

**Resumen:** En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección del Encuentro Latinoamericano de Diseño que, desde su nacimiento en el año 2006, integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo, 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:** Diseño - Latinoamérica - Tecnología - Emprendedurismo - Tendencias - Creatividad - Conferencias - Talleres - Concursos - Negocios.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 300]

### Introducción

En el año 2020 se realizó la XV edición del Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño, que integra la actual Semana Virtual Internacional de Diseño en Palermo. El Encuentro convocó en esta oportunidad a 336 expositores que presentaron conferencias, tutoriales, ensayos, reflexiones, desarrollos temáticos, portfolios, trabajos finales de carreras, diseño y más.

El Encuentro fue el origen y es uno de los motores de crecimiento y desarrollo en forma ininterrumpida desde el año 2006, de la Semana Internacional de Diseño en Palermo. A partir de las necesidades planteadas y detectadas en cada edición del Encuentro fueron surgiendo los otros espacios (Coloquio, Congreso, Foro, Cumbre) hasta constituir el actual formato de la Semana Internacional de Diseño en Palermo.

El Encuentro se ubicó en el lugar de liderazgo de los eventos internacionales de Diseño desde su creación y fue consolidándolo año tras año hasta avanzar hacia un estadio superior: la Semana Internacional de Diseño. Este liderazgo fue construido y alcanzado por su estructura y perspectiva innovadora sostenida a lo largo de más de una década. Por su organización y su dinámica participativa y su propuesta democrática de capacitación, actualización y vinculación entre los expositores y asistentes.

Además del XV Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño, la XV Edición de la Semana Internacional de Diseño 2020 está integrado por los siguientes cinco espacios, XI Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del 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 (Virtual) de Creatividad Solidaria. Todos los seis espacios se desarrollaron simultáneamente en más de 160 comisiones on line desde el 27 de julio al 31 de julio 2020.

El Encuentro organiza las actividades en los ejes conceptuales que estructuran el quehacer profesional del Diseño de nuestra época: Tecnología, Creatividad, Negocios.

La XV edición del Encuentro tuvo la particularidad de realizarse de forma completamente virtual. En la misma, además de contar con más de 300 contenidos de acceso libre y gratuito, se desarrollaron 14 comisiones en vivo

con referentes del diseño latinoamericano que expusieron e intercambiaron sobre diferentes temáticas vinculadas, entre otras, al diseño en su diálogo e interrelación con la comunicación, a los negocios y emprendimientos, a las nuevas tecnologías.

Las actividades de la edición 2020 del Encuentro se organizaron en las siguientes categorías: tutoriales, videoconferencias, mi primera conferencia, ensayos, reflexiones y desarrollos temáticos, trabajos finales de carreras, portfolios de estudiantes, presentaciones de agencias y estudios y de jóvenes profesionales, mi mejor diseño y comisiones temáticas en vivo.

### 305 Actividades en el XV Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño

El XV Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño reunió contenidos en múltiples formatos virtuales, atendiendo a los intereses de sus públicos. A continuación, se detallan los tipos de actividades y los formatos de los contenidos que se desarrollaron y/o presentaron en esta edición:

- a. Tutoriales (videos que incluyen el desarrollo de ejercicios prácticos de procesos manuales creativos o de herramientas/plataformas digitales)
- b. Videoconferencias (videos sobre una temática vinculada a tecnología, creatividad, innovación, tendencias u otras disciplinas que amplían las fronteras creativas y potencian los saberes respecto a teorías, herramientas, materiales, plataformas y procesos)
- c. Mi primera conferencia (videos de jóvenes profesionales o estudiantes en los que se desarrolla una temática vinculada a tecnología, creatividad, innovación o tendencias)
- d. Ensayos, reflexiones y desarrollos temáticos (ideas, experiencias e investigaciones que reflexionan sobre el pasado, presente y futuro del diseño y la comunicación)

Trabajos finales de carreras (propuestas innovadoras, con aportes a los campos del diseño y la comunicación, realizadas por estudiantes y recién graduados)

e. Portfolios de estudiantes (carpetas de presentación de los trabajos más destacados de estudiantes de carreras creativas)

f. Presentaciones de agencias y estudios y portfolios de jóvenes profesionales (carpetas de presentación con los trabajos más destacados de agencias y estudios creativos)

g. Mi mejor diseño (gráfico / de moda / industrial / de interiores / audiovisual)

h. Comisiones temáticas (actividades online en vivo con destacados referentes del diseño y la comunicación)

### Actividades

En la presente edición 33 de Actas de Diseño se transcribe la agenda completa de la XV edición del Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño 2020 (305 actividades y 336 expositores) con un resumen de cada una de las presentaciones a las mismas.

Al finalizar se pueden consultar el índice de expositores (pp. 288-295) y el índice de actividades (pp. 295-300).

#### — Diseño Gráfico y Diseño de Información

**E001. Trabajo editorial: Colombia, una historia cotizada en billetes (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Fernando Alba Guerrero (Corporación Universitaria Minuto de Dios -UNIMINUTO - Colombia)*

Este libro es el resultado del trabajo de mi trabajo de diseño, diagramación y fotografía para apoyar el tema del libro, como resultado se presentó en el 2018 en la Feria del Libro en Colombia y fue uno de los más vendidos.

**E002. Selo Editorial do IFSULDEMINAS - Campus Passos: Lume Editora (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Cleiton Hipólito Alves e Samara Brabosa dos Reis (IFSULDEMINAS - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Brasil)*

Este trabalho propõe relato de experiências de Projeto de Extensão realizado no Instituto Federal do Sul de Minas Gerais. Teve o intuito de atender desde pequenas demandas da comunidade para desenvolvimento de projetos gráfico-visuais à editoração eletrônica, além da difusão da Pesquisa e Extensão.

**E003. Imagen gráfica para ZYMPA (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Jaime Alzérreca Pérez (Universidad Mayor de San Simón - Bolivia)*

Zulma Yugar, reconocida cantante Boliviana que socializó su arte por los mas importantes escenarios del mundo. Decide concentrar su trayectoria en un centro cultural y nace ZYMPA iniciativa gestada con el soporte de la fundación Zulma Yugar, el proyecto otorga la identidad gráfica al emprendimiento.

**E004. Selección de afiches (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Sebastián Aravena (Universidad de Chile - Chile)*

Selección de afiches diseñados para diferentes iniciativas de carácter social, político y ecológico. Algunos expuestos en exhibiciones de Bielorrusia, Hungría, Polonia, Rusia, Perú y Ucrania entre 2018 y 2020, y otros inéditos.

**E005. Elementos de diseño para cubiertas de colecciones editoriales (Conferencia).** *Erik Omar Avalos Delgado, Mónica Georgina Avelar Bribiesca y Cynthia Lizette Hurtado Espinosa (AGMedia - México)*

El diseño de cubiertas de colecciones editoriales tiene la complejidad de conseguir que cada libro mantenga su identidad y la de la colección. Se realizó un análisis de diferentes colecciones respecto a los elementos básicos de diseño, generando lineamientos como guía para el diseño de cubiertas. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces)

**E006. Ludificación y gamificación en museos (Mi Primera Conferencia).** *Aylen Aviles (FADU UNL - Argentina)*

El Diseño de la Comunicación Visual como operador cultural. Su intervención en la nueva lógica museográfica (estrategias de ludificación y gamificación) para democratizar conocimiento a partir de su previa decodificación y su post codificación en sistemas visuales y accesibles para la sociedad toda. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces)

**E007. Quan, la deconstrucción de la sustancia occidental. (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Aylen Aviles (FADU UNL - Argentina)*

Quan es una publicación monográfica que enfatiza sobre el concepto de lo "original". Vinculando la Producción Visual y la Propiedad Intelectual reflexiona sobre los cánones oriental y occidental, proponiendo la deconstrucción de la sustancia canónica a través del "quan", es decir, movimiento.

**E008. Sublimación, transfer y plotter (Taller).** *Marcos Berkowicz (MARGRAF - Argentina)*

Explicamos como es una maquina de sublimación y transfer, partes y uso. Cómo poner un porta cuchilla para plotter y sus partes, cómo se sublima y se imprimen tazas y gorros, qué es una cinta térmica para tazas y un papel de sublimación

**E009. Creación de marca (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Karina Bravo Lucas (Clínica IBNSINA - Perú)*

Creación de marca para una agencia de diseño que brinda servicios de publicidad y marketing. Desde el Logotipo, tarjetas, folleto creativo, papelería corporativa y diseño de página web.

**E010. Muestra de carteles (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *John Breton (UDI - Colombia)*

En esta muestra se expone una muestra de carteles recopilación de los últimos 5 años desarrollados por los estudiantes de diseño gráfico de Bucaramanga, en ella se recopilan parte de la memoria cultural y creativa. En esta primera publicación editorial se pueden apreciar un resumen del trabajo.

**E011. Matador: el diseño gráfico en la filmografía de Pedro Almodóvar (Conferencia). Andreina Bustillos (Yellapro - Venezuela)**

Un repaso a la impronta gráfica del cineasta español y el tratamiento que otorga al diseño dentro de su narrativa, de la mano con sus colaboradores frecuentes, brindando un análisis formal, estructural y contextual a dos de sus elementos más icónicos: el póster cinematográfico y las secuencias de créditos.

**E012. Fisio Sport (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Jefferson Arley Caballero (Ideogruppo S.A.S. - Colombia)**

Diseño de Logo e Identidad corporativa para Fisio Sport una empresa que se centra en el cuidado y estética físico culturista.

**E013. Taller de escenarios pop up (Taller). Griselda Carriso (Taller Curiosearte - Argentina)**

Descubrir, explorar e interpretar diversos mecanismos que se utilizan en la confección de libros Pop-Up y piezas gráficas. Desde el armado de la estructura del libro pasando por variados mecanismos de diversa complejidad que pueden lograrse a través de cortes y plegado del papel.

**E014. Portfolio personal (Portafolios de Estudiantes). Melissa Cassan (Freelance - Argentina)**

Les presento mi portfolio personal como ilustradora, y diseñadora. Presento propuestas para libros ilustrados, para utilización en merchandising, propuestas tipográficas y de originalidad única. Personajes carismáticos y divertidos.

**E015. FREAKSHOW / Revista (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Victoria Cina (Universidad Nacional del Litoral - Argentina)**

Freakshow es una revista de pauta blanda que trata con ironía temas de interés general. A través del uso del fotomontaje y la tipografía busca transmitir, más que un mensaje, una postura crítica: en este freakshow todos somos ridículos, todos somos freaks.

**E016. La marca país: un nuevo ámbito de incidencia del diseño de la comunicación visual (Mi Primera Conferencia). Victoria Cina (Universidad Nacional del Litoral - Argentina)**

Retomando una problemática de diseño actual, este proyecto de investigación indaga las diferentes maneras en las que el país y las ciudades eligen mostrarse al mundo a través de sus marcas-lugar, relacionando los conceptos y planteos teóricos con lo que efectivamente sucede en la práctica. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces)

**E017. Haiku: afiche tipográfico (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Paloma D Urbano (Argentina)**

A partir de 5 familias tipográficas de uso libre y la temática de poesía japonesa se trabajó sobre la combinación tipográfica a nivel comunicacional pero también sobre la tipografía como imagen y su respectivo impacto visual.

**E018. LES IMMIGRANTS: Proyecto editorial (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Paloma D Urbano (Argentina)**

Es un proyecto editorial cultural (revista trimestral) que tiene como objetivo mostrar la vida de los inmigrantes en Argentina. Retrata los procesos que conlleva ser un inmigrante y cómo las nuevas culturas se integran y se van transformando unas a otras enriqueciendo la vida de las comunidades.

**E019. Ultraprocesado (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Paloma D Urbano (Argentina)**

Infografía diseñada en base a los datos sobre las viandas brindadas en las escuelas de la Ciudad de Buenos Aires. La infografía busca reflejar los mismos de una manera simple y clara, haciendo uso de pocos elementos para lograr un mayor impacto visual.

**E020. Porfolio creativo (Portafolios de Estudiantes). Kevin Dos Santos (Fuerza Natural - Argentina)**

En este portfolio encontrarán algunos de mis mejores trabajos: los fotomontajes, el diseño de identidad visual y las ilustraciones, son las predominantes de esta pequeña muestra.

**E021. Portafolio (Portafolios de Estudiantes). Valentina Estrada (Alcaldía Municipal de Ulloa Valle del Cauca - Colombia)**

Este trabajo es el portafolio final para la culminación de la carrera, no cuenta como proyecto de grado, solo es una recopilación de los mejores trabajos realizados durante la carrera.

**E022. Livro: Quem é tu, Piqueno? (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto). Hiago Fernandes Ferreira, Leandro Coqueiro Batalha, Ana Paula Costa, João Matheus de Barros Câmara e Mychaelly Oliveira Dos Santos (UFMA - Brasil)**

“Quem é tu, Piqueno?” é um livro-brinquedo desenvolvido para o público infantil, com o objetivo de promover um museu localizado em São Luís (Brasil) e valorizar a cultura local. O projeto foi pensado como uma ferramenta didática e de lazer, trazendo diversão e leveza ao processo de aprendizado.

**E023. Pensar en diseño: modificar el espacio gráfico (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Genrry Flores (Universidad Experimental de las artes UNEARTE - Venezuela)**

Serie de gráficas que han sido desarrolladas desde los acercamientos a los estudios del espacio plástico, la deconstrucción y fundamentos de la percepción. Me planteo un ensayo sobre la geométrica flexible, un principio de la abstracción-forma-color y la movilidad óptica.

**E024. Análisis de factores determinantes en la jugabilidad de interfaces lúdicas (Mi Primera Conferencia). María Micaela Frisón (Argentina)**

Reflexionar sobre la importancia de la imagen y de la jugabilidad en el diseño de interfaces lúdicas, indagando sobre teorías de la imagen y el diseño de información para identificar factores que se constituyan como determinantes de la jugabilidad de los juegos de mesa. (Esta

expositora participou na comissão em vivo: Universos gráficos: ideias, papéis e interfaces)

**E025. Creación de Vetor para Moda (Taller).** *Gleidson Gouvêa (Universidade de Araraquara - UNIARA - Brasil)*  
Aprendí a trabajar con el Adobe Illustrator, la principal herramienta de diseño. Veremos los procesos de vectorizado, cómo organizar tu proyecto en etapas: línea creativa y brainstorm. Crearemos un diseño con conceptos y objetivos para tu cliente. Por último aprenderás como finalizar y exportarlo.

**E026. Creación de Personagem 2D en Vetor (Taller).** *Gleidson Gouvêa (Universidade de Araraquara - UNIARA - Brasil)*  
Aprendí cómo trabajar con Adobe Illustrator, la principal herramienta de diseño. Vectorización. Organización de tu proyecto. Desarrollo de una línea creativa. Brainstorm. Aprendí a crear un diseño para tu cliente, cómo finalizarlo y exportarlo.

**E027. Composición de Imágenes para Publicidad (Taller).** *Gleidson Gouvêa (Universidade de Araraquara - UNIARA - Brasil)*  
Aprendí a trabajar con recortes, luces, sombras y colores en Adobe Photoshop. Cómo organizar tu proyecto en etapas: línea creativa y brainstorm. Vamos a crear una imagen con los conceptos y objetivos de tu cliente. Por último veremos cómo finalizar y exportar tu trabajo.

**E028. Portfólio - Design de Produto e Design Gráfico (Portafolios de Estudiantes).** *Gabriel Guedes (Universidad Federal de Campina Grande - Brasil)*  
A proposta visa apresentar alguns dos trabalhos que já realizei em minha carreira como designer gráfico. Atuando em empresas e em projetos acadêmicos, desenvolvendo materiais digitais (logomarcas, identidades visuais, publicações para redes sociais, etc) e impressos (camisas, folders, flyers, etc).

**E029. Branding para o NUDHA (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Hugo Horácio (UDESC - Brasil)*  
O Núcleo de Diversidade, Ações Afirmativas e Direitos Humanos (NUDHA) precisava de uma comunicação visual que englobasse todas as diversidades, sem pender apenas para uma. Sob os pilares conceituais de movimento e transformação, a marca representa rodas de conversas com traços irregulares.

**E030. Cartaz para apresentação sobre o pensamento projetual na escravidão (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Hugo Horácio (UDESC - Brasil)*  
O cartaz foi feito para apresentação de um TCC chamado “O pensamento projetual espontâneo: Resistência negra no período escravocrata brasileiro através da sua produção de imagens e artefatos”, onde trouxe as primeiras práticas projetuais feitas por negros no Brasil.

**E031. Poster para o curta-metragem (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Hugo Horácio (UDESC - Brasil)*  
Pôster feito para o curta metragem “Este não é o fim”, dirigido por Gabriel S. Silva. O suspense gira em torno

de uma árvore e suas raízes. Então, esse elemento foi trazido ao cartaz misturando a vetorização com uma ilustração feita com canetas hidrográficas. O pôster tem duas variações.

**E032. Portfólio Acadêmico (Portafolios de Estudiantes).** *João Matheus de Barros Câmara (Editora Universitária - EDUFMA - Brasil)*  
O Portfólio apresenta uma série de trabalhos desenvolvidos durante minha vivência acadêmica na universidade, dentre projetos de livros, marcas e de pesquisas.

**E033. Identidade Visual: Isabel Matos Cerâmica e Cultura (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *João Matheus de Barros Câmara e Sâmio Barbosa (Editora Universitária - EDUFMA - Brasil)*  
Construída junto à ceramista Isabel Matos e suas artesãs no Maranhão (Brasil), a identidade visual busca representar o trabalho artesanal feito com as mãos pela comunidade, que gera produtos em cerâmica sobre a cultura afro maranhense e valoriza o Tambor de Crioula como Patrimônio Imaterial.

**E034. Projeto Gráfico - Graúna em Roça de Arroz (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *João Matheus de Barros Câmara (Editora Universitária - EDUFMA - Brasil)*  
Diagramação e capa produzida ao autor Waldemiro Viana em sua obra intitulada “Graúna em Roça de Arroz”, que tematiza a luta do ser humano na circunstância que lhe é dado viver. O autor retrata o cenário da vida rural maranhense (Brasil), documentando-a na imensa riqueza de sua linguagem.

**E035. Tipografia Viela (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *João Matheus de Barros Câmara (Editora Universitária - EDUFMA - Brasil)*  
A tipografia Viela trata de uma fonte vernacular que tem referência a atmosfera boêmia e elegante do Centro Histórico de São Luís do Maranhão, popularmente conhecido como Reviver, no Brasil. Se relaciona através da oposição entre claro-escuro com a elegância do luar das ruas que inspiram seu nome.

**E036. Landing Pages para lanacion.com (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Ariel Lanci (Hipódromo de Palermo - Argentina)*  
La propuesta consiste en mostrar las mejores *landing pages* (especiales de eventos y noticias) que diseñé para el diario online lanacion.com, en las cuales se pueden apreciar varias temáticas/rubros y su correspondiente conceptualización a través de recursos gráficos que las representen.

**E037. Portfolio de trabajos (Portafolios de Estudiantes).** *Florentina Lupiz (Freelance - Argentina)*  
Hola, soy Florentina y este es mi portfolio personal. Soy estudiante de la Universidad de Buenos Aires, en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU). Siento un gran interés en la tipografía y sus diferentes maneras de utilización, por eso es la llave central de todos mis diseños.

- E038. Atlas. Fragmentos del Paisaje. Concepción (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Grace Mallea (Particular - Chile)*  
El libro es un documento gráfico que ilustra las características de los agentes del paisaje que componen los ecosistemas de la ciudad de Concepción, su estado de conservación y los efectos de fragmentación que generan las diversas dinámicas de transformación del territorio.
- E039. Mitología Agria, o cuando el ser humano se hace Prometeo (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Manuel Antonio Zuñiga Muñoz (Casa Museo Rafael Núñez - Colombia)*  
Proceso creativo para visibilizar las correspondencias de sentido entre el padecimiento del titán Prometeo con el efecto embriagante que experimentan los consumidores de la emblemática cerveza colombiana marca Águila.
- E040. Pollo 11: uma Aventura Interativa até a Lua (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Maria Beatriz Marigonda de Araujo, Ana Beatriz Pereira de Andrade e Victoria Zocchio (Studio ESP - Brasil)*  
Com este trabalho, pretende-se propor o Design Gráfico, focado em editoração e produção gráfica como um método de ensinar crianças sobre a importância e os desafios de uma viagem espacial. O tema é a Missão Apollo 11, a primeira missão bem sucedida que permitiu que o homem pisasse na lua.
- E041. Relicário de Caetano: experimentação gráfica de livro-objeto (Trabajos Finales de Carrera).** *Alexandra Martins Vieira e Marina Freitas (042.175.910-04 - Brasil)*  
Apresentar, a produção do livro-objeto “Relicário de Caetano”, inspirado na obra de Dom Casmurro do autor Machado de Assis. O projeto experimental foi desenvolvido como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social - Produção Editorial da UFSM.
- E042. My Skills - My Project (Portafolios de Estudiantes).** *Nhi Nguyen (Freelance - Vietnam)*  
My portfolio of graphic design including illustration, branding, packaging and editorial.
- E043. Manual de identidad visual - PADOCA (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Mario Nigro (Unip - Universidade Paulista - Brasil)*  
Manual de identidad visual desarrollado para una panadería artesanal en la ciudad de Araraquara, en el interior del estado de São Paulo, Brasil.
- E044. Presentación de agencia (Presentaciones de Agencias y Estudios y Portfolios Jóvenes Profesionales).** *Mario Nigro (Unip - Universidade Paulista - Brasil)*  
Carpeta de presentación de la Agencia de Publicidad “Caso Pensado” en la ciudad de Araraquara (BR)
- E045. ¿Cómo diseñar un proyecto gráfico? (Taller).** *Mario Nigro (Unip - Universidade Paulista - Brasil)*  
Información paso a paso sobre cómo diseñar un proyecto gráfico, las 5 fases del diseño gráfico (información, lluvia de ideas, bocetos, diseño y material gráfico). (Este expositor participó en la comisión en vivo: Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces)
- E046. ECOS (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Ulises Ortiz (DGENAM - SEP - México)*  
La exposición “ECOS” rinde homenaje a la creatividad de los estudiantes y su constante espíritu de lucha en cada movimiento social en México, en este caso el movimiento de 1968. Esta exposición se presentó en la Galería ICONOS en octubre de 2018.
- E047. El proceso después de una idea (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Luis Eduardo Pérez González (AIEP de la Universidad Andres Bello Nihilia Group - Venezuela)*  
Comprender el Proceso de Desarrollo Creativo, desde el punto de vista de la comunicación gráfica, desde la gestación de una idea hasta su culminación como un producto de diseño final, abordando todos los factores fundamentales que intervienen en su correcto desarrollo y elaboración como un TODO. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces)
- E048. El diseño, el dibujo y sus zonas de conflicto (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Jorge Piazza (redargenta - Argentina)*  
No somos dibujantes ni ilustradores, sin embargo el diseño se nutre de ambas herramientas. Tres enfoques que ejemplifican y determinan los conflictos que solemos tener con el dibujo. Una herramienta que en muchas ocasiones utilizamos mal. Ya sea por falta de capacidad o por no delegar en el profesional indicado.
- E049. 36 años para volver (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Abad Darío Ponce Morales (Fábrica de Chocolates La Ibérica - Perú)*  
Este diseño fue creado a manera de homenaje por la clasificación de Perú a un mundial luego de un eterno descanso de 36 años. Desde pequeño he alentado a otros países en los distintos mundiales, pero ver a tu selección entrando a la cancha en un mundial es un lujo que valió la espera.
- E050. Lo intuitivo como incentivo para la lectura (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Laura Danielle Poveda Giraldo (Aún vacantes - Colombia)*  
La tipografía tiene un carácter llamativo, que desea promover una interacción con las piezas de cada letra, esto con la intención de fomentar la lectura; la característica de esta tipografía se crea a partir de su inspiración en el concepto de intuición que manejan juguetes creados para bebés.
- E051. Fuente tipográfica RR-Cluster (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Rafael Ramírez Lozano (Brandana IBG / BajíoType - México)*  
Es una fuente tipográfica display, monolínea y condensada. El set incluye mayúsculas, minúsculas, numerales y signos, caracteres acentuados y caracteres rellenos. Las variables disponibles son Regular, Regular itálica, Bold, Bold itálica, Fluted bold, Fluted bold itálica y Bold sombreada.

**E052. Save the nature (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Rafael Ramírez Lozano (Brandana IBG / BajfoType - México)**

Hay cosas que parecieran ser irreversibles, algunas de ellas son impresionantes y contundentes, el hecho de ver imágenes de los osos polares tratando de salvar su vida en un hábitat que parece desintegrarse cada día es realmente impactante. En la gráfica del póster se hace una metáfora visual.

**E053. Tolerance (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Rafael Ramírez Lozano (Brandana IBG / BajfoType - México)**

«2019, Año internacional de la tolerancia» en Dubai, este póster fue diseñado tomando en cuenta múltiples significados y dando solución gráfica a los retos comunicacionales que implica un tema tan complejo como es la tolerancia.

**E054. Infografía Sostenimiento del empleo durante contingencia Covid 19 en Colombia (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Alejandra Riaño (Eleven Bella - Colombia)**

Mostrar ayudas y opiniones para que las empresas puedan mantener el empleo.

**E055. Marca colectiva del tabaco (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Mary Yaneth Rodriguez Villamizar y Luis Carlos Florez Granados (Universidad Cooperativa de Colombia - Colombia)**

Las marcas colectivas elementos gráficos que permiten reivindicar los productos con principios empresariales distintos, pero con orígenes en común, por su indicación geográfica, la materia prima utilizada, su modo de fabricación e incluso su legado artesanal. En la construcción de una marca colectiva que cumpla con la función de transmitir sus atributos tangibles y emocionales, se inicia por contar su historia a través del tiempo.

**E056. Visualización de información mediada a partir de tecnología virtual (Conferencia). Oscar Rojas Ramirez (Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia)**

El inicio del proyecto, su intención investigativa inicial, las premisas abordadas y el proceso desarrollado que parte del salón de clase y finaliza en la realización de un prototipo interactivo en realidad virtual, modelado de manera tridimensional donde se observa un ejercicio de navegación y posteriormente un ejercicio de interface. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces)

**E057. Desenvolvimento da Marca da Coordenadoria de Design IFAL (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Roseane Santos da Silva, Phelippe lopes e Rosalino Rosângela (Instituto Federal de Alagoas - Brasil)**

A identidade visual é algo importante para um grupo. O intuito desse trabalho é mostrar o desenvolvimento da marca da coordenadoria de Design do Instituto Federal de Alagoas da cidade de Maceió no Brasil.

**E058. ¿Los diseñadores digitales reemplazarán a los humanos? El uso de la inteligencia artificial en el diseño gráfico (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Rodney Schunck (Schunck Design - Brasil)**

El uso de algoritmos de inteligencia artificial en diseño gráfico ya es una realidad. Ahora estamos viviendo un

nuevo momento y la pregunta es: ¿puede la inteligencia artificial reemplazar a los diseñadores humanos? (Este expositor participó en la comisión en vivo: Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces)

**E059. Fusão entre o design gráfico e a dança contemporânea: uma análise do espetáculo Glow (2006). (Conferencia). Karen Shimoda (Mauricio de Sousa Produções - Brasil)**

O espetáculo Glow, é uma realização da Companhia Chunky Move, coreografada por Gideon Obarzanek em parceria com o designer interativo Frieder Weiss. Com duração de 27 minutos, o solo explora como as formas gráficas projetadas reagem sob o movimento proposto pela bailarina. Serão analisados os elementos gráficos que utilizam formas hexagonais, linhas, sombras que contornam o corpo no palco.

**E060. Strawberry Shortcake. A imagem da mulher (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Carla Stefanne e Victoria Araujo (Universidade Federal do Maranhão - Brasil)**

Um infográfico sobre a música Strawberry Shortcake da cantora Melanie Martinez baseado na discussão sobre a crítica a imagem da mulher perante a sociedade.

**E061. Diseño de la marca Academia Boliviana de Historia Eclesiástica (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Windson Tapia Mamani y César Trujillo (Bolivia)**

Diseño de la marca para la Academia boliviana de Historia Eclesiástica.

**E062. Creación de marca: la investigación cualitativa para comprender la relación humano - animal y su importancia en el proceso creativo (Conferencia). Ximena Torres Rodríguez (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia)**

Los resultados de esta investigación cualitativa, descubren a través de la etnografía, las características que describen el comportamiento de los humanos y sus perros, cuyos hallazgos sirven como insumo para la creación, desarrollo, diseño y publicidad de una marca.

**E063. Diseño de Marca de la Provincia Misionera San Antonio en Bolivia (Mi Mejor Diseño / Gráfica). César Trujillo y Windson Tapia Mamani (Bolivia)**

Este proyecto surgió ante la necesidad de dar una identidad visual a la labor realizada por los franciscanos en Bolivia. La dedicación a los pobres y las virtudes de la fe y la obediencia son los valores que se quieren transmitirse a través de esta marca muy sobria según el espíritu franciscano.

**E064. Diseño de Marca de Nuestra Señora de la Candelaria (Mi Mejor Diseño / Gráfica). César Trujillo (Bolivia)**

Este proyecto surgió ante la necesidad de dar una identidad visual a la Parroquia Nuestra Señora de la Candelaria, ubicada en la ciudad de Achocalla, Bolivia.

**E065. Portafolio de Diseño Cata Urquijo (Portafolios de Estudiantes). Angie Catalina Urquijo Boada (Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia)**

Mi portafolio es mi expresión y mi esencia, es un caleidoscopio, y en cada giro se pueden ver diferentes posibilidades, la versatilidad con que los mismos elementos y colores se reorganizan una y otra vez sin repetirse es la misma que busco en cada uno de los proyectos en los que trabajo.

**E066. Le chateau frontenac (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Catalina Vera (Colombia)**

Poster tipográfico del castillo Frontenac.

**E067. Dejando huella (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Daniela María Villalobos Gonzalez (Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia)**

Dejando huella es una propuesta de vinculación entre el diseño editorial y el tipo de experiencia que deseo brindar a nietos y abuelos haciendo que la interrelación de estos se convierta en una forma dinámica de enseñar y aprender mediante juegos e historias que conectan el espacio emocional.

**E068. Diseño y comunicación visual en el fomento creativo infantil (Trabajos Finales de Carrera). Mariana Zaragoza Utrilla (Academia +arte - México)**

Se aborda la importancia de una adecuada implementación y relación entre el diseño gráfico y la comunicación visual con un enfoque en el usuario infantil para actividades de interacción e interactividad que propician la creatividad, en beneficio del progreso del infante.

— **Diseño de Historietas e Ilustración**

**E069. Diario de una Extraterrestre - Web Cómic (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Perla Coral Ali Rafael (Freelance - Bolivia)**

Diario de una extraterrestre es un webcomic que relata el cotidiano vivir de Luna (una extraterrestre) en el planeta tierra, mostrando sus pensamientos, sueños, situaciones “random” y frustraciones sociales al no poder encajar entre los seres humanos.

**E070. Me pienso, me siento, me represento (Conferencia). Carla Michelle Aponte (Marca Personal - Venezuela)**

Crecimos viendo en revistas un modelo irreal de ser mujer. Aquí, tienes la oportunidad de darle vida a una revista que represente a una mujer real ¡TU!; desde el autoconocimiento, promoviendo el amor propio, empleando el collage para representar tu identidad en imágenes. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Las mil caras de la ilustración)

**E071. El Antiespecismo en la ilustración (Mi Primera Conferencia). Fernanda Barral (Independiente - Bolivia)**

En los últimos tiempos han aparecido muchas ilustradoras en redes sociales con una tendencia que se denomina

“antiespecismo”, esto se debe a que en nuestro contexto actual se están manifestando cambios estructurales y nuevos movimientos, que son reflejados en el mundo de la ilustración con la primicia de difundir el mensaje de la liberación animal. En esta exposición hablaré del trabajo de ciertas ilustradoras e ilustradores que trabajan en esta área, y la importancia de reinventarnos en nuestras disciplinas. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Las mil caras de la ilustración)

**E072. ¿Quién soy? (Mi Mejor Diseño / Gráfica). María Elvira Beltran Argumedo (Corporación Universitaria UNITEC - Colombia)**

En mis trabajos trato de expresar cómo intento salir del mundo cotidiano que me rodea e ilustro mi mundo interior, en él muestro cómo me siento o veo significados distintos de la realidad adaptándola en este mundo que he creado de soledad, miedo, auto-conocimiento en el busco mi más profundo ser.

**E073. Juego de cartas (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Johan Chaves (UCAN online - Costa Rica)**

Es un juego de cartas conformado por 13 personajes en donde el objetivo del juego es revelar entre los participantes quiénes son los lobo en la aldea antes de que estos se devoren a todos los aldeanos. RE MADE de hombres lobo de castronegro.

**E074. Introducción al diseño urbano a través del urban sketching (Conferencia). Mirna Carolina Colmenares Donoso (Independiente - Venezuela)**

El principal objetivo de esta propuesta es mostrar cómo a través del Urban sketching se obtienen, no sólo expresiones gráficas únicas, sino también registros de tiempo y lugar, conceptos fundamentales para la comprensión de la ciudad e introducción al diseño urbano.

**E075. Ilustrar por encargo (Conferencia). Juan Pablo Galant (Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. - Argentina)**

Consideraciones y consejos a aquellos dibujantes que estén evaluando comenzar a trabajar en el ámbito profesional, analizando los procesos y desafíos que esto implica.

**E076. Autoretrato (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Mariel Garbarino (Uruguay)**

La ilustración hace referencia al cruce de culturas que se dan a través de los nuevos y no tan nuevos medios de comunicación y exploración, siendo los jóvenes creadores y recolectores de nuevos signos creando nuevos significados.

**E077. Josh entre sueños y pesadillas (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Laura Garzón (Colombia)**

Josh entre sueños y pesadillas es un libro que habla sobre la depresión desde la perspectiva de un niño, donde relata paso a paso su experiencia en el psicólogo, cambiando así la perspectiva que este lugar, el propósito de este libro es contribuir de manera positiva a los infantes y a los adultos.

**E078. Los datos, el color y la ilustración de los cuentos clásicos (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Jeice Hernandez Contreras (Universidad politécnica de Valencia - Colombia)**

Este trabajo profundiza en el significado del color y su relación con los datos (contextuales e intertextuales que influyen en la lectura del mismo) en los cuentos clásicos, usando las ilustraciones de Blancanieves de Disney para su análisis, mostrando la existencia de una constante del color.

**E079. De la narrativa, el color, los cuentos y el tiempo (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Jeice Hernandez Contreras (Universidad politécnica de Valencia - Colombia)**

Este trabajo propone la existencia de una narrativa del color en las ilustraciones de cuentos clásicos, que permanece e influencia la lectura de la imagen. Dicha narrativa permanece ligada a una línea temporal que se establece como una constante que influencia nuestra lectura actual de la imagen. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Las mil caras de la ilustración)

**E080. Cuatro temporadas Lotus (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Truc Son Nguyen Minh (Hong Bang International University - Vietnam)**

En el budismo, Lotus es también un símbolo de las cuatro chicas puras en la pintura que representa a las Cuatro Estaciones en Vietnam, el país tropical por lo que las cuatro estaciones traen un color amarillo cálido. En la túnica hay imágenes de pinturas populares y trajes tradicionales de la mujer

**E081. La composición singular de lo raro (Mi Mejor Diseño / Gráfica). Yoshua Ordoñez (Corporación Universitaria UNITEC - Colombia)**

Mi serie de ilustraciones se caracteriza mayormente por la composición entre elementos gráficos que mantengan una misma lectura. En estas composiciones me gusta retratar cosas que pueden llegar a ser poco comunes o consideradas raras en el contexto social (gore, manga, el ser, entre otros).

**E082. ¿Cómo se ilustra al feminismo? (Taller). Viviana Roa Cardenas (Colombia)**

Feminismos hay como mujeres en el mundo. Es imposible ilustrar un sólo tipo de cuerpo, un sólo tipo de mujer y de feminismo. Acompañame en este taller para aprender a salirnos de la norma, ser rebeldes y descubrir cómo se ilustra en el feminismo. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Las mil caras de la ilustración)

— Diseño Industrial y Diseño de Mobiliario

**E083. Diseño Estratégico. El diseño ampliado para afrontar nuevas complejidades (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Ticiano Alvarado Wall (Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires - Argentina)**

Una revisión del concepto de diseño estratégico en la práctica cotidiana laboral de las pequeñas empresas o

emprendimientos, en donde el rol del diseñador podría participar en las decisiones estratégicas de una organización siendo un factor diferencial frente a la competencia. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño industrial y de mobiliario: proyectar para nuevas necesidades y usuarios)

**E084. GEMSBOK (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto). Facundo José Álvarez (Dar Argentina - Argentina)**

El monopatín GEMSBOK es un producto industrial esencial en los tiempos que estamos viviendo. Ideal para la ciudad y para momentos de ocio. Incluyendo materiales de alta calidad y un sistema de propulsión eléctrico, hace de este producto, el ideal para circular por la ciudad cuando el tránsito colapsa.

**E085. Prosumer: actualidad y tendencia. Potencialidad del diseño modular (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Laura Asión Suñer e Ignacio López Forniés (Estudio Mique - España)**

Trece entrevistas realizadas a expertos del ámbito maker con el objetivo de conocer el potencial del uso del diseño modular en la creación de productos para prosumers, usuarios que producen lo que consumen. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño industrial y de mobiliario: proyectar para nuevas necesidades y usuarios)

**E086. Diseño de un tazón limpio y saludable (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto). Liyuan Bao (Kookmin University - China)**

El diseño de este tazón de cerámica es para mejorar nuestro hábito tradicional de servir el tazón y es insalubre que nuestros dedos toquen los aleros del tazón cuando comemos. La cintura de este tazón tiene un borde, parece una falda voladora alrededor de la cintura del cuenco. Este cambio puede mantener la mesa limpia.

**E087. Diseño de vestido de talle ajustable para mujeres embarazadas (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto). Liyuan Bao (Kookmin University - China)**

La figura de la mujer cambiará mucho durante el embarazo. Su ropa anterior se volverá inconsistente, por lo que deben elegir comprar ropa de maternidad. COAT es un diseño pensado para mujeres embarazadas. Este vestido es adecuado para pre-embarazo, embarazo y después del parto.

**E088. Placa giratoria diseñada para personas ciegas para distinguir cinco platos al rotarla (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto). Liyuan Bao (Kookmin University - China)**

Las personas ciegas no pueden seleccionar comida en la mesa debido a su discapacidad visual. Por lo general, mezclan todos los platos en un recipiente en el que no pueden probar un solo plato solo. La placa especial revopetal es giratoria para una sola persona. Se parece a cinco pétalos. El plato se divide en cinco pétalos y puede contener cinco alimentos diferentes, el borde exterior del plato también tiene una forma de cinco pétalos. La placa se puede girar mediante la bandeja de madera en la parte

inferior. El ciego siente la placa giratoria a través de los cinco bordes exteriores, girando cada comida frente a él más cercana para que pueda comer fácilmente.

**E089. Reacción en cadena (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Liyuan Bao y Weimin Zhai (Kookmin University - China)*

Este dispositivo de madera captura el símbolo estético de la porcelana tradicional, y lo divide y reconstruye a través de la estructura del platillo. La estructura lateral de cola de milano y la estructura de pasador longitudinal están enclavadas entre sí, realizando así la función de bloqueo en cada módulo. Hay una miríada de dimensiones geométricas, y nos reorganizamos a través de la búsqueda de dimensiones comunes entre módulos, altos y bajos, formando una serie de nuevos lenguajes visuales.

**E090. Diseño de dron para tratamientos de animales (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Liyuan Bao (Kookmin University - China)*

Diseño de dron para el tratamiento de animales salvajes. El mismo reduce el miedo a los animales, evita la intervención humana excesiva en la naturaleza y el daño del personal médico a los animales. Se trata de un tratamiento más preciso y oportuno de los animales enfermos.

**E091. Diseño de tazón para evitar quemaduras (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Liyuan Bao (Kookmin University - China)*

La sensación de seguridad y bienestar está garantizada a través de pequeños detalles, es por ello que diseñamos un tazón que permita a las personas ciegas protegerse de quemaduras con agua caliente.

**E092. Pungada: luminária em cerâmica (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Sâmio Barbosa, Hiago Fernandes Ferreira, Raíssa Figueiredo e João Matheus de Barros Câmara (NIDA - Brasil)*

Construída unindo saberes tradicionais e acadêmicos pelas mãos de estudantes e artesãos do Maranhão (Brasil), a Luminária Pungada é um produto para decoração e iluminação, com representações da cultura afro maranhense em curvas, cores e formas inspiradas no chitão e nas coreiras do Tambor de Crioula.

**E093. Sistema constructivo de equipos para suministro médico en áreas hospitalarias (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *William Javier Cáceres Gómez (Universidad Nacional Abierta y a Distancia - Colombia)*

Las unidades de suministro garantizan en los hospitales flujos de trabajo eficientes y ayudan a prevenir infecciones, ponen al alcance del personal tanto dispositivos médicos y accesorios como conexiones seguras a redes de electricidad regulada, de gases medicinales y de datos. Para responder al mercado local, desarrollamos un sistema constructivo flexible y modular que permite fabricar 5 modelos diferentes.

**E094. Legado, sistema de mobiliario urbano (Trabajos Finales de Carrera).** *Cesar Augusto Cadena Cortes y William Camilo Coral Chamorro (Universidad de Nariño - Colombia)*

Legado es un sistema de mobiliario urbano, para parques en el que se procura fomentar el significado de los petroglifos en un entorno diferente al que ellos están. Este es el resultado de la esquematización de los símbolos indígenas para luego ser aplicados como base formal y estructural. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Diseño industrial y de mobiliario: proyectar para nuevas necesidades y usuarios)

**E095. Yoinga: familia de objetos inteligentes para el aprendizaje y la práctica del Yoga (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Ángela Natalia Chinchilla Chaparro (Poder Promocional - Colombia)*

YOINGA es una herramienta para yoguis y para personas que están empezando a adentrarse en el mundo yoga, la cual permite tener un manejo de prácticas y clases más dinámicas y secuenciales. Por medio de una familia de objetos tecnológicos (IoT): - Un acompañante - Esterilla - Brazaletes. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño industrial y de mobiliario: proyectar para nuevas necesidades y usuarios)

**E096. SeeArt Van Gogh. Brinquedo educativo (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Hiago Fernandes Ferreira (UFMA - Brasil)*

Sendo um projeto conceitual, SeeArt é uma linha de brinquedos que aborda a arte da pintura como tema, retratando pintores famosos e suas obras. Tendo Vincent Van Gogh como artista escolhido, possui um sistema interno que projeta suas obras em versões animadas, estimulando um novo olhar sobre a arte.

**E097. Amplificatoo - Amplificador em Impressão 3D (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Gabriel Guedes (Universidad Federal de Campina Grande - Brasil)*

Visando aplicar os conceitos da Indústria 4.0 no design de produto, foi desenvolvido o Amplificatoo, amplificador de som para celular, com suporte para fones de ouvido e carregador feito em impressão 3D. Além disto, possui um design leve e compacto, perfeito para o usuário levar para onde desejar.

**E098. Lentes futuristas para armonizar ambientes (Conferencia).** *Ana Gustin Cabrera (Universidad de Nariño - Colombia)*

En ocasiones la intensidad de nuestras emociones impide la racionalidad para enfrentar situaciones cotidianas, desde el estudio del color, se busca armonizar el factor energético del ambiente que influye en la interpretación del mismo, para ello se propone el diseño de unos lentes futuristas.

**E099. Carto design (Mi Primera Conferencia).** *Aldana Jenny (Universidad Nacional de Río Negro - Argentina)*

El fin de este proyecto es que todos podamos acceder a un mobiliario de diseño cómodo, versátil, económico, con pocos materiales y resistente. Pensando en la morfología, ergonomía y resistencia básica del cartón. Haga

usted mismo un sillón/biblioteca, capaz de soportar 100kg! (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño industrial y de mobiliario: proyectar para nuevas necesidades y usuarios)

**E100. Duno. Mobiliario para familiar para salas de espera de pediatría (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Mateo Isaac Laguna Muñoz y Ángela María Mora Lara (Universidad Nacional de Colombia - Colombia)*

Duno es un mobiliario multimodal para salas de espera pediátricas que presta funciones distintas de privacidad y contacto según su configuración. Por un lado da visibilidad sobre el niño y asegura la sensación de calma y control; por el otro provee un espacio privado a otros pacientes u acompañantes

**E101. Trinity. Entrega capilar automatizada de pedidos e insumos al interior de las ciudades (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Mateo Isaac Laguna Muñoz (Universidad Nacional de Colombia - Colombia)*

Trinity es un SPS para la distribución automatizada de pedidos e insumos al interior de la ciudad. El sistema usa un vehículo expandible, adaptable a las dimensiones de la carga y puede comprimirse cuando va vacío transitando por vías principales. Un vehículo más pequeño entrega pedidos a domicilio.

**E102. LONGU (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *María Paula Mora, Laura Sofía Cruz Silva, Erika Muñoz Larsson, Martín Sebastián Pinilla Zapata y Laura Sofía Rodríguez Muñoz (Pontificia Universidad Javeriana - Colombia)*

Longu es una herramienta para alcanzar elementos a distancia, cuenta con una estructura retráctil que evita la necesidad de agacharse disminuyendo el riesgo de perder el equilibrio y caer. Su fabricación en neopreno lo hace ligero y fácil de limpiar, listo para cualquier ocasión.

**E103. Carton\_grafía (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Natalia Motta y Ramiro Mugas (Universidad Nacional de Córdoba - Argentina)*

Cómo hacer un globo terráqueo a partir de distintos tipos de poliedros. Empezaremos con un repaso a cerca de los poliedros, luego seguiremos con cómo dibujarlos en un software y consejos para su impresión y construcción.

**E104. Luminária (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Laís Norton Fonseca dos Santos e João Marcos Jardim Costa (Universidade Federal do Maranhão - Brasil)*

A Luminária "Benedita" é fruto de um projeto de produto realizado entre o curso design da Universidade Federal do Maranhão e uma dupla de artesãs de São José de Ribamar, Brasil, através de metodologias de projeto e design colaborativo, utilizando matéria-prima local e representação imagética.

**E105. Angra - Impressora 3D (Trabajos Finales de Carrera).** *Rodolfo Nucci Porsani (Universidade Estadual Julio de Mesquita Filho Unesp - Brasil)*

Trabalho de Conclusão de Curso para graduação em Design de Produto, que aborda sobre o processo de design

e produção de uma impressora 3D FFF homemade utilizando de metodologias de desenvolvimento de projeto de produto para criar uma máquina com diferenciais de mercado.

**E106. BOMAC (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Daniel Pantoja (El canje - Colombia)*

Es un artefacto que recepciona los residuos orgánicos producidos en la preparación de alimentos en los hogares, para transformarlos en sustratos y abonos para la obtención de alimentos orgánicos en el mismo dispositivo. Forma su nombre a partir de las palabras: bote, matera y compostera.

**E107. Toy design: The Fairy Garden Toy (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Gia Hue Pham Ngoc (Van Lang University - Vietnam)*

Plantación de juguetes para niños de 3 a 5 años. El producto está diseñado e inspirado en personajes de cuento de hadas vietnamitas: "Toad sue God".

**E108. Ayuda para ancianos con dificultades motoras. Silla de ruedas eléctrica (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Beatriz Ruíz García (Instituto Superior de Diseño - Cuba)*

S ube es una silla de ruedas eléctrica que le permite al anciano superar barreras arquitectónicas y sociales dentro y fuera del hogar gracias a un mecanismo de elevación-descenso de altura lineal y un Joystick.

**E109. Concentrador de Oxígeno para Oxigenoterapia domiciliaria. (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Beatriz Ruíz García (Instituto Superior de Diseño - Cuba)*

Bajo el principio de funcionamiento de adsorción por presión oscilante (PSA), el equipo presenta adecuaciones ergonómicas implícitas en su interfaz autoevidente y amigable haciendo no solo cumplir su función de soporte vital para el paciente, sino que también le ofrece una experiencia de uso mucho más cercana y placentera.

**E110. Silla Venus y Astra diseñadas por Sofía Silva Studio (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Sofía Silva (Sofía Silva Studio - Perú)*

Diseño de Sillas colgantes inspirados en un elemento de la naturaleza. La silla Venus está inspirada en la morfología de una concha marina y la silla Astra en la primera y última fase de la luna, ambas brindan el efecto de levitación y de introspección al poseer un diseño a modo de capullo.

**E111. Espumas auxéticas aplicadas aos assentos de aviões: uma abordagem holística (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Maria Adircila Starling Sobreira, Eliane Ayres e Caroline Salvan Pagnan (Centro Universitário UNA - Brasil)*

O artigo aborda as principais propriedades mecânicas diferenciadas e aplicações das espumas auxéticas nos assentos de aviões comerciais, sob a ótica do design, com atenção à ergonomia e tecnologia de materiais. São apresentadas formas de fabricação, bem como mensuração da propriedade auxética.

**E112. Projetos de Produtos do Estúdio Pablo Torres Design (Presentaciones de Agencias y Estudios y Portfolios Jóvenes Profesionales). Pablo Torres (Universidade Federal de Campina Grande - Brasil)**

O Estúdio Pablo Torres Design, especializado em Design de Produtos, apresenta suas peças, desenvolvidas ao longo de mais de 15 anos de experiência. São objetos que vão desde móveis, luminária, suporte pra tablet, até um Sistema de Produto-Serviço.

**E113. Soluciones para la preservación y cuidado de las abejas en apiarios desde el diseño industrial. (BeeSystem) (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto). Alejandra Tovar Bastidas y Carlos Enrique Quiñonez Patiño (CORD - Colombia)**

Las abejas son ese eslabón en la naturaleza que es fundamental para la existencia del 70% de diversidad de flora y fauna en el planeta. BeeSystem es un proyecto orientado a aportar a la reducción de mortalidad de la abeja melífera en apiarios debido al uso de agrotóxicos.

— **Diseño de Interiores**

**E114. Jeitinho Estudio Creativo (Presentaciones de Agencias y Estudios y Portfolios Jóvenes Profesionales). Ticianá Alvarado Wall y María Victoria Raimondi (Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires - Argentina)**

Portfolio y Presentación de Jeitinho Estudio Creativo, estudio de Diseño de Interiores radicado en la ciudad de La Plata.

**E115. Diseño Interior: estrategia de gestión profesional y construcción de sentido (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Verónica Álvarez (Verónica Álvarez, Diseño Interior - Ecuador)**

La investigación contribuye al posicionamiento del Diseño Interior con una reflexión teórica de complejidad que permite interpretar al interiorismo como una profesión que toma sentido en los vínculos que es capaz de generar entre su significación, la gestión profesional y el contexto sociocultural. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño de Interiores: nuevos espacios para experiencias distintas)

**E116. Lencería Boutique (Mi Mejor Diseño / Interiorismo). Lourdes Beronic (Universidad de Río Negro - Argentina)**

Una lencería boutique que representa a la mujer desde las líneas de su cuerpo sin un estereotipo, exhibiendo el producto en forma de galería de arte, marcando así lo femenino como lo importante del espacio tanto en su ambientación, iluminación y atracción.

**E117. Interiorismo y COVID 19 (Conferencia). María Fernanda García (Bolivia)**

En poco más de 4 meses este virus ha logrado que nosotros los profesionales de los distintos rubros nos veamos obligados a repensar nuestra forma de trabajo desde varios puntos. Por lo cual surgieron los siguientes puntos

que podrían servirnos como guía de ahora en adelante al momento de intervenir espacios públicos o residenciales. 1. Diseñar para el usuario no para el virus 2. Re conociendo los materiales 3. Automatic - GO espacios inteligentes 4. + Verde 5. Rediseñar la vivienda

**E118. Fusión sin escalas: la Ilustración y el Diseño de Interiores (Taller). Yasnaia Paola Gaya (Yas Gaya - Brasil)**

Podemos aplicar la Ilustración dentro de un proceso creativo interiorista. Desde cómo presentar de una manera más artística un dibujo arquitectónico para un proyecto, hasta cómo complementar un espacio físico desde murales hasta objetos y mobiliario intervenidos.

**E119. Diseño interior experiencial para museos inclusivos. (Conferencia). Santiago Gordillo y Juan Carlos Solano Sanchez (Ecuador)**

Este proyecto parte con el interés de generar diferentes perspectivas de inclusión y accesibilidad en el Museo Pumapungo de la ciudad de Cuenca - Ecuador, con el fin de transmitir nuevas experiencias y sensaciones al momento de visitarlo. Esta investigación, enfatiza en el concepto de diseño experiencial, a partir de la relación de las variables: inclusión, accesibilidad, dinamismo y experiencia, en búsqueda de crear nociones innovadoras en la circulación de las personas. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Diseño de Interiores: nuevos espacios para experiencias distintas)

**E120. ¿Cómo darle personalidad a tus espacios? (Taller). Jamily Guerra Llano (Jamily Guerra Arquitectura. Interiores - Perú)**

Proceso de diseño que sirve para desarrollar propuestas con personalidad adaptadas a las necesidades del usuario. El paso a paso del desarrollo de un proyecto de interiorismo. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño de Interiores: nuevos espacios para experiencias distintas)

**E121. Diseño y creatividad en espacios comerciales (Conferencia). Paola Alejandra López Gambarte (EMERGENTE estudio de Arquitectura - Bolivia)**

Esta visión del proceso creativo, pretende ser una guía esencial para cualquier persona involucrada en el diseño de interiores y la arquitectura. Ejemplos propios de arquitectura comercial en relevantes exposiciones de diseño de interiores, como manejar el contenido, la forma y la función. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño de Interiores: nuevos espacios para experiencias distintas)

**E122. Diseño Interior y confort térmico en oficinas institucionales (Trabajos Finales de Carrera). Analy Marin y María Mercedes Palacios (Ecuador)**

El presente trabajo de titulación busca mejorar el confort térmico en las oficinas del municipio mediante sistemas de acondicionamiento térmico e implementación de materiales de la zona aplicados en una propuesta de diseño interior que se preocupa de parámetros de función y estética, con la finalidad de crear ambientes confortables.

**E123. Lima & Café, Lounge café Bar (Mi Mejor Diseño / Interiorismo). Wendy Patricia Martínez Alvarenga (Almacenes Siman - El Salvador)**

“LIMA Y CAFÉ” LOUNGE CAFÉ Bar, es un espacio diseñado en medio del caos de la ciudad de San Miguel, el salvador, lo que el proyecto ofrece es un concepto al aire libre, con materiales 100% reutilizables, pero al mismo tiempo con un diseño rústico, natural y completo. Lo que vuelve atractivo al proyecto es la sinergia de integrar la naturaleza con el ajetreo de la ciudad.

**E124. Trascendencia de materiales y técnicas artesanales al interiorismo (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Cecilia Miranda Campos y Carla Ximena Sánchez Montoya (Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia)**

Existen varias muestras significativas en comunidades artesanales, de especial interés en los textiles, de la cultura Jalq'a y Yampara, de Chuquisaca, que tienen una lectura enriquecedora por medio de la combinación de formas, colores y técnicas que puede apostar a nuevos procesos en el interiorismo. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño de Interiores: nuevos espacios para experiencias distintas)

**E125. Feminidad del arte decorativo y escultórico de Champa (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Thi Thuy Anh Ngo (HIU - Vietnam)**

El arte de la decoración de Champa tiene una vitalidad intensa con los estándares de configuración de la mezcla entre el hinduismo y la tradición de Champa.

**E126. Arte en el espacio interior contemporáneo vietnamita (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Truc Son Nguyen Minh (Hong Bang International University - Vietnam)**

En las tendencias arquitectónicas actuales de Vietnam, la construcción está desarrollando la mayor parte del estilo moderno. Todos los propietarios de la casa desean decorar o poseer pinturas artísticas de diferentes estilos.

**E127. Guarida - Colección de revestimientos modulares para entornos lúdicos (Mi Mejor Diseño / Interiorismo). Julieta Richeri (Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina)**

Es una colección de revestimientos para crear ambientes y entornos amigables que permitan la socialización, el crecimiento, el desarrollo cognitivo, simbólico y afectivo de los niños con o sin discapacidades. Todos los diseños son modulares y están basados en los principios del Diseño Universal utilizando formas geométricas sencillas o inspirados en formas reconocibles de la naturaleza en materiales aptos para acondicionar un espacio para el juego de los niños, tanto en el hogar como en instituciones educativas.

**E128. Coworking y Galería Bauhaus (Mi Mejor Diseño / Interiorismo). Camila Salinas, Raúl Avila y María Angélica Rosales Cisneros (CAFÉ Diseño Interior - Ecuador)**

Usando la forma y la materialidad del referente de la Bauhaus, en nuestro caso; la Lámpara WA 24 Diseñada

por Wilhelm Wagenfeld en 1924, Proponemos un diseño basado en la Simplicidad.

**E129. Espacios Comerciales para Heineken (Mi Mejor Diseño / Interiorismo). Camila Salinas (CAFÉ Diseño Interior - Ecuador)**

Propuesta de un local comercial de Heineken y un stand de la marca corporativa. En los proyectos se pueden evidenciar el uso de una geometría ortogonal el cual nació de la idea de la estrella roja de Heineken, fue sometido a particiones y sus resultados aplicados a las propuestas.

**E130. Design Cenográfico em Museus: a exposição Stanley Kubrick (Conferencia). Alceu Silva Neto e Priscila Arantes (Universidade Anhembi Morumbi - Brasil)**

Os Museus de Imagem e de Som, pela sua categoria, possuem uma intrínseca relação com o cinema. Sendo assim, tanto os museus quanto a cinematografia partilham das heranças teatrais e, conseqüentemente, do desenho cenográfico. Alicerçado na exposição sobre o cineasta Stanley Kubrick, do MIS-SP, o vídeo discorre sobre as correspondências entre os cenários da exposição e das respectivas obras filmicas.

— Diseño de Packaging

**E131. Diseño de línea de packaging para Embutidos Osfim (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto). Sergio Calderon (Universidad Católica Boliviana - Bolivia)**

Se rediseñó la marca de la empresa de embutidos Osfim y sus diferentes packagings ya que los productos ahora son de más calidad y se venderán en los supermercados de Bolivia. Se diseñaron 10 envases para embutidos, con una nueva línea más elegante y con debida justificación teórica.

**E132. Los mismos plátanos, nuevo diseño. (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto). Camila Sánchez (TBM - Ecuador)**

Rediseño de packaging que tuvo como objetivo el reposicionar una marca ecuatoriana de productos provenientes del plátano que fue muy conocida en sus orígenes, pero a causa de la importación de nuevas marcas y cambios generacionales, perdió su “toque” y necesitaba adaptarse a la realidad actual.

**E133. 10 tips para los nuevos lanzamientos de packaging (Conferencia). Hugo Máximo Santarsiero (TS Producción Gráfica Ediciones - Argentina)**

En los lanzamientos ocurren frecuentemente detalles puntuales en los artes y diseños que no se analizan con la mirada extremadamente exhaustiva y profesional que requieren. Esto lleva a sortear importantes pasos, que luego presentan infinitos problemas, algunos de ellos insalvables. Mucho Dinero Perdido, el enojo de los empresarios, discusiones graves entre todas las partes. Por qué llegar a estas lamentables condiciones si podemos evitarlas o llevarlas al mínimo error posible. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces)

— **Diseño de Modas, Producción de Modas, Vestuario y Joyería**

**E134. Olas en colores (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda).** *Yamila Avendaño (Yami Avendaño - Argentina)*

**E135. Modelagem criativa versus modelagem executiva (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Carolina Bassi de Moura (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - Brasil)*

Esta proposta de trabalho discute as mudanças ocasionadas no processo de criação de um figurino ao usarmos a modelagem tridimensional em vez da plana, usando-a não apenas como uma metodologia para executar um projeto, tal como foi concebido, mas para desenhar um traje de cena no próprio corpo do ator, ou em manequim com suas medidas. Tal escolha agregaria una herramienta creativa a mais para o figurinista, além de atender as demandas da execução.

**E136. Dinámicas de consumo de accesorios falsificados y genuinos en la ciudad de Medellín como un acto comunicativo entre consumidor y marca (Trabajos Finales de Carrera).** *Kelly Calle y María Camila Restrepo Pedrosa (Colegiatura Colombiana - Colombia)*

Cómo las marcas globales de moda cada vez más son objeto de deseo por parte de las personas y qué tanto están dispuestas estas a hacer para obtenerlas y poder llegar a un patrón fijado, para ser parte de grupos de pertenencia social, particularmente en accesorios de moda.

**E137. Cores Aglomeradas: um coleção de moda inspirada na favela Santa Marta, Rio de Janeiro, BR (Trabajos Finales de Carrera).** *Kelen Carvalho (UFN - Universidade Franciscana - Brasil)*

Consiste no desenvolvimento de uma coleção de moda, com referência conceitual na arquitetura da favela Santa Marta, no Rio de Janeiro, BR. As assimetrias e as cores presentes nesta arquitetura foram aplicadas como referencial criativo a fim de criar um produto que traduza os elementos urbanos locais

**E138. El guante femenino en Chile 1900-1960 (Trabajos Finales de Carrera).** *María Luisa Castro Palacios, Isabel Cerda y Constanza Cifuentes Palama (Colegio Cervantino - Chile)*

La investigación “Guantes femeninos en Chile entre 1900 y 1960” buscó poner en valor la colección de guantes femeninos del Museo Histórico Nacional Chile, dando a conocer la historia y el uso de este accesorio como parte de la indumentaria y el buen vestir en las chilenas del 1º mitad del S.XX.

**E139. Deusas (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Marcelo Henrique Nascimento Almeida Celso (Universidade do Estado da Bahia - Brasil)*

A coleção foi pensada sobre o conceito da beleza interior feminina, nas batalhas do cotidiano, sua força de permanecer e persistir no seu valor e potencial com coragem de Deusa. Assim, a coleção teve fundamentações na divindade dos anjos, seres místicos, que no século XVII marcou o estilo Barroco.

**E140. Voyage (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda).** *Huy Dinh (Van Lang University - Vietnam)*

Emoción personal reflejada por las imágenes del desierto Australiano a través de la colección.

**E141. O design dos figurinos na encenação de “O Corno Magnífico” (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Letícia dos Santos Rodrigues Pinto (Centro Universitário Belas Artes de São Paulo)*

Em 1922, a peça teatral “O Corno Magnífico”, é encenada por Vsévolod Meyerhold. Com característica, como a união dos elementos visuais do espetáculo no design do cenário e do figurino, o estudo da biomecânica e os questionamentos sobre a sociedade da época, tornando-se marco no teatro construtivista.

**E142. Estilo Verde, Marca de diseños para ropa creativa (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda).** *Carolina Guerrero (You Can Learn Global Education - Ecuador)*

El presente proyecto consiste en el diseño e implementación de ilustraciones sobre la flora y fauna del Parque Nacional Podocarpus, Loja-Ecuador, y su aplicación en prendas de vestir utilizando los conceptos de Diseño Gráfico. El objetivo de la colección es promover el turismo y la conservación del Parque.

**E143. El precio de un vestido en la Villa de la Candelaria de Medellín (1675-1785) (Trabajos Finales de Carrera).** *Leifer Hoyos Madrid (I.E Salado - Colombia)*

Este trabajo aborda las relaciones entre el vestido y el cuerpo en la villa colonial de la Candelaria de Medellín, sus relaciones comerciales y económicas a través de los testamentos, pero también su lugar simbólico en un mundo donde la imagen corporal es signo del teatro de las apariencias.

**E144. Human Fractal (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda).** *Jhon Fernando Jaramillo Taborda, Andrés Gaviria, Cristian Orlando Sabogal Falla y Santiago Tobón Salazar (Servicio Nacional de Aprendizaje SENA - Colombia)*

Human Fractal es un ejercicio de investigación exploratoria que busca ornamentar el cuerpo a partir de la interdisciplinariedad entre el diseño de vestuario, joyería y calzado para la generación de nuevas estéticas, integración de tecnología 3D, materiales no convencionales y técnicas manuales.

**E145. Lo que sufren las mujeres: una búsqueda por la comodidad y confort. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Jhon Fernando Jaramillo Taborda, Andrés Gaviria y Marisol Osorio Beltrán (Servicio Nacional de Aprendizaje SENA - Colombia)*

Una de las principales problemáticas de las mujeres al comprar ropa interior, es encontrar una talla de sostén correcta. Por esto se buscó identificar la tipología del busto de las mujeres del Valle de Aburra, a partir del estudio antropomórfico 3D, logrando agruparlas estadísticamente en 5 tipos.

**E146. Diseño y producción de clutch (Taller). Rocío Ailén Krämer (Argentina)**

En este master class on-line aprenderás a realizar el modelo base para insertarte en el mundo creativo de la marroquinería. El clutch o sobre de mano, es muy versátil en cuanto la variedad de estilos que pueden crearse a partir de un modelo.

**E147. Lowtide: diseño de calzado y marroquinería para la GenZ (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda). Mateo Isaac Laguna Muñoz, Miguel Ángel López Gutiérrez y Nicolás Joel Pinilla Gamboa (Universidad Nacional de Colombia - Colombia)**

Lowtide es una colección de calzado inspirada en la Marea Baja, está dirigida a chicas GenZ con perfil mental contemplativo. El diseño nace del análisis de tendencias por redes sociales y busca fortalecer la industria local de calzado a través de la innovación desde el diseño y la localidad.

**E148. Pantalón: cómo obtener un buen calce (Taller). Martha Maldonado (Estudio de Diseño - Argentina)**

Patronaje de pantalón. Cómo lograr un buen calce en un pantalón mediante una moldería exacta. Que tenga un efecto visual de poco abdomen y glúteos prominentes. Como evitar los comúnmente llamado "bigotes". Cómo evitar piernas torcidas. Efectos visuales que producen los bolsillos en el trasero.

**E149. O desenho do corpo feminino feito pela roupa ao longo do século XIX (Mi Primera Conferencia). Ludmila Maltez (UEFS - Brasil)**

Fazer um breve panorama das oscilações do desenho do corpo feminino feito pela roupa ao longo XIX e dessa forma entender como esse desenho construído pela roupa, representava os pensamentos e ideologias da sociedade em que foi criada e estabelecia o papel social da mulher.

**E150. A influência do desenho e do figurino na construção da personagem Luísa em O Primo Basílio (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Luiza Marcato Camargo de Sousa e Sérgio Lessa Ortiz (Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - Brasil)**

A pesquisa procura entender como o desenho do cenário e do figurino influenciou na construção da personagem Luísa na obra Realista/naturalista "O Primo Basílio" (1878) de Eça de Queirós e a comparação com a realização da minissérie brasileira realizada em 1988 pela Rede Globo de Televisão.

**E151. Inefable (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda). Ninoska Fernanda Merchan Arce (Ninoska by Ninoska Merchan - Ecuador)**

Inefables es una muestra de los trabajos realizados durante mi formación académica como diseñadora textil y moda, estos trabajos abarcan áreas como: experimentación y desarrollo de materiales sustentables, fusión de técnicas y wearables.

**E152. E-textiles (Mi Primera Conferencia). Ninoska Fernanda Merchan Arce (Ninoska by Ninoska Merchan - Ecuador)**

El proyecto se basa en el desarrollo de tejidos que son creados por medio de una impresora 3D, donde previamente se diseña la forma y estructura de estos tejidos en función a su propósito y aplicación. Estos tejidos impresos están enfocados a albergar dispositivos y/o sistemas electrónicos de tal manera que al final del proceso se pueda obtener muestras compuestas o también llamadas e-textail

**E153. Elementos do Kabuki no design de caracterização em "Henry IV" (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Carolina Mucci Ferreira (Centro Universitária Belas Artes - Brasil)**

"Henry IV" já foi montada diversas vezes ao redor do mundo, trazendo a estética japonesa tradicional e cheia de detalhes aos olhos do público. Ariane Mnouchkine utilizou-se dos elementos de caracterização do Kabuki para montar um clássico de um modo diferente e único.

**E154. Desenho bordado contemporâneo (Mi Primera Conferencia). Carolina Nascimento Pereira (Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil)**

A presença da técnica do bordado na linguagem poética de artistas visuais no século XXI, através da relação entre desenhar e bordar e como essa aproximação entre o campo artístico e as técnicas têxteis proporciona uma continuidade e uma ruptura com conceitos sobre o ato de desenhar/bordar.

**E155. Materiales de metal precioso en la fabricación de joyas champa (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Thi Tram Anh Nguyen (Ho chi minh city university of technology - Vietnam)**

El arte de la joyería de Champa ha pasado por el largo proceso de la historia. La gente de Champa desde el principio sabía cómo hacer y usar joyas, heredaron el arte de la joyería tradicional de Sa Huynh, abrazaron los logros del arte indio y crearon el arte de la joyería de Champa, que es único.

**E156. Petimanía (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda). Maray Pereda Peña (Freelance - Cuba)**

Diseño de accesorios elaborados con la reutilización de botellas plásticas (P.E.T). El material es seleccionado por sus propiedades de brillo, ligereza y flexibilidad. El concepto de diseño permite fomentar una conciencia sobre el cuidado del medio ambiente.

**E157. Decodificar en moldes. Moldería de carteras y bolsos (Taller). María Barbara Rebord (Ohana Cursos - Argentina)**

Iniciación a la moldería de carteras y bolsos. Aprender a distinguir entre diseño y moldería. Identificar las partes que conforman a una cartera. Haremos un repaso por todas las categorías de carteras y sus particularidades.

**E158. O que é luxo? (Mi Primera Conferencia). Victória Rech Schuh (Brasil)**

Através de uma revisão bibliográfica aprofundada, busca-se definir as particularidades que constituem o conceito de luxo. Desde a origem do termo, diversas definições surgem acompanhando a evolução das sociedades. Até o momento, pode-se identificar seis principais instâncias: etimológica, tradicional, social, mercadológica, econômica e a definição do “novo luxo”.

**E159. Gestión de moda para el emprendimiento emergente en Cuenca, Ecuador (Trabajos Finales de Carrera). Arianna Saquisilí (Universidad del Azuay - Ecuador)**

En la ciudad de Cuenca, el emprendimiento de moda representa una salida profesional superior al 50% en el período 2017-2019. Sin embargo, es reducido el porcentaje que logra mantenerse rentable. La siguiente investigación propone soluciones a las limitantes en el emprendimiento emergente de indumentaria, a partir de la contextualización de criterios de gestión, considerando las particularidades del contexto de la ciudad de Cuenca.

**E160. Design dos trajes de cena de “Orlando”, de Bia Lessa (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). He-loisa Silva Nogueira (Morente Forte Produções - Brasil)**

A montagem de “Orlando”, baseado na obra de Virgínia Woolf e dirigida por Bia Lessa, ganha destaque no teatro brasileiro por seus importantes temas. A peça é um exemplo de produção de figurinos com baixo custo e maestria no design para levar o tema através das roupas, pensadas por Kalma Murinho.

**E161. Portafolio Melissa Valdés Duque (Portafolios de Estudiantes). Melissa Valdés Duque (Colegiatura Colombiana - Colombia)**

Mi trabajo a través de mis propuestas es contar historias, reflejar como la guerra que ha vivido mi país durante 50 años ha dejado barreras y monstruos mentales en nuestro subconsciente, historias que se olvidan y desde el dolor no nos permiten ver otras perspectivas.

**E162. Moda Sostenible: del presente al futuro en la Moda (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Marjorie Ventura (Mar by Marjorie Ventura - Guatemala)**

El tema de sostenibilidad es fundamental para la moda, se habla acerca de moda sostenible, sus elementos más importantes, la situación actual de la moda en general respecto a la pandemia y como la sostenibilidad es parte importante para el futuro de la moda.

**— Cine y TV, Guión, Fotografía, Diseño de Imagen y Sonido, E-Design y Diseño interactivo****E163. A interação entre humano e máquina e como ela poderia ser uma conversa (Trabajos Finales de Carrera). Lucas Abdack (Itau Soluções Previdenciárias - Brasil)**

O artigo lança o olhar sob o âmbito do Design de Interação e as interfaces que os designers estão desenvolvendo para replicar o compreendido na teoria da conversação em uma relação humano-máquina. Por fim, analisa os pormenores de como essa interface de interação conversacional

deve se dar. (Este expositor participó en la comisión en vivo: El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada)

**E164. El rol del UX en la industria de transformación digital. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Laura Angulo y Luis Alejandro Muñoz Salas (Liftit S.A.S - Colombia)**

La importancia del rol del diseñador UX y sus diferentes énfasis para el desarrollo de productos que complementan a los servicios en la industria de transformación digital para crear una experiencia positiva al usuario para anticipar y satisfacer sus necesidades. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada)

**E165. Interfaz de usuario en dispositivos lúdicos con realidad aumentada (Mi Primera Conferencia). Lorenzo Balmaceda (Estudiante de la Universidad Nacional del Litoral - Argentina)**

¿Cuáles son los factores a tener en cuenta al momento de pensar un dispositivo lúdico con Realidad Aumentada con posibilidad de favorecer al aprendizaje? ¿Cómo el desarrollo de Interfaz podría influir en la usabilidad de estos dispositivos? Esta ponencia busca reflexionar sobre cuestiones que podrían considerarse a la hora de desarrollar una Interfaz desde el lugar del diseñador. (Este expositor participó en la comisión en vivo: El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada)

**E166. Voces del Exilio (Mi Mejor Diseño / Audiovisual). Nicolás Fernando Barrionuevo Aguero (Argentina)**

Voces del Exilio es una serie que retrata y documenta las experiencias de varios migrantes venezolanos en distintos países. En dicho registro, la recopilación de testimonios y la cámara testigo crea una perspectiva única a nivel mundial, no vista jamás en ningún medio audiovisual.

**E167. Los videojuegos en la difusión del cóndor andino. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Santiago Fernando Brito González, Jonathan Lenin Paucar Paucar y Jonathan David Salazar Espinoza (Universidad Técnica de Cotopaxi - Ecuador)**

La presente investigación aborda la problemática denominada “cóndor andino en peligro de extinción en el Ecuador” y como el diseño de interfaces gráficas en conjunto con procedimientos de la gamificación para videojuegos, aportan de manera significativa a la educación inicial.

**E168. Portafolio fotográfico (Portafolios de Estudiantes). Mario Brume (Universidad del Norte - Colombia)**

Portafolio fotográfico de Mario Brume, dividido en retratos y fotografía de conciertos (realizadas en la escena musical *underground* de Barranquilla, Colombia).

**E169. Herramienta con animaciones interactivas para concientizar sobre el uso inadecuado de dispositivos móviles (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Sebastián Carrero y Victor Salas Gómez (Universidad Militar Nueva Granada - Colombia)**

Dada la facilidad al acceso de dispositivos móviles, el incremento del uso inadecuado y sus repercusiones

ha aumentado, por lo que se propone una herramienta multimedia e interactiva que permita concientizar a los usuarios sobre el uso adaptativo y estrategias del uso correcto de celulares.

**E170. Cross-media, una exploración a las narrativas digitales y el cómic (Mi Primera Conferencia).** *Juan Daniel Castañeda y Brayan Segura (Colombia)*

Las narrativas cross-media conectan distintos medios. Nuestro proyecto utiliza el cómic y la realidad aumentada como recursos para generar una experiencia de animación de alto nivel audiovisual, respetando cada medio por separado para que la historia pueda ser contada también, de forma independiente. (Este expositor participó en la comisión en vivo: El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada)

**E171. Academia Municipal (Mi Mejor Diseño / Gráfica).** *Juan Diego Delgado Vargas (Universidad Estatal a Distancia –UNED– de Costa Rica - Costa Rica)*

Propuesta de diseño de interfaz de usuario para la plataforma Academia Municipal y de metáfora pedagógica para la representación visual de los cursos de autocapacitación dirigidos a la ciudadanía de Costa Rica.

**E172. Las tendencias en el Diseño UX (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Luciana Franco (Educat - Argentina)*

Cómo afectan las tendencias estéticas de consumo sobre la experiencia de usuario a la hora de diseñar interfaces. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada)

**E173. Fotografía analógica y retoque digital (Presentaciones de Agencias y Estudios y Portfolios Jóvenes Profesionales).** *Lina Alejandra Jiménez Pardo (Fotodesign - Colombia)*

El retoque siempre ha estado presente en la fotografía, procesos análogos realizados por artistas a mano, han sido la base para crear los procesos digitales actuales. Mi trabajo consiste en potencializar los resultados del film, resaltar su estética y cumplir con las exigencias de las marcas de moda

**E174. El futuro de la animación es hoy (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Santiago Lucano (Universidad UTE - Ecuador)*

El desarrollo de nuevas tecnologías permitió que varias áreas del conocimiento evolucionen y faciliten procesos que antes eran impensables o complejos de desarrollar, la animación no ha sido ajena a este cambio, constituyéndose hoy por hoy en una herramienta eficaz de comunicación digital global. (Este expositor participó en la comisión en vivo: El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada)

**E175. El papel de la pantalla en la expresión gráfica: una breve reflexión desde una obra interactiva (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Ronald Fernando Meléndez Cardona (Pontificia Universidad Javeriana - Colombia)*

Con base en la exposición en línea de una obra gráfica interactiva, se plantea una reflexión sobre las posibilidades que dentro de la construcción y comunicación de la imagen gráfica puede otorgar conceptualmente la pantalla digital como “nuevo” soporte material en el arte y el diseño. (Este expositor participó en la comisión en vivo: El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada)

**E176. Te quiero obsceno (Mi Mejor Diseño / Audiovisual).** *Gonzalo Pablo Murúa Losada (Universidad de Palermo - Argentina)*

Naty vive en San Telmo en una habitación mágica abarrotada de curiosos objetos. Es conocida por la gente como Naty Menstrual, una artista que observa, vive y recita la realidad sin omitir detalles ¿Quién es Naty? El recorrido del director en diversos espacios íntimos y públicos intentan revelar la persona detrás del personaje.

**E177. Barba, cabelo e memórias. A história do Salão Elite Araraquara (Conferencia).** *Mario Nigro (Unip - Universidade Paulista - Brasil)*

Documental que muestra la historia del salón de peluquería más antiguo de Araraquara, ciudad de São Paulo, Brasil. Fue fundada en el año de 1956 por Antonio Nigro. En 1958, Norberto Zanucci comenzó a ejercer su oficio allí. Más tarde, en 1960, Décio Vieira y “Gim” Mascia compraron el salón de forma permanente.

**E178. #QuedateEnCasa (Mi Mejor Diseño / Audiovisual).** *Julieta Orliacq (Freelance - Argentina)*

A mediados de abril, en plena cuarentena, decidí realizar esta pequeña animación con el objetivo de incentivar el respeto del aislamiento y, a la vez, intentar acercar algo de ternura, dar un pequeño aliento a quienes se sintieran agobiados por la pandemia. La música es obra del compositor Simon Stockhausen.

**E179. Juntos por las Tinguas (Mi Mejor Diseño / Audiovisual).** *Daniel Ricardo Pava Ramírez (Universidad Piloto de Colombia - Colombia)*

La tingua azul es una ave migratoria de la ciudad de Bogotá, durante sus épocas de migración esta se desorienta y termina extraviada por la ciudad, buscamos ayudar a esta ave a través de un sistema de empatía dirigido a las personas para que ellas decidan ayudar de forma voluntaria.

**E180. El lugar de la intimidad en el encierro (Portafolios de Estudiantes).** *Natalia Ramirez Amado (Fundación Lazos de Amistad - Colombia)*

Se exponen fotografías hechas a modo de autorretrato en el contexto de la crisis sanitaria actual. Se revela el proceso de duda, crisis, incertidumbre y transformación de la mujer en un espacio de soledad y vulnerabilidad; mezcla la intimidad del cuerpo con los sentidos del espacio que habita.

**E181. Naipes con realidad aumentada, desde la teoría al desarrollo identitario (Mi Primera Conferencia). Priscila Ravano (FADU/UNL - Argentina)**

La presente ponencia se enmarca en la contribución con el Proyecto de Investigación CAI+D 2017: «Diseño de juegos: la construcción de la imagen en interfaces lúdicas», dirigido por Horacio Gorodischer y coordinado por Silvia Torres Luyo, de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada)

**E182. Tang Gema (Mi Mejor Diseño / Audiovisual). Ren Shilei (Kookmin University - China)**

The short film uses Yueli culture as a carrier to express the cross-space dialogue between the master of Impressionism, Van Gogh and the ancient Chinese painter Wu Zhen. As an experimental animation, the picture is expressed in an abstract manner. This film uses the form of stop motion animation. Draws according to the determined sub-lens and key frames.

**E183. Gamificación de proyectos de diseño (Conferencia). Camilo Rojas (Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia)**

La aplicación de la actividad de jugar en el proceso de diseño, haciendo muestra de momentos en los que el diseñador recurre a estas características. Además se expone que es la gamificación y se hace muestra de la aplicación de técnicas y herramientas en el ejercicio del diseño, esto con el fin de mostrar las posibilidades que existen en el repensar los métodos proyectuales para diseñar. (Este expositor participó en la comisión en vivo: El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada)

**E184. Fotógrafos 2.0 (Mi Primera Conferencia). Lucas Tenllado (VYX Soluciones en Comunicación - Argentina)**

Cómo convertirse en un fotógrafo reconocido a nivel mundial y exhibido en galerías de todo el mundo desde un entorno personalizado y flexible. Desarrollo de la marca personal, material para exposiciones y la cobertura mediática post-evento.

**E185. Pixel Art: ídolo gráfico en el videojuego (Conferencia). Reiban Zapata (Universidad del Zulia - Venezuela)**

Un recorrido histórico sobre el gráfico de pixel como uno de los más representativos del videojuego llegando a convertirse en todo un movimiento estético contemporáneo: el Pixel Art; que navega entre la nostalgia y la innovación. (Este expositor participó en la comisión en vivo: El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada)

**— Publicidad, Comunicación Empresarial, Dirección de Arte, Creativo Publicitario y Redacción Publicitaria****E186. ¿Cómo escribir para vencer la desinformación? (Conferencia). Paola Albornoz (PDA Internacional - Venezuela)**

A diario nos enfrentamos a una sobre-exposición de información, al despertar revisamos mensajes en plata-

formas digitales que hacen que las noticias falsas viajen a un “enviar” de distancia. Descubramos cómo vencer la desinformación con herramientas de validación de contenido y técnicas de escritura. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores)

**E187. BiLa, mira lo que ves. Narraciones interactivas para la alfabetización visual (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Laura Leotta (Independiente para clientes propios y Freelance para la agencia ElPixel - Argentina)**

Propone contribuir a democratizar el proceso de comunicación masiva, desarrollando en el público la capacidad de descodificar los mensajes soportados en imágenes publicitarias/propagandísticas. A tal fin, las ficciones ilustradas emplean y analizan el lenguaje visual como eje transversal y metáfora. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores)

**E188. Sobre la Mesa, el Contexto: observaciones sobre la importancia de la coyuntura en los discursos publicitarios (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Juan Patricio Mendez y Daniela Coria Micol (Freelance - Argentina)**

Los discursos publicitarios están atravesados por la coyuntura de producción. En virtud de ello, el presente trabajo pretende dar cuenta de la importancia de comprender dichas instancias epocales a la hora de analizar o elaborar un mensaje publicitario. El contexto es explicado por y a través de la materialidad discursiva. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores)

**E189. A animação digital na propaganda e sua relação com a mídia e o consumo na cibercultura (Conferencia). Lorena Moraes Lima de Almeida (Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil)**

O vídeo tem como objetivo trazer breves conceitos e relações entre a animação digital enquanto parte do desenho e sua utilização na propaganda através das mídias digitais. É colocado também o papel do desenho digital em um cenário de incentivo ao consumo dentro da cibercultura, isto é, dentro da nova cultura conectada em que vivemos.

**E190. La Micro Segmentación como estrategia en el diseño (Conferencia). Angélica Ordóñez (Next\_U - Venezuela)**

La segmentación de mercado es un término usado en el marketing para identificar a grupos similares con variables y características, que puedan tener un comportamiento de compra similar. Los avances en segmentación han sido abismales, dejamos a un lado a los medios tradicionales con grupos generalizados para enfocarnos en una micro segmentación detallada y medible en los entornos digitales, donde la investigación y la correcta configuración de dicha segmentación, puede ser la clave del éxito para una mayor rentabilidad en la inversión publicitaria. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores)

**E191. Hacia un modelo responsivo de marca (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Lucas Tenllado (VYX Soluciones en Comunicación - Argentina)**

La clásica empresa comercial se ve forzada a reinventarse. La imagen corporativa y las estrategias que utilizemos para plasmar los valores de marca también deben poseer esa capacidad de adaptación. Los consumidores actuales ya no son los mismos: cuentan con una multiplicidad de canales y plataformas que obligan a reconfigurar nuestro paradigma tradicional y desarrollar un modelo responsivo. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores)

— **Creatividad y Tendencias**

**E192. Lean Design, los métodos de diseño para optimizar los proyectos (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Javier Ernesto Castrillón Forero (Instituto Tecnológico Metropolitano/universidad Eafit - Colombia)**

LEANDESIGN analiza el diseño como actividad proyectual, conectada con el proceso de análisis de una necesidad que permite la elección calculada de un método de trabajo que permite que un proyecto de diseño sea estructurado de forma que genere valor y se realice ajustado a una visión de ruta óptima. (Este expositor participó en la comisión en vivo: El camino de la creatividad)

**E193. The role of creative thinking in design (Trabajos Finales de Carrera). Anh Tuan Do (Van Lang university - Vietnam)**

La innovación del pensamiento creativo es el camino más corto que puede llevar a la industria del diseño al éxito.

**E194. Disciplina para desarrollar la creatividad (Conferencia). Laura González Flesher (Independiente - Colombia)**

La creatividad es una de las cualidades más codiciadas para los artistas y para las personas en general. Muchos suelen creer que no la tienen o que la tienen muy limitada, pues yo era una de esas personas, pero un buen día decidí cambiar esa realidad y empecé a incorporar a mi rutina diaria una serie de ejercicios que relato en este video. Así que este es una especie de instructivo creado a partir de mi testimonio personal. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El camino de la creatividad)

**E195. El sketchbook como complemento en el trabajo (Taller). Juliana Koenigsder (Autónomo - Argentina)**

Creación de un breve *sketchbook* con el fin de identificar en la producción un desarrollo y una meta sin limitar al participante, aplicando un hilo conductor eficiente y brindarle con conocimientos necesarios para continuar con el mismo dándole el rumbo que deseen mas adelante con las bases asentadas. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El camino de la creatividad)

**E196. Economía Naranja: la creatividad generando valor (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Melany Kors (ExtreModamente - Venezuela)**

La economía naranja es el sector económico donde la creatividad es la protagonista y está siendo la gran pro-

mesa de desarrollo para Latinoamérica, es importante que los creativos comiencen a comprender el gran impacto que sus trabajos generan. En esta actividad aprenderemos sobre el impacto económico y social de este sector y también como la creatividad resulta nuestra mejor aliada para hacer crecer nuestros emprendimientos. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El camino de la creatividad)

**E197. Procesos y técnicas alternativas para el desarrollo de la creatividad (Taller). Joselyn López (Ecuador)**

La importancia de mantener activo nuestro genio creador y aprender a lidiar con los bloqueos creativos son el eje principal a tratarse en esta propuesta. A través de varias técnicas explicadas en vivo y la demostración de ejercicios realizados con más personas con anterioridad, se busca rescatar la necesidad de mantener activo el jugo en nuestro proceso creador y salir de la zona de confort para generar nuevos conceptos e ideas. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El camino de la creatividad)

**E198. El diseño, los métodos y la creatividad (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Jorge Piazza (redargenta - Argentina)**

La palabra método suele generar un rechazo irreflexivo en nuestra profesión. Quizás ese rechazo sea producto de no entender su real significado. Pensar que la aplicación de un método conduce indefectiblemente a un resultado certero es no comprender la función de sistematizar los procesos.

**E199. El poder del enfoque empático en el diseño rentable (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Marcela Romano e Ian Fridman (Innovarcoach consultoría)**

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.

**E200. Maximizar la creatividad desde la física cuántica y el auto conocimiento (Conferencia). Silvia Saiz (Independiente - Argentina)**

En tiempos de crisis la imaginación es más importante que la inteligencia. Este encuentro se basa en despertar las energías creativas que todos llevamos dentro. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El camino de la creatividad)

**E201. Um modelo de Design para Inovação Social (Conferencia). Pablo Torres (Universidade Federal de Campina Grande - Brasil)**

O Design contemporâneo vive dois paradigmas: onde as habilidades do Design podem ser aplicadas e quem pode fazer Design. Ao abordar essas questões, proponho um novo modelo de Design, iterativo, flexível e que vai além do projeto, chegando à implementação e escala. No final, apresento a aplicação prática do modelo em workshops dinâmicos de Design para Inovação Social.

## — Negocios y Emprendimientos

**E202. El papel de las habilidades de Diseño en los Equipos Emprendedores (Trabajos Finales de Carrera). Laura Casasbuenas (Universidad Nacional de Colombia - Colombia)**

El propósito de esta investigación fue analizar el papel de las habilidades de los diseñadores dentro de los equipos emprendedores con el fin de evidenciar el valor del diseño en las diferentes etapas de un proceso emprendedor y aportar a las dinámicas internas de los equipos. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

**E203. Cómo comercializar una nueva marca en el contexto del COVID-19 (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Zoila Castro (Perú)**

El marketing efectivo es un desafío para una marca de consumo en el mercado actual, especialmente para aquellas nuevas y emergentes, que no tienen el mismo reconocimiento o penetración de los líderes de la categoría. Esto requiere un enfoque diverso para el marketing online y off-line. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia)

**E204. ¿Cómo comenzar a emprender? (Conferencia). Marina De Giobbi (VisualMarketing.com.ar - Argentina)**

Si anhela hacer realidad una idea de negocio única, diseñar una carrera que tenga la flexibilidad de crecer con usted, trabajar hacia la independencia financiera e invertir en usted mismo, es posible que usted tenga espíritu emprendedor. Sin embargo, puede enfrentarse a un verdadero desafío cuando decida lanzar su emprendimiento, y abandonar su trabajo diario. En esta charla encontrará los consejos claves para iniciar su negocio con éxito. Un viaje de mil kilómetros comienza con un solo paso. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

**E205. La permeabilidad del diseño: El diseñador industrial emprendedor como agente de integración de disciplinas y saberes (Trabajos Finales de Carrera). Enrique D'Amico (Universidad Nacional de La Plata - Argentina)**

El trabajo propone adaptaciones de los conceptos de DISPOSITIVO, CONTEMPORANEIDAD y DISCURSO provenientes de las Ciencias Sociales y la Estética, para visibilizar las singularidades tiempo-espaciales de nuestro país, y generar categorías propias para pensar futuros emprendimientos basados en diseño. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

**E206. Arte y éxito (Conferencia). Valeria Giovannetti (Artista independiente - Argentina)**

Los pasos a seguir al momento de llevar a cabo un proyecto artístico de manera exitosa, es por ello que se enumera cada uno de ellos desarrollándolos con claridad, para luego pasar a una segunda etapa en la cual se aplicarán estos conceptos a un ejemplo claro y concreto. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

**E207. #ActitudCirco (Mi Primera Conferencia). Juan Manuel Gorjon y Carla Capaccioni (Circo diseños - Argentina)**

Guía creativa para emprender en tiempo modernos, contada a través de experiencias. Cómo bajar ideas a la realidad. Optimización del tiempo y recursos, autoboicot y zona de confort. Identidad & metodología del trabajo: desarrollo del pensar, decir y hacer. Beneficios de la cooperación y trabajo en equipo. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

**E208. Como te ven te tratan, si te ven bien ¡te contratan! (Conferencia). Noelia Liñeiro (Noeh Liñeiro - Argentina)**

Hoy más que nunca nuestra imagen está expuesta digitalmente, y en la medida en que podamos potenciarla, comunicaremos mejor quienes somos, qué hacemos, y cómo nos diferenciamos. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas)

**E209. Diseña tu marca personal en 3 pasos (Taller). Claudia Lombardi (Universidad de Palermo - Argentina)**

Una actividad para que puedan los asistentes definir su Marca: Interna/ Externa y Solidaria Difundir por que es esencial Distinguirse para no Extinguirse y conceptos de Marca Personal. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas)

**E210. ABC para el registro de marcas (Conferencia). Mariela Luppino y Mariana Magliola (puntoAD - Argentina)**

Si estás desarrollando tu marca o trabajás creándolas para otros, sabés el esfuerzo, tiempo y dinero que implica su construcción y posicionamiento. Conocé cómo respaldar legalmente esa inversión a través del Registro de Marcas; para hacerlo vos mismo, contratar un agente o asesorar a tus clientes. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

**E211. 3 pasos para crear un emprendimiento de diseño (Conferencia). Sebastián D. Molina (Molina Diseño - Argentina)**

La mejor manera de llevar a cabo una tarea tan importante como la de desarrollar un proyecto y lanzarlo, es dando pequeños pasos que nos acerquen a la meta principal. Los 3 pasos más importantes para que puedas iniciar tu emprendimiento de diseño. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

**E212. Cómo hacer un CV y un portfolio de diseño efectivos (Conferencia). Sebastián D. Molina (Molina Diseño - Argentina)**

El CV es una herramienta para “vendernos” como la mejor opción para un puesto de trabajo. Por eso te voy a enseñar cómo deben ser tu CV y Portfolio para que cumpla con dicho propósito.

**E213. Técnicas de venta para diseñadores (Conferencia). Sebastián D. Molina (Molina Diseño - Argentina)**

El 99% de los diseñadores fallamos a la hora de querer vender nuestros servicios o productos. Repaso de las mejores técnicas para vender online y offline.

**E214. Distancias entre la educación y la vida profesional. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Jorge Piazza (redargenta - Argentina)**

Existe una brecha entre el ámbito educativo y el profesional. Para que esta diferencia no impacte en nuestra vida laboral debemos repensar el perfil profesional para luego comprender cuáles son los contenidos imperiosos que deben ser parte de la capacitación del diseñador. Este conflicto nace de comprender que un porcentaje mayoritario de quienes estudian diseño proyectan su vida laboral como profesionales independientes.

**E215. Análisis metódico de los métodos para presupuestar diseño. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Jorge Piazza (redargenta - Argentina)**

El texto tiene como objetivo desmenuzar el conflictivo tema del presupuesto, visto de manera metódica, entendiendo que es imperioso que la tarea de adjudicarle valor a nuestros servicios responda a criterios claros. Los presupuestos de diseño no responder a variables antojadizas, sino que surgen de comprender sus componentes, que son concretos y analizables.

**E216. Bienestar financiero (Taller). Verónica Pulis y Ricardo Schia (Priority Group - Consultora Integral de Finanzas de la Agencia Sincronicidad - Argentina)**

Reconocer cómo funciona el dinero, las emociones ligadas a éste para poder tomar decisiones financieras acertadas. Poder entender la importancia de la planificación financiera y cómo llevarla a cabo. Estar al tanto de las herramientas para el control de la economía. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas)

**E217. Video CV para ganar clientes o conseguir trabajo en LinkedIn (Conferencia). Mariana Quesada (La MARCA soy yo - Argentina)**

Si sabés que necesitás destacarte para que tus futuros clientes o empleadores te descubran, ¿qué estás esperando para hacer un Video CV ganador? Aquí te enseño cómo hacer el tuyo y, además, qué tenés que decir para lograr que te llamen y qué hacer para que tus contactos te ayuden a difundirlo. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas)

**E218. Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño (Conferencia). Karina Riesgo (Administración Creativa - Argentina)**

¿Cómo puedo elaborar un presupuesto de honorarios de profesionales del diseño? ¿Cómo lograr que mi presupuesto sea considerado? ¿Cómo negociar mis honorarios profesionales y no morir en el intento? ¿Cómo lograr la aceptación de una propuesta efectiva? ¿Cómo trabajar con otros profesionales? (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas)

**E219. Business Thinking para Creativos y Diseñadores (Conferencia). Silvina Rodríguez Picaro (SRP Communication Brand Design - Argentina)**

El mundo de los negocios está hablando de Diseño, Creatividad, Innovación y Disrupción. Los líderes em-

presariales aprendieron "Design Thinking" e invierten en diseño porque entienden que impacta positivamente en los negocios. Es tiempo de que Creativos y Diseñadores aprendan "Business Thinking" como si se tratase de un nuevo idioma, cuyo vocabulario será el primer paso para desarrollar la inteligencia comercial. Para poder conectarse desde otra perspectiva, ser relevantes, impactar, influir en la toma de decisiones y subir al próximo nivel. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

**E220. Principales tips sobre la gestión financiera y administrativa (Conferencia). Luis Guido Saldaña (Fixfi - Argentina)**

Los principales aspectos financieros, de gestión e impositivos que hay que considerar para empezar un negocio: cómo fijamos nuestros precios, qué impuestos tendremos que pagar, cómo nos podemos financiar y otros tips para que las bases de tu negocio sean sólidas. (Este expositor participó en la comisión en vivo: El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas)

**E221. La importancia de conocer al mercado para la creación de tu marca y el crecimiento de tu negocio. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Seiji Takahashi (Diseño Dos Asociados - México)**

¿Por qué mi marca no tiene el impacto deseado si tengo un gran producto? la respuesta es simple, puede que conozcas el punto de partida y a dónde quieres llegar, pero si no conoces los atajos y obstáculos del camino, y sobre todo, a tu cliente, no tendrás un mapa de ruta contundente que te ayude a alcanzar tus objetivos de negocio. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

**E222. La planificación exitosa en el diseño. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Patricia Torres (Universidad de Palermo - Argentina)**

El valor y la importancia de ordenarse en la actividad profesional para poder comercializar de manera efectiva. Para lograr el objetivo la planificación estratégica permite disponer de manera inteligente de los recursos. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas)

**E223. 5 pasos para emprender, experiencia DAM (Conferencia). Mariana Travella y Catalina González Moras (Argentina)**

Basadas en nuestra propia experiencia como emprendedoras, queremos compartirles 5 pasos básicos y fundamentales para plantearse y tener en cuenta a la hora de emprender. El camino emprendedor es sinuoso, esta guía pretende ayudarlos a hacer de ese camino lo más recto y eficaz posible. Esperamos motivarlos para que se animen y lleven a cabo eso que tanto les apasiona y quieren compartirle al mundo. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

**E224. Emprender en moda: desde el inicio hasta tu primera venta (Taller). Rocío Turk (Rocío de Dios - Argentina)**

Encontrar tu propia visión dentro del ámbito en el que querés desarrollarte, es la fortaleza con la que entras

competir en el mercado. Respondiendo las preguntas adecuadas, llegarás a descubrir tu cliente ideal y el universo conceptual de la marca que te ayudará a captarlo y fidelizarlo. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Entender para poder emprender)

#### — Investigación y Desarrollo

**E225. Diseño e innovación: ¿quién incita a quién? (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Oscar Acuña (Secretario Académico Escuela de Diseño Universidad de Valparaíso - Chile)*

Parece legítimo preguntarse si el diseño provoca la innovación, o la innovación es el resultado de una expresión de diseño. El desafío para el diseño se centra en evidenciar que su relación con la innovación conmueve e incita cuando es aplicado a una solución auténtica imaginada para las personas. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos)

**E226. La plaza de mercado: crisol cultural en el continente americano. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Rafael Ángel Bravo (Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia)*

En el continente americano, los mercados populares se convierten en espacios de conservación, donde diversas identidades se definen a través del encuentro de las culturas europea, africana y prehispánica, migraciones, mestizaje y otros fenómenos, materializados a través de productos y artefactos.

**E227. Artefactos utilitarios, más allá de la estética y la eficiencia. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Rafael Ángel Bravo (Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia)*

Más allá de la estética y la funcionalidad, existe una gran diversidad en cuanto a cómo el ser humano valora y se conecta con sus artefactos cotidianos; se busca a través de esta propuesta, analizar estas relaciones, desde la funcionalidad, su carácter simbólico, tradicional, espiritual y cultural. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos)

**E228. El retrato intervenido en la gráfica callejera como resistencia política. El caso del Estallido Social de Santiago de Chile de 2019. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Sebastián Aravena (Universidad de Chile - Chile)*

Este ensayo reflexiona sobre el uso de intervenciones gráficas a retratos de personajes políticos en la vía pública como forma de protesta política. El análisis se centra en aspectos visuales y semióticos, y toma el caso de los retratos intervenidos del presidente chileno, Sebastián Piñera, durante las primeras dos semanas del Estallido Social de Santiago de octubre de 2019.

**E229. Covidianidad vs. Creatividad. Comunicación en tiempo de incertidumbre. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Gabriel Bernal García (Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia)*

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. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia)

**E230. Caracterización del sector de diseño dentro de las industrias creativas en San Juan de Pasto (Trabajos Finales de Carrera).** *Ángela Manuela Botina Maya y Valentina Lara Paz (Universidad de Nariño - Colombia)*

Este proyecto de investigación se centró en realizar el desarrollo de una caracterización dentro del sector de diseño en la ciudad de Pasto, tomando como población objetivo diseñadores gráficos, industriales y de modas que tengan emprendimientos locales. Con este proyecto de investigación buscamos exponer de una manera clara y adecuada las características tanto de los directivos como la organización y función de los emprendimientos.

**E231. Comunicación, praxeología y responsabilidad social: escenario para el comunicador estratega (Trabajos Finales de Carrera).** *Daniel Eduardo Cardozo Rubiano (Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO - Colombia)*

Los comunicadores sociales tienen la capacidad de incidir en la transformación social con un sentido crítico, ético y responsable desde su actividad profesional teniendo en cuenta el desempeño desde una de las áreas de trabajo “estratega en comunicación”.

**E232. Diseño universal, un enfoque necesario en el diseño de información (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Javier E. Chacón Q. (Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia)*

El Diseño universal es un enfoque de diseño que considera la diversidad de capacidades de las personas para disminuir las barreras que originan la discapacidad, sus principios son una guía para este propósito y los diseñadores deben tener la iniciativa de aplicarlos en su labor. En el diseño de información, incorporar sistemas de comunicación accesibles, facilita la inteligibilidad de los espacios y artefactos a las personas con discapacidad. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos)

**E233. O desenho na trajetória e no teatro de Robert Wilson (Trabajos Finales de Carrera).** *Adriana Corrêa (Universidade de São Paulo - Brasil)*

Este trabalho tem como objetivo traçar um panorama sobre o papel do desenho na trajetória pessoal e no teatro de Robert Wilson, passando rapidamente por seus fins terapêuticos na infância até o seu uso como método de criação e linguagem.

**E234. Antropografías Subversivas: em busca da pesquisa desenhada (Trabajos Finales de Carrera).** *Katianne de Sousa Almeida (Assembleia Legislativa do Estado de Goiás - Brasil)*

Esta pesquisa visa construir fundamentos imagéticos e teóricos sobre o uso do desenho como produção do conhecimento e um método capaz de potencializar a argumentação na elaboração do pensamento científico. Desenhar como método é assumir o desafio de romper com os limites das palavras.

**E235. Ex-líbris: cultura visual e memória (Trabajos Finales de Carrera).** *Márcia Della Flora Cortes, João Fernando Igansi Nunes e Natalia Vanessa Ramirez (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha - Brasil)*

O ex-líbris, registro de propriedade visa identificar titulares de livros a partir de signos visuais, plásticos e linguísticos. Esse artefato gráfico pode contribuir para a construção da memória a partir do que produz tecnicamente e veicula em narrativas visuais e textuais e, para isso, precisa ser identificado. O objetivo desse trabalho é apresentar ex-líbris que pertencem à coleção do acervo raro da Bibliotheca Rio-Grandense, Brasil.

**E236. Del consumismo al limitarismo: la metamorfosis social y sostenible del vestido (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Taia Escobar (Universidad Técnica de Ambato - Ecuador)*

La transformación del sistema de la moda aceleró su curso frente a la pandemia del 2020. La nueva realidad económica y social genera nuevos hábitos de consumo que abandonan el consumismo e implanta el limitarismo. La metamorfosis social de la moda genera nuevos vestidos y códigos socio-sostenibles. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia)

**E237. Cien años de la Escuelas Bauhaus y la Argentina (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Ileana Andreea Gómez Gavinoser (Emac Carrera de Formación del Escritor - Argentina)*

Homenaje a la escuela Bauhaus (1919-2019) y a sus continuadores en la argentina.

**E238. La evaluación del diseño en tiempos de Covid-19 (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Nidia Raquel Gualdrón Cantor (Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia)*

El Design X, “basado en la evidencia para abordar muchos de los problemas complejos y graves que enfrenta el mundo de hoy”, como la pandemia por el Covid-19, revela la necesidad de analizar los factores que influyen en el ejercicio diseñístico, en estrategias para informar, sensibilizar o persuadir sobre aspectos que implican el bienestar de las personas. En este marco, se exploran antecedentes teóricos de la evaluación heurística en diseño, para entender la responsabilidad de los diseñadores con los usuarios en función del objetivo propuesto, y provocar la validación los procesos que lleven a evitar los errores más comunes. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia)

**E239. Youtube: herramienta de documentación para ejercicios de Diseño Bioinspirado (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Ignacio López Forniés (Universidad de Zaragoza - España)*

En Diseño Bioinspirado la calidad de las fuentes de información para conocer el ser vivo a estudio es crítica. Una aproximación con videos de YouTube sirve al alumno para iniciar sus búsquedas, comenzar a entender el principio biológico que se pone a estudio y usar palabras clave en otras búsquedas.

**E240. Several modern and post-modern theorys that influenced aesthetic idea. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Vinh Le Long (Van Lang University - Vietnam)*

Modernism only criticized the social crisis at that time and did not deny the essential reality of human at all. Modernism appeared in the West at the late modern era and in Vietnam at its early modern era.

**E241. Coleccionismo Bauhaus: 100 años de influencias que confluyen en el flujo creativo generador de tendencia (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Cristina Amalia López y Paolo I.G. Bergomi (CONPANAC / Asociación Argentina de la Moda / Modelba / ALADI - Argentina)*

Analizar el arco del tiempo entre 1900 a 1940, con la oportunidad de la celebración de un siglo de la Bauhaus, y apreciar desde la visión particular de la muestra propuesta por el Museo de Arte de Piriápolis, las piezas más relevantes que conforman la representación de esos años de grandes flujos creativos, cultivo de tendencias, en medio de un caos contrapuesto de tensiones y búsquedas, nacidas desde las incógnitas del saber el por qué y el cómo, y entender así como surge la diáspora que quiebra con lo conocido para valorar la experiencia que conlleva a seguir investigando en la búsqueda de horizontes sucesivos que nos nutren de conocimiento cuando valoramos el patrimonio y nos dedicamos al coleccionismo para compartir esta vivencia como la experiencia del pasado que nos conduce a un presente de innovación y pasión por el Diseño.

**E242. Elementos del método de diseño de Le Corbusier (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Hernán Marchant (College of Design North Carolina State University - Chile)*

El método de diseño de Le Corbusier sigue una secuencia en etapas, es un desarrollo progresivo con imágenes-ideas interconectadas para generar proyectos. La propuesta define y explica esas etapas: Captura de información - Uso de la memoria - Proceso de incubación - Gestación espontánea - Dar a luz en papel.

**E243. El Diseño como instrumento de difusión del Patrimonio religioso en Bolivia: las misiones franciscanas en el sudeste (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Josefina Leonor Matas Musso y Cecilia Mariaca (Universidad Católica Boliviana “San Pablo” - Argentina)*

La innovación está en mostrar de modo diferente la acción evangelizadora de los Franciscanos, para ello se recurre al Diseño, como instrumento de difusión, dise-

ñando de manera creativa los tres libros que conforman esta colección.

**E244. Nude paintings in the eyes of the vietnamese society (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Truc Son Nguyen Minh (Hong Bang International University - Vietnam)*

La sociedad de Vietnam aún no ha escapado de las ordenanzas feudales. “Mujer masculina pasiva”, es muy difícil mencionar la desnudez. Las pinturas desnudas en Vietnam son aún más restrictivas sobre la estética y la sensación de la belleza del cuerpo femenino. A la mayoría de la gente le gusta evacua

**E245. Design emocional participativo na industria 4.0 (Trabajos Finales de Carrera).** *Rodolfo Nucci Porsani (Universidade Estadual Julio de Mesquita Filho Unesp - Brasil)*

A importância de compreender as reais necessidades dos usuários (medos e anseios) e as limitações/potencialidades dos meios de produção da indústria 4.0. A customização como diferencial na experiência do Usuário, estudo de caso: Próteses de Membros Inferiores.

**E246. Las Inteligencias Múltiples de Gardner traducidas al diseño interior educativo (Trabajos Finales de Carrera).** *María Cristina Pintado Loyola y María Angélica Rosales Cisneros (Universidad del Azuay - Ecuador)*

Este proyecto de graduación propone la traducción de la metodología educativa de las Ocho Inteligencias Múltiples de Howard Gardner al campo del diseño de espacios interiores educativos; mediante características espaciales lúdicas, inclusivas e interactivas para optimizar un aprendizaje autodidacta.

**E247. ¿Qué es el diseño? ¿Hay un diseño argentino? (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Mariana Pittaluga (Editorial Jusbaire - Argentina)*

Una reflexión alrededor de estos interrogantes. Los orígenes del Diseño en Latinoamérica y la relación entre la práctica y la teoría del Diseño. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos)

**E248. A ergonomia informacional no design de sinalização: conceitos e métodos (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Myrtes Raposo e Frederico Braida (Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil)*

A importância da ergonomia informacional no design de sinalização do ambiente construído, apresentando alguns conceitos e métodos. Ressalta-se que a implementação de requisitos ergonômicos se torna crucial para a eficácia da sinalização e orientabilidade no ambiente construído.

**E249. Bitácora de viaje de un diseñador sin territorio (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Luis Alberto Rendon Ordoñez (LARO Design Studio - Colombia)*

Con el trabajo perfecto, fue despedido, se convierte en Freelance, y finalmente se deshace de todas sus pertenencias y cambiar su vida estable a una como nómada digital, ejerciendo diseño por alrededor de 47 países, no

haciéndolo desde una oficina sino trabajando y viviendo cada lugar que visitaba.

**E250. Arte y diseño después del Crystal Palace (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Juan Pablo Revelo Munar (Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia)*

La unidad entre arte y diseño es tal, que es esta misma la que da lugar a la crítica en contra de los objetos expuestos en dicho pabellón; el Arts and Crafts y la Bauhaus representan esta unidad. En consecuencia, hoy somos herederos de esta unión entre arte y diseño que emerge a partir del C.P

**E251. Redes sociais: O despertar reflexivo para o idadismo contra idosos (Trabajos Finales de Carrera).** *César Augusto Sampaio (Mída Publicidade - Brasil)*

Valores sociais ainda pautados na cultura da juventude acabam acarretando no meio social uma “repulsão psicológica” por tudo que lembre decrepitude e mortalidade. Assim, todo o conhecimento do idoso, bem como suas crenças, opiniões, ideologias, anseios e habilidades, não costuma ser valorizado. Em plena era da comunicação reticular ainda é comum manifestações de ideias ultrapassadas sobre a velhice que insistem em habitar o imaginário popular.

**E252. La crítica de los diseñadores mexicanos frente al plagio de la comunicación gráfica indígena: ambigüedad que refuerza el racismo del país. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Sitalin Sánchez (Diseño Dos Asociados - México)*

Exposición de tres hallazgos clave para comprender la construcción del concepto del plagio en México: aspiración a la blanquitud, invalidación por el discurso nacionalista y el riesgo del comercio justo para enmascarar la explotación.

**E253. Um protodesign nas aquarelas de Jean-Baptiste Debret (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Anderson Silva, Rosemary Rodrigues e Ana Carolina Sarmiento (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil)*

Debret revelou o Brasil através da pintura. Em seus traços há representações do cotidiano africano, paisagens, festas e rituais, onde encontramos indícios de um protodesign, ideia, intenção e produto, além do ser design. Essa narrativa é construída a partir de suas telas de onde apontamos a gênese do design brasileiro.

**E254. Design ativista: as artes de protesto no cenário político brasileiro (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Catarina Souza e Gláucia Carneiro (Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil)*

A inovação social tem um papel importantíssimo no futuro da humanidade, reeducando a sociedade a rever seus valores de bem-estar social, que, atualmente, está estritamente relacionado ao consumo. As comunidades criativas são iniciativas regionais, que aplicam recursos disponíveis, para resolver problemas cotidianos, é por meio dessas comunidades que a inovação social acontece. E o design com seu caráter multidisciplinar, detentor

dos conocimientos de metodologías de proyecto, valores sociales e seu alicerce ligado a criatividade e coletividade, o fazem uma profissão necessária nesse período de transição mundial. Nesse contexto, o presente estudo tem por objetivo realizar um levantamento bibliográfico sobre os temas relacionados a inovação social e ao design como agente integrador.

**E255. Percepción y sensación en el espacio físico (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Daniela Tobon (Independiente - Colombia)*

Esta investigación busca reflexionar acerca de la influencia del ambiente en el estado emocional y comportamental. Partiendo de las neurociencias y la arquitectura se encuentran bases para comprender y mejorar la experiencia del ser humano dentro del espacio físico. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos)

**E256. Percepción de los diseñadores cordobeses respecto al consumo y al sector del diseño post-pandemia (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Agostina Martino, Ana María Cubeiro Rodríguez y Natsue Kiyama (Universidad Siglo 21 - Argentina)*

Identificar la percepción de los diseñadores cordobeses acerca de los efectos de la pandemia COVID-19 en el consumo de diseño poniendo de manifiesto la importancia de preguntarse por el desarrollo del sector, no sólo en términos económicos, sino también sociales y ambientales.

— Sustentabilidad y Diseño social

**E257. Ecos (Trabajos Finales de Carrera).** *Valentina Agudelo (Colombia)*

Se aborda la sostenibilidad vista desde la industria de la moda, para así identificar las causas y consecuencias de su contaminación y cómo el consumo local podría representar una solución. Busca impactar de manera positiva toda la cadena, educando tanto a consumidores como a productores. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor)

**E258. El diseño como herramienta para nuevas formas de convivencia (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Reny Aguirre (ASYPE - Perú)*

En el Perú se han implementado medidas de prevención en salud debido a la pandemia. Los mercados como centro de abastecimiento se han adaptado a nuevas configuraciones de organización espacial para evitar los contagios utilizando el diseño participativo como herramienta de concientización. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia)

**E259. Diseño y Desarrollo Sostenible (Conferencia).** *Elda E. Almeida (TRINESS - Argentina)*

Cómo diseñar y no morir en el intento Oportunidades y aportes de valor desde el sector incorporando la Economía Circular. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor)

**E260. Prohibido olvidar: los espacios dedicados a la memoria (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Azucena Baeza (Freelance - México)*

El propósito de esta observación es comparar dos lugares que sirven como altar y monumento en dos tragedias totalmente distintas: El ESMA, ahora Espacio, Memoria y Derechos Humanos y Cromañón en Once. ¿Qué tienen en común estos dos espacios como guardianes de la memoria colectiva?

**E261. Reinventarse. Caso Real de cómo transformar una marca de moda en un negocio de diseño sustentable (Conferencia).** *Ornella Basilotta, Carla Basilotta y Mora Basilotta (BASILOTTA - Argentina)*

La “Fracking Design” una marca de accesorios de Lujo realizado con residuos de bolsones plásticos que descartan las Petroleras en Vaca Muerta. Un producto de triple impacto. Una Conferencia desde la experiencia personal y el vuelco de 180 grados de nuestra Marca BASILOTTA. Un cambio de Paradigma. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor)

**E262. Pizza: calendario de actividades diarias (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Lervin Benítez Álvarez (Universidad Autónoma de Querétaro - México)*

Pizza es un calendario de actividades diarias y como objeto de aprendizaje permite en la medida de lo posible ayudar a lograr la independencia personal de sus usuarios a través de la asociación textura textil - objeto real - actividad.

**E263. A experiência de um percurso: difusão cultural na colônia Z3 (Trabajos Finales de Carrera).** *Giulianna Bertinetti (Ilustras - Brasil)*

Dada a poética do território Colônia de Pescadores Z3, atribui-se a construção do direito ao desenvolvimento dessa população resultado dos processos de democratização cultural e do papel social que dela emerge. O trabalho busca coloca-los como autores, leitores e produtores da sua produção cultural.

**E264. Taller de moda inclusiva: cómo hacer una prenda para personas con discapacidades? (Taller).** *Mariana Luísa Schaeffer Brilhante y Tatiana Teixeira Silveira (Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil)*

La moda inclusiva es una manifestación para romper el patrón social y comercial de la moda. Podrán aprender sobre moda inclusiva, con pequeñas y sencillas modificaciones.

**E265. Moda inclusiva: cómo hacer una prenda para personas con discapacidades? (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Mariana Luísa Schaeffer Brilhante (Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil)*

La adaptación de vestuario para personas con discapacidad. La moda inclusiva es una manifestación para romper el patrón social y comercial de la moda. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida)

**E266. Biotextiles (Presentaciones de Agencias y Estudios y Portfolios Jóvenes Profesionales). Emilce Cesarini (Universidad de Buenos Aires - Argentina)**

La propuesta plantea el cultivo de biotextiles de origen bacteriano, abordando los conceptos de Slowfashion y zero waste. Se re-configura el sistema actual de producción con materiales que “crecen” y evidencian las desfavorables consecuencias de la industria actual. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor)

**E267. CERCANOS: Diseño de producto para regulación emocional en adultos mayores (Trabajos Finales de Carrera). Manuel Cortes y Camila Fernanda Lagos Arellano (Colombia)**

Proyecto que busca promover emociones positivas a través del fortalecimiento de los lazos afectivos en la población mayor. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida)

**E268. MÁS VIHDA (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto). Miyerlandi Cristancho Fajardo (Colombia)**

Más VIHDA es un proyecto sobre educación sexual no convencional más específicamente sobre prevención de VIH en Colombia. El producto es una instalación de 5 módulos los cuales el usuario de población vulnerable (personas trans y hombres que tienen sexo con hombres) recorre para aprender.

**E269. Design aplicado ao voluntariado: uma forma de humanizacão (Presentaciones de Agencias y Estudios y Portfolios Jóvenes Profesionales). Ana Harumi Grotta Suzuki (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Brasil)**

A humanização compreende o processo constante de civilizar-se; dessa forma, o voluntariado alinhado ao Design, potencializam esse processo. Esse artigo trata-se de uma pesquisa de Iniciação Científica desenvolvida com universitários e idosos, abraçando as relações intergeracionais.

**E270. Diseño de materiales para terapia ocupacional (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Romina Belén Guerrero (CIC / UNMdP - Argentina)**

El objetivo de esta ponencia es reflexionar sobre el aporte de las estrategias del Design thinking en el proceso creativo, coherente y resolutivo de materiales para terapia ocupacional. Se analiza cómo la intervención del diseño industrial en la fabricación o adaptación de estos objetos optimiza notablemente la experiencia de uso de pacientes y profesionales que los/as acompañan. Diseño de materiales para terapia ocupacional. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida)

**E271. Proceso de diseño: bloque de suelo cemento con adición de chamota (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Lina Hernández Díaz y Anderson Lopez (Colombia)**

El uso de productos desarrollados con materiales de suelo cemento y residuos de demolición se convierten

en una gran alternativa para la configuración de bloques comprimidos de forma manual para ello se determinaron unos criterios en cuanto a literatura científica y normativa técnica Colombiana de Construcción para los parámetros del diseño, todo esto con el propósito de generar nuevas alternativas materiales y constructivas fortaleciendo el desarrollo sostenible de las construcciones en tierra.

**E272. Vihsibles (Trabajos Finales de Carrera). Lucila Leone (Globant - Argentina)**

Rediseño integral del servicio de testeo rápido de VIH en la Ciudad de Buenos Aires. Este trabajo surgió con el objetivo de disminuir la tasa de detección tardía, por lo que nos enfocamos en hacer visible una problemática de salud pública y a la vez crear un espacio seguro y de contención. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida)

**E273. Impact of the iPad Digital Content on Pre-school to foster Literacy Learning (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Xuan Luo (Dept. of Environmental Design, Kunming University of Science and Technology - China)**

The purpose of this study is to figure out the effects of Visual design of words and digital storytelling on children's language memory ability and representation ability. This study was conducted from April to May, 2020 with 40 five-year-old children in a kindergartens in Kunming, China.

**E274. Vertical: bipedestador (Trabajos Finales de Carrera). Agustina Mc Lean (Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina)**

Vertical es un bipedestador de tipología de silla articulada para poner en posición bípeda a pacientes con movilidad reducida. Está pensado para el uso en instituciones de fisioterapia, y de rehabilitación psicofísica; y su diseño está centrado en mejorar la calidad de vida del paciente y optimizar el trabajo del terapeuta ocupacional.

**E275. Reconocimiento de la cultura material en la comunidad indígena AWA- KWAIKER (Trabajos Finales de Carrera). Alba Gabriela Moreano Urresty (Universidad de Nariño - Colombia)**

Este proyecto pretende aportar a interiorizar el conocimiento y visibilización de la cultura material Awa Kwaiker en Nariño con el fin de entender su realidad cotidiana, a través de sus actividades productivas como el uso de materiales, objetos y procesos.

**E276. Social design is the most importante objective in design training (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Dac Thai Nguyen (Van Lang University - Vietnam)**

El “diseño del servicio” mejora la vida. La capacitación en diseño moderno requiere atención e inversión intensiva en esta área. El diseño del servicio es muy importante para los países con economías en desarrollo. Corea ha tenido mucho éxito y Vietnam está aprendiendo a tomar la dirección correcta.

**E277. Ideas: aplicando diseño gráfico y publicidad sostenible y sustentable en favor del cuidado ambiental (Mi Primera Conferencia). *Rabbi Nieto Paladines (Nativo Yachay Creative - Ecuador)***

Los comunicadores podemos incidir en los requerimientos de los clientes hacia sus consumidores creando una conciencia ecológica, ya sea que esta dependa de una cultura o educación por parte del cliente. Sin embargo, la lucha de ser más responsables con el ambiente debe estar en constante empuje hacia los clientes ya que el momento de ayudar a nuestro planeta ha llegado y tenemos que hacerlo. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor)

**E278. Sistema Digital para la Salud Pública - Red Integral de Mastología (Conferencia). *Sabrina Nuñez, Federico Farfaglia y Javier Segal (En búsqueda - Argentina)***

REDIMAS - Red Integral de Mastología. El primer módulo de especialidad para el sistema virtual vigente de Salud Pública de la Ciudad de Buenos Aires, SIGEHOS. Se desarrollaron plataformas digitales tanto para los pacientes como para los profesionales de la salud. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida)

**E279. Ergonomía y usabilidad: principios bases del diseño (Taller). *Julio Manuel Pereyra (Caminos de Tiza - Uruguay)***

Referencias de Diseños Accesibles y al principio de Usabilidad para y ante Diversidad Funcional (Discapacidad) abarcando: giros angulares, semántica y pragmáticas, ubicuidades gráficas, tipografías, contrastes, apoyos icono/pictográficos. TEL, TEA, CAA, Dislexia, Ciegos, Sordos.

**E280. Experiencia de investigación. Desarrollo de biomateriales en interactivos19 Silo, Brasil. (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). *Camila Picco (Mi3D lab - Argentina)***

Silo es una organización dedicada a acoger y difundir proyectos culturales. En 2019 trabajamos el proyecto de biofabricación de materiales, el cual se trabajó en forma interdisciplinar con 8 personas. Consistió en el testeo y desarrollo de nuevos biomateriales a partir Micelio de hongos y Kombucha.

**E281. El diseño en la escuela para un consumo económico responsable (Conferencia). *Jean Paul Pico Hernández (UNIMINUTO - Colombia)***

El involucrar al diseño con la niñez, es la oportunidad de fundamentar criterios de consumo económico responsable en la sociedad, es aportar a la reflexión y a la práctica de nuevas pedagogías, incentiva la imaginación de los nuevos profesionales.

**E282. Design Social e Biotecnología Ambiental: pesquisa para inovações sociais em Moita Redonda, uma comunidade artesã do Ceará (Trabajos Finales de Carrera). *Adson Queiroz (Não - Brasil)***

Um projeto para sustentabilidade que pretende solucionar a perda da tradição, ocasionada pela escassez do

material utilizado para fazer grafismos nas peças de barro, através da prospecção da biodiversidade local, a fim de emergir um empoderamento comunitário utilizando-se do Design Social.

**E283. Espacios de creación para la superación del conflicto: Convivencia en paz (Conferencia). *Nancy Quiroga y Javier Gonzalo Pinzón Rodríguez (Universidad de Boyacá - Colombia)***

Reflexión sobre la capacidad de las narrativas visuales para identificar los factores que generan conflicto y afectan las relaciones en la Comunidad del Barrio Antonia Santos en la ciudad de Tunja y a su vez la oportunidad de estas para plantear una posible solución y se promueva el cambio social.

**E284. Tejido de Chaquira como técnica de preservación de memoria por la mujer indígena WOUNAAN (Trabajos Finales de Carrera). *Ana María Rey (Mochileros X Colombia - Colombia)***

La técnica del tejido de chaquiras se ha convertido en una fórmula de fortalecimiento de identidad y cultura de la comunidad indígena Wounaan desplazada por el conflicto armado, además de representar su único medio para combatir la pobreza.

**E285. Moda sostenible inspirada en la naturaleza (Mi Primera Conferencia). *Guadalupe Rolón Ruiz Díaz (Universidad Autónoma de Encarnación - Paraguay)***

Esta vídeo conferencia es una reflexión acerca de la moda sostenible y su importancia, la posibilidad de la creación de textiles tomando como inspiración la naturaleza, la utilización de los recursos que la misma nos proporciona para la creación de indumentaria y complementos.

**E286. SAVANT (Conferencia). *María Mercedes Ruiz Toledo y Miguel Andrés Sánchez (Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca - Colombia)***

Este proyecto se enfoca en dar un apoyo en la metodología en la educación de niños/as de 6 a 10 años con TEA (Trastorno del Espectro Autista), aborda temas de fauna colombiana, geografía, números, ortografía, asociar colores, el abecedario y organizarlo de forma ordenada mientras se divierten. Para el desarrollo de este prototipo se tomó como metodología el design thinking. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida)

**E287. Producto multimedia interactivo para la prevención de enfermedades emergentes (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). *Yadira Josefina Salas González (Instituto de Altos Estudios - Venezuela)***

Se elaboró un producto interactivo comunicacional dirigido a Niños y Adolescentes. Se comprobó el impacto de una interfaz amigable, diseño y mensajes comunicacionales demostró ser un material de calidad que complementa el proceso de aprendizaje por su flexibilidad y adaptabilidad. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida)

**E288. EN CASA: una alternativa para el entretenimiento de los niños durante la pandemia (Mi Primera Conferencia).** *Diego Alexander Sánchez Sánchez, Natali Abdul, Itzel López y José Eduardo Rico Vega (México)*  
Durante la contingencia, el estar más tiempo juntos en familia ha sido un reto que obliga a ser creativos con actividades que ayuden a la convivencia. “En casa” aparece para apoyar la convivencia familiar mediante actividades que propicien el desarrollo emocional tanto de los padre y madres como de los niños dentro de casa. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia)

**E289. Inovação social e o papel do design como agente integrador (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Catarina Souza e Gláucia Carneiro (Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil)*

Inovação social tem papel importantíssimo no futuro da humanidade, reeducando a sociedade para rever valores de bem-estar social, que está relacionado ao consumo. O design é multidisciplinar, detentor de metodologias de projeto e valores sociais o fazem uma profissão necessária nesse período.

**E290. Diseño inclusivo (Conferencia).** *Gabriela Toledo (Argentina)*

Una invitación al mundo del diseño a que ejercitemos nuestras prácticas para poder propiciar piezas gráficas, packaging, instalaciones y/o productos más inclusivos en cuestiones de equidad de géneros. Una breve descripción de la violencia simbólica y algunos ejemplos de la acentuación de estereotipos que invisibilizan y limitación a las mujeres y disidencias sexuales.

**E291. Escenarios para la re-creación de experiencias gastronómicas que fomenten el conocimiento y difusión de saberes y sabores del territorio colombiano. (Conferencia).** *Jessica Vargas (Brandex - Colombia)*

Crear nuevas experiencias interactivas de re-creación y re-significación alrededor de la cocina y la comida para explorar y valorar la riqueza de la bio-diversidad natural de Colombia y el patrimonio alimentario de sus diferentes regiones además de rescatar semillas y alimentos en vía de extinción.

**E292. Compostera (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto).** *Federico Vásquez Millán (Pura Vida Composteras - Argentina)*

Diseño y armado/fabricación de composteras para el tratamiento in situ de los residuos domiciliarios de origen vegetal, generando luego de unos meses y gracias al proceso de compostaje (que se produce dentro de la compostera), un abono de excelente calidad.

**E293. Del Fique y otras historias (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Ernesto Vidal (UDI - Argentina)*  
El legado ancestral del tejido y utilización del fique para elaboración de productos utilitarios artesanales es el precedente para plantear diferentes escenarios y dinámicas para la unión entre diseño y artesanía. El diseño de productos artesanales y la apuesta por un diseño local.

— Branding y Comunicación de marca

**E294. Como mejorar nuestras comunicaciones mediante la Programación neurolingüística (PNL) (Conferencia).** *Eugenia Casabona (Mulesoft - Argentina)*

Mediante la Programación neurolingüística podemos programar nuestra cabeza para conseguir mejores resultados en nuestras comunicaciones y vínculos con otros.

**E295. A experiência do consumidor como o novo coração do marketing (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Fabiana De Almeida e Priscilla dos Santos Gomes (Docente no Centro Universitário Una - Brasil)*

O Marketing sempre se preocupou em como atrair os clientes. Antes focava suas estratégias nos 4P's. Hoje apoiado pela tecnologia da informação o marketing do século XXI tem sua centralidade na experiência do cliente, dedicando-se tempo para conhecer, analisar e construir o percurso do usuário. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones)

**E296. El Storytelling en la construcción de relatos publicitarios y de marca (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos).** *Beatriz Donayre (Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú)*

Los relatos publicitarios nos rodean e influyen en lo que somos y hacemos. Por lo tanto, conocer el concepto del Storytelling y algunos de sus términos claves es vital para generar relatos de marcas que se sustenten en el tiempo, tengan notoriedad y obtengan un verdadero lugar en el mundo. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones)

**E297. Comunidades virtuales: el caso de los artistas digitales. (Mi Primera Conferencia).** *Griselda Jiménez Alvarez (Universidad de Sonora - México)*

En esta presentación explica desde el contexto de los artistas digitales los elementos que estructuran la creación de la comunidad virtual, es decir, ciberespacio, la información, los lazos débiles y la identidad colectiva; y por último, se reconoce a la visibilidad como elemento clave que potencia al artista digital para llegar al alcance y creación de las comunidades virtuales. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones)

**E298. Frame a frame. Cabeza y cámara en la grabación de contenidos para redes sociales (Taller).** *Diego Moscato (Rosebud Film&Post, FADU, Ministerio de Cultura y Educación de la Nación, editoriales varias - Argentina)*

Este taller busca resaltar la importancia del desarrollo de la historia. A partir de allí, se imaginan y bocetan distintas líneas narrativas mediante la escritura y el dibujo. Pensar en qué y cómo contar de manera personal, dejar de lado los lugares comunes y efectistas, darse tiempo y espacio para desarrollar una idea propia antes de grabar. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones)

**E299. Branding emocional. Creando marcas con propósito. (Conferencia). Belén Paoletti (Belén Paoletti - Argentina)**

En la nueva era del branding, las marcas contemporáneas se han humanizado. El Branding Emocional ayuda a crear marcas auténticas desde el propósito, que logren conectar emocionalmente con su audiencia y a su vez quieran dejar una huella positiva en el mundo. Estas marcas, consiguen salir del capitalismo primitivo para compartir la experiencia cotidiana de las personas desde una perspectiva más humana, consolidando de este modo la relación con sus públicos desde la afectividad recíproca. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones)

**E300. OMNICALIDAD (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Marina Pazos (Kowzef SA - Kosiuko - Herencia Custom Garage - Casa Chic - Argentina)**

Hablar de OMNICALIDAD es, hoy en día, más común de lo que crees. Como consecuencia del desarrollo de nuevas tecnologías, la relación entre usuario y empresa ha cambiado por completo. Y, ahora más que nunca, la importancia de tener varios canales de comunicación que conecten a ambas

**E301. Un nuevo consumidor para los nuevos tiempos (Conferencia). Jaime José Pedreros Balta (Universidad de San Martín de Porres - Perú)**

La conferencia analizará el nuevo perfil del consumidor a la luz de un entorno siempre novedoso, al tiempo de revisar las nuevas tendencias del consumidor de la mano de destacados especialistas del mundo publicitario latinoamericano. El análisis de ejemplos será también de la partida y permitirán explicar y aterrizar cada una de las tendencias del nuevo consumidor.

**E302. O uso do Briefing como ferramenta aplicada pelo Design - organizando e direcionando o Projeto de Marcas Gráficas (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Joao Carlos Ricco Placido da Silva (UNESP - Brasil)**

A falta de levantamento de dados projetuais tem dificultado o desenvolvimento deles nos tempos atuais. O excesso de informação dificulta a definição de um briefing adequado. O presente trabalho discute a importância do briefing e possíveis adaptações para o levantamento de informações projetuais.

**E303. Brand 2020 el presente de las marcas (Conferencia). Andrea Pol (Andrea Pol Branding Simbólico - Argentina)**

Conferencia virtual sobre branding basada en un Ensayo escrito en el año 2012 y que fue publicado en la edición 53° de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (julio 2015. Páginas 105 a 121), en el que se realiza un estudio prospectivo del escenario de las marcas en 2020. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones)

**E304. Cómo comunicar en tiempos de crisis (Conferencia). Laura Vaillard (Medialo Consulting - Argentina)**

El COVID19 ha puesto a prueba cada aspecto de nuestras vidas. En el ámbito profesional, ha hecho que empresas

evalúen la forma en que comunican e interactúan con sus públicos. A continuación, ofrezco algunos tips y reflexiones sobre cómo comunicar en tiempos de crisis para valorizar la imagen de marca y obtener buenos resultados a largo plazo. (Esta expositora participó en la comisión en vivo: Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia)

**E305. ¿Cómo crear y lanzar un medio de comunicación digital de negocio? (Ensayos, Reflexiones, y Desarrollos Temáticos). Igor Ybáñez (Perú Retail - Perú)**

Los medios de comunicación digitales de negocio se han vuelto en herramientas importantes para la toma de decisiones de gerentes y ejecutivos. Conoce cómo crear un negocio digital cómo posicionar tu marca, qué artículos tomar en cuenta para tu blog o sitio web y cómo medir a tu público. (Este expositor participó en la comisión en vivo: Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones)

**Índices del X Encuentro Latinoamericano de Diseño**

En esta sección se presenta la información básica de las actividades y sus expositores en índices que facilitan su acceso.

Los índices de a) Expositores y b) Actividades se organizan alfabéticamente por el apellido y título de la presentación, respectivamente (identificando el número del resumen de la misma para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño).

**a) Expositores que dictaron actividades en la X edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2020**

- Abdack, Lucas: A interação entre humano e máquina e como ela poderia ser uma conversa (E163), p. 275
- Abdul, Natali: EN CASA: una alternativa para el entretenimiento de los niños durante la pandemia (E288), p. 287
- Acuña, Oscar: Diseño e innovación: ¿quién incita a quién? (E225), p. 281
- Agudelo, Valentina: Ecos (E257), p. 284
- Aguirre, Reny: El diseño como herramienta para nuevas formas de convivencia (E258), p. 284
- Alba Guerrero, Fernando: Trabajo editorial: Colombia, una historia cotizada en billetes (E001), p. 262
- Albornoz, Paola: ¿Cómo escribir para vencer la desinformación? (E186), p. 277
- Ali Rafael, Perla Coral: Diario de una Extraterrestre - Web Cómico (E069), p. 267
- Almeida, Elda E.: Diseño y Desarrollo Sostenible (E259), p. 284
- Alvarado Wall, Ticiania: Diseño Estratégico. El diseño ampliado para afrontar nuevas complejidades (E083), p. 268
- Alvarado Wall, Ticiania: Jeitinho Estudio Creativo (E114), p. 271
- Álvarez, Facundo José: GEMSBOK (E084), p. 268
- Álvarez, Verónica: Diseño Interior: estrategia de gestión profesional y construcción de sentido (E115), p. 271
- Alves, Cleiton Hipólito: Selo Editorial do IFSULDEMINAS - Campus Passos: Lume Editora (E002), p. 262

- Alzérrecá Pérez, Jaime: Imagen gráfica para ZYMPA (E003), p. 262
- Angulo, Laura: El rol del UX en la industria de transformación digital (E164), p. 275
- Aponte, Carla Michelle. Me pienso, me siento, me represento (E070), p. 267
- Arantes, Priscila: Design Cenográfico em Museus: a exposição Stanley Kubrick (E130), p. 272
- Araujo, Victoria: Strawberry Shortcake. A imagem da mulher (E060), p. 266
- Aravena, Sebastián: El retrato intervenido en la gráfica callejera como resistencia política. El caso del Estallido Social de Santiago de Chile de 2019 (E228), p. 281
- Aravena, Sebastián: Selección de afiches (E004), p. 262
- Asión Suñer, Laura: Prosumer: actualidad y tendencia. Potencialidad del diseño modular (E085), p. 268
- Avalos Delgado, Erik Omar: Elementos de diseño para cubiertas de colecciones editoriales (E005), p. 262
- Avelar Bribiesca, Mónica Georgina: Elementos de diseño para cubiertas de colecciones editoriales (E005), p. 262
- Avendaño, Yamila: Olas en colores (E134), p. 273
- Avila, Raúl: Coworking y Galería Bauhaus (E128), p. 272
- Aviles, Aylen: Ludificación y gamificación en museos (E006), p. 262
- Aviles, Aylen: Quan, la deconstrucción de la sustancia occidental. (E007), p. 262
- Ayres, Eliane: Espumas auxéticas aplicadas aos assentos de aviões: uma abordagem holística (E111), p. 270
- Baeza, Azucena: Prohibido olvidar: los espacios dedicados a la memoria (E260), p. 284
- Balmaceda, Lorenzo: Interfaz de usuario en dispositivos lúdicos con realidad aumentada (E165), p. 275
- Bao, Liyuan: Diseño de dron para tratamientos de animales (E090), p. 269
- Bao, Liyuan: Diseño de tazón para evitar quemaduras (E091), p. 269
- Bao, Liyuan: Diseño de un tazón limpio y saludable (E086), p. 268
- Bao, Liyuan: Diseño de vestido de talle ajustable para mujeres embarazadas (E087), p. 268
- Bao, Liyuan: Placa giratoria diseñada para personas ciegas para distinguir cinco platos al rotarla (E088), p. 268
- Bao, Liyuan: Reacción en cadena (E089), p. 269
- Barbosa, Sâmio: Identidade Visual: Izabel Matos Cerâmica e Cultura (E033), p. 264
- Barbosa, Sâmio: Pungada: luminária em cerâmica (E092), p. 269
- Barral, Fernanda: El Antiespecismo en la ilustración (E071), p. 267
- Barrionuevo Agüero, Nicolás Fernando: Voces del Exilio (E166), p. 275
- Basilotta, Carla: Reinventarse. Caso Real de cómo transformar una marca de moda en un negocio de diseño sustentable (E261), p. 284
- Basilotta, Mora: Reinventarse. Caso Real de cómo transformar una marca de moda en un negocio de diseño sustentable (E261), p. 284
- Basilotta, Ornella: Reinventarse. Caso Real de cómo transformar una marca de moda en un negocio de diseño sustentable (E261), p. 284
- Bassi de Moura, Carolina: Modelagem criativa versus modelagem executiva (E135), p. 273
- Beltran Argumedo, María Elvira: ¿Quién soy? (E072), p. 267
- Benítez Álvarez, Lervin: Pizza: calendario de actividades diarias (E262), p. 284
- Bergomi, Paolo I. G : Coleccionismo Bauhaus: 100 años de influencias que confluyen en el flujo creativo generador de tendencia (E241), p. 282
- Berkowicz, Marcos: Sublimación, transfer y plotter (E008), p. 262
- Bernal García, Gabriel: Covidianidad vs. Creatividad. Comunicación en tiempo de incertidumbre (E229), p. 281
- Beronic, Lourdes: Lencería Boutique (E116), p. 271
- Bertinetti, Giulianna: A experiência de um percurso: difusão cultural na colônia Z3 (E263), p. 284
- Botina Maya, Ángela Manuela: Caracterización del sector de diseño dentro de las industrias creativas en San Juan de Pasto (E230), p. 281
- Brabosa dos Reis, Samara: Selo Editorial do IFSULDEMINAS - Campus Passos: Lume Editora (E002), p. 262
- Braida, Frederico: A ergonomia informacional no design de sinalização: conceitos e métodos (E248), p. 283
- Bravo, Rafael Ángel: Artefactos utilitarios, más allá de la estética y la eficiencia (E227), p. 281
- Bravo, Rafael Ángel: La plaza de mercado: crisol cultural en el continente americano (E226), p. 281
- Bravo Lucas, Karina: Creación de marca (E009), p. 262
- Breton, John: Muestra de carteles (E010), p. 262
- Brito González, Santiago Fernando: Los videojuegos en la difusión del cóndor andino (E167), p. 275
- Brume, Mario: Portafolio fotográfico (E168), p. 275
- Bustillos, Andreina: Matador: el diseño gráfico en la filmografía de Pedro Almodóvar (E011), p. 263
- Caballero, Jefferson Arley: Físio Sport (E012), p. 263
- Cáceres Gómez, William Javier: Sistema constructivo de equipos para suministro médico en áreas hospitalarias (E093), p. 269
- Cadena Cortes, Cesar Augusto: Legado, sistema de moviliario urbano (E094), p. 269
- Calderon, Sergio: Diseño de línea de packaging para Embutidos Osfim (E131), p. 272
- Calle, Kelly: Dinámicas de consumo de accesorios falsificados y genuinos en la ciudad de Medellín como un acto comunicativo entre consumidor y marca (E136), p. 273
- Capaccioni, Carla: #ActitudCirco (E207), p. 279
- Cardozo Rubiano, Daniel Eduardo: Comunicación, praxeología y responsabilidad social: escenario para el comunicador estratega (E231), p. 281
- Carneiro, Gláucia: Design ativista: as artes de protesto no cenário político brasileiro (E254), p. 283
- Carneiro, Gláucia: Inovação social e o papel do design como agente integrador (E289), p. 287
- Carrero, Sebastián: Herramienta con animaciones interactivas para concientizar sobre el uso inadecuado de dispositivos móviles (E169), p. 275
- Carriso, Griselda: Taller de escenarios pop up (E013), p. 263
- Carvalho, Kelen: Cores Aglomeradas: um coleção de moda inspirada na favela Santa Marta, Rio de Janeiro, BR (E137), p. 273
- Casabona, Eugenia: Como mejorar nuestras comunicaciones mediante la Programación neurolingüística (PNL) (E294), p. 287
- Casasbuenas, Laura: El papel de las habilidades de Diseño en los Equipos Emprendedores (E202), p. 279

- Cassan, Melissa: Portfolio personal (E014), p. 263
- Castañeda, Juan Daniel: Cross-media, una exploración a las narrativas digitales y el cómic (E170), p. 276
- Castrillón Forero, Javier Ernesto: Lean Design, los métodos de diseño para optimizar los proyectos (E192), p. 278
- Castro, Zoila: Cómo comercializar una nueva marca en el contexto del COVID-19 (E203), p. 279
- Castro Palacios, María Luisa: El guante femenino en Chile 1900-1960 (E138), p. 273
- Cerda, Isabel: El guante femenino en Chile 1900-1960 (E138), p. 273
- Cesarini, Emilce: Biotextiles (E266), p. 285
- Chacón Q., Javier E.: Diseño universal, un enfoque necesario en el diseño de información (E232), p. 281
- Chaves, Johan: Juego de cartas (E073), p. 267
- Chinchilla Chaparr, Ángela Natalia: Yoinga: familia de objetos inteligentes para el aprendizaje y la práctica del Yoga (E095), p. 269
- Cifuentes Palama, Constanza: El guante femenino en Chile 1900-1960 (E138), p. 273
- Cina, Victoria: FREAKSHOW / Revista (E015), p. 263
- Cina, Victoria: La marca país: un nuevo ámbito de incidencia del diseño de la comunicación visual (E016), p. 263
- Colmenares Donoso, Mirna Carolina: Introducción al diseño urbano a través del urban sketching (E074), p. 267
- Coqueiro, Batalha Leandro: Livro: Quem é tu, Piqueno? (E022), p. 263
- Coral Chamorro William Camilo: Legado, sistema de mobiliario urbano (E094), p. 269
- Coria Micol, Daniela: Sobre la Mesa, el Contexto: observaciones sobre la importancia de la coyuntura en los discursos publicitarios (E188), p. 277
- Corrêa, Adriana: O desenho na trajetória e no teatro de Robert Wilson (E233), p. 281
- Cortes, Manuel: CERCANOS: Diseño de producto para regulación emocional en adultos mayores (E267), p. 285
- Costa, Ana Paula: Livro: Quem é tu, Piqueno? (E022), p. 263
- Cristancho Fajardo, Miyerlandi: MÁS VIHDA (E268), p. 285
- Cruz Silva, Laura Sofía: LONGU (E102), p. 270
- Cubeiro Rodríguez, Ana María: Percepción de los diseñadores cordobeses respecto al consumo y al sector del diseño post-pandemia (E256), p. 284
- D Urbano, Paloma: Haiku: afiche tipográfico (E017), p. 263
- D Urbano, Paloma: LES IMMIGRANTS: Proyecto editorial (E018), p. 263
- D Urbano, Paloma: Ultraprocesado (E019), p. 263
- D'Amico, Enrique: La permeabilidad del diseño: El diseñador industrial emprendedor como agente de integración de disciplinas y saberes (E205), p. 279
- De Almeida, Fabiana: A experiência do consumidor como o novo coração do marketing (E295), p. 287
- de Barros Câmara, João Matheus: Identidade Visual: Isabel Matos Cerâmica e Cultura (E033), p. 264
- de Barros Câmara, João Matheus: Livro: Quem é tu, Piqueno? (E022), p. 263
- de Barros Câmara, João Matheus: Portfólio Acadêmico (E032), p. 264
- de Barros Câmara, João Matheus: Projeto Gráfico - Graúna em Roça de Arroz (E034), p. 264
- de Barros Câmara, João Matheus: Pungada: luminária em cerâmica (E092), p. 269
- de Barros Câmara, João Matheus: Tipografia Viela (E035), p. 264
- De Giobbi, Marina: ¿Cómo comenzar a emprender? (E204), p. 279
- de Sousa Almeida, Katianne: Antropografias Subversivas: em busca da pesquisa desenhada (E234), p. 282
- Delgado Vargas, Juan Diego: Academia Municipal (E171), p. 276
- Della Flora Cortes, Márcia: Ex-líbris: cultura visual e memória (E235), p. 282
- Dinh, Huy: Voyage (E140), p. 273
- Do, Anh Tuan: The role of creative thinking in design (E193), p. 278
- Donayre, Beatriz: El Storytelling en la construcción de relatos publicitarios y de marca (E296), p. 287
- Dos Santos, Kevin: Porfolio creativo (E020), p. 263
- dos Santos Gomes, Priscilla: A experiência do consumidor como o novo coração do marketing (E295), p. 287
- dos Santos Rodrigues Pinto, Letícia: O design dos figurinos na encenação de "O Corno Magnífico" (E141), p. 273
- Escobar, Taña: Del consumismo al limitarismo: la metamorfosis social y sostenible del vestido (E236), p. 282
- Estrada, Valentina: Portafolio (E021), p. 263
- Farfaglia, Federico: Sistema Digital para la Salud Pública - Red Integral de Mastología (E278), p. 286
- Fernandes Ferreira, Hiago: Livro: Quem é tu, Piqueno? (E022), p. 263
- Fernandes Ferreira, Hiago: Pungada: luminária em cerâmica (E092), p. 269
- Fernandes Ferreira, Hiago: SeeArt Van Gogh. Brinquedo educativo (E096), p. 269
- Figueiredo, Raíssa: Pungada: luminária em cerâmica (E092), p. 269
- Flores, Genrry: Pensar en diseño: modificar el espacio gráfico (E023), p. 263
- Florez Granados, Luis Carlos: Marca colectiva del tabaco (E055), p. 266
- Franco, Luciana: Las tendencias en el Diseño UX (E172), p. 276
- Freitas, Marina: Relicário de Caetano: experimentação gráfica de livro-objeto (E041), p. 265
- Fridman, Ian: El poder del enfoque empático en el diseño rentable (E199), p. 278
- Frisón, María Micaela: Análisis de factores determinantes en la jugabilidad de interfaces lúdicas (E024), p. 263
- Galant, Juan Pablo: Ilustrar por encargo (E075), p. 267
- Garbarino, Mariel: Autoretrato (E076), p. 267
- García, María Fernanda: Interiorismo y COVID 19 (E117), p. 271
- Garzón, Laura: Josh entre sueños y pesadillas (E077), p. 267
- Gaviria, Andrés: Human Fractal (E144), p. 273
- Gaviria, Andrés: Lo que sufren las mujeres: una búsqueda por la comodidad y confort (E145), p. 273
- Gaya, Yasnaia Paola: Fusión sin escalas: la Ilustración y el Diseño de Interiores (E118), p. 271
- Giovannetti, Valeria: Arte y éxito (E206), p. 279
- Gómez Gavinoser, Ileana Andreea: Cien años de la Escuelas Bauhaus y la Argentina (E237), p. 282
- González Flesher, Laura: Disciplina para desarrollar la creatividad (E194), p. 278
- González Moras, Catalina: 5 pasos para emprender, experiencia DAM (E223), p. 280

- Gordillo, Santiago: Diseño interior experiencial para museos inclusivos (E119), p. 271
- Gorjon, Juan Manuel: #ActitudCirco (E207), p. 279
- Gouvêa, Gleidson: Composición de Imágenes para Publicidad (E027), p. 264
- Gouvêa, Gleidson: Creación de Personagem 2D en Vetor (E026), p. 264
- Gouvêa, Gleidson: Creación de Vetor para Moda (E025), p. 264
- Gualdrón Cantor, Nidia Raquel: La evaluación del diseño en tiempos de Covid-19 (E238), p. 282
- Guedes, Gabriel: Amplificatooor - Amplificador em Impressão 3D (E097), p. 269
- Guedes, Gabriel: Portfólio - Design de Produto e Design Gráfico (E028), p. 264
- Guerra Llano, Jamily: ¿Cómo darle personalidad a tus espacios? (E120), p. 271
- Guerrero, Carolina: Estilo Verde, Marca de diseños para ropa creativa (E142), p. 273
- Guerrero, Romina Belén: Diseño de materiales para terapia ocupacional (E270), p. 285
- Gustín Cabrera, Ana Lentes futuristas para armonizar ambientes (E098), p. 269
- Harumi Grota Suzuki, Ana: Design aplicado ao voluntariado: uma forma de humanizacao (E269), p. 285
- Hernandez Contreras, Jeice: De la narrativa, el color, los cuentos y el tiempo (E079), p. 268
- Hernandez Contreras, Jeice: Los datos, el color y la ilustración de los cuentos clásicos (E078), p. 268
- Hernández Díaz, Lina: Proceso de diseño: bloque de suelo cemento con adición de chamota (E271), p. 285
- Horácio, Hugo: Branding para o NUDHA (E029), p. 264
- Horácio, Hugo: Cartaz para apresentação sobre o pensamento projetual na escrividãõ (E030), p. 264
- Horácio, Hugo: Poster para o curta-metragem (E031), p. 264
- Hoyos Madrid, Leifer: El precio de un vestido en la Villa de la Candelaria de Medellín (1675-1785) (E143), p. 273
- Hurtado Espinosa, Cynthia Lizette: Elementos de diseño para cubiertas de colecciones editoriales (E005), p. 262
- Igansi Nunes, João Fernando: Ex-líbris: cultura visual e memória (E235), p. 282
- Jaramillo Taborda, Jhon Fernando: Human Fractal (E144), p. 273
- Jaramillo Taborda, Jhon Fernando: Lo que sufren las mujeres: una búsqueda por la comodidad y confort (E145), p. 273
- Jardim Costa, João Marcos: Luminária (E104), p. 270
- Jenny, Aldana: Carto design (E099), p. 269
- Jiménez Alvarez, Griselda: Comunidades virtuales: el caso de los artistas digitales (E297), p. 287
- Jiménez Pardo, Lina Alejandra: Fotografía analógica y retroque digital (E173), p. 276
- Kiyama, Natsue: Percepción de los diseñadores cordobeses respecto al consumo y al sector del diseño post-pandemia (E256), p. 284
- Koenigsder, Juliana: El sketchbook como complemento en el trabajo (E195), p. 278
- Kors, Melany: Economía Naranja: la creatividad generando valor (E196), p. 278
- Krämer, Rocío Ailén: Diseño y producción de clutch (E146), p. 274
- Lagos Arellano, Camila Fernanda: CERCANOS: Diseño de producto para regulación emocional en adultos mayores (E267), p. 285
- Laguna Muñoz, Mateo Isaac: Duno. Mobiliario para familiar para salas de espera de pediatría (E100), p. 270
- Laguna Muñoz, Mateo Isaac: Lowtide: diseño de calzado y marroquinería para la GenZ (E147), p. 274
- Laguna Muñoz, Mateo Isaac: Trinity. Entrega capilar automatizada de pedidos e insumos al interior de las ciudades (E101), p. 270
- Lanci, Ariel: Landing Pages para lanacion.com (E036), p. 264
- Lara Paz, Valentina: Caracterización del sector de diseño dentro de las industrias creativas en San Juan de Pasto (E230), p. 281
- Le Long, Vinh: Several modern and post-modern theorys that influenced aesthetic idea (E240), p. 282
- Leone, Lucila: Vihsibles (E272), p. 285
- Leotta, Laura: BiLa, mira lo que ves. Narraciones interactivas para la alfabetización visual (E187), p. 277
- Lessa Ortiz, Sérgio: A influência do desenho e do figurino na construção da personagem Luísa em O Primo Basílio (E150), p. 274
- Liñeiro, Noelia: Como te ven te tratan, si te ven bien ¡te contratan! (E208), p. 279
- Lombardi, Claudia: Diseñá tu marca personal en 3 pasos (E209), p. 279
- Lopes, Phelippe: Desenvolvimento da Marca da Coordenadoria de Design IFAL (E057), p. 266
- Lopez, Anderson: Proceso de diseño: bloque de suelo cemento con adición de chamota (E271), p. 285
- López, Cristina Amalia: Coleccionismo Bauhaus: 100 años de influencias que confluyen en el flujo creativo generador de tendencia (E241), p. 282
- López, Itzel: EN CASA: una alternativa para el entretenimiento de los niños durante la pandemia (E288), p. 287
- López, Joselyn: Procesos y técnicas alternativas para el desarrollo de la creatividad (E197), p. 278
- López Forniés, Ignacio: Prosumer: actualidad y tendencia. Potencialidad del diseño modular (E085), p. 268
- López Forniés, Ignacio: Youtube: herramienta de documentación para ejercicios de Diseño Bioinspirado (E239), p. 282
- López Gambarte, Paola Alejandra: Diseño y creatividad en espacios comerciales (E121), p. 271
- López Gutiérrez, Miguel Ángel: Lowtide: diseño de calzado y marroquinería para la GenZ (E147), p. 274
- Lucano, Santiago: El futuro de la animación es hoy (E174), p. 276
- Luo, Xuan: Impact of the iPad Digital Content on Pre-school to foster Literacy Learning (E273), p. 285
- Lupiz, Florentina: Portfólio de trabajos (E037), p. 264
- Luppino, Mariela: ABC para el registro de marcas (E210), p. 279
- Magliola, Mariana: ABC para el registro de marcas (E210), p. 279
- Maldonado, Martha: Pantalón: cómo obtener un buen calce (E148), p. 274
- Mallea, Grace: Atlas. Fragmentos del Paisaje. Concepción (E038), p. 265
- Maltez, Ludmila: O desenho do corpo feminino feito pela roupa ao longo do século XIX (E149), p. 274
- Marcato Camargo de Sousa, Luiza: A influência do desenho e do figurino na construção da personagem Luísa em O Primo Basílio (E150), p. 274
- Marchant, Hernán: Elementos del método de diseño de Le Corbusier (E242), p. 282

- Mariaca, Cecilia: El Diseño como instrumento de difusión del Patrimonio religioso en Bolivia: las misiones franciscanas en el sudeste (E243), p. 282
- Marigonda de Araujo. Maria Beatriz: Pollo 11: uma Aventura Interativa até a Lua (E040), p. 265
- Marin, Analy: Diseño Interior y confort térmico en oficinas institucionales (E122), p. 271
- Martínez Alvarenga, Wendy Patricia: Lima & Café, Lounge café Bar (E123), p. 272
- Martino, Agustina: Percepción de los diseñadores cordobeses respecto al consumo y al sector del diseño post-pandemia (E256), p. 284
- Martins Vieira, Alexandra: Relicário de Caetano: experimentação gráfica de livro-objeto (E041), p. 265
- Matas Musso, Josefina Leonor: El Diseño como instrumento de difusión del Patrimonio religioso en Bolivia: las misiones franciscanas en el sudeste (E243), p. 282
- Mc Lean, Agustina: Vertical: bipedestador (E274), p. 285
- Meléndez Cardona, Ronald Fernando: El papel de la pantalla en la expresión gráfica: una breve reflexión desde una obra interactiva (E175), p. 276
- Mendez, Juan Patricio: Sobre la Mesa, el Contexto: observaciones sobre la importancia de la coyuntura en los discursos publicitarios (E188), p. 277
- Merchan Arce, Ninoska Fernanda: E-textiles (E152), p. 274
- Merchan Arce, Ninoska Fernanda: Inefable (E151), p. 274
- Miranda Campos, Cecilia: Trascendencia de materiales y técnicas artesanales al interiorismo (E124), p. 272
- Molina, Sebastián D.: 3 pasos para crear un emprendimiento de diseño (E211), p. 279
- Molina, Sebastián D.: Cómo hacer un CV y un portfolio de diseño efectivos (E212), p. 279
- Molina, Sebastián D.: Técnicas de venta para diseñadores (E213), p. 279
- Mora, María Paula: LONGU (E102), p. 270
- Mora Lara, Ángela María: Duno. Mobiliario para familiar para salas de espera de pediatría (E100), p. 270
- Moraes Lima de Almeida, Lorena: A animação digital na propaganda e sua relação com a mídia e o consumo na cibercultura (E189), p. 277
- Moreano Urresty, Alba Gabriela: Reconocimiento de la cultura material en la comunidad indígena AWA- KWAIKER (E275), p. 285
- Moscato, Diego: Frame a frame. Cabeza y cámara en la grabación de contenidos para redes sociales (E298), p. 287
- Motta, Natalia: Carton\_grafia (E103), p. 270
- Mucci Ferreira, Carolina: Elementos do Kabuki no design de caracterização em "Henry IV" (E153), p. 274
- Mugas, Ramiro: Carton\_grafia (E103), p. 270
- Muñoz Larsson, Erika: LONGU (E102), p. 270
- Muñoz Salas, Luis Alejandro: El rol del UX en la industria de transformación digital (E164), p. 275
- Murúa Losada, Gonzalo Pablo: Te quiero obsceno (E176), p. 276
- Nascimento Almeida Celo, Marcelo Henrique: Deusas (E139), p. 273
- Nascimento Pereira, Carolina: Desenho bordado contemporâneo (E154), p. 274
- Ngo, Thi Thuy Anh: Feminidad del arte decorativo y escultórico de Champa (E125), p. 272
- Nguyen Minh, Truc Son: Arte en el espacio interior contemporáneo vietnamita (E126), p. 272
- Nguyen Minh, Truc Son: Cuatro temporadas Lotus (E080), p. 268
- Nguyen Minh, Truc Son: Nude paintings in the eyes of the vietnamese society (E244), p. 283
- Nguyen, Dac Thai: Social design is the most importante objective in design training (E276), p. 285
- Nguyen, Nhi: My Skills - My Project (E042), p. 265
- Nguyen, Thi Tram Anh: Materiales de metal precioso en la fabricación de joyas champa (E155), p. 274
- Nieto Paladines, Rabbí: Ideas: aplicando diseño gráfico y publicidad sostenible y sustentable en favor del cuidado ambiental (E277), p. 286
- Nigro, Mario: ¿Cómo diseñar un proyecto gráfico? (E045), p. 265
- Nigro, Mario: Barba, cabelo e memórias. A história do Salão Elite Araraquara (E177), p. 276
- Nigro, Mario: Manual de identidad visual - PADOCA (E043), p. 265
- Nigro, Mario: Presentación de agencia (E044), p. 265
- Norton Fonseca dos Santos, Laís: Luminária (E104), p. 270
- Nucci Porsani, Rodolfo: Angra - Impressora 3D (E105), p. 270
- Nucci Porsani, Rodolfo: Design emocional participativo na industria 4.0 (E245), p. 283
- Nuñez, Sabrina: Sistema Digital para la Salud Pública - Red Integral de Mastología (E278), p. 286
- Oliveira Dos Santos, Mychaelly: Livro: Quem é tu, Piqueno? (E022), p. 263
- Ordóñez, Angélica: La Micro Segmentación como estrategia en el diseño (E190), p. 277
- Ordoñez, Yoshua: La composición singular de lo raro (E081), p. 268
- Orliacq, Julieta: #QuedateEnCasa (E178), p. 276
- Ortiz, Ulises: ECOS (E046), p. 265
- Osorio Beltrán, Marisol: Lo que sufren las mujeres: una búsqueda por la comodidad y confort (E145), p. 273
- Palacios, María Mercedes: Diseño Interior y confort térmico en oficinas institucionales (E122), p. 271
- Pantoja, Daniel: BOMAC (E106), p. 270
- Paoletti, Belén: Branding emocional. Creando marcas con propósito (E299), p. 288
- Paucar Paucar, Jonathan Lenin: Los videojuegos en la difusión del cóndor andino (E167), p. 275
- Pava Ramírez, Daniel Ricardo: Juntos por las Tinguas (E179), p. 276
- Pazos, Marina: OMNICANALIDAD (E300), p. 288
- Pedreiros Balta, Jaime José: Un nuevo consumidor para los nuevos tiempos (E301), p. 288
- Pereda Peña, Maray Petimania (E156), p. 274
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: uma Aventura Interativa até a Lua (E040), p. 265
- Pereyra, Julio Manuel: Ergonomía y usabilidad: principios bases del diseño (E279), p. 286
- Pérez González, Luis Eduardo: El proceso después de una idea (E047), p. 265
- Pham Ngoc, Gia Hue: Toy design: The Fairy Garden Toy (E107), p. 270
- Piazza, Jorge: Análisis metódico de los métodos para presupuestar diseño (E215), p. 280
- Piazza, Jorge: Distancias entre la educación y la vida profesional (E214), p. 280
- Piazza, Jorge: El diseño, los métodos y la creatividad (E198), p. 278

- Piazza, Jorge: El diseño, el dibujo y sus zonas de conflicto (E048), p. 265
- Picco, Camila: Experiencia de investigación. Desarrollo de biomateriales en interactivos 19 Silo, Brasil (E280), p. 286
- Pico Hernández, Jean Paul: El diseño en la escuela para un consumo económico responsable (E281), p. 286
- Pinilla Gamboa, Nicolás Joel: Lowtide: diseño de calzado y marroquinería para la GenZ (E147), p. 274
- Pinilla Zapata, Martín Sebastián: LONGU (E102), p. 270
- Pintado Loyola, María Cristina: Las Inteligencias Múltiples de Gardner traducidas al diseño interior educativo (E246), p. 283
- Pinzón Rodríguez, Javier Gonzalo: Espacios de creación para la superación del conflicto: Convivencia en paz (E283), p. 286
- Pittaluga, Mariana: ¿Qué es el diseño? ¿Hay un diseño argentino? (E247), p. 283
- Pol, Andrea: Brand 2020 el presente de las marcas (E303), p. 288
- Ponce Morales, Abad Darío: 36 años para volver (E049), p. 265
- Poveda Giraldo, Laura Danielle: Lo intuitivo como incentivo para la lectura (E050), p. 265
- Pulis, Verónica: Bienestar financiero (E216), p. 280
- Queiroz, Adson: Design Social e Biotecnología Ambiental: pesquisa para inovações sociais em Moita Redonda, uma comunidade artesã do Ceará (E282), p. 286
- Quesada, Mariana: Video CV para ganar clientes o conseguir trabajo en LinkedIn (E217), p. 280
- Quiñonez Patiño, Carlos Enrique: Soluciones para la preservación y cuidado de las abejas en apiarios desde el diseño industrial (E113), p. 271
- Quiroga, Nancy: Espacios de creación para la superación del conflicto: Convivencia en paz (E283), p. 286
- Raimondi, María Victoria: Jeitinho Estudio Creativo (E114), p. 271
- Ramírez, Natalia Vanessa: Ex-líbris: cultura visual e memória (E235), p. 282
- Ramírez Amado, Natalia: El lugar de la intimidad en el encierro (E180), p. 276
- Ramírez Lozano, Rafael Tolerance: (E053), p. 266
- Ramírez Lozano, Rafael: Fuente tipográfica RR-Cluster (E051), p. 265
- Ramírez Lozano, Rafael: Save the nature (E052), p. 266
- Raposo, Myrtes: A ergonomia informacional no design de sinalização: conceitos e métodos (E248), p. 283
- Ravano, Priscila: Naipes con realidad aumentada, desde la teoría al desarrollo identitario (E181), p. 277
- Rebord, María Barbara: Decodificar en moldes. Moldería de carteras y bolsos (E157), p. 274
- Rech Schuh, Victória: O que é luxo? (E158), p. 275
- Rendon Ordoñez, Luis Alberto: Bitácora de viaje de un diseñador sin territorio (E249), p. 283
- Restrepo Pedrosa, María Camila: Dinámicas de consumo de accesorios falsificados y genuinos en la ciudad de Medellín como un acto comunicativo entre consumidor y marca (E136), p. 273
- Revelo Munar, Juan Pablo: Arte y diseño después del Crystal Palace (E250), p. 283
- Rey, Ana María: Tejido de Chaquira como técnica de preservación de memoria por la mujer indígena WOUNAAN (E284), p. 286
- Riaño, Alejandra: Infografía Sostenimiento del empleo durante contingencia Covid 19 en Colombia (E054), p. 266
- Ricco Placido da Silva, Joao Carlos: O uso do Briefing como ferramenta aplicada pelo Design - organizando e direcionando o Projeto de Marcas Gráficas (E302), p. 288
- Richeri, Julieta: Guarida - Colección de revestimientos modulares para entornos lúdicos (E127), p. 272
- Rico Vega, José Eduardo: EN CASA: una alternativa para el entretenimiento de los niños durante la pandemia (E288), p. 287
- Riesgo, Karina: Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño (E218), p. 280
- Roa Cardenas, Viviana: ¿Cómo se ilustra al feminismo? (E082), p. 268
- Rodrigues, Rosemary: Um protodesign nas aquarelas de Jean-Baptiste Debret (E253), p. 283
- Rodríguez Muñoz, Laura Sofía: LONGU (E102), p. 270
- Rodríguez Picaro, Silvina: Business Thinking para Creativos y Diseñadores (E219), p. 280
- Rodríguez Villamizar, Mary Yaneth: Marca colectiva del tabaco (E055), p. 266
- Rojas, Camilo: Gamificación de proyectos de diseño (E183), p. 277
- Rojas Ramirez, Oscar: Visualización de información mediada a partir de tecnología virtual (E056), p. 266
- Rolón Ruiz Díaz, Guadalupe: Moda sostenible inspirada en la naturaleza (E285), p. 286
- Romano, Marcela: El poder del enfoque empático en el diseño rentable (E199), p. 278
- Rosales Cisneros, María Angélica: Coworking y Galería Bauhaus (E128), p. 272
- Rosales Cisneros, María Angélica: Las Inteligencias Múltiples de Gardner traducidas al diseño interior educativo (E246), p. 283
- Rosângela, Rosalino: Desenvolvimento da Marca da Coordenadoria de Design IFAL (E057), p. 266
- Ruíz García, Beatríz: Ayuda para ancianos con dificultades motoras. Silla de ruedas eléctrica (E108), p. 270
- Ruíz García, Beatríz: Concentrador de Oxígeno para Oxigenoterapia domiciliar (E109), p. 270
- Ruiz Toledo, María Mercedes: SAVANT (E286), p. 286
- Sabogal Falla, Cristian Orlando: Human Fractal (E144), p. 273
- Saiz, Silvia: Maximizar la creatividad desde la física cuántica y el auto conocimiento (E200), p. 278
- Salas Gómez, Victor: Herramienta con animaciones interactivas para concientizar sobre el uso inadecuado de dispositivos móviles (E169), p. 275
- Salas Gonzalez, Yadira Josefina: Producto multimedia interactivo para la prevención de enfermedades emergentes (E287), p. 286
- Salazar Espinoza, Jonathan David: Los videojuegos en la difusión del cóndor andino (E167), p. 275
- Saldaña, Luis Guido: Principales tips sobre la gestión financiera y administrativa (E220), p. 280
- Salinas, Camila: Coworking y Galería Bauhaus (E128), p. 272
- Salinas, Camila: Espacios Comerciales para Heineken (E129), p. 272
- Salvan Pagnan, Caroline: Espumas auxéticas aplicadas aos assentos de aviões: uma abordagem holística (E111), p. 270
- Sampaio, César Augusto: Redes sociais: O despertar reflexivo para o idadismo contra idosos (E251), p. 283

- Sánchez, Camila: Los mismos plátanos, nuevo diseño (E132), p. 272
- Sánchez, Miguel Andrés: SAVANT (E286), p. 286
- Sánchez, Sitalin: La crítica de los diseñadores mexicanos frente al plagio de la comunicación gráfica indígena: ambigüedad que refuerza el racismo del país (E252), p. 283
- Sánchez Montoya, Carla Ximena: Trascendencia de materiales y técnicas artesanales al interiorismo (E124), p. 272
- Sánchez Sánchez, Diego Alexander: EN CASA: una alternativa para el entretenimiento de los niños durante la pandemia (E288), p. 287
- Santarsiero, Hugo Máximo: 10 tips para los nuevos lanzamientos de packaging (E133), p. 272
- Santos da Silva, Roseane: Desenvolvimento da Marca da Coordenadoria de Design IFAL (E057), p. 266
- Saquisilí, Arianna: Gestión de moda para el emprendimiento emergente en Cuenca, Ecuador (E159), p. 275
- Sarmiento, Ana Carolina: Um protodesign nas aquarelas de Jean-Baptiste Debret (E253), p. 283
- Schaeffer Brillhante, Mariana Luísa: Moda inclusiva: cómo hacer una prenda para personas con discapacidades? (E265), p. 284
- Schaeffer Brillhante, Mariana Luísa: Taller de moda inclusiva: cómo hacer una prenda para personas con discapacidades? (E264), p. 284
- Schia, Ricardo: Bienestar financiero (E216), p. 280
- Schunck, Rodney: ¿Los diseñadores digitales reemplazarán a los humanos? El uso de la inteligencia artificial en el diseño gráfico (E058), p. 266
- Segal, Javier: Sistema Digital para la Salud Pública - Red Integral de Mastología (E278), p. 286
- Segura, Brayan: Cross-media, una exploración a las narrativas digitales y el cómic (E170), p. 276
- Shilei, Ren: Tang Gema (E182), p. 277
- Shimoda, Karen: Fusão entre o design gráfico e a dança contemporânea: uma análise do espetáculo Glow (2006) (E059), p. 266
- Silva, Anderson: Um protodesign nas aquarelas de Jean-Baptiste Debret (E253), p. 283
- Silva, Sofía: Silla Venus y Astra diseñadas por Sofía Silva Studio (E110), p. 270
- Silva Neto, Alceu: Design Cenográfico em Museus: a exposição Stanley Kubrick (E130), p. 272
- Silva Nogueira, Heloisa: Design dos trajes de cena de "Orlando", de Bia Lessa (E160), p. 275
- Solano Sanchez, Juan Carlos: Diseño interior experiencial para museos inclusivos (E119), p. 271
- Souza, Catarina: Design ativista: as artes de protesto no cenário político brasileiro (E254), p. 283
- Souza, Catarina: Inovação social e o papel do design como agente integrador (E289), p. 287
- Starling Sobreira, Maria Adircila: Espumas auxéticas aplicadas aos assentos de aviões: uma abordagem holística (E111), p. 270
- Stefanne, Carla: Strawberry Shortcake. A imagem da mulher (E060), p. 266
- Takahashi, Seiji: La importancia de conocer al mercado para la creación de tu marca y el crecimiento de tu negocio (E221), p. 280
- Tapia Mamani, Windson: Diseño de la marca Academia Boliviana de Historia Eclesiástica (E061), p. 266
- Tapia Mamani, Windson: Diseño de Marca de la Provincia Misionera San Antonio en Bolivia (E063), p. 266
- Teixeira Silveira, Tatiana: Taller de moda inclusiva: cómo hacer una prenda para personas con discapacidades? (E264), p. 284
- Tenllado, Lucas: Fotógrafos 2.0 (E184), p. 277
- Tenllado, Lucas: Hacia un modelo responsivo de marca (E191), p. 278
- Tobon, Daniela: Percepción y sensación en el espacio físico (E255), p. 284
- Tobón Salazar, Santiago: Human Fractal (E144), p. 273
- Toledo, Gabriela: Diseño inclusivo (E290), p. 287
- Torres, Pablo: Projetos de Produtos do Estúdio Pablo Torres Design (E112), p. 271
- Torres, Pablo: Um modelo de Design para Inovação Social (E201), p. 278
- Torres, Patricia: La planificación exitosa en el diseño (E222), p. 280
- Torres Rodríguez, Ximena: Creación de marca: la investigación cualitativa para comprender la relación humano - animal y su importancia en el proceso creativo (E062), p. 266
- Tovar Bastidas, Alejandra: Soluciones para la preservación y cuidado de las abejas en apiarios desde el diseño industrial (E113), p. 271
- Travella, Mariana: 5 pasos para emprender, experiencia DAM (E223), p. 280
- Trujillo, César: Diseño de la marca Academia Boliviana de Historia Eclesiástica (E061), p. 266
- Trujillo, César: Diseño de Marca de la Provincia Misionera San Antonio en Bolivia (E063), p. 266
- Trujillo, César: Diseño de Marca de Nuestra Señora de la Candelaria (E064), p. 266
- Turk, Rocío: Emprender en moda: desde el inicio hasta tu primera venta (E224), p. 280
- Urquijo Boada, Angie Catalina: Portafolio de Diseño Cata Urquijo (E065), p. 267
- Vaillard, Laura: Cómo comunicar en tiempos de crisis (E304), p. 288
- Valdés Duque, Melissa: Portafolio Melissa Valdés Duque (E161), p. 275
- Vargas, Jessica: Escenarios para la re-creación de experiencias gastronómicas que fomenten el conocimiento y difusión de saberes y sabores del territorio colombiano (E291), p. 287
- Vásquez Millán, Federico: Compostera (E292), p. 287
- Ventura, Marjorie: Moda Sostenible: del presente al futuro en la Moda (E162), p. 275
- Vera, Catalina: Le chateau frontenac (E066), p. 267
- Vidal, Ernesto: Del Fique y otras historias (E293), p. 287
- Villalobos Gonzalez, Daniela María: Dejando huella (E067), p. 267
- Ybáñez, Igor: ¿Cómo crear y lanzar un medio de comunicación digital de negocio? (E305), p. 288
- Zapata, Reiban: Pixel Art: ídolo gráfico en el videojuego (E185), p. 277
- Zaragoza Utrilla, Mariana: Diseño y comunicación visual en el fomento creativo infantil (E068), p. 267
- Zhai, Weimin: Reacción en cadena (E089), p. 269
- Zocchio, Victoria: uma Aventura Interativa até a Lua (E040), p. 265
- Zuñiga Muñoz, Manuel Antonio: Mitología Agraria, o cuando el ser humano se hace Prometeo (E039), p. 265

## b) Actividades presentadas en la X edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2020

- A animação digital na propaganda e sua relação com a mídia e o consumo na cibercultura (E189). Lorena Moraes Lima de Almeida, p. 277
- A ergonomia informacional no design de sinalização: conceitos e métodos (E248). Myrtes Raposo e Frederico Braida, p. 283
- A experiência de um percurso: difusão cultural na colônia Z3 (E263). Giulianna Bertinetti, p. 284
- A experiência do consumidor como o novo coração do marketing (E295). Fabiana De Almeida e Priscilla dos Santos Gomes, p. 287
- A influência do desenho e do figurino na construção da personagem Luísa em O Primo Basílio (E150). Luiza Marcato Camargo de Sousa e Sérgio Lessa Ortiz, p. 274
- A interação entre humano e máquina e como ela poderia ser uma conversa (E163). Lucas Abdack, p. 275
- ABC para el registro de marcas (E210). Mariela Luppino y Mariana Magliola, p. 279
- Academia Municipal (E171). Juan Diego Delgado Vargas, p. 276
- #ActitudCirco (E207). Juan Manuel Gorjon y Carla Capacioni, p. 279
- Amplificatooor - Amplificador em Impressão 3D (E097). Gabriel Guedes, p. 269
- Análisis de factores determinantes en la jugabilidad de interfaces lúdicas (E024). María Micaela Frisón, p. 263
- Análisis metódico de los métodos para presupuestar diseño (E215). Jorge Piazza, p. 280
- Angra - Impressora 3D (E105). Rodolfo Nucci Porsani, p. 270
- Antropografías Subversivas: em busca da pesquisa desenhada (E234). Katianna de Sousa Almeida, p. 282
- Arte en el espacio interior contemporáneo vietnamita (E126). Truc Son Nguyen Minh, p. 272
- Arte y diseño después del Crystal Palace (E250). Juan Pablo Revelo Munar, p. 283
- Arte y éxito (E206). Valeria Giovannetti, p. 279
- Artefactos utilitarios, más allá de la estética y la eficiencia (E227). Rafael Ángel Bravo, p. 281
- Atlas. Fragmentos del Paisaje. Concepción (E038). Grace Mallea, p. 265
- Autoretrato (E076). Mariel Garbarino, p. 267
- Ayuda para ancianos con dificultades motoras. Silla de ruedas eléctrica (E108). Beatriz Ruíz García, p. 270
- Barba, cabelo e memórias. A história do Salão Elite Araraquara (E177). Mario Nigro, p. 276
- Bienestar financiero (E216). Verónica Pulis y Ricardo Schia, p. 280
- BiLa, mira lo que ves. Narraciones interactivas para la alfabetización visual (E187). Laura Leotta, p. 277
- Biotextiles (E266). Emilce Cesarini, p. 285
- Bitácora de viaje de un diseñador sin territorio (E249). Luis Alberto Rendon Ordoñez, p. 283
- BOMAC (E106). Daniel Pantoja, p. 270
- Brand 2020 el presente de las marcas (E303). Andrea Pol, p. 288
- Branding emocional. Creando marcas con propósito (E299). Belén Paoletti, p. 288
- Branding para o NUDHA (E029). Hugo Horácio, p. 264
- Business Thinking para Creativos y Diseñadores (E219). Silvina Rodriguez Picaro, p. 280
- Caracterización del sector de diseño dentro de las industrias creativas en San Juan de Pasto (E230). Ángela Manuela Botina Maya y Valentina Lara Paz, p. 281
- Cartaz para apresentação sobre o pensamento projetual na escravidão (E030). Hugo Horácio, p. 264
- Carto design (E099). Aldana Jenny, p. 269
- Carton\_grafia (E103). Natalia Motta y Ramiro Mugas, p. 270
- CERCANOS: Diseño de producto para regulación emocional en adultos mayores (E267). Manuel Cortes y Camila Fernanda Lagos Arellano, p. 285
- Cien años de la Escuelas Bauhaus y la Argentina (E237). Ileana Andreea Gómez Gavinoser, p. 282
- 5 pasos para emprender, experiencia DAM (E223). Mariana Travella y Catalina González Moras, p. 280
- Coleccionismo Bauhaus: 100 años de influencias que confluyen en el flujo creativo generador de tendencia (E241). Cristina Amalia López y Paolo I.G. Bergomi, p. 282
- ¿Cómo comenzar a emprender? (E204). Marina De Giobbi, p. 279
- Cómo comercializar una nueva marca en el contexto del COVID-19 (E203). Zoila Castro, p. 279
- Cómo comunicar en tiempos de crisis (E304). Laura Vaillard, p. 288
- ¿Cómo crear y lanzar un medio de comunicación digital de negocio? (E305). Igor Ybáñez, p. 288
- ¿Cómo darle personalidad a tus espacios? (E120). Family Guerra Llano, p. 271
- ¿Cómo diseñar un proyecto gráfico? (E045). Mario Nigro, p. 265
- ¿Cómo escribir para vencer la desinformación? (E186). Paola Albornoz, p. 277
- Cómo hacer un CV y un portfolio de diseño efectivos (E212). Sebastián D. Molina, p. 279
- Como mejorar nuestras comunicaciones mediante la Programación neurolingüística (PNL) (E294). Eugenia Casabona, p. 287
- Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño (E218). Karina Riesgo, p. 280
- ¿Cómo se ilustra al feminismo? (E082). Viviana Roa Cardenas, p. 268
- Como te ven te tratan, si te ven bien ¡te contratan! (E208). Noelia Liñeiro, p. 279
- Composición de Imágenes para Publicidad (E027). Gleidson Gouvêa, p. 264
- Compostera (E292). Federico Vásquez Millán, p. 287
- Comunicación, praxeología y responsabilidad social: escenario para el comunicador estratega (E231). Daniel Eduardo Cardozo Rubiano, p. 281
- Comunidades virtuales: el caso de los artistas digitales (E297). Griselda Jiménez Alvarez, p. 287
- Concentrador de Oxígeno para Oxigenoterapia domiciliaria. (E109). Beatriz Ruíz García, p. 270
- Cores Aglomeradas: um coleção de moda inspirada na favela Santa Marta, Rio de Janeiro, BR (E137). Kelen Carvalho, p. 273
- Covidianidad vs. Creatividad. Comunicación en tiempo de incertidumbre (E229). Gabriel Bernal García, p. 281
- Coworking y Galería Bauhaus (E128). Camila Salinas, Raúl Avila y Maria Angelica Rosales Cisneros, p. 272
- Creación de marca (E009). Karina Bravo Lucas, p. 262

- Creación de marca: la investigación cualitativa para comprender la relación humano - animal y su importancia en el proceso creativo (E062). Ximena Torres Rodríguez, p. 266
- Creación de Personagem 2D en Vetor (E026). Gleidson Gouvêa, p. 264
- Creación de Vetor para Moda (E025). Gleidson Gouvêa, p. 264
- Cross-media, una exploración a las narrativas digitales y el cómic (E170). Juan Daniel Castañeda y Brayan Segura, p. 276
- Cuatro temporadas Lotus (E080). Truc Son Nguyen Minh, p. 268
- De la narrativa, el color, los cuentos y el tiempo (E079). Jeice Hernandez Contreras, p. 268
- Decodificar en moldes. Moldería de carteras y bolsos (E157). María Barbara Rebord, p. 274
- Dejando huella (E067). Daniela María Villalobos Gonzalez, p. 267
- Del consumismo al limitarismo: la metamorfosis social y sostenible del vestido (E236). Taña Escobar, p. 282
- Del Figue y otras historias (E293). Ernesto Vidal, p. 287
- Desenho bordado contemporâneo (E154). Carolina Nascimento Pereira, p. 274
- Desenvolvimento da Marca da Coordenadoria de Design IFAL (E057). Roseane Santos da Silva, Phelippe lopes e Rosalino Rosângela, p. 266
- Design aplicado ao voluntariado: uma forma de humanizacao (E269). Ana Harumi Grotta Suzuki, p. 285
- Design ativista: as artes de protesto no cenário político brasileiro (E254). Catarina Souza e Gláucia Carneiro, p. 283
- Design Cenográfico em Museus: a exposição Stanley Kubrick (E130). Alceu Silva Neto e Priscila Arantes, p. 272
- Design dos trajes de cena de "Orlando", de Bia Lessa (E160). Heloisa Silva Nogueira, p. 275
- Design emocional participativo na industria 4.0 (E245). Rodolfo Nucci Porsani, p. 283
- Design Social e Biotecnologia Ambiental: pesquisa para inovações sociais em Moita Redonda, uma comunidade artesã do Ceará (E282). Adson Queiroz, p. 286
- Deusas (E139). Marcelo Henrique Nascimento Almeida Celo, p. 273
- Diario de una Extraterrestre - Web Cómic (E069). Perla Coral Ali Rafael, p. 267
- 10 tips para los nuevos lanzamientos de packaging (E133). Hugo Máximo Santarsiero, p. 272
- Dinámicas de consumo de accesorios falsificados y genuinos en la ciudad de Medellín como un acto comunicativo entre consumidor y marca (E136). Kelly Calle y María Camila Restrepo Pedrosa, p. 273
- Disciplina para desarrollar la creatividad (E194). Laura González Flesher, p. 278
- Diseñá tu marca personal en 3 pasos (E209). Claudia Lombardi, p. 279
- Diseño de dron para tratamientos de animales (E090). Liyuan Bao, p. 269
- Diseño de la marca Academia Boliviana de Historia Eclesiástica (E061). Windson Tapia Mamani y César Trujillo, p. 266
- Diseño de línea de packaging para Embutidos Osfim (E131). Sergio Calderon, p. 272
- Diseño de Marca de la Provincia Misionera San Antonio en Bolivia (E063). César Trujillo y Windson Tapia Mamani, p. 266
- Diseño de Marca de Nuestra Señora de la Candelaria (E064). César Trujillo, p. 266
- Diseño de materiales para terapia ocupacional (E270). Romina Belén Guerrero, p. 285
- Diseño de tazón para evitar quemaduras (E091). Liyuan Bao, p. 269
- Diseño de un tazón limpio y saludable (E086). Liyuan Bao, p. 268
- Diseño de vestido de talle ajustable para mujeres embarazadas (E087). Liyuan Bao, p. 268
- Diseño e innovación: ¿quién incita a quién? (E225). Oscar Acuña, p. 281
- Diseño Estratégico. El diseño ampliado para afrontar nuevas complejidades (E083). Ticiania Alvarado Wall, p. 268
- Diseño inclusivo (E290). Gabriela Toledo, p. 287
- Diseño interior experiencial para museos inclusivos. (E119). Santiago Gordillo y Juan Carlos Solano Sanchez, p. 271
- Diseño Interior y confort térmico en oficinas institucionales (E122). Analy Marin y María Mercedes Palacios, p. 271
- Diseño Interior: estrategia de gestión profesional y construcción de sentido (E115). Verónica Alvarez, p. 271
- Diseño universal, un enfoque necesario en el diseño de información (E232). Javier E. Chacón Q., p. 281
- Diseño y comunicación visual en el fomento creativo infantil (E068). Mariana Zaragoza Utrilla, p. 267
- Diseño y creatividad en espacios comerciales (E121). Paola Alejandra López Gambarte, p. 271
- Diseño y Desarrollo Sostenible (E259). Elda E. Almeida, p. 284
- Diseño y producción de clutch (E146). Rocío Ailén Krämer, p. 274
- Distancias entre la educación y la vida profesional (E214). Jorge Piazza, p. 280
- Duno. Mobiliario para familiar para salas de espera de pediatría (E100). Mateo Isaac Laguna Muñoz y Ángela María Mora Lara, p. 270
- E-textiles (E152). Ninoska Fernanda Merchan Arce, p. 274
- Economía Naranja: la creatividad generando valor (E196). Melany Kors, p. 278
- ECOS (E046). Ulises Ortiz, p. 265
- Ecos (E257). Valentina Agudelo, p. 284
- El Antiespecismo en la ilustración (E071). Fernanda Barral, p. 267
- El diseño como herramienta para nuevas formas de convivencia (E258). Reny Aguirre, p. 284
- El Diseño como instrumento de difusión del Patrimonio religioso en Bolivia: las misiones franciscanas en el sudeste (E243). Josefina Leonor Matas Musso y Cecilia Mariaca, p. 282
- El diseño en la escuela para un consumo económico responsable (E281). Jean Paul Pico Hernández, p. 286
- El diseño, los métodos y la creatividad (E198). Jorge Piazza, p. 278
- El diseño, el dibujo y sus zonas de conflicto (E048). Jorge Piazza, p. 265
- El futuro de la animación es hoy (E174). Santiago Lucano, p. 276
- El guante femenino en Chile 1900-1960 (E138). María Luisa Castro Palacios, Isabel Cerda y Constanza Cifuentes Palma, p. 273
- El lugar de la intimidad en el encierro (E180). Natalia Ramirez Amado, p. 276
- El papel de la pantalla en la expresión gráfica: una breve reflexión desde una obra interactiva (E175). Ronald Fernando Meléndez Cardona, p. 276

- El papel de las habilidades de Diseño en los Equipos Emprendedores (E202). Laura Casasbuenas, p. 279
- El poder del enfoque empático en el diseño rentable (E199). Marcela Romano e Ian Fridman, p. 278
- El precio de un vestido en la Villa de la Candelaria de Medellín (1675-1785) (E143). Leifer Hoyos Madrid, p. 273
- El proceso después de una idea (E047). Luis Eduardo Pérez González, p. 265
- El retrato intervenido en la gráfica callejera como resistencia política. El caso del Estallido Social de Santiago de Chile de 2019 (E228). Sebastián Aravena, p. 281
- El rol del UX en la industria de transformación digital. (E164). Laura Angulo y Luis Alejandro Muñoz Salas, p. 275
- El sketchbook como complemento en el trabajo (E195). Juliana Koenigsder, p. 278
- El Storytelling en la construcción de relatos publicitarios y de marca (E296). Beatriz Donayre, p. 287
- Elementos de diseño para cubiertas de colecciones editoriales (E005). Erik Omar Avalos Delgado, Mónica Georgina Avelar Bribiesca y Cynthia Lizette Hurtado Espinosa, p. 262
- Elementos del método de diseño de Le Corbusier (E242). Hernán Marchant, p. 282
- Elementos do Kabuki no design de caracterização em “Henry IV” (E153). Carolina Mucci Ferreira, p. 274
- Emprender en moda: desde el inicio hasta tu primera venta (E224). Rocío Turk, p. 280
- EN CASA: una alternativa para el entretenimiento de los niños durante la pandemia (E288). Diego Alexander Sánchez Sánchez, Natali Abdul, Itzel López y José Eduardo Rico Vega, p. 287
- Ergonomía y usabilidad: principios bases del diseño (E279). Julio Manuel Pereyra, p. 286
- Escenarios para la re-creación de experiencias gastronómicas que fomenten el conocimiento y difusión de saberes y sabores del territorio colombiano (E291). Jessica Vargas, p. 287
- Espacios Comerciales para Heineken (E129). Camila Salinas, p. 272
- Espacios de creación para la superación del conflicto: Convivencia en paz (E283). Nancy Quiroga y Javier Gonzalo Pinzón Rodríguez, p. 286
- Espumas auxéticas aplicadas aos assentos de aviões: uma abordagem holística (E111). Maria Adircila Starling Sobreira, Eliane Ayres e Caroline Salvan Pagnan, p. 270
- Estilo Verde, Marca de diseños para ropa creativa (E142). Carolina Guerrero, p. 273
- Ex-líbris: cultura visual e memória (E235). Márcia Della Flora Cortes, João Fernando Igansi Nunes e Natalia Vanessa Ramírez, p. 282
- Experiencia de investigación. Desarrollo de biomateriales en interactivos19 Silo, Brasil. (E280). Camila Picco, p. 286
- Feminidad del arte decorativo y escultórico de Champa (E125). Thi Thuy Anh Ngo, p. 272
- Fisio Sport (E012). Jefferson Arley Caballero, p. 263
- Fotografía analógica y retoque digital (E173). Lina Alejandra Jiménez Pardo, p. 276
- Fotógrafos 2.0 (E184). Lucas Tenllado, p. 277
- Frame a frame. Cabeza y cámara en la grabación de contenidos para redes sociales (E298). Diego Moscato, p. 287
- FREAKSHOW / Revista (E015). Victoria Cina, p. 263
- Fuente tipográfica RR-Cluster (E051). Rafael Ramírez Lozano, p. 265
- Fusão entre o design gráfico e a dança contemporânea: uma análise do espetáculo Glow (2006) (E059). Karen Shimoda, p. 266
- Fusión sin escalas: la Ilustración y el Diseño de Interiores (E118). Yasnaia Paola Gaya, p. 271
- Gamificación de proyectos de diseño (E183). Camilo Rojas, p. 277
- GEMSBOOK (E084). Facundo José Álvarez, p. 268
- Gestión de moda para el emprendimiento emergente en Cuenca, Ecuador (E159). Arianna Saquisilí, p. 275
- Guarida - Colección de revestimientos modulares para entornos lúdicos (E127). Julieta Richeri, p. 272
- Hacia un modelo responsivo de marca (E191). Lucas Tenllado, p. 278
- Haiku: afiche tipográfico (E017). Paloma D Urbano, p. 263
- Herramienta con animaciones interactivas para concientizar sobre el uso inadecuado de dispositivos móviles (E169). Sebastián Carrero y Víctor Salas Gómez, p. 275
- Human Fractal (E144). Jhon Fernando Jaramillo Taborda, Andrés Gaviria, Cristian Orlando Sabogal Falla y Santiago Tobón Salazar, p. 273
- Ideas: aplicando diseño gráfico y publicidad sostenible y sustentable en favor del cuidado ambiental (E277). Rabbí Nieto Paladines, p. 286
- Identidade Visual: Izabel Matos Cerâmica e Cultura (E033). João Matheus de Barros Câmara e Sâmio Barbosa, p. 264
- Ilustrar por encargo (E075). Juan Pablo Galant, p. 267
- Imagen gráfica para ZYMPA (E003). Jaime Alzérreca Pérez, p. 262
- Impact of the iPad Digital Content on Pre-school to foster Literacy Learning (E273). Xuan Luo, p. 285
- Inefable (E151). Ninoska Fernanda Merchan Arce, p. 274
- Infografía Sostenimiento del empleo durante contingencia Covid 19 en Colombia (E054). Alejandra Riaño, p. 266
- Inovação social e o papel do design como agente integrador (E289). Catarina Souza e Gláucia Carneiro, p. 287
- Interfaz de usuario en dispositivos lúdicos con realidad aumentada (E165). Lorenzo Balmaceda, p. 275
- Interiorismo y COVID 19 (E117). María Fernanda Garcia, p. 271
- Introducción al diseño urbano a través del urban sketching (E074). Mirna Carolina Colmenares Donoso, p. 267
- Jeitinho Estudio Creativo (E114). Ticiania Alvarado Wall y María Victoria Raimondi, p. 271
- Josh entre sueños y pesadillas (E077). Laura Garzón, p. 267
- Juego de cartas (E073). Johan Chaves, p. 267
- Juntos por las Tinguas (E179). Daniel Ricardo Pava Ramírez, p. 276
- La composición singular de lo raro (E081). Yoshua Ordoñez, p. 268
- La crítica de los diseñadores mexicanos frente al plagio de la comunicación gráfica indígena: ambigüedad que refuerza el racismo del país (E252). Sitalin Sánchez, p. 283
- La evaluación del diseño en tiempos de Covid-19 (E238). Nidia Raquel Gualdrón Cantor, p. 282
- La importancia de conocer al mercado para la creación de tu marca y el crecimiento de tu negocio (E221). Seiji Takahashi, p. 280
- La marca país: un nuevo ámbito de incidencia del diseño de la comunicación visual (E016). Victoria Cina, p. 263
- La Micro Segmentación como estrategia en el diseño (E190). Angélica Ordóñez, p. 277

- La permeabilidad del diseño: El diseñador industrial emprendedor como agente de integración de disciplinas y saberes (E205). Enrique D'Amico, p. 279
- La planificación exitosa en el diseño (E222). Patricia Torres, p. 280
- La plaza de mercado: crisol cultural en el continente americano (E226). Rafael Ángel Bravo, p. 281
- Landing Pages para lanacion.com (E036). Ariel Lanci, p. 264
- Las Inteligencias Múltiples de Gardner traducidas al diseño interior educativo (E246). María Cristina Pintado Loyola y María Angélica Rosales Cisneros, p. 283
- Las tendencias en el Diseño UX (E172). Luciana Franco, p. 276
- Le chateau frontenac (E066). Catalina Vera, p. 267
- Lean Design, los métodos de diseño para optimizar los proyectos (E192). Javier Ernesto Castrillón Forero, p. 278
- Legado, sistema de moviliario urbano (E094). Cesar Augusto Cadena Cortes y William Camilo Coral Chamorro, p. 269
- Lencería Boutique (E116). Lourdes Beronic, p. 271
- Lentes futuristas para armonizar ambientes (E098). Ana Gústín Cabrera, p. 269
- LES IMMIGRANTS: Proyecto editorial (E018). Paloma D Urbano, p. 263
- Lima & Café, Lounge café Bar (E123). Wendy Patricia Martínez Alvarenga, p. 272
- Livro: Quem é tu, Piqueno? (E022). Hiago Fernandes Ferreira, Leandro Coqueiro Batalha, Ana Paula Costa, João Matheus de Barros Câmara e Mychaelly Oliveira Dos Santos, p. 263
- Lo intuitivo como incentivo para la lectura (E050). Laura Danielle Poveda Giraldo, p. 265
- Lo que sufren las mujeres: una búsqueda por la comodidad y confort (E145). Jhon Fernando Jaramillo Taborda, Andrés Gaviria y Marisol Osorio Beltrán, p. 273
- LONGU (E102). María Paula Mora, Laura Sofía Cruz Silva, Erika Muñoz Larsson, Martín Sebastián Pinilla Zapata y Laura Sofía Rodríguez Muñoz, p. 270
- Los datos, el color y la ilustración de los cuentos clásicos (E078). Joice Hernandez Contreras, p. 268
- ¿Los diseñadores digitales reemplazarán a los humanos? El uso de la inteligencia artificial en el diseño gráfico (E058). Rodney Schunck, p. 266
- Los mismos plátanos, nuevo diseño. (E132). Camila Sánchez, p. 272
- Los videojuegos en la difusión del cóndor andino (E167). Santiago Fernando Brito González, Jonathan Lenin Paucar Paucar y Jonathan David Salazar Espinoza, p. 275
- Lowtide: diseño de calzado y marroquinería para la GenZ (E147). Mateo Isaac Laguna Muñoz, Miguel Ángel López Gutiérrez y Nicolás Joel Pinilla Gamboa, p. 274
- Ludificación y gamificación en museos (E006). Aylén Avilés, p. 262
- Luminária (E104). Laís Norton Fonseca dos Santos e João Marcos Jardim Costa, p. 270
- Manual de identidad visual - PADOCA (E043). Mario Nigro, p. 265
- Marca colectiva del tabaco (E055). Mary Yaneth Rodríguez Villamizar y Luis Carlos Florez Granados, p. 266
- MÁS VIHDA (E268). Miyerlandi Cristancho Fajardo, p. 285
- Matador: el diseño gráfico en la filmografía de Pedro Almodóvar (E011). Andreina Bustillos, p. 263
- Materiales de metal precioso en la fabricación de joyas champa (E155). Thi Tram Anh Nguyen, p. 274
- Maximizar la creatividad desde la física cuántica y el auto conocimiento (E200). Silvia Saiz, p. 278
- Me pienso, me siento, me represento (E070). Carla Michelle Aponte, p. 267
- Mitología Agraria, o cuando el ser humano se hace Prometeo (E039). Manuel Antonio Zuñiga Muñoz, p. 265
- Moda inclusiva: cómo hacer una prenda para personas con discapacidades? (E265). Mariana Luísa Schaeffer Brilhante, p. 284
- Moda sostenible inspirada en la naturaleza (E285). Guadalupe Rolón Ruiz Díaz, p. 286
- Moda Sostenible: del presente al futuro en la Moda (E162). Marjorie Ventura, p. 275
- Modelagem criativa versus modelagem executiva (E135). Carolina Bassi de Moura, p. 273
- Muestra de carteles (E010). John Breton, p. 262
- My Skills - My Project (E042). Nhi Nguyen, p. 265
- Naipes con realidad aumentada, desde la teoría al desarrollo identitario (E181). Priscila Ravano, p. 277
- Nude paintings in the eyes of the vietnamese society (E244). Truc Son Nguyen Minh, p. 283
- O desenho do corpo feminino feito pela roupa ao longo do século XIX (E149). Ludmila Maltez, p. 274
- O desenho na trajetória e no teatro de Robert Wilson (E233). Adriana Corrêa, p. 281
- O design dos figurinos na encenação de "O Corno Magnífico" (E141). Leticia dos Santos Rodrigues Pinto, p. 273
- O que é luxo? (E158). Victória Rech Schuh, p. 275
- O uso do Briefing como ferramenta aplicada pelo Design - organizando e direcionando o Projeto de Marcas Gráficas (E302). Joao Carlos Ricco Placido da Silva, p. 288
- Olas en colores (E134). Yamila Avendaño, p. 273
- OMNICANALIDAD (E300). Marina Pazos, p. 288
- Pantalón: cómo obtener un buen calce (E148). Martha Maldonado, p. 274
- Pensar en diseño: modificar el espacio gráfico (E023). Genrry Flores, p. 263
- Percepción de los diseñadores cordobeses respecto al consumo y al sector del diseño post-pandemia (E256). Agustina Martino, Ana María Cubeiro Rodríguez y Natsue Kiyama, p. 284
- Percepción y sensación en el espacio físico (E255). Daniela Tobon, p. 284
- Petimanía (E156). Maray Pereda Peña, p. 274
- Pixel Art: ídolo gráfico en el videojuego (E185). Reiban Zapata, p. 277
- Pizza: calendario de actividades diarias (E262). Lervin Benítez Álvarez, p. 284
- Placa giratoria diseñada para personas ciegas para distinguir cinco platos al rotarla (E088). Liyuan Bao, p. 268
- Pollo 11: uma Aventura Interativa até a Lua (E040). Maria Beatriz Marigonda de Araujo, Ana Beatriz Pereira de Andrade e Victoria Zocchio, p. 265
- Portfolio creativo (E020). Kevin Dos Santos, p. 263
- Portfolio (E021). Valentina Estrada, p. 263
- Portfolio de Diseño Cata Urquijo (E065). Angie Catalina Urquijo Boada, p. 267
- Portfolio fotográfico (E168). Mario Brume, p. 275
- Portfolio Melissa Valdés Duque (E161). Melissa Valdés Duque, p. 275
- Portfólio - Design de Produto e Design Gráfico (E028). Gabriel Guedes, p. 264

- Portfólio Acadêmico (E032). João Matheus de Barros Câmara, p. 264
- Portfolio de trabajos (E037). Florentina Lupiz, p. 264
- Portfolio personal (E014). Melissa Cassan, p. 263
- Poster para o curta-metragem (E031). Hugo Horácio, p. 264
- Presentación de agencia (E044). Mario Nigro, p. 265
- Principales tips sobre la gestión financiera y administrativa (E220). Luis Guido Saldaña, p. 280
- Proceso de diseño: bloque de suelo cemento con adición de chamota (E271). Lina Hernández Díaz y Anderson Lopez, p. 285
- Procesos y técnicas alternativas para el desarrollo de la creatividad (E197). Joselyn López, p. 278
- Producto multimedia interactivo para la prevención de enfermedades emergentes (E287). Yadira Josefina Salas Gonzalez, p. 286
- Prohibido olvidar: los espacios dedicados a la memoria (E260). Azucena Baeza, p. 284
- Projeto Gráfico - Graúna em Roça de Arroz (E034). João Matheus de Barros Câmara, p. 264
- Projetos de Produtos do Estúdio Pablo Torres Design (E112). Pablo Torres, p. 271
- Prosumer: actualidad y tendencia. Potencialidad del diseño modular (E085). Laura Asión Suñer e Ignacio López Forniés, p. 268
- Pungada: luminária em cerâmica (E092). Sâmio Barbosa, Hiago Fernandes Ferreira, Raíssa Figueiredo e João Matheus de Barros Câmara, p. 269
- Quan, la deconstrucción de la sustancia occidental. (E007). Aylen Aviles, p. 262
- ¿Qué es el diseño? ¿Hay un diseño argentino? (E247). Mariana Pittaluga, p. 283
- #QuedateEnCasa (E178). Julieta Orliacq, p. 276
- ¿Quién soy? (E072). María Elvira Beltran Argumedo, p. 267
- Reacción en cadena (E089). Liyuan Bao y Weimin Zhai, p. 269
- Reconocimiento de la cultura material en la comunidad indígena AWA- KWAIKER (E275). Alba Gabriela Moreano Urresty, p. 285
- Redes sociais: O despertar reflexivo para o idadismo contra idosos (E251). César Augusto Sampaio, p. 283
- Reinventarse. Caso Real de cómo transformar una marca de moda en un negocio de diseño sustentable (E261). Ornella Basilotta, Carla Basilotta y Mora Basilotta, p. 284
- Relicário de Caetano: experimentação gráfica de livro-objeto (E041). Alexandra Martins Vieira e Marina Freitas, p. 265
- SAVANT (E286). María Mercedes Ruiz Toledo y Miguel Andrés Sánchez, p. 286
- Save the nature (E052). Rafael Ramírez Lozano, p. 266
- SeeArt Van Gogh. Brinquedo educativo (E096). Hiago Fernandes Ferreira, p. 269
- Selección de afiches (E004). Sebastián Aravena, p. 262
- Selo Editorial do IFSULDEMINAS - Campus Passos: Lume Editora (E002). Cleiton Hipólito Alves e Samara Brabosa dos Reis, p. 262
- Several modern and post-modern theorys that influenced aesthetic idea (E240). Vinh Le Long, p. 282
- Silla Venus y Astra diseñadas por Sofia Silva Studio (E110). Sofia Silva, p. 270
- Sistema constructivo de equipos para suministro médico en áreas hospitalarias (E093). William Javier Cáceres Gómez, p. 269
- Sistema Digital para la Salud Pública - Red Integral de Mastología (E278). Sabrina Nuñez, Federico Farfaglia y Javier Segal, p. 286
- Sobre la Mesa, el Contexto: observaciones sobre la importancia de la coyuntura en los discursos publicitarios (E188). Juan Patricio Mendez y Daniela Coria Micol, p. 277
- Social design is the most importante objective in design training (E276). Dac Thai Nguyen, p. 285
- Soluciones para la preservación y cuidado de las abejas en apiarios desde el diseño industrial (E113). Alejandra Tovar Bastidas y Carlos Enrique Quiñonez Patiño, p. 271
- Strawberry Shortcake. A imagem da mulher (E060). Carla Stefanne e Victoria Araujo, p. 266
- Sublimación, transfer y plotter (E008). Marcos Berkowicz, p. 262
- Taller de escenarios pop up (E013). Griselda Carriso, p. 263
- Taller de moda inclusiva: cómo hacer una prenda para personas con discapacidades? (E264). Mariana Luísa Schaeffer Brilhante y Tatiana Teixeira Silveira, p. 284
- Tang Gema (E182). Ren Shilei, p. 277
- Te quiero obsceno (E176). Gonzalo Pablo Murúa Losada, p. 276
- Técnicas de venta para diseñadores (E213). Sebastián D. Molina, p. 279
- Tejido de Chaquira como técnica de preservación de memoria por la mujer indígena WOUNAAN (E284). Ana María Rey, p. 286
- The role of creative thinking in design (E193). Anh Tuan Do, p. 278
- Tipografía Viela (E035). João Matheus de Barros Câmara, p. 264
- Tolerance (E053). Rafael Ramírez Lozano, p. 266
- Toy design: The Fairy Garden Toy (E107). Gia Hue Pham Ngoc, p. 270
- Trabajo editorial: Colombia, una historia cotizada en billetes (E001). Fernando Alba Guerrero, p. 262
- Trascendencia de materiales y técnicas artesanales al interiorismo (E124). Cecilia Miranda Campos y Carla Ximena Sánchez Montoya, p. 272
- 36 años para volver (E049). Abad Darío Ponce Morales, p. 265
- 3 pasos para crear un emprendimiento de diseño (E211). Sebastián D. Molina, p. 279
- Trinity. Entrega capilar automatizada de pedidos e insumos al interior de las ciudades (E101). Mateo Isaac Laguna Muñoz, p. 270
- Ultraprocesado (E019). Paloma D Urbano, p. 263
- Um modelo de Design para Inovação Social (E201). Pablo Torres, p. 278
- Um protodesign nas aquarelas de Jean-Baptiste Debret (E253). Anderson Silva, Rosemary Rodrigues e Ana Carolina Sarmiento, p. 283
- Un nuevo consumidor para los nuevos tiempos (E301). Jaime José Pedreros Balta, p. 288
- Vertical: bipedestador (E274). Agustina Mc Lean, p. 285
- Video CV para ganar clientes o conseguir trabajo en LinkedIn (E217). Mariana Quesada, p. 280
- Vihsibles (E272). Lucila Leone, p. 285
- Visualización de información mediada a partir de tecnología virtual (E056). Oscar Rojas Ramirez, p. 266
- Voces del Exilio (E166). Nicolás Fernando Barrionuevo Aguero, p. 275
- Voyage (E140). Huy Dinh, p. 273

Yoinga: familia de objetos inteligentes para el aprendizaje y la práctica del Yoga (E095). Ángela Natalia Chinchilla Chaparr, p. 269

Youtube: herramienta de documentación para ejercicios de Diseño Bioinspirado (E239). Ignacio López Forniés, p. 282

**Abstract:** This article briefly details the history, development and projection of the Latin American Design Meeting which, since its inception in 2006, has been part of the International Design Week in Palermo, the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and gratuitousness.

**Keywords:** Design - Latin America - Technology - Entrepreneurship - Trends - Creativity - Conferences - Workshops - Contests - Business.

**Resumo:** Este artigo detalha brevemente a história, o desenvolvimento e a projeção do Latin American Design Meeting que, desde seu início em 2006, faz parte da International Design Week de Palermo, o mais importante evento de design da região, e um dos mais significativos do mundo, pela qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

**Palavras chave:** Design - América Latina - Tecnologia - Empreendedorismo - Tendências - Criatividade - Conferências - Workshops - Concursos - Negócios.