifica un problema a partir del diseño. Así es posible develar diferentes temas en el desarrollo de estos documentos.

**C218. Diseño Urbano del área central de la Ciudad de Buenos Aires, entre 2008 y 2016, resiliente a la Movilidad Sustentable y a la humanización urbana (E)(M). Mariana Grimblat (Ecuador)**

Con el desarrollo de la industria, el transporte y la movilidad, las ciudades fueron creciendo y transformándose, deshumanizando el diseño urbano y en particular el espacio público para uso a escala humana, haciendo de las experiencias diarias de los usuarios de las grandes ciudades, momentos poco agradables, que deben enfrentarse constantemente con obstáculos urbanos, el ruido, la polución, la poca cantidad de espacio, el riesgo de accidente y condiciones de uso casi siempre deplorables. A lo largo de las últimas décadas, numerosas ciudades del mundo vienen trabajando en pos de revitalizar la vida urbana y mejorar las condiciones de circulación para los peatones al no darle prioridad en su gestión al transporte automotor. En la Ciudad de Buenos Aires, como en otras ciudades del mundo, se tomó conciencia del daño que se producía, tanto en las personas individuales como en la sociedad y el medio ambiente, lo que llevó a la decisión de impulsar políticas públicas en búsqueda de rediseñar el espacio público, enfocándose en nuevas prioridades: el peatón, la movilidad sustentable y saludable, la seguridad vial y el medio ambiente.

**C219. Material didáctico para el análisis de colecciones editoriales en la Licenciatura de Diseño para la Comunicación Gráfica (E)(M).** *Cynthia Lizette Hurtado Espinosa, Erik Omar Avalos Delgado y Mónica Georgina Avelar Bribiesca (México)*

En la licenciatura en diseño para la comunicación gráfica de la Universidad de Guadalajara existe la materia de diseño IV enfocada a diseño editorial, para la cuál se realizó un material didáctico sobre las cubiertas para las colecciones editoriales. Esta actividad incluye dos fases, la primera basada en una serie de infografías para explicar los elementos que las componen, y la segunda utiliza una tabla de análisis. El proceso para la implementación del material consta de tres fases, en la primera el profesor hace una exposición con las infografías mencionadas; en la segunda los estudiantes llevan colecciones editoriales, y en equipo las analizan para contestar la tabla de análisis; en la tercera fase, se evalúa la actividad a través de una encuesta.

**C220. Emergencia del diseño de interiores en las universidades de Cuenca, Ecuador, entre el año 1999 y el 2018 (E).** *Giovanny Delgado (Ecuador)*

Esta investigación busca construir una mirada crítica y argumentada sobre la institucionalización del diseño de interiores, sus particularidades en especificidad y autonomía entre el campo de la disciplina de la arquitectura y la práctica de la decoración. Y cómo estas construcciones académicas se cimentaron en la academia universitaria de la ciudad de Cuenca, Ecuador. A través de un hilo conductor, posicionado en el pensamiento complejo, se articulan las conexiones y vínculos con las nociones de la teoría del campo y la estructura de Pierre Bourdieu. Esta teoría, que en la complejidad se configura como un sistema dinámico multirrelacional y de vínculos, propuestos por Edgar Morin, encuentra en la Heurística del Diseño de Gastón Breyer y Dora Giordano las herramientas e instrumentos para construir las nociones específicas del pensar del diseño, y más específicamente del diseño de interiores en la contemporaneidad.

**C221. Entre lo virtual y lo tangible. Las tarjetas de felicitación y la expresión del afecto (E)(M).** *Yvonne Dorelly Quinche (Colombia)*

Dentro del desarrollo de mi tesis doctoral relacionada con las tarjetas de felicitación y la expresión del afecto, se suma al análisis el modo de relacionarnos actualmente; a causa de los cambios que se han producido en términos de comunicación electrónica durante los últimos 30 años. Si bien la tarjeta de saludo o felicitación es un medio de comunicación tangible al que se le cuestiona su uso actual o existencia, incluso su preferencia –similar a lo que sucede con el libro o el e-book–, en este apartado se rescatan los significados de estas tarjetas como piezas gráficas tangibles para comunicar el afecto en determinados momentos de la vida de las personas, frente a las tarjetas electrónicas o saludos que se envían mediante aplicaciones y redes sociales.

**C223. Institucionalização e subjetividade na metodologia projetual do Campo do Design (E)(M).** *Fabiana Heinrich (Brasil)*

Esse ensaio visa discutir criticamente as implicações existentes no entendimento da metodologia projetual no Campo do Design como instituição, isto é, como instância que regula a prática social através da constituição de regras e normas que regem essa prática; e seus desdobramentos subjetivos, isto é, a possibilidade e potencialidade da agência individual dos designers quando a colocam em uso.

**— Comisión [A18] Publicaciones y Política Editorial**

Esta comisión fue coordinada por *Andrea Pontoriero*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Miércoles 29 de julio de 12 a 14 hs.

**C222. Estudio de los discursos de Tomás Maldonado entorno a la definición de la disciplina del diseño y a las características de sus límites y fronteras (E)(M).** *Toa Tripaldi Proaño y Paula Zabala (Argentina)*

La capacidad del diseño para interactuar con diversos contextos en el desarrollo de su quehacer implica que la profesión mantenga una constante relación con otros saberes, esto permite que la disciplina progrese alrededor de esta cualidad, que también ha generado conflictos para definirla. Por ello es necesario remitirse a la historia de la profesión y a los planteamientos teóricos de sus fundadores, entre ellos Tomás Maldonado, para así demostrar la evolución y cambios en las definiciones sobre el diseño. Este estudio emplea la metodología del análisis del discurso para exponer la trascendencia de las teorías de Maldonado en la profesión. Esta ponencia forma parte de la tesis doctoral titulada “Diseño: límites disciplinares y permeabilidad de fronteras”, donde a partir del análisis de los discursos de Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Víctor Papanek, Bruno Munari, Víctor Margolín y Richard Buchanan; de busca caracterizar los límites y fronteras disciplinares del Diseño.

**C224. Design da informação como apoio a empreendedoras de São Paulo (E)(M).** *Ana Vitória dos Santos, Stephanie Alves de Azevedo e Mirella Pimentel Monteiro de Oliveira (Brasil)*

O empreendedorismo feminino adquiriu destaque nos negócios ao longo dos anos, pois é notável o envolvimento da mulher na conquista de novos espaços na sociedade. Porém a dificuldade de acesso a informações que orientem as mulheres sobre esse tema, tornou-se um problema devido ao excesso de dados desordenados acumulados no meio digital. Assim, esta pesquisa apresentará como o design pode colaborar no empreendedorismo feminino na zona sul do estado de São Paulo, através da organização e da difusão de informações didáticas pelo meio digital, com intuito de amenizar e/ou até eliminar parte das dificuldades enfrentadas pelas mulheres no mundo empreendedor.

**C225. Design Sistêmico: Construindo alternativas em contextos complexos (E)(M). Ira Nasser (Brasil)**

O presente trabalho tem como objetivo analisar e explicar as etapas do desenvolvimento do projeto de pesquisa intitulado Design Sistêmico Loading... A construção de um Modelo Econômico-Produtivo sustentável, desenvolvido na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, por meio do Edital 06/2018 - PAPq/UEMG, bem como identificar potencialidades e oportunidades advindas da metodologia Design sistêmico, neste sentido a mesma se torna principal e importante suporte para o desenvolvimento sustentável produtivo e ambiental no campo do Design. O projeto ainda teve o objetivo de buscar possíveis novos encaminhamentos na área do Design.

**C226. Diseño de una editorial crossmedia para mejorar el habito de la lectura y el reconocimiento de artistas de la región (E)(M). Luna Grisales (Colombia)**

PAVONE es una editorial crossmedia donde se quiere dar a conocer además de piezas editoriales el entorno, la cosmología, el arte, técnicas, relatos e historia de los principales, escritores, artistas y etnias nariñenses de una manera interactiva y divertida que atraiga al publico nativo digital beneficiando a estos artistas y etnias en cuanto a la preservación, rescate, reconocimiento y divulgación pero que también se ayude a este placer y aprendizaje de los jóvenes en los libros que se ha ido perdiendo. Para generar esta interactividad se toma los contenidos editoriales y se traducen a un lenguaje grafico y en productos para así desde el campo del diseño interactivo aportar de manera significativa.

**C227. Estrategias educativas en realidad aumentada aplicada en los libros escolares del Proyecto Pilares (E). Carlos Enrique Fernández García (Perú)**

En América Latina, no existen proyectos editoriales que promuevan el uso de las Tecnologías de Información y de las Comunicaciones (TIC) en la Educación Básica Regular, que combinen o mezclan entornos reales y virtuales. Los esfuerzos resultan aislados y desconectados entre sí. En el Perú, la editorial Pilares presentó, el 2018, sus libros de textos de inicial y primaria con 135 aplicaciones de realidad aumentada o tecnología que permite agregar objetos virtuales a un contexto real (Calero, De la Horra & Sánchez, 2018) lo que ha generado una alta expectativa entre los educadores.

**C228. Ilustración editorial de portadas de revistas especializadas, incidencia de la intencionalidad narrativa, reproductibilidad y clasificación (E)(M). Diego Mauricio Machado Ortiz (Ecuador)**

El proyecto como parte del proceso doctoral, analiza las concepciones y relaciones de la Ilustración Editorial presentes en las portadas de revistas especializadas, creadas por ilustradores gráficos de Quito, desde el contenido visual, los elementos morfológicos de la imagen, la narrativa visual y reproductibilidad. En este sentido, se pretende generar un análisis en tres aspectos: el primero, identificar las portadas ilustradas de la revista Mundo Dinero de Quito y el mensaje que generan, comprendiendo su clasificación e intención narrativa; en segundo término un análisis comparativo entre la Ilustración de

las portadas identificadas, que se configuran alrededor de la técnica y morfología visual; y el tercer aspecto de análisis que busca comprender el eje de intersección entre el diseño, arte y el proceso actual de la ilustración editorial de portadas especializadas, en la formulación de contenidos visuales y su reproductibilidad. Palabras clave: Ilustración, Diseño Gráfico, Diseño editorial, morfología visual, narrativa visual, imagen, dibujo.

**C229. Infografía periodística electoral publicada en diarios impresos ecuatorianos, 2006-2017 (E)(M). Tanya Antamba (Ecuador)**

En Ecuador con el decreto de políticas articuladas para postulaciones, etapas para elecciones y conteo de votos se constata la emergencia de la infografía periodística de contenido electoral, que a diferencia de otros temas como ciencia, cultura, deporte, se vincula a las normativas del sufragio y su actualización en los años 2006, 2009, 2013 y 2017. Este recurso aun sin la especificidad de un manual de estilo para lenguajes visuales de temas electorales adquiere relevancia mientras avanza el periodo de gobierno de un partido no tradicional, al punto de ganar espacio en publicaciones especiales.

**C230. Proyecto transmediático de cultura regional con alumnos de diseño gráfico (E)(M). Ervey Leonel Hernández Torres, Isabel Salinas Gutiérrez y Gloria Azucena Torres de León (México)**

Se comunica la experiencia de académicos de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Universidad Autónoma de Baja California (México), en un proyecto de investigación de diseño transmediático para la difusión de la cultura regional. Particularmente se relatan las estrategias utilizadas para involucrar alumnos de licenciatura en diseño gráfico y se describen los productos obtenidos: prototipos de videojuego, cómic y novela gráfica audiovisual.

**C231. Curules de un partido ecuatoriano no tradicional en infografías periodísticas (E)(M). Tanya Antamba (Ecuador)**

Este tratamiento corresponde a una parte del tema de tesis doctoral de Diseño sobre las narrativas de infografía periodística electoral publicadas en diarios impresos ecuatorianos, una investigación desarrollada desde la Universidad de Palermo, en la que se analizan entre otros aspectos elementos emergentes para representar la información electoral. En este caso, se resalta la visualización de curules como un modelo basado en la disposición característica de teatros y auditorios, donde se registra una tendencia en el empleo de figuras para representar a legislativos y una estrategia de comunicación spin propio de los medios a partir de la que se enfatiza el posicionamiento de un partido no tradicional ecuatoriano.

**C232. Diseño de Experiencia de Usuario y su intervención en el proceso de diagramación editorial contemporánea (E). Carlos Marcelo Borja Galeas (Ecuador)**

La presente ponencia expone los principios del Diseño de Experiencia de Usuario -UxD- y como éstos intervienen en el proceso de diagramación editorial contemporánea. El tema del diseño editorial tradicional ha tenido que

adaptarse a la llegada de la hipemedialidad y la participación decisiva del usuario. Utilizando herramientas de innovación como el Brainstorming y el Design Thinking en la elaboración de un producto editorial con realidad aumentada, como unidad de análisis de una práctica de innovación social, se ha logrado obtener una lectura más profunda de esta temática.

**C233. El cartel de Cine como el puente entre el Diseño y el Arte (E)(M). Esteban Celi (Ecuador)**

El presente trabajo, derivado de la tesis doctoral en estudio "El Diseño en carteles de Cine, la obra de James Verdesoto 1990-2018", aborda, las particularidades del diseño de carteles de cine a través de un análisis estético de la obra del diseñador ecuatoriano James Verdesoto entre los años 1990 y 2015. El corpus de esta investigación a sido seleccionado diacrónica y sincrónicamente para destacar el proceso y los hitos que relevan la obra del diseñador en el marco del cine de industria, mayormente anglo.

**C235. Movilidad sustentable, del discurso a la materialización (E)(M). Manuela Cordero Salcedo (Ecuador)**

Este trabajo es parte del desarrollo de mi tesis Doctoral, y reflexionará respecto al impacto que los discursos sobre movilidad sustentable evidencian sobre la infraestructura vial, en este sentido respecto al paso del discurso a la materialización del mismo sobre las calles de la ciudad. Se revisará el caso de las ciclo vías.

**5) Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza**

— **Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología**

Esta comisión fue coordinada por *María Toranzo*, personal académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Lunes 27 de julio de 10 a 12 hs.

**C155. A Quarta Revolução Industrial e a Diminuição de Impactos Ambientais: novas tendências e discussões (E)(M). Rodrigo Queiroz, Daniella Guerrero y Hildelano Delanusse Theodoro (Brasil)**

A aceleração da industrialização gerada por altos níveis de produção e consumo excessivo tem contribuído ao desenvolvimento econômico, mais acompanhados de efeitos nocivos para o meio ambiente. Ainda, mudanças atuais na sociedade, na tecnologia, e na produção estão reformulando processos de design e abordagens que inclinam-se a buscar uma resposta aos desafios ambientais mais prementes. Nosso trabalho está baseado em um análise qualitativa e documental, este artigo apresenta discussões, novas tendências e interlaces entre a Indústria 4.0, o design, a sustentabilidade, e o papel do designer frente a complexidade sistêmica desta nova era tecnológica.

**C156. Análisis de la composición cromática de barrio popular Monte Sinahí de la ciudad de Guayaquil (M). Félix Jaramillo Valle (Ecuador)**

Se creó una paleta cromática del paisaje urbano de Monte Sinahí, barrio popular de la ciudad de Guayaquil, como

parte del macro proyecto "Diseño y construcción de un Arquetipo sostenible de vivienda de interés social para habitantes de Monte Sinahí". Mediante aplicaciones informáticas de manejo del color y convertidas al modo de color CIELab. Esta paleta cromática generará armonía en el color percibido de las personas.

**C157. Análisis de Sustentabilidad en los Dispositivos Móviles Celulares (M). Gustavo Rincón (Colombia)**

El siguiente avance del proyecto de investigación, es acerca de la realización de un análisis de la sustentabilidad en los dispositivos móviles celulares (DMC), cuyo objetivo es la identificación de metodologías que se realizan en el campo de diseño de productos, hacia una articulación que permita conectar valores ecológicos, económicos, sociales y tecnológicos, bajo el criterio de la efectividad ambiental, como un primer acercamiento a los procesos productivos y de consumo integrales, desde la perspectiva de la complejidad. Con el fin de mejorar la efectividad de los procesos productivos, que busquen guiar y educar al diseñador en la construcción y consumo sustentable de estos artefactos.

**C158. Aves del Caribe: tejido, papel y color (E)(M). Karolay Garavito García (Colombia)**

La interdisciplinariedad y el diseño proyectual permiten la integración de vertientes académicas que buscan establecer acciones en pro de la conservación del medio ambiente y los ecosistemas locales a través de la concientización de comunidades. Atendiendo a esto, se crea el Taller de Aves del Caribe: tejido, papel y color en colaboración con el programa Ecocampus Uninorte y el MAPUKA (Museo Arqueológico de los Pueblos Karib); una puesta en práctica que buscó construir un compromiso ambiental desde la investigación de aula en diseño, las ciencias naturales, y sociales (narrativas históricas) y los principios de la teoría del color para la elaboración de piezas volumétricas en papel que describan las características de las aves que pertenecen al campus de la Universidad del Norte.

**C159. Biomimicry: una epistemología en construcción (E). Carlos Fiorentino y Mónica Cohen (Canadá)**

Biomimicry (de bios=vida, y mimesis=imitar), aun con su metodología y su campo teórico establecido, no es considerada una disciplina todavía, o en el mejor de los casos solo como una disciplina emergente. La epistemología de biomimicry es un proyecto en ejecución, una disciplina en construcción. Esta ponencia propone una revisión histórica y contextual, y una descripción del presente y futuro de la disciplina.

**C160. Design de identidade-produto-serviço para cooperativas agrícolas (E)(M). Rosana Vasques, Denise Dantas, Priscila Farias e Maria do Rosário Gonçalves Mira (Brasil)**

Este trabalho apresenta a experiência desenvolvida na disciplina Projeto Integrado, ministrada no 4o semestre do curso de Design da FAU USP (Brasil), que envolveu processos participativos de design no desenvolvimento de soluções para duas cooperativas de agricultores familiares no município de Iperó, interior do estado de São

Paulo. Participaram da experiência docentes, discentes, gestores e produtores rurais das cooperativas.

**C161. El aula, el lugar para construir Desarrollo Sostenible (E)(M). Maricel González (Argentina)**

Hablar de Sustentabilidad en el diseño, es hablar de un complejo número de factores. El aula como espacio para discutir el papel del diseño dentro del paradigma de la sustentabilidad, es el espacio óptimo para la generación de perfiles profesionales, más sensibles al impacto de la actividad proyectual, más allá de el área de desarrollo de producto en la cual se inserten como diseñadores. La conversación sobre el diseño está vinculada al desarrollo de un mindset multidisciplinario, que ofrece las herramientas para leer el ecosistema productivo en el que nos hallamos insertos y proponer soluciones o buenas prácticas.

**C162. El diseño industrial en la agronomía: estudiantes y fruticultores (E)(M). Ángela Cerutti y Mariel Bergondi (Argentina)**

Los estudiantes de diseño industrial de la UNRN, se encuentran en una realidad cercana a la agronomía por el fácil acceso e información respecto a las zonas de chacras; pero aún así la participación de éstos con organismos como el INTA o CAFI es escasa. Se propone mostrar con tres proyectos sustentables realizados por alumnos de la UNRN: los beneficios de la investigación, el trabajo de campo y el trabajo interdisciplinario junto con diseñadores industriales, ingenieros agrónomos y expertos en contexto de la crisis de la fruticultura del Alto Valle.

**C163. El nuevo diseñador: formación para el diseño de sistemas de productos y servicios sostenibles (E)(M). Vanessa Sattelle (México)**

Tradicionalmente la especialidad del diseñador de producto ha sido la configuración estética y ergonómica de un objeto de fabricación industrial, sin olvidar los aspectos productivos y funcionales. Sin embargo, en un mundo que plantea retos cada vez más complejos y con cambios relacionados al futuro post-covid, el nuevo diseñador debe analizar el objeto de estudio como parte de un ecosistema de productos y servicios sostenibles que permitan nuevas formas de interacción y convivencia social. En esta ponencia se habla sobre la importancia de la enseñanza de este tema para la formación de nuevos diseñadores industriales.

**C164. Enseñanza universitaria del diseño del paisaje: Construcción del conocimiento progresivo (E)(M). Marina Giribaldi y Gabriel Burqueño Galvan (Argentina)**

En los cuatro niveles de la Asignatura troncal Planificación y Diseño del paisaje (cátedra Metapaisaje de la U.B.A.), el paisaje se enfoca desde tres transversales: sostenibilidad socioambiental, identidad y contemporaneidad. Se expondrá el diseño de la currícula en espiral, en el que el conocimiento de estos tres ejes se profundiza con el aumento de la escala y la complejidad del espacio intervenido.

**C165. La industria textil y de la moda, Responsabilidad Social y la Agenda 2030 (E)(M). Jorge Manuel Castro Falero (Uruguay)**

La industria textil y de la moda, es considerada luego de la industria del petróleo como la más contaminante y perjudicial para el medio ambiente, dado el ritmo acelerado de producción y consumo, sumado a condiciones laborales indecentes. La incorporación de buenas prácticas de responsabilidad social, supone una integración armónica por parte de las empresas de aspectos económicos, éticos, considerando a las personas, la comunidad y el medio ambiente, en toda la cadena de valor que generen.

**C166. Las campañas de comunicación visual como agentes de cambio social-ambiental (E)(M). Erika Marcela Piñeros (Colombia)**

El proyecto de Comunicación Visual enfocado en el ámbito socio-ambiental con el objetivo de fomentar el consumo responsable de los recursos naturales dando énfasis en la educación, por lo que propone el diseño de piezas gráficas digitales de comunicación visual con la intención de fortalecer la política de Buenas Prácticas Ambientales, BPA, que tiene como objetivo concientizar, visualizar, educar. Esta política de BPA esta bajo las necesidades del Ministerio del Ambiente de Colombia, MAC, para las instituciones públicas y privadas del país. Este proyecto se basa en las necesidades de la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo que se encuentra en Colombia, con el fin de implementar.

**C167. Las nuevas j(aulas): espacios físicos vs espacios virtuales (E)(M). Mariela Patricia Martínez y Cecilia Emilse Corbella**

En el marco de esta emergencia sanitaria mundial, se presenta el desafío de pensar las necesidades espaciales tipológicas para las “nuevas normalidades”. O será que deberemos pensar en el fin de los espacios físicos, espacios de la presencialidad... siendo los espacios virtuales ahora, los que deberemos adaptar para tal fin?

**C168. O design emocional nas embalagens de alimentos saudáveis (E)(M). Leonilia Gabriela Bandeira de Souza (Brasil)**

Este artigo trata de uma reflexão sobre as embalagens de produtos alimentícios saudáveis no contexto da sociedade contemporânea, onde cresce a preocupação com a saúde e a busca constante da melhoria de vida e do bem-estar. Ao longo dos anos muitos consumidores tomaram consciência da importância de uma alimentação saudável e conseqüentemente o mercado de alimentos desta categoria se expandiu, procurando satisfazer as exigências dos consumidores. Com o mercado em expansão e o surgimento de novos produtos, o consumidor encontra-se diante de uma variedade de opções e embalagens. Estas exercem o papel de vendedor silencioso, buscando informar e conquistar os consumidores que tomam suas decisões de compra baseadas não só no conteúdo, mas também no apelo visual das embalagens, influenciados pelos níveis do design emocional e pelo valor agregado que o produto pode trazer.

**C169. Nueva conciencia del sector textil moda a una economía circular (E)(M). *María Cecilia López Barrios (Colombia)***

La industria textil es una de las más contaminantes, al tener un modelo lineal que genera emisiones y crea impactos sociales negativos en cada una de las fases del ciclo de vida del producto (producción de fibras, producción de prendas, fase de uso y disposición final), en la confección y eliminación de los productos, a industria textil no es la excepción. Una de las causas de este crecimiento desmesurado ha sido el nuevo concepto denominado como *fast-fashion*. Así, la Economía Circular se ha convertido en un paradigma que busca el desarrollo sostenible, buscando la reutilización de desechos, cambiando la cadena de producción. Este artículo muestra como las empresas están comenzando a tomar conciencia al respecto y se realiza una propuesta conjunta con una mediana empresa textil con la finalidad de apoyar la circularidad en los procesos, permitiendo la producción y consumo sostenible de desechos textiles.

**— Comisión [A13] Diseño Responsable**

Esta comisión fue coordinada por *María Fernanda Trosch*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Jueves 30 de julio de 16 a 18hs.

**C170. Reinicia tu Escuela (E)(M). *Silvina Mocchi y Nadia Paola Barba Sasía (Argentina)***

Hoy, desde la contingencia del aislamiento social a escala planetaria, reflexionamos sobre las nociones de los espacios de aprendizaje que alcanzan matices particulares. La reflexión acerca de ellos, adquiere un nuevo espesor a partir del uso masivo de la tecnología, donde las nuevas relaciones virtualidad-presencialidad, digitalidad-analogía cambian las reglas del juego de enseñar y aprender. ¿Cómo pensamos los espacios para reiniciar la presencialidad en la educación? ¿Es posible fomentar el encuentro e inclusión de la comunidad educativa, identificando colectivamente diferentes visiones y sueños que contribuyan al bienestar y seguridad en los espacios para aprender?

**C171. El diseño en la escuela para un consumo económico responsable (E)(M). *Jean Paul Pico Hernández (Colombia)***

El involucrar al diseño con la niñez, es la oportunidad de fundamentar criterios de consumo responsable en la sociedad, es aportar a la reflexión y a la práctica de nuevas pedagogías, incentiva la imaginación de los nuevos profesionales que aporten a la producción y conservación del medio ambiente en las dinámicas económicas cambiantes y globalizadas.

**C172. Biodiseño. Transversalidad entre la investigación y la experiencia áulica (E)(M). *Silvia Martínez (Argentina)***

El proyecto se basa en la biología como objeto de diseño y medio de fabricación, capaz de proveer materiales biodegradables de bajo impacto. En la exploración de materiales y productos se realizaron botones, con diferentes harinas y aglutinantes. Determinando la formulación para

la fabricación del bioplástico adecuado para el producto “botones y avíos”, se evaluaron posibles caminos para la sistematización de los procesos constructivos y diagramas de procesos conformativos y morfológicos.

**C173. Compósito de resina de mamona e pó de cascas de ovos de galinha: Possibilidades no Design Industrial (E). *Ana Karla Freire de Oliveira (Brasil)***

Tem crescido o uso de materiais compósitos que fazem uso de resíduos em sua composição. Isso se dá em função dos impactos ambientais gerados com o uso elevado de recursos não renováveis e o não aproveitamento de resíduos oriundos de diversas atividades humanas. Este trabalho apresenta o processo de estudo e obtenção de um material compósito constituído de resina vegetal reforçado com pó de cascas de ovos de galinha. Após a obtenção do compósito foram realizados alguns ensaios de resistência em laboratório para análise de suas possibilidades de uso enquanto material para o design industrial. O material apresentou reais possibilidades de uso no projeto de produtos de design.

**C174. Comunicación Visual enfocado en el Ámbito Socio-ambiental (E)(M). *Erika Marcela Piñeros (Colombia)***

El proyecto de Comunicación Visual enfocado en el ámbito socio-ambiental con el objetivo de fomentar el consumo responsable de los recursos naturales dando énfasis en la educación, por lo que propone el diseño de piezas gráficas digitales de comunicación visual con la intención de fortalecer la política de Buenas Prácticas Ambientales, BPA, que tiene como objetivo concienciar, visualizar, educar. Esta política de BPA esta bajo las necesidades del Ministerio del Ambiente de Colombia, MAC, para las instituciones públicas y privadas del país. Este proyecto se basa en las necesidades de la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo que se encuentra en Colombia, con el fin de implementar el proyecto “Piensa Verde, lee visualmente, cuida tu verde”. En este trabajo se abordará el tema medioambiental y lo que ya se ha venido realizando al respecto por instituciones afines y otros organismos públicos y privados nacionales e internacionales, que demuestran la importancia de tomar medidas adecuadas para el consumo responsables de nuestros recursos.

**C175. Desarrollo de una prenda interior con Textiles Inteligentes Microencapsulados (E)(M). *Viviana Marcela Corredor Gómez (Colombia)***

Este proyecto de investigación tiene el propósito de mostrar la relación del diseño con la tecnología, los beneficios medicinales naturales a través de la aromaterapia y materiales inteligentes microencapsulados para dar solución a una problemática real. El diseñador de modas tiene la responsabilidad social, en proponer y desarrollar proyectos de inclusión con un enfoque de aprendizaje significativo dentro de su formación profesional. Por esta razón, el proyecto consiste en mostrar, el desarrollo del diseño de una prenda interior con textiles inteligentes microencapsulados, a base de parafina y extracción de esencias naturales, con el fin de disminuir el dolor pélvico agudo menstrual que sufren algunas mujeres, a causa del síndrome de la dismenorrea.

**C176. Diseño con Intención aplicable a comportamiento sustentable (E)(M). Agustina Mc Lean (Argentina)**

El enfoque desde el diseño con intención desarrollado por Lockton, propone una colección de patrones de comportamiento recurrentes en distintas disciplinas asociadas al diseño, utilizadas para influenciar el comportamiento de las personas. Se evaluó la implicancia del problema de diseño referido a cómo y porqué las personas interactúan con productos y sistemas, y cómo la intervención del diseño genera cambios tendientes a reforzar conductas sustentables.

**C177. Diseño regenerativo, más allá de la sustentabilidad. Reflexiones de un proyecto pedagógico (E)(M). Lorna Lares (Chile)**

Los efectos de la crisis climática y sanitaria, lleva a profesionales, docentes y estudiantes a cuestionar el rol del diseño y definir el nivel estructural en el que debe intervenir para co-crear una sociedad más sustentable. Considerando la naturaleza como objeto de derecho y la transdisciplina como herramienta para transitar hacia nuevas eco-ciudades, basados en un modelo regenerativo de economía verde.

**C178. Ecoeficiencia. Hacia una práctica sostenible en la didáctica del Diseño Industrial. Marcelo Eduardo Venegas y Andrés Ricardo Navarro Carreño**

Desarrollar productos industriales considerando el concepto de ecoeficiencia, desafía la problemática de sus procesos desde dos ejes fundamentales de acción: la optimización de uso de los recursos naturales y la reducción progresiva del impacto medioambiental. Abriéndose a la posibilidad de producir más con los menos recursos posibles o bien crear mayor valor con el menor impacto. Enmarcado en la praxis formativa del Diseñador, la empresa y la integración de requerimientos sostenibles, el trabajo a presentar propone una didáctica proyectual derivada del ecodiseño y la gestión medioambiental, en la búsqueda de un método ecoeficiente aplicable a la Enseñanza del Diseño Industrial.

**C179. El relevamiento antropométrico como estrategia de investigación en proyectos de movilidad sustentable (E)(M). Esteban Labarthe y Eliana Armayor (Argentina)**

La Movilidad Sustentable representa un desafío urgente en la actualidad. En la ciudad de Córdoba, conviven diversos sistemas de transporte público y se visualizan varias problemáticas relacionadas con la movilidad. La implementación de un sistema de bicicletas urbanas de uso público, aportaría a una movilidad de bajo impacto ambiental y mejoraría la calidad de vida de las personas. Como docentes investigadores abordamos esta temática desde la enseñanza del Diseño Industrial. La consigna propuso el diseño de bicicletas urbanas de uso público utilizando el relevamiento antropométrico como estrategia de investigación en proyectos de movilidad sustentable.

**C180. Formación de habilidades relacionales en Diseño, como articulador en sostenibilidad (E)(M). Lucas Rafael Ivorra Peñafort, Guillermo Pérez, Paola Sánchez Mendoza y Fernando Vargas Navarro (Colombia)**

En la enseñanza del diseño cada vez más se abordan retos de sostenibilidad desde los sistemas de producción, consumo. En este contexto los estudiantes y profesores deben asumir la complejidad de los proyectos en escenarios reales. Para lograr esto, los procesos de aprendizaje deben incluir diferentes dimensiones, incluyendo aspectos cognitivos y afectivos durante el desarrollo de las actividades. En el contexto de los "Retos en el Aula" del Design Factory Javeriana se desarrollaron proyectos para responder algunos retos de dos organizaciones que requirieron propuestas de aprovechamiento de las carcasas de las ruedas de vehículos para evitar su desecho.

**C181. Instrumentación de los ODS en la movilidad sustentable de los campus universitarios (E)(M). Patricia Buguña (Argentina)**

Este proyecto de investigación propone retomar las metas, directrices y lineamientos enunciados en los ODS, para proponer una relectura y revisión de la gestión de la Movilidad sustentable en ámbitos universitarios. Entendemos que aún no hay un reconocimiento de los ODS en el ámbito específico de la Universidad, siendo de gran importancia en la formación de los estudiantes, en la capacidad de orientar líneas de investigación y en la capacidad de transferencia a las actividades de extensión.

**C182. La enseñanza del pensamiento sistémico para estudiantes de diseño (E)(M). Julia Teles da Silva (Brasil)**

La ponencia va a abordar la importancia de enseñar el pensamiento sistémico a estudiantes de diseño y maneras de enseñarlo por ejercicios prácticos, además de las explicaciones y de los debates teóricos. El pensamiento sistémico es una herramienta importante para el diseño, pero encuentra más espacio en el campo de diseño ecológico. La posibilidad de tener el pensamiento sistémico como eje central del curso de diseño sustentable nos trae el desafío de enseñarlo a partir de prácticas experimentales por los estudiantes. En la ponencia, vamos a abordar algunos ejercicios que ya hemos hecho y vamos a pensar otros ejercicios que podrían ser desarrollados futuramente.

**C183. Método de patronaje lineal: cero residuos en mermas pre-consumo (E)(M). Taña Escobar y Silvana Alejandra Guamán Egas (Ecuador)**

La industria de la moda genera anualmente toneladas de residuos textiles, cuyo desecho genera un alto grado de contaminación. Por ello, el presente estudio propone un sistema de producción cero residuos pre-consumo aplicado en prendas de vestir. Como método se empleó el análisis comparativo de eficiencia textil entre: el método convencional del patronaje industrial y los no convencionales como: Kinetic Garment Construction, Subtraction Cutting y ZeroWaste, del cual se desprende un método lineal de patronaje cero residuos. Se obtuvo como resultado prendas vestimentarias que potencian la eficiencia del consumo textil y minimizan los residuos textiles.

**C184. Práticas Pedagógicas no Ensino do Design para Sustentabilidade (E)(M).** *Tomás Queiroz Ferreira Barata, Ana Judite Galbiatti Limongi França y Cynthia Santos Malaguti de Sousa (Brasil)*

O trabalho apresenta uma experiência pedagógica na disciplina “Design, ambiente e sustentabilidade” do curso de graduação em design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. O conteúdo teórico introduz conceitos de ecologia e discute estilos de vida na contemporaneidade sob a ótica da sustentabilidade. As práticas de ensino têm como objetivos principais: promover uma reflexão sobre a atuação projetual no contexto dos modelos atuais de desenvolvimento, tendo como base de análise o ciclo de vida dos produtos e os impactos das ações humanas no planeta; e estimular a utilização de parâmetros socioambientais como requisitos de projeto.

**C185. Creando una carrera de diseño en base al desarrollo sostenible (E)(M).** *Gabriela Nuri Barón (Argentina)*

La Universidad de Auckland (UoA) ha sido rankeada por segundo año consecutivo como la Universidad más sustentable por THE rankings. Este año, la UoA ha abierto por primera vez una carrera de Diseño y los profesionales involucrados en ella hemos tenido la oportunidad de diseñarla enteramente basada en los pilares de Desarrollo Sostenible (ODS de Naciones Unidas). Este artículo expone cuál es la visión detrás de esta innovadora currícula y detalla las metodologías y tecnologías desarrolladas para dictarla.

— **Comisión [A36] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje**

Esta comisión fue coordinada por *Sandra Cabrera*, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se llevó a cabo el Lunes 27 de julio de 14 a 16 hs.

**C477. Análise de Um Modelo de Negócio para a Sociedade Sob a Ótica Do Design (E)(M).** *Thalita Barbalho, Rita Engler, Leticia Hilário Guimarães y Ana Carolina Godinho de Lacerda (Brasil)*

A pesquisa discute novas perspectivas para sustentabilidade nos âmbitos ambiental, socioético e econômico, evidenciando a importância de sistemas produto-serviço sustentáveis (S. PSS) e de ferramentas de design voltadas para a construção de modelos de negócio mais inovadores, competitivos e, principalmente, sustentáveis frente a oportunidades e desafios e na busca de novos estilos de vida/padrões de comportamento mais coerentes com o panorama atual.

**C478. Aprendizaje cognitivo de la realidad en el diseño de producto: materiotecas, diseño y experimentación material (E)(M).** *Francisco Javier Serón Torrecilla (España)*

Múltiples factores son los que apuntan a un inadecuado manejo de la materialidad por parte de los estudiantes de diseño, y la transferencia del diseño al objeto o producto entre ellos la falta de contacto directo. En la línea de investigaciones actuales se presenta una experiencia y algunas de las reflexiones en torno a los resultados

obtenidos. Se profundiza en lo que se ha denominado el triángulo, teoría, contacto material, manipulación práctica. El objetivo es la mejora cognitiva de los aspectos materiales con recursos propios como una materioteca y la experiencia de trabajo manipulativo con materiales locales.

**C479. Arte, Upcycled y Estética (E).** *Valeria Giovannetti (Argentina)*

El propósito del presente trabajo es concientizar acerca del impacto positivo hacia el medio ambiente que genera la práctica del Upcycled (Reciclado) en el Diseño y en el diseñador, ya que por sus características aumenta y potencia la creatividad al máximo. Se realizará un breve recorrido teórico de diversos artistas que han utilizado la técnica del Upcycled y se analizará la estética de cada obra hasta llegar a la actualidad, en donde observaremos que cada vez más diseñadores experimentan esta alternativa y la incorporan fomentando de este modo la sostenibilidad.

**C480. Comparação das abordagens do ensino: design sustentável brasileiro e britânico (E)(M).** *Fernanda Henriques y Lucas Gabriel Vieira Soares (Brasil)*

Diferentes abordagens são utilizadas em universidades ao redor do mundo quando se trata do ensino do design, variáveis como contexto socioeconômico, histórico e ecológico são os principais fatores que diferem no estudo do design. Nesse artigo busca-se ter uma linha de comparação entre a base de ensino de design britânica com a brasileira, procurando atuar nos aspectos relacionados ao papel do design no ambiente.

**C482. Design Territorial: atuação da extensão universitária com qualificação do mobiliário urbano na cidade de Bauru-SP (E)(M).** *Ingo Cescatto Germer (Brasil)*

Atuação da extensão universitária por meio do design territorial para a qualificação do mobiliário urbano na cidade de Bauru-SP.

**C484. Relaciones usuario-objeto, más allá de la usabilidad y la estética (E)(M).** *Rafael Ángel Bravo (Colombia)*

Analizando el uso de la hoja de plátano como empaque y soporte para el consumo alimentos, además de su esencia popular, tradicional y ancestral, existe una experiencia holística al utilizar los dedos en lugar de utensilios, permitiendo sentir la comida al tacto, sus texturas, su temperatura y su consistencia, originando un fenómeno sinestésico; a partir del ejercicio creativo con estudiantes, para la resolución de problemas, se busca comprender la experiencia de consumo e interacción usuario-producto, desde el contexto alimentario, más allá de valores fundamentales como son la forma y la funcionalidad, tradicionalmente discutidos frente al estudio del diseño en sus áreas de aplicación.

**C485. Travesía Litoral. La cadena productiva como experiencia de aprendizaje (E)(M).** *Patricia Alejandra Pieragostini, María Laura Badella, Federico Oscar Raviol y Josefina Zentner (Argentina)*

En el marco del proyecto de investigación “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño”