

Encuentro Latinoamericano de Diseño - XIII edición

Actas de Diseño (2019, marzo),
Vol. 27, pp. 179-221 ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2018
Fecha de aceptación: septiembre 2018
Versión final: marzo 2019

Resumen: El siguiente texto resume la organización, las actividades y los espacios de participación de la XIII Edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño, desarrollada entre el 31 de julio al 2 de agosto de 2018 por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina.

Palabras clave: Diseño - Latinoamérica - Tecnología - Emprendedorismo - Tendencias - Creatividad – Conferencias - Talleres - Concursos - Negocios.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 221]

Introducción

En el año 2018 se realizó la XIII edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño, que integra la actual Semana Internacional de Diseño en Palermo. El Encuentro convocó en esta oportunidad a 426 expositores que realizaron más de 300 actividades (Conferencias, paneles, presentaciones, workshops, seminarios y otros). El Encuentro fue el origen y es el motor, 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.

Hacia su interior el Encuentro organiza las actividades en los ejes conceptuales que estructuran el quehacer profesional y académico del Diseño de nuestra época: Tecnología, Creatividad, Negocios, Creatividad Solidaria, TecnoEmprendedores.

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. Las actividades de la Edición 2018 del Encuentro se organizan en los siguientes grupos o Categorías: Conferencias, Talleres, Seminarios Internacionales, Mi Primera Conferencia, Comisiones Profesionales, Jornada de Creatividad Social y Solidaria, Tecnoemprendedores e Invitados de honor.

En la presente edición 27 de Actas de Diseño se transcribe la agenda completa de la XIII edición del Encuentro (366 actividades y 426 expositores) con un resumen de cada una de las presentaciones a las mismas (pp. 180-208)

Organización y dinámica del Encuentro

El XIII Encuentro Latinoamericano de Diseño tuvo como eje central el desarrollo de diversas actividades en las

modalidades de conferencias y talleres, además contó con otros espacios de participación como: Tecnoemprendedores en Palermo, II Jornada de Creatividad Social y Solidaria para un mundo mejor, Seminarios Internacionales, Paneles de Invitados de Honor, Mi Primera Conferencia, Stands de editoriales y revistas especializadas, Concursos y el IX Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. El evento fue realizado en las diferentes sedes de la Universidad de Palermo.

A continuación se detallan las actividades que se desarrollaron en la Agenda de esta edición.

Agenda de actividades del XIII Encuentro Latinoamericano de Diseño:

[Publicada en el boletín informativo: Hoja de Diseño en Palermo (2018, Agosto). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 20, pp. 9-67]

1) Actividades

- a. Conferencias (ver p. 180)
 - b. Talleres (ver p. 180)
 - c. Seminarios Internacionales (ver p. 180)
 - d. Mi Primera Conferencia (ver p. 180)
 - e. Comisiones Profesionales (ver p. 180)
 - f. II Jornada de Creatividad Social y Solidaria (ver p. 180)
 - g. Tecnoemprendedores en Palermo (ver p. 180)
 - h. Invitados de honor (ver p. 180)
- Actividades presentadas (ver pp. 180-208)

2) Stands (ver p. 208)

3) Concursos (ver p. 208)

4) IX Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (ver p. 208)

5) Índice del XIII Encuentro Latinoamericano de Diseño

- a. Índice de expositores (ver pp. 208-215)
- b. Índice de actividades (ver pp. 215-221)

En el XIII Encuentro Latinoamericano de Diseño se realizaron más de 366 conferencias durante tres días intensivos de presentaciones (el martes 31 de julio al jueves 2 de agosto).

El espacio de Actividades fue organizado en: Conferencias, Talleres, Seminarios Internacionales, Mi Primera Conferencia, Comisiones Profesionales, II Jornada de Creatividad Social y Solidaria, Tecnoempreendedores en Palermo y Conferencias y Paneles de Invitados de Honor.

1) Actividades

a. Conferencias

Dentro de este espacio se realizaron 73 conferencias con una duración de una hora cada una, en la sede de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo: Jean Jaurès 932. Las Conferencias fueron dictadas por profesionales de las diferentes áreas del Diseño y la Comunicación de toda América.

b. Talleres

Dentro de este espacio se realizaron 56 talleres con una duración de dos horas cada uno, en la sede de Mario Bravo. Los talleres se diferenciaron de las conferencias porque tuvieron contenido teórico práctico, y su desarrollo estuvo planteado para que el asistente tenga una participación activa. Al igual que las conferencias fueron dictadas por profesionales de las diferentes áreas (gráfico, indumentaria, industrial, packaging, editorial, ilustración, fotografía, textil, audiovisual, etc.).

c. Seminarios Internacionales

Dentro de este espacio se realizaron 35 seminarios internacionales con una duración de dos horas cada uno, en la sede de Jean Jaurès. Los seminarios de este espacio se caracterizaron por desarrollar temáticas de Design Thinking, Comunicación para emprendimientos, sustentabilidad, Marketing, entre otras.

d. Mi Primera Conferencia

Estudiantes y jóvenes profesionales tuvieron la oportunidad de participar por primera vez como expositores en un congreso internacional. Dentro de este ámbito, en la sede de Jean Jaurès 932, se realizó "Mi primera conferencia" con 42 conferencias que tuvieron una duración de 20 minutos cada una.

e. Comisiones profesionales

En la décimo tercera edición del Encuentro, profesionales de todas las áreas de la disciplina participaron desde el martes 31 de julio al jueves 2 de agosto en la sede de Jean Jaurès 932 de este espacio en el que se dictaron 77 conferencias. Cada una tuvo una duración de 20 minutos, organizadas en comisiones de 1:30 hs.

f. II Jornada de Creatividad Social y Solidaria

67 conferencias de 20 minutos, organizadas en comisiones de 2 hs, dieron lugar a la Segunda Jornada de

Creatividad Social y Solidaria por un mundo mejor, que se desarrolló en la sede de Jean Jaurès.

g. Tecnoempreendedores en Palermo

Se presentaron a modo de conferencia de 20 minutos dictadas en comisiones de 1 hs de duración durante el día 2 de agosto, en la sede Jean Jaurès.

h. Invitados de Honor

Los Invitados de Honor participaron de paneles temáticos en el Seminario Intensivo de experiencias, tips y propuestas y, en algunos casos, dictaron actividades individuales. Esto se realizó en la sede de Jean Jaurès.

Esta edición contó con la presencia de: **Hugo Máximo Santarsiero, Mariana Amatullo** (Estados Unidos), **Paula Gray** (Uruguay), **Diego Crescimbeni, Bernardita Brancoli Poblete, Carla Busularo, Carmen Acevedo Díaz, Martín Castelli, Gustavo Lento Navarro, Vero Ivaldi, Silvia Lifman, Santiago Bustelo, Sebastián Penella, Rocío Diez, Tatiana Hotimsky, Walter Molina, Peter Mussfeldt** (Ecuador), **Gaby Menta, Gastón Greco, Felipe Taborda** (Brasil), **Josep Serra** (España), **Angela Corti, Poly Bernatene, Marcelo Otero, Federico Soto Roland, Marcelo Sapoznik, Silvina Rodríguez Pícaro, Gustavo Stecher, Diego Bresler, Karina Riesgo, Sergio Botzman, Claudina Kutnowski, Gonzalo Berro, Jorge Piazza, Jorge Castrillon, Laura Vaillard, María Spitaleri, José A. Paris, Diego Vainesman, Lucas López, Diego Roitman, Leo Camiser, Sebastián D. Molina, Analía Cervini y Julián Bando.**

Actividades presentadas

[En cada actividad se especifica el título, el tipo de actividad, los expositores y las empresas o instituciones a las que pertenecen. Se incluye una breve síntesis de los contenidos de cada actividad redactado por sus expositores]

E1. Encuentro de moda y arte: integración y desarrollo regional (Laboratorio de Experimentación). *Rebeca Rodríguez [Argentina]*

Presentación del proyecto Encuentro de moda y arte, un espacio creado con la finalidad difundir valores positivos en la provincia de Río Negro. A través de desfiles, exposiciones, intervenciones regionales buscamos dar visibilidad y difusión a los diseñadores, músicos, grupos de danza, actores, fotógrafos, y artistas de la zona desde una mirada ética del consumo.

E2. #OjoConLaColilla: cestos exclusivos para colillas de cigarrillo (Laboratorio de Experimentación). *Máximo Mazzocco [Argentina]*

El objetivo de la campaña #OjoConLaColilla es extinguir el mal hábito de arrojar las colillas de cigarrillo donde no corresponde. Es por esto que, desde la fundación EcoHouse, diseñamos e instalamos cestos exclusivos para su desecho.

E3. 100 Figuras (Invitado de Honor). *Peter Mussfeldt [Ecuador]*

Trasladé, hipotéticamente, un artesano del tiempo precolombino a nuestra época, el cual debería crear una obra

urbanística de 100 esculturas y decorarlas con gráficos y símbolos contemporáneos. Sus 100 figuras son una hipotética evolución de su tiempo hacia el nuestro y a su vez sería un nuevo contacto con el pasado que nos dejó una abrumadora herencia! Un proyecto trascendental para nuestra ÉPOCA.

E4. 13 consejos para armar mi estudio de diseño (Conferencia). Jorge Piazza [Argentina]

El fracaso termina siendo el destino de muchos estudios de diseño. Destino lógico, dado que cometemos sistemáticamente lo mismos errores como si fuesen una marca en el ADN del diseñador. Pero evitable, porque con sólo corregir unos cuantos errores, se traza rápidamente el camino al éxito.

E5. 3 pasos para crear un emprendimiento de diseño (Taller). Sebastián Molina [Argentina]

Cómo iniciar un emprendimiento? Se desarrollarán 3 pasos fundamentales para construir una base sólida y darle vida a un proyecto.

E6. 3D para conquistar al mundo (Laboratorio de Experimentación). Humberto Cabaña [Argentina]

¿Conoce un mundo de posibilidades infinitas! La tarea de un diseñador 3D es muy solicitada. Te mostrare el diseño y creación de un personaje mediante el modelado digital, de manera que pudiese ser utilizado después en cualquier medio audiovisual y publicitario.

E7. 5 consejos para emprender como un campeón (Conferencia). Diego Roitman y Paola López Gambarte [Argentina]

Porque es muy probable que te vaya mal emprendiendo, estos 5 consejos te van a ayudar a sobrepasar cualquier situación hasta conseguir lo que querés. Después de esta charla, si tuvieras que atajar un penal Mascherano te diría... «ya sos un héroe». Y si no te gusta la charla, podés traer tomates y me los tirás.

E8. 5 elementos básicos para diseñar un stand (Conferencia). Paola López Gambarte [Argentina]

Se desarrollarán 5 elementos claves, a tener en cuenta, para hacer frente a los conflictos que surgen al diseñar un Stand: Identidad de la marca, vínculo con los usuarios, funcionalidad, forma, y espacialidad. Identificarlos no dará rapidez y precisión al desarrollar el proyecto.

E9. 6 consejos para crear tu tienda online y hacer crecer tu emprendimiento (Conferencia). Victoria Marian Blazevic [Argentina]

Contar con un ecommerce es una de las principales formas de vender un producto a través de internet. Vamos a hablar acerca de cómo hacer esto de una forma sencilla. Desde cómo crear la tienda, personalizarla e incluso difundirla para hacer crecer tu emprendimiento.

E10. 7 pasos para digitalizar tu marca personal (Taller). Cristhian Fink [Argentina]

Como te ven, te contratan. Juntos vamos a planificar una estrategia digital para potenciar tu marca personal en internet. No es suficiente con publicar contenidos. Es

necesario crear valor para nuestra audiencia. ¿Cómo? Planificando acciones para enamorar a nuestra audiencia.

E11. A fotografia como ferramenta de análise de redefinição territorial urbana (Taller). Marcos Ribeiro Macedo [Brasil]

Através da análise de fotografias urbanas antigas e atuais, cinco conteúdos foram analisados: as estradas; os limites; os bairros; os pontos nodais; e quadros, para definir a influência do desenho urbano na definição e redefinição territorial urbana. Metodologia proposta por Lynch foi usada para punir as inter-relações dos espaços urbanos através da imagem visual, reconhecendo símbolos e relações com a paisagem urbana.

E12. A importância do registro da produção em design de Moda (Laboratorio de Experimentación). Ana Paula Lima de Carvalho [Brasil]

Análise de fichas técnicas para desenvolvimento de produtos na indústria brasileira por meio da descrição de vestidos para o público. Dessa forma educativa, estima-se que as pessoas possam se conscientizar da importância do registro de dados dos produtos.

E13. ABC para aplicar Design Thinking en tus proyectos (Taller). Daiana Martinez y Laura Biondo [Argentina]

No importa si tus clientes son multinacionales, o apenas startups, si lo que brindas son servicios o productos, si éstos están orientados a los servicios financieros o áreas sociales, y no importa si los usuarios son expertos o novatos. Todos tenemos algo en común: Buscamos soluciones que sean usables y tengan un fuerte impacto pero sobre todo, que estén centradas en las personas.

E14. Adaptación de técnicas tradicionales al diseño web (Conferencia). Paola Gabriela Moschella [Argentina]

Se realizará un recorrido sobre técnicas tradicionales de serigrafía, teñidos y bordados, analizando su actualización y adaptación a la era digital del diseño web. A través de esta práctica se busca revivir técnicas tradicionales de diseño desde una perspectiva creativa e innovadora.

E15. Adaptando la comunicación digital de nuestros #Emprendimientos (Laboratorio de Experimentación). Gabriel Menta [Argentina]

FeelingMedia: comunicar con mensajes emocionales. Redes Sociales y su impacto en las sociedad y clientes. Branding Personal (Institucional) generar marcas con productos. Liderazgo - Emprendimientos en las Redes, entender el trabajo en equipo.

E16. Adobe Creative Cloud 2018: herramientas colaborativas para el diseño (Taller). Silvia Lifman [Argentina]

Se mostrarán las novedades de la versión Adobe CC 2018 y buenas prácticas de integración entre las aplicaciones que la componen. Asimismo, bajo el concepto de trabajo colaborativo veremos maneras de optimizar recursos dentro de un equipo de trabajo interdisciplinario.

E17. Ambateñita primorosa: de alta gala al traje ecológico (Laboratorio de Experimentación). Carlos Guaman [Ecuador]

El proyecto Ambateñita Primorosa tuvo como objetivo difundir elementos culturales de la cultura ambateña como las flores: dalias, cartuchos, rosas y crisantemos, y a través de la aplicación del material reciclado aislante polietileno, se dio forma a diversas flores que construyeron el traje de alta gala.

E18. Analogías. El papel de embalaje como material simbólico para la representación visual (Laboratorio de Experimentación). Yarinés Suárez Finol [Venezuela]

Analogías es un proyecto de investigación-creación, a partir del cual se confeccionaron una serie de collages utilizando el papel de embalaje de Harina P.A.N. El trabajo buscó generar un análisis sobre la identidad socio-cultural venezolana y resignificar el material desechado en el proceso de producción.

E19. Androginia, moda e corpo: uma experimentação acerca do gênero (Laboratorio de Experimentación). Carolina Gonçalves [Brasil]

Reflexão sobre as relações existentes entre ou gênero, ou corporativo e moda, questionando as dualidades feminino e masculino através do concerto de androginia. Sua figura è capaz de configurar e representar a união das idéias de gênero através do terno, dando suporte para uma manifestação do corpo.

E20. Aplicaciones para todos y todas (Laboratorio de Experimentación). Agustín Dana [Argentina]

Un séptimo de la población mundial posee algún tipo de discapacidad. Veamos juntos cómo incluirlos con conceptos básicos de accesibilidad. Teniéndolos en cuenta desde la ideación y diseño de aplicaciones móviles y web nos servirá hasta para estructurar, optimizar y hacer consciente nuestro trabajo, el cual permitirá incluir ese grupo excluido de usuarios en crecimiento.

E21. Aporte al diseño en relieve de hormigón para paredes, a partir de técnicas existentes (Laboratorio de Experimentación). Marcos Matías Caminos [Argentina]

Análisis de técnicas de relieve en hormigón para luego dar un aporte innovador para este tipo de trabajo con una ventaja económica.

E22. Aportes del diseño industrial para la prevención de riesgos (Laboratorio de Experimentación). Manuel Andrés Lara Yañez [Chile]

Análisis sobre la prevención de riesgos en el área de la construcción. Partiendo de la indumentaria que utilizan los especialistas, las normativas vigentes, las tasas de accidentabilidad, la historia de la construcción, se trabajará sobre los aportes los aportes significativos del diseño industrial.

E23. Aportes del diseño multisensorial para mejorar la comunicación (Laboratorio de Experimentación). Daniela Barra [Ecuador]

El empleo de los cinco sentidos, por parte del diseñador, como herramientas que aporten valor agregado a los di-

seños. Este tipo de estrategia se realiza con la finalidad de convertir al diseño en una disciplina multisensorial y mejorar la comunicación con los consumidores.

E24. Aproximación al diseño de fichas de ajedrez: dimensión lúdica / industrial (Laboratorio de Experimentación). Inés Gelfuso [Inés Gelfuso]

En el marco de la Cientibeca perteneciente al CAI+D "Diseño de juegos: la construcción de la imagen en interfaces lúdicas", esta ponencia se propone como una reflexión posterior al análisis de juegos de Ajedrez, con foco en el diseño material de las fichas que lo componen y caracterizan.

E25. Art toys manuales (Taller). Náyade Andrea Moraga Maldonado y Martín Asmorú [Chile - Argentina]

Cada art toy es una identidad única que puede mostrarse sólo por el diseño, todo en ellos comunica, esa es la clave. Podemos elegir qué elementos colores y formas agregar a una forma base para representar mejor la personalidad que quieres reflejar en tu art toy.

E26. Arte expresivo, pintura y fotografía (Laboratorio de Experimentación). Valeria Giovannetti [Argentina]

La conferencia tendrá el objetivo de desestructurar el concepto rígido de la fotografía tradicional, analizando diversas imágenes. Se presentarán tips a modo de guía que permita idear, crear y diseñar obras de arte a partir de la experimentación e intervención de fotografías con pintura y demás materiales, entre ellos elementos reciclados.

E27. Artesanía ecológica: iconografía de la cerámica Lamas - Perú (Laboratorio de Experimentación). Lyanne Lynn Saldaña Villacorta [Perú]

La cerámica de Lamas, considerada como patrimonio nacional por su forma e iconografía, es muestra de historia viva de la cultura regional peruana. Las mujeres locales trabajan con arcilla, produciendo artesanía utilitaria y artística con motivos ancestrales. En búsqueda de mejorar las técnicas tradicionales se propone un centro de capacitación artesanal en la Amazonia de Perú.

E28. Asesoramiento de imagen inclusivo, preventivo y paliativo (Laboratorio de Experimentación). Sandy Cornejo [Argentina]

Reflexionar sobre los cambios, que surgieron en los últimos tiempos, en la labor del asesor de imagen. Analizar los nuevos objetivos del profesional, donde lo primordial es aumentar el autoestima de las personas y mejorar la seguridad en sí mismo, siguiendo los lineamientos del nuevo paradigma de belleza responsable.

E29. Asesoramiento de prendas para el diseño de moda (Conferencia). María Antonia Díaz Palomino [Argentina]

¿Cuáles son los elementos a tener en cuenta para dibujar un Figurín Femenino? ¿Cómo se coloca el cuerpo y las extremidades para poder hacer un boceto de Diseño de Moda? ¿Por qué no visten bien las prendas en el cuerpo femenino? ¿Cuáles son los Vicios de la figura femenina? Diseño de Prendas para los distintos cuellos. Listado, nombres y definiciones de los nuevos pantalones femeninos.

E30. Asesoría de imagen personal y color (Laboratorio de Experimentación). Nadia Slaboch [Argentina]

La asesoría de imagen trabaja con el objetivo de comunicar aquellos mensajes que la persona desea que reciban con claridad y sin confusiones. El color es un código más de la imagen personal. Estudio de colorimetría tonal y estacional.

E31. Así me veo. Un taller para mirarse a través del dibujo (Taller). Gaby Feldman [Argentina]

Una oportunidad para verse, reconocerse y dibujarse a uno mismo. Nos enfrentamos al espejo y a diferentes objetos que nos devuelven el reflejo distorsionado. Experimentamos con nuestras huellas. No es necesario tener nociones de dibujo.

E32. AYUDARTE red de cooperación centrada en la inteligencia colectiva (Laboratorio de Experimentación). Marcos Esteban Josserme, Nicolás Bibbó Pérez, Tatiana Burlak, Mariano Fernández y Matías Wassinger [Argentina]

AYUDARTE es una red de cooperación que utiliza la inteligencia colectiva para amplificar el impacto de las Organizaciones Solidarias, potenciando la ayuda social (disponible como sitio web y App). Se potencia, facilita, optimiza, cuantifica y geolocaliza la acción de ayudar de la Comunidad, Empresas y Gobiernos hacia las Organizaciones Solidarias.

E33. Beneficios do cultivo de plantas para o design de interiores (Laboratorio de Experimentación). Letierre Mello da Silva [Brasil]

As principais vantagens do cultivo de plantas para o design de interiores estão relacionadas com a qualidade do ar e conforto ambiental. As toxicidades presentes nos ambientes aumentam as ocorrências de alergias, estresses, dores de cabeças e irritações. Aspectos sobre a escolha ideal de plantas para cada ambiente serão apresentadas,

E34. Bienvenidos a la economía de la experiencia (Conferencia). Esteban Mulki [Argentina]

¿Cuánto estarías dispuesto a pagar por un café? Probablemente mucho, dependiendo de la experiencia. Usando los bienes como insumos y los servicios como escenario, las empresas crean episodios memorables que involucran personalmente a sus clientes. ¿Cuál es el rol de los diseñadores en este proceso?

E35. Bitcoin: the nerd money (Laboratorio de Experimentación). Camilo Rodríguez Blanco [Argentina]

Bitcoin es el primer sistema de dinero que no es controlado por ninguna entidad central. Por lo que introduce mejoras al mismo nivel que la Internet lo hizo con la comunicación. Programable, sin fronteras y descentralizado. Esta charla es un salto a un nuevo sistema de inclusión financiera.

E36. Bordado sobre papel: una herramienta gráfica (Taller). Ana Carrillo Tureo [Chile]

Se aprenderán distintas técnicas y puntos de bordado particulares para ser aplicados sobre papel, para obtener como resultado un diálogo entre texturas y una forma de

representación gráfica, por medio del color y el relieve. Se trabajará sobre la obra “La gran ola de Kanagawa”.

E37. Brand Center: una herramienta avanzada en la gestión de marcas (Conferencia). Ismael Guzmán [Argentina]

El Brand Center es un recurso de última generación en el proceso de construcción de una Marca, un espacio online que permite gestionar y organizar de forma eficiente todos los recursos, personas y procesos relacionados con la Marca, el Marketing y la Comunicación de la entidad en un solo lugar.

E38. Brandmix: de la intuición a la estrategia (Conferencia). Luisa Fernanda Montalvo Arroyave y Luis Rodrigo Viana Ruíz [Colombia]

La creación de marcas ya no puede ser un ejercicio improvisado, es necesario pensarlo desde la estrategia y la metodología. Con esta propuesta se busca definir una mezcla que dé cuenta de los elementos esenciales en la creación y gestión de marcas a partir de 5 pilares que son comunes para todos.

E39. Brandyourself: Marcando un futuro exitoso con tu talento (Conferencia). Juan Muñoz [Argentina]

En la actualidad si no sabes proyectar tu talento en el mundo digital pasarás desapercibido debido a que las redes sociales y el entorno digital sustituyeron en gran parte al tradicional CV. No hay mejor manera para venderse que dejar una marca personal, es así como proyectarte correctamente en el mundo digital va a marcar tu futuro, impulsar tu talento y definir tu éxito en la industria del diseño y la comunicación.

E40. Cambiando Percepciones: UX Design (Taller). Tatiana Hotimsky, Matías Luis Nicolás Medaglia y Walter Molina [Argentina]

UX Design es una filosofía que busca mejorar la satisfacción del usuario optimizando la usabilidad, accesibilidad e interacción entre el usuario y el producto/servicio. Aprenderemos a comenzar el diseño de un producto digital en papel para diseñar, analizar, evolucionar y rediseñar en pos de la UX.

E41. Capas de chuva street style com proposta sustentável (Laboratorio de Experimentación). Caroline Manucelo Colpo [Brasil]

Este projeto tem como ideia principal o desenvolvimento de uma coleção de capas de chuva, com foco no segmento street style e que serão confeccionadas a partir do reaproveitamento de tecidos de guarda-chuvas, que são colocados em desuso e assim podem ser reutilizados para outros fins.

E42. Carnaval de Pasto: avances en innovación y evolución a partir del diseño industrial (Laboratorio de Experimentación). Diego Francisco Barrera Imbajoa y Carlos Efren Castro Montanches [Colombia]

El carnaval de negros y blancos en los últimos años ha tenido cambios en la elaboración de sus obras, cambios que lo han llevado a evolucionar en la utilización de nuevas técnicas de manejo de materiales y tecnologías

como software de diseño, que ha hecho que su nivel le de reconocimiento mundial.

E43. Centennials, a comprar! (Conferencia). Christian Dubay [Colombia]

Una guía para entender cómo se dividen, se agrupan y qué necesidades los representa y diferencia a los nuevos usuarios de moda adolescente en el mercado argentino. Moda y socioconsumo aplicado a las nuevas visiones de esta generación que educa desde la conciencia social logrando modificar la moda desde las macrotendencias hasta los exponentes contraculturales más rebeldes. ¿Quiénes son? ¿Qué necesitan? ¿Qué esperan encontrar en las tiendas a la hora de comprar?

E44. Ceremonial social, etiqueta y buenos modales (Laboratorio de Experimentación). Daiana Yamila Szewczuk [Argentina]

Las reglas básicas del ceremonial, protocolo y etiqueta, para ser excelentes anfitriones e invitados a eventos sociales o empresariales.

E45. Cidades pequenas: apropriação e configuração do espaço urbano (Laboratorio de Experimentación). Luana Pavan Detoni [Brasil]

As pequenas cidades apresentam singularidades na forma como o espaço urbano é apropriado por seus habitantes, como, por exemplo, jardins com cultivo de flores, legumes, frutas e plantas medicinais, em canteiros e pomares nas casas. Este ensaio fotográfico procura refletir sobre os modos de vida da comunidade local.

E46. Ciudad Resiliente. Diseño y Resiliencia (Laboratorio de Experimentación). Carla Beherens [Argentina]

El concepto Resiliencia se implementa en la ciudad Santa Fe para abordar los problemas urbanos de forma sistémica. Se profundiza sobre este concepto y su aplicación al Diseño, buscando una aproximación más ajustada al actual contexto local y global.

E47. Claves para armar un proyecto artístico exitoso (Laboratorio de Experimentación). María Cecilia Babilani [Argentina]

Se presentarán tips para desarrollar un proyecto artístico con éxito. Algunas de las claves a tener en cuenta serán: cómo elaborar un dossier de trabajo (guía del artista durante todo el proceso), cómo desarrollar un dossier de proyecto para su difusión, y cómo tomar aciertos y dificultades que pueden llegar a aparecer como un recurso para el desarrollo del proyecto.

E48. Claves para crear tu emprendimiento de marroquinería (Taller). Jorge Gustavo Argandoña [Argentina]

Se compartirán claves para crear un emprendimiento de marroquinería que sea, a la vez, eficiente y vanguardista. Se tomarán como ejes centrales la capacidad creativa e innovadora del diseñador al plasmar el modelo, sus conocimientos sobre los materiales de vanguardia y la dedicación en el armado del producto.

E49. Claves para elaborar tu propia propuesta editorial (Laboratorio de Experimentación). Liz Ríos [Venezuela]

Se presentarán claves para desarrollar con éxito una propuesta editorial, ya sea para presentar una versión nueva de algún libro ya editado, o como ilustrador de un escrito propio.

E50. Clínica de proyectos de libros (Taller). Paula Frankel y Ana Luisa Stok [Argentina]

Dar forma real a un proyecto de libro ilustrado es algo a lo que los ilustradores aspiramos una y otra vez cuando viene a nosotros una idea que nos inspira. Para poder lograrlo precisamos de herramientas tales como: creatividad, resolución, conocimientos de escritura, ritmo, técnicas plásticas, diseño gráfico, comercialización.

E51. Coaching y animación: el lápiz que moviliza (Laboratorio de Experimentación). Roger Mariano Luna [Argentina]

A partir de elementos como el Coaching y la Animación se busca crear un nuevo lenguaje, creativo e innovador, que llegue efectivamente a los niños para generar mayor participación y compromiso en sus acciones.

E52. Coaching, creatividad e innovación (Conferencia). Eugenia Mosteiro [Argentina]

El Coaching te hace salir de tu “zona de comodidad” y adentrarte en la aventura de la incertidumbre. Claro que para que esa incertidumbre te lleve al éxito, tendrás que tener bien claro cuál es tu motivación, a donde querés llegar, qué querés comunicar. Es por esto que presentarán herramientas para desarrollar al máximo el potencial y lograr el éxito profesional.

E53. Codiseñando herramientas digitales con grupo de adultos con DI (Laboratorio de Experimentación). Herbert Spencer y Vanessa Vega [Chile]

Este trabajo presenta evidencia empírica en un área que ha sido poco estudiada: la incorporación de personas con discapacidad intelectual (DI) en procesos de investigación y codiseño. El foco ha sido identificar oportunidades para el diseño de productos que funcionen como apoyos cognitivos.

E54. COLAPSO: la deconstrucción tipográfica y su aplicación como textura (Laboratorio de Experimentación). Rafael Maia [Brasil]

El colapso ocurre en la medida en que se provoca la destrucción de la estructura tipográfica y se propone que la usemos de forma no literal, destituyéndola de la función de lectura e instaurando la función de textura. Se presentará un recorte de la producción tipográfica enfocado en la subversión de su sentido —el texto como imagen y la decodificación por el concepto— en proyectos de diseño.

E55. Cómo armar un negocio de Triple Impacto y no morir en el intento (Laboratorio de Experimentación). Esteban Bancalari [Argentina]

Se trabajarán aspectos importantes a tener en cuenta a la hora de iniciar un emprendimiento de Triple Impacto. La importancia de las distintas herramientas de gestión, el diseño de modelos de negocio y el uso de la comunica-

ción, tomando el caso de la marca Qero Ecovasos como ejemplo de este tipo de empresas.

E56. Cómo comunicar un proyecto de moda sostenible (Laboratorio de Experimentación). Victoria Zaccari [Argentina]

Diferentes alternativas para comunicar un proyecto de manera tal que el vínculo entre el creador y el cliente sea más cercano. Conceptos claves para lograr este cometido son: transparencia y fidelización, así como crear una vía de comunicación efectiva luego de la venta. Se trabajara con la noción de persuasión en contraposición con la de escucha.

E57. Cómo diferenciarse en el diseño cuando está todo inventado (Laboratorio de Experimentación). María Sol Ungar [Argentina]

Reconocer diseñadores que marcaron un diferencial en un mundo competitivo mediante el reconocimiento de nuevos nichos, como el diseño inclusivo. Deconstruir los formatos de la moda, establecer nuevas herramientas para salir de la caja, para reinventar lo conocido y por conocer, diseños genuinos donde no exista nada para agregar ni quitar.

E58. Cómo diseñar los productos digitales del futuro (Conferencia). Sol Mesz [Argentina]

Inteligencia artificial, objetos conectados, realidad virtual: diseñar para un contexto donde los productos nos escuchan, nos responden y hacen cosas por nosotros nos obliga a repensar nuestros procesos de diseño y la forma en que trabajamos. Tenemos que entender este nuevo contexto para diseñar los productos del futuro y seguir siendo relevantes. Nos enfocaremos en algunos aspectos claves del futuro del diseño: nuevos contextos y nuevos roles, cómo diseñar para la innovación y para los productos del futuro.

E59. Cómo diseñar mal y tener éxito (Conferencia). Fernando Weissmann [España]

Despertar para el diseño el hemisferio cerebral izquierdo que tenemos dormido por la unidireccionalidad de la enseñanza tradicional. Con esto, conseguiremos mejorar de manera asombrosa el resultado de nuestra producción de diseño de objetos y productos.

E60. Cómo diseñar muebles industriales con maderas blandas (Laboratorio de Experimentación). Marcelo Eduardo Venegas Marcel [Chile]

Se enseñará cómo diseñar muebles con maderas blandas (pino) a escala industrial, bajo normas de calidad y con el concepto de armabilidad rápida. Se reflexionará sobre la importancia de conseguir la mejor resistencia estructural y la menor dimensión de los componentes.

E61. Cómo diseñar una imagen personal y profesional exitosa (Laboratorio de Experimentación). Natalia Onorato [Argentina]

Se presentarán herramientas para diseñar una imagen personal y profesional exitosa. Desde la asesoría de imagen, se reflexionará acerca de las prendas, particularmente los colores, para lograr reflejar la personalidad y ganar actitud y confianza al vestirse.

E62. Cómo educar al cliente en el diseño ecosustentable de packaging (Conferencia). Hugo Máximo Santarsiero [Argentina]

Los clientes habitualmente no están informados de las posibilidades tecnológicas y materiales eco-sustentables amigables con el medio ambiente. Nosotros como diseñadores debemos lograr que participe de esta tendencia mundial del cuidado del medio ambiente y los recursos naturales.

E63. Cómo fusionar el mundo audiovisual con tu propia marca (Laboratorio de Experimentación). Paula Barcia [Argentina]

Estudio y análisis sobre las principales herramientas utilizadas desde la fotografía para la obtención de una estética deseada. Abordaje interno y técnico de las etapas productivas del proceso comunicativo audiovisual, y aspectos esenciales para el logro de una estructura profesional adecuada para cada proyecto.

E64. Cómo ganar clientes en diseño (Laboratorio de Experimentación). Claudio Enriquez [Argentina]

Recorrido por las principales herramientas de comunicación que un diseñador debe tener en cuenta, a la hora de ofrecer su servicio. Cómo se desarrolla un plan de diálogo efectivo para los clientes actuales y las principales estrategias, que se usan en la actualidad, para la captura de nuevos clientes.

E65. Cómo gestionar proyectos de diseño editorial colaborativo (Conferencia). Pablo Canalicchio y Martín Valenzuela [Argentina]

El trabajo interdisciplinario en la industria editorial es clave. La relación entre los diferentes departamentos dentro de la organización de una empresa es un factor fundamental para la gestión de proyectos. Por lo tanto, los departamentos de diseño y de arte deben trabajar en conjunto con los departamentos comerciales y editoriales para lograr el mejor producto posible.

E66. Cómo hacer un CV y portfolio de diseño efectivos (Conferencia). Sebastián Molina [Argentina]

Si estás buscando trabajo como diseñador, tenés que saber que tu CV debe ser mucho más que un simple listado de experiencias y conocimientos. Es una herramienta que nos permite “vendernos” para ocupar el puesto de trabajo deseado. Te enseñaremos cómo desarrollar un CV y Portfolio exitosos.

E67. Cómo manejar al cliente de tus pesadillas (Conferencia). Matías Suhr y Pablo Calcaterra [Argentina]

Análisis de los errores más frecuentes que convierten a un proyecto soñado en una pesadilla y de qué manera los podemos evitar. Compartimos una serie de tips sobre gestión del diseño y de cómo establecer una buena relación con el cliente que permita generar un resultado superador.

E68. Cómo presupuestar diseño (Invitado de Honor). Jorge Piazza [Argentina]

La charla aporta un método que nos permite deducir precios con una base lógica, e interpretar el por qué de

las innumerables variables que esos precios pueden tener en el mercado, que no están regidas por la intangibilidad propia de la palabra creatividad, sino por componentes concretos, analizables los cuales deben ser comprendidos.

E69. Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño (Conferencia). *Karina Riesgo [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 una propuesta que me haga sentir que estoy cobrando los honorarios adecuados?

E70. Cómo redactar un sitio de e-commerce (Conferencia). *Ricardo Palmieri [Argentina]*

Un sitio realmente vendedor tiene que otorgarle tanto peso a las imágenes de los productos a vender, como a sus descripciones. En la conferencia se dan pautas sobre cómo redactarlas de modo impactante y claro.

E71. Cómo sobrevivir a una entrevista laboral (Conferencia). *Eduardo Muscolino y Natalia Terlizzi [Argentina]*

Desmitificación de los procesos de entrevistas laborales, desde una mirada que permita al postulante diferenciarlos de una situación de examen para poder manejar la propia ansiedad que genera cualquier situación de evaluación.

E72. Cómo transformar la información en conocimiento (Laboratorio de Experimentación). *Vanessa Patricia Bórquez Caballero [Chile]*

La visualización de datos y su metodología para transformar la información en conocimiento relevante. Utilización de habilidades de diseño, conceptualización y técnicas visuales para producir conclusiones precisas y originales, a partir de datos complejos.

E73. Cómo usar Youtube de trampolín para potenciar tu proyecto (Conferencia). *Nahuel García Buscemi [Chile]*

¿Cómo diseñar una estrategia para hacer crecer un proyecto con Youtube? ¿Cómo diseñar un contenido visual y atractivo para mostrar de la mejor forma tu propuesta? Abordaremos aquí las mejores prácticas y estrategias para poder sacarle el máximo provecho a esta plataforma que se llama Youtube.

E74. Comunicação e empatia, bases para projetar (Laboratorio de Experimentación). *Paulo Carvalho [Brasil]*

Observar é conhecer? É possível adentrar no espaço de vivência de alguém sem experimentar o que sente o outro? Empatia é uma capacidade intrínseca no designer? A qualidade da comunicação é essencial para a metodologia do Design em Parceria? As respostas destas questões pela vivência de um aluno.

E75. Comunicación & estilo en redes (para Emprendimientos): aprendí a comunicar tu emprendimiento con claridad y emoción, y ¡gané territorio online! (Laboratorio de Experimentación). *Vik Arrieta y Lulu Biaus [Argentina]*

A través de ejercicios enfocados en la experiencia y contexto personal de cada participante, el Seminario tiene

como objetivo que cada asistente genere un método para interpretar su propio estilo y un plan de comunicación que pueda llevar a la práctica una y otra vez con consistencia y claridad, maximizando el uso de su tiempo y recursos, ¡y ganando relevancia online!

E76. Comunicación consciente para el diseño sostenible (Taller). *María Luján Tilli [Argentina]*

La comunicación de un proyecto de diseño sostenible no es igual a la de uno tradicional. Para evitar caminos que poco tienen que ver con lo sostenible, este taller propone un análisis y diagnóstico para aplicar herramientas concretas y efectivas para consolidar la comunicación integral.

E77. Consejos prácticos para la búsqueda laboral exitosa (Taller). *Catalina Cabana [Argentina]*

Cómo realizar un CV exitoso, cómo prepararse para la entrevista, y qué hacer luego de la misma. Es un taller dinámico orientado a estudiantes de todas las carreras, y personas interesadas en mejorar su proceso de búsqueda laboral.

E78. Construyendo marcas a través del diseño de packaging (Conferencia). *Hernán Braberman [Argentina]*

Un recorrido de proyectos realizados para crear marcas de alimentos y bebidas desde cero o bien revitalizándolas. Historias, anécdotas, metodología y procesos de diseño donde la identidad de la marca se comunica a través del diseño de packaging.

E79. Contando historias a través de pantallas (Laboratorio de Experimentación). *Juan Martín Germano [Argentina]*

Relación entre el cine y los productos digitales, como sitios web, desde el punto de vista del storytelling. Cómo éstos pueden generar impacto en los espectadores y los usuarios contando cuentos o historias. La importancia de la redacción de contenidos al momento de diseñar productos.

E80. Contribuciones de la medición objetiva en la toma de decisiones de diseño (Laboratorio de Experimentación). *Diego Alejandro Piracoca Chaves [Colombia]*

La importancia de la medición objetiva para la toma de decisiones en diseño, en dos casos de estudio. El primero, usa la termografía para la evaluación del confort térmico en elementos de protección personal y el segundo, usa el seguimiento ocular para evaluar la carga de trabajo en conducción.

E81. Convictus, una forma de hacer diseño desde la basura (Laboratorio de Experimentación). *Daniela Carvajal [Chile]*

El diseño como disciplina que mejora la calidad de vida desde los objetos, entra en una dicotomía al ser estos objetos descartados que degradar el entorno donde vivimos. Convictus se distancia de las convenciones de la disciplina y propone diseñar desde y con la basura.

E82. Core Design: un enfoque para todas las disciplinas de Diseño (Laboratorio de Experimentación). *Santiago Bustelo, Rocío Doukler, Mariana Fiorillo y Lorena Maceratesi [Argentina]*

Profesionales de todas las áreas de diseño estamos desarrollando nuevos enfoques y metodologías comunes que permiten mayor colaboración, lograr mayor valor y elevar la apreciación de nuestras disciplinas. cómo pasar de producir piezas de diseño, a entender problemas y proponer soluciones innovadoras, realizando tres preguntas como eje de nuestro proceso: ¿Qué problema quiero resolver, a quién, y cómo voy a saber en qué medida lo logré?

E83. Crea tu marca con perfil profesional (Laboratorio de Experimentación). *Jesica Paiva y Johanna Mesa Alpert [Argentina]*

Profesionales de mundos complementarios a la hora de crear y diseñar una Marca se unen para brindarte herramientas de marketing y asesoría de imagen personal. Incorporarás tips para poder crear tu marca y así poder aprender a venderla a través del lenguaje verbal y no verbal. Porque todo comunica.

E84. Creación de colorantes naturales fruto-hortícolas (Laboratorio de Experimentación). *Cristian Ruth Moyano [Argentina]*

Presentación del proyecto Los colores de la agricultura marplatense, que pretende aportar, desde la innovación tecnológica, una herramienta de articulación entre el sector textil de la economía popular y la agricultura familiar. Busca generar un sistema de obtención de colorantes a partir de los desechos fruto-hortícola, para poder aplicarlos como tratamientos superficiales en materiales textiles.

E85. Creación de un museo virtual, una nueva forma de integración multimedia (Laboratorio de Experimentación). *Hanz Sebastyan Jaime Morales y Andrés Tellez. [Colombia]*

Investigación sobre los aspectos principales que se deben tener en cuenta en la creación de un museo virtual, con el fin de transmitir información que genere aprendizaje en relación a sucesos históricos por medio de la integración de múltiples medios como fotografías, audios y/o vídeos. Todo por medio de un ejemplo como el proyecto «Museo Virtual: Caso Sady González».

E86. Crowdfunding: Claves a la hora de comenzar tu proyecto (Laboratorio de Experimentación). *Magalí Abramovich y Clara Pusarelli [Argentina]*

El encuentro propone trabajar los puntos claves en el armado de una campaña. A través de una dinámica grupal se hará foco en tres aspectos: video pitch, análisis de recursos propios y establecimiento de recompensas.

E87. Cuentos e ilustraciones que rescatan valores culturales (Laboratorio de Experimentación). *Julio Alejandro Verbel Anachury [Colombia]*

Confección de cuentos e ilustraciones inspirados en las pequeñas comunidades y resguardos indígenas de la región de Sucre - Colombia. A través de las ilustraciones se busca captar la atención de los niños y niñas, y generar

sentido de pertenencia con su comunidad y, a su vez, rescatar los valores culturales de la comunidad.

E88. De la idea al producto: diseñar con empatía (Laboratorio de Experimentación). *Rocío Doukler [Argentina]*

Aplicando técnicas de UX (User Experience) podemos identificar y planear un producto pensando el usuario, podemos ofrecer una experiencia que cumpla con la misión de nuestro negocio, así como podemos detectar obstáculos y posibilidades de mejora.

E89. De la palabra a la imagen, pasando por el concepto (Laboratorio de Experimentación). *Josep Serra [España]*

Realizando pequeños ejercicios reflexivos educaremos a la mirada y al cerebro, donde el valor comunicativo de la imagen será el verdadero protagonista. Aprenderemos a evolucionar desde la literalidad más básica que nos aportan las palabras hasta la metáfora visual y darle forma siguiendo los cánones de la comunicación gráfica.

E90. De la palabra a la imagen, pasando por el concepto (Laboratorio de Experimentación). *Taña Escobar [Ecuador]*

El vestido, mirado desde la frivolidad en la que lo ha sumergido el sistema consumista, se ha convertido en un artificio causante de perjuicio social y ambiental. Tal situación catastrófica nos lleva a transformar el artificio por el artefacto vestimentario desde una metamorfosis social y sostenible.

E91. Del diseño al molde. Modelaje técnico de calzado (Taller). *Pablo Lafargue [Argentina]*

El modelaje técnico de calzado implica el plasmado de un diseño que se inscribe en múltiples dimensiones, las que presenta una horma, en una serie de moldes planos de dos dimensiones aptos para usarse en el cortado de las distintas piezas que una vez unidas por costuras, reconstruirán ese diseño corpóreo original. Las líneas básicas sobre las que se dibuja en la horma responden a parámetros técnicos y el despiece que se efectúa, se complementa con marcas, referencias y suplementos para las uniones reconstructivas de la forma proyectada.

E92. Del guión al cómic (Conferencia). *Víctor Vidal González Vera [Paraguay]*

Como hacer un comic y vivir para contarlo Experiencia de desarrollo de comics en Paraguay: como emprender un proyecto de comic, desde trasladar la idea utilizando una estructura para el guión, a conocer todos los procesos de desarrollo (Bocetos y sus procesos /las Líneas y sus procesos / el color y sus procesos) Las alternativas de financiamiento para iniciar y forma recomendada de presentación del material a posibles auspiciantes y/o colaboradores, las dificultades para el desarrollo de este tipo de proyectos, roles imprescindibles para desarrollar un comic, registros legales requeridos para resguardar los derechos autorales. De la idea al comic, las etapas de producción para hacer un comic.

E93. Del polvo a la nube (Laboratorio de Experimentación). Diego Vainesman [Estados Unidos]

Sabemos que la distancia más corta entre dos puntos es la línea recta. Los creativos no siempre toman ese camino sino que toman un camino indirecto llamado pensamiento lateral. En esta charla (con un toque de humor), veremos ideas, productos, y tendencias viniendo de quienes entienden que el pensamiento lateral tiene más oportunidades que el camino más transitado.

E94. Demoliendo los tiránicos muros mentales: la hoja en blanco (Conferencia). Gonzalo Borzino [Argentina]

Superar las limitaciones de conceptos como el de la hoja en blanco y los bloqueos de escritor. Sencillos métodos que mejorarán tu proceso creativo, logrando superar las barreras mentales que te detienen mientras destruimos los conceptos que nos atan. Para creativos que desean crear sin miedo.

E95. Des/PLIEGUE: sistema de patronaje activo (Laboratorio de Experimentación). Renata Casanova [Uruguay]

des/PLIEGUE es un sistema de patronaje alternativo, sin desperdicio, que permite la creación desde el molde y sobre el cuerpo sin saber con certeza los resultados que se obtendrán. Una forma diferente de crear indumentaria que permite repensar las conexiones entre el plano y el volumen.

E96. Desafío Emprender (Taller). Karina Reynoso [Argentina]

Todo diseñador quiere emprender con éxito su camino profesional. Vení a descubrir herramientas y estrategias de coaching para encarar y/o potenciar tu emprendimiento. En este taller estaremos trabajando tanto desde el marco teórico como desde la práctica para que te lleves nuevos recursos para avanzar con tu proyecto ¡Participá y accioná sobre tu futuro!

E97. Desarrollo y aplicación del Arte Multimedial (Laboratorio de Experimentación). Alan Fabricio Ortiz [Argentina]

Alcances del arte multimedial: historia y transformaciones hasta la actualidad. Su relación íntima con la experiencia y los procesos cognitivos, y su aplicación multiperformativa creadora de contenidos capaces de transportar al espectador/usuario a una vivencia más elevada y específica de la expresión artística como tal.

E98. Design editorial: análisis gráfica de capas de revistas de ciclismo (Laboratorio de Experimentación). Isaac Pereira Loureiro [Brasil]

Este artículo presenta un análisis de las portadas de la revista inglesa *Rouleur* y la estadounidense *Bicycling*, en 2017. Se percibe públicos distintos, uno centrado en la tradición, historia y sentimiento que impregna el ciclismo, y otro con foco más comercial en el producto bicicleta como objeto y en las novedades tecnológicas del mercado. Tales características se presentan a través del diseño editorial, esta una poderosa interfaz de comunicación y conexión con el lector.

E99. Design emocional e novas tecnologias: experiências sensoriais que tocam corações (Laboratorio de Experimentación). Paulo Vítor [Brasil]

Apresentação de um experimento, uma instalação sensorial –Khromosomos– na qual é possível descobrir quais cores, formas e movimentos –tocam dentro dos usuários–. O trabalho gera reflexões a respeito da identidade e da potencialidade do design emocional na criação de experiências memoráveis.

E100. Design Research: cómo realizar las preguntas correctas para el proceso de diseño (Conferencia). Santiago Bustelo [Argentina]

El buen diseño es producto de buenas decisiones y excelente ejecución. Design Research comprende a las técnicas que informan a las decisiones de Diseño. Las técnicas esenciales para lograr buenas decisiones de diseño, y desarrolla un caso real de aplicación y resultados en un proyecto de rediseño de imagen institucional.

E101. Design thinking aplicado en el diseño UX/UI (Laboratorio de Experimentación). Carlos López [El Salvador]

Los conceptos principales enfocados al diseño de experiencia de usuario/interfaz/interacción. Funcionamiento del design thinking: Exploración, creación, reflexión e implementación. Herramientas de investigación y procesos. Principios de la usabilidad web. Principales marcas que aplican procesos para llevar un proceso de innovación aplicado a la transformación de una idea a un producto o servicio novedoso.

E102. Design Thinking como catalizador para el desarrollo de innovación soci (Laboratorio de Experimentación). Miguel Fuentes [México]

Aplicación del Design Thinking como herramienta para generar propuestas que ayuden a conservar y transmitir valores culturales tangibles e intangibles de nuestra cultura ancestral Mexicana. Un ejemplo de ello es la cooperativa Koollel Kab que ha trabajado en promover la conservación de la abeja Melipona.

E103. Dibujo experimental (Taller). Nadia Romero Marchesini [Argentina]

Un espacio para experimentar un sinfín de posibilidades del dibujo, liberando la mente y la mano. Se busca desarrollar la capacidad creativa a través de procedimientos ligados al dibujo y su práctica contemporánea.

E104. Dirección de Arte: Su rol en la creación audiovisual (Conferencia). Gabriela Chistik [Argentina]

Funciones del Director de Arte, su interacción en relación a las otras áreas y la conformación de su equipo. El rol del Director de Arte en los diferentes tipos de producciones audiovisuales. Las herramientas técnicas y conceptuales necesarias para la creación de la imagen audiovisual.

E105. Dirección de Arte: su rol en la creación audiovisual (Conferencia). Lucía Ponce y María Pía Almeida Bou [Argentina]

Se presentarán las ideas-proyectos de la primera edición. Diseñá Consciente es un concurso de ideas que promueve

al diseño como una herramienta para mejorar el cuidado del ambiente y la calidad de vida de las personas. Tiene como objetivo dar visibilidad a las problemáticas de la vida en la ciudad para alcanzar soluciones innovadoras a través de la metodología proyectual.

E106. Diseñá diferente: Diseñá con Magia!! (Laboratorio de Experimentación). Mariana Bouza [Argentina]

La felicidad tiene forma de magia cuando se trata de ser creativos: Te invito a conocer algunas aplicaciones del arte del ilusionismo para un posicionamiento efectivo de tu producto o servicio en la mente del cliente ó consumidor. La ingeniería cultural, la comunicación de las emociones y pasiones, el cine, el marketing, la tecnología 7D, las neurociencias y la psicología. ¡Preparate! El futuro es magia.

E107. Diseñado para que te importe. Storytelling: contar para catalizar (Laboratorio de Experimentación). Matías Luis Nicolás Medaglia [Argentina]

El Storytelling se refiere al arte de contar historias. Éstas existen desde hace mucho tiempo. En el campo del Marketing, esta herramienta permite conectar emocionalmente con los usuarios para lograr una relación de confianza y fidelidad, algo que todas las marcas buscan.

E108. Diseñadores y empresas conscientes (Laboratorio de Experimentación). Agustín Dana [Argentina]

¿Qué significa éxito para nosotros y para una empresa? ¿Cuáles son nuestros valores? El ser conscientes del balance entre objetivos individuales y la misión de una empresa es clave para obtener una mayor satisfacción en equipo y para conectarnos con un bienestar superador. Ser conscientes significa estar despiertos, atentos; abiertos para percibir el mundo que nos rodea y nuestro mundo interior.

E109. Diseñando con acuarelas y Photoshop (Taller). Ana Carolina Uriarte [Argentina]

El taller busca fusionar el diseño digital con una técnica manual, con el fin de crear un resultado único y personal. Los participantes podrán conocer la técnica de acuarela, descubrir el proceso de digitalización de una ilustración y la composición de piezas gráficas.

E110. Diseñando y tejiendo con fibra de alpaca (Taller). María Angélica Delgado San Román [Perú]

El taller tendrá por objetivo incentivar el uso de la fibra de alpaca dentro de diseños vanguardistas y de lujo. Los participantes conocerán las características principales a tomar en cuenta en la elaboración de prendas de género de punto.

E111. Diseñar en corporaciones con culturas antidiseño (Laboratorio de Experimentación). Marcos Romero [Argentina]

El trabajo en diferentes industrias, empresas privadas y organismos gubernamentales, nos presenta un patrón que se repite: culturas arraigadas que dificultan la apertura a propuestas de cambio. Existen muchas de estas culturas contrarias al diseño. Presentamos algunas de ellas, que son las que más frecuentemente encontramos. Para cada

una hemos desarrollado, adaptado o utilizado diferentes tácticas para así satisfacer mejor las expectativas de nuestro cliente.

E112. Diseñar la palabra (Conferencia). Seba Desalvo [Argentina]

Se trabajará sobre el poder de la palabra como herramienta argumentativa para presentar proyectos. Así como también el lugar del diseño como soporte y potenciador del mensaje verbal.

E113. Diseñar para el otro 90%: innovación social desde el diseño y el branding (Laboratorio de Experimentación). César Domínguez [Chile]

Las nuevas metodologías de innovación, presentan al diseño como agente articulador y generador de cambios orientados a mejorar la calidad de vida, involucrando, dignificando, democratizando, emocionando y valorizando las oportunidades que nos ofrece el entorno, la sociedad y la vida cotidiana.

E114. Diseño aplicado a productos de sonido profesional (Laboratorio de Experimentación). Bernardo Nóbrega y Eduardo Sacerdoti [Argentina]

Se mostrará el proceso integral de diseño aplicado a productos de sonido profesional, tomando como ejemplo la confección de parlantes pasivos para instalación fija. Se trata de un recorrido desde la génesis de la idea hasta la obsolescencia del producto.

E115. Diseño circular (Laboratorio de Experimentación). Lucía Ponce y María Pía Almeida Bou [Argentina]

Desarrollaremos conceptos y herramientas para alcanzar una práctica proyectual responsable sobre diseño sustentable estratégico. Realizaremos ejercicios para promover proyectos y emprendimientos de perfil socio ambiental, que no sólo generan valor económico sino que además contribuyen al bienestar de la sociedad y del medioambiente.

E116. Diseño de calzado creativo para adolescentes (Laboratorio de Experimentación). Sonsoles Iribarren [Argentina]

Reflexión sobre la importancia de la innovación y creatividad en la producción de calzados para adolescentes. Como ejemplo se tomará a la marca Monsis que trabaja con una tela capaz de ser pintada y borrada a merced del consumidor cuantas veces quiera. Este modelo les permite expresarse libremente y ser artífices de sus propios diseños.

E117. Diseño de documentos de alta seguridad (Laboratorio de Experimentación). Florencia Liendo y Julia Acin La Rosa [Argentina]

Los documentos de alta seguridad son piezas gráficas complejas: los elementos de seguridad que contienen subordinan las decisiones de diseño. La problemática del trabajo es desarrollar un cheque de pago diferido para la República Argentina. Como diseñadores gráficos nos preguntamos: ¿qué aspectos podemos modificar y/o mejorar del cheque para que sea más seguro?

E118. Diseño de espacios educativos creativos (Laboratorio de Experimentación). *Gretta Milussich [Perú]*
Para incentivar la creatividad, el aprendizaje y la interacción entre los niños, es necesario cambiar algunos espacios anticuados por ambientes que sean estéticos, motivadores, seguros y que les brinden las condiciones necesarias para que se desarrollen plenamente. A través del diseño, usando metodologías educativas, nos encargaremos de idealizar prototipos con nuevas distribuciones, que faciliten su aprendizaje e imaginación.

E119. Diseño de experiencias en el espacio público (Laboratorio de Experimentación). *Evelyn Gandolfo [Argentina]*

Se analiza la interacción de voces que cohabitan el espacio público: aquellas que poseen un carácter fuertemente instituido y aquellas que se configuran como emergentes de la sociedad.

E120. Diseño de iluminación de vidrieras y locales comerciales (Taller). *Fernando Daniel Mazzetti [Argentina]*

En un mundo cada vez más competitivo, la iluminación comercial es una importante herramienta de diseño para destacar o posicionar un producto o servicio en el punto de venta. Pequeñas y grandes marcas contratan a profesionales de marketing, visual merchandising y retail a fin de elaborar estrategias que permitan alcanzar los objetivos de ventas planteados. Un buen proyecto lumínico marcará la diferencia de calidad.

E121. Diseño de indumentaria deportiva para jugadores de baloncesto con discapacidad motriz (Laboratorio de Experimentación). *Kathyana Jácome [Ecuador]*

Confección del uniforme para los integrantes del equipo de baloncesto, con discapacidad motriz, de la Selección de Santo Domingo de los Tsáchilas. Para ello se tomó en cuenta la fisonomía de los deportistas; aplicando un patronaje especializado y textiles con nanomateriales que reaccionan favorablemente al movimiento de su cuerpo.

E122. Diseño de Interiores y sustentabilidad (Laboratorio de Experimentación). *Silvia Brusa [Argentina]*

Reflexión acerca de la importancia de fomentar, desde el diseño de interiores, prácticas y técnicas que aprovechen los recursos naturales responsablemente, sin influir de manera notoria en el costos y contribuyan a sumar un valor agregado al producto.

E123. Diseño de la estrategia de venta de películas (Laboratorio de Experimentación). *Anabel Wagner y Reynaldo Funes [Argentina]*

Se busca hacer evidente la diferencia entre la producción de películas para un mercado masivo y la creación de cine de autor para públicos específicos. Se analizan producciones cinematográficas que son consumidas y olvidadas rápidamente, y que a la vez, generan una fuerte identificación efímera. Por el contrario, en las películas de autor el acento está puesto en la creación artística como vehículo para contar historias memorables.

E124. Diseño de mobiliario en cemento liviano (Laboratorio de Experimentación). *Guillermo Heinonen [Argentina]*

Técnica de construcción de muebles de cemento liviano basados en la construcción de barcos deportivos de alta competición. Las ventajas de los muebles de cemento frente a otros materiales.

E125. Diseño de patrones decorativos con sellos artesanales (Taller). *Paula Gentile y Juliana Ochoa [Argentina]*

Se presentarán técnicas de estampación manual aplicables a papelería, indumentaria u hogar, ya sea para darle un sello personal a los productos o también como inicio para luego digitalizarlos y armar nuevas composiciones.

E126. Diseño de Servicios en entornos Ágiles (Laboratorio de Experimentación). *Yanina Guertzovich y Mariana Bradichansky [Argentina]*

Como Diseñador de Servicios posiblemente estés trabajando en torno a experiencias digitales y metodologías ágiles, donde las necesidades para investigar, co-crear y validar entren en conflicto. La idea es pensar, a partir de algunos casos, como hacer Diseño Estratégico centrado en personas en contextos ágiles sin morir en el intento.

E127. Diseño de suelas ergonómicas para calzado de motociclistas (Laboratorio de Experimentación). *Juan Sebastián Vélez Herrera [Colombia]*

El grupo de investigación BIOMATIC se encuentra desarrollando un prototipo ergonómico de suela que garantice la seguridad y protección de los motociclistas de Medellín. Se definieron los requerimientos biomecánicos que se aplicarán al prototipo de uso, para posteriormente evaluar su desempeño.

E128. Diseño de un guardarropas eficiente (Taller). *Silvia Betina Medio [Argentina]*

El diseño de un guardarropas práctico y eficiente solución a la tediosa tarea de elegir que prendas utilizar cada día. Su construcción se logra a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades individuales y la consecuente realización de compras inteligentes. Se brindará a los participantes los elementos necesarios para obtener un buen fondo de armario.

E129. Diseño de videojuegos (Conferencia). *Juan Pablo Galant [Argentina]*

Cómo se desarrolla un proyecto de videojuego, y de qué manera se aplica la creatividad y diseño durante todas las etapas. Realizaremos un recorrido desde la idea inicial hasta la finalización de un juego, teniendo en cuenta los desafíos y métodos aplicados.

E130. Diseño e innovación del packaging agroalimentario en Chile (Laboratorio de Experimentación). *Erik Ciravegna [Chile]*

El desarrollo de envases y embalajes para el sector agroalimentario es uno de los principales desafíos de Chile a nivel país. El Diseño juega un rol estratégico proponiendo soluciones de packaging que a través de una visión sistémica permiten generar y articular valor en torno a los productos.

E131. Diseño editorial y diseño gráfico en la era digital (Laboratorio de Experimentación). *Alan Jonathan Robinson [Argentina]*

Se analizarán las relaciones entre el diseño editorial y el diseño gráfico en el contexto de la era digital ¿Que estrategias se pueden implementar desde el diseño gráfico para lograr captar la atención del cliente? ¿Como enfocar la comunicación siguiendo la velocidad de los cambios en internet?

E132. Diseño editorial. La visualización del relato musical (Laboratorio de Experimentación). *Marcelo Rodríguez Meza [Chile]*

Se presentarán los conceptos básicos de la música clásica y su traducción al lenguaje visual, en el trabajo editorial. La búsqueda de signos y referentes gráficos relacionados con el relato literario en la biografía como acercamiento para el lector y el músico. A modo de ejemplo se utilizará del libro Roberto Bravo: la música como puente entre el Cielo y la Tierra.

E133. Diseño Editorial: fomentando poesía desde lo analógico-digital (Laboratorio de Experimentación). *Gloria Fernanda Maya Montoya [Colombia]*

Esta propuesta de investigación tiene como propósito responder a la siguiente pregunta: ¿cómo sería el diseño de una pieza editorial que fomente la lectura de la poesía Vallecaucana (del departamento del Valle del Cauca, Colombia) en las jóvenes audiencias digitales?

E134. Diseño estratégico e identidad territorial en la cadena de valor turística (Laboratorio de Experimentación). *Juan Emilio Henríquez [Chile]*

Reflexión acerca del diseño como estrategia que articula y trabaja en distintas etapas de la cadena de valor turística, de un territorio, rescatando elementos de identidad propios del lugar en la oferta de productos y servicios.

E135. Diseño estratégico en medios (Conferencia). *Nicolás Martín Jaureguiberry [Argentina]*

La industria de los medios se encuentra en un momento de transformación tanto en su modelo como en la relación entre las organizaciones y las personas. Es por esto que presentaremos los pasos a seguir para realizar una investigación acerca del comportamiento de las personas, sustentado por dos ejemplos concretos de investigaciones ya realizadas.

E136. Diseño gráfico dentro del cine (Laboratorio de Experimentación). *Manuel Benito [Argentina]*

Pensar en la figura del diseñador gráfico dentro del cine más allá de su papel en la creación de piezas para la comercialización y difusión de películas. Mostrando casos reales se desarrollará la idea de que el diseñador puede ocupar un rol importante en el proceso creativo de la obra cinematográfica.

E137. Diseño para la Innovación Social: cuando los cambios se construyen entre todos (Laboratorio de Experimentación). *Cecilia Dorado y Dina Narvaez [Argentina]*

¿Qué es la innovación social?, ¿Cómo es su relación con el diseño? Se presentarán herramientas de diseño para crear

proyectos con alto impacto social. Se ejemplificará su puesta en práctica con casos nacionales e internacionales.

E138. Diseño para la movilidad: hacia una concepción incluyente y sostenible de las calles en Bogotá (Laboratorio de Experimentación). *Mateo Talero Hernandez y Daniel Leonardo Caro Sichaca [Colombia]*

Este proyecto presenta propuesta de diseño pensada para dar respuesta a una de las principales problemáticas en Bogotá: la movilidad, tomando como ejemplo una de sus localidades más colapsadas. Su propósito es contribuir desde el diseño de calles completas al mejoramiento de la calidad de vida de habitantes, trabajadores y transeúntes de la ciudad proponiendo un rediseño de las troncales principales para optimizar la circulación.

E139. Diseño para todos: mesa auxiliar de múltiples usos (Laboratorio de Experimentación). *Ignacio Canz Singh [Argentina]*

Diseño de una mesa auxiliar de usos múltiples respetando la lógica propuesta por el paradigma de Diseño Universal. El producto busca satisfacer requerimientos tales como resistencia, flexibilidad, multifuncionalidad y comodidad para los usuarios.

E140. Diseño web para nichos de mercado específicos (Conferencia). *Héctor Ariel Canteros [Argentina]*

El diseño web como disciplina cada vez más diversificada requiere poner nuestra mirada en la especialización, en nuestro nicho de mercado. Como diseñadores debemos adoptar nuevas herramientas para llegar mejor a nuestro «cliente ideal».

E141. Diseño web para nichos de mercado específicos (Laboratorio de Experimentación). *Diannery Correa [Venezuela]*

Análisis de los puntos claves a la hora de diseñar y lanzar una marca al mercado. Se trabajará la importancia del branding, imagen e identidad corporativa para impactar visualmente en el mercado.

E142. Diseño y montaje de espectáculos en espacios abiertos (Taller). *Araceli Mariel Arreche [Argentina]*

Se trata de un espacio en donde dar herramientas y pensar estrategias en torno a la creación y montaje de espectáculos (teatro o performance) en espacios callejeros. Atendiendo a la compleja dinámica que supone llevar adelante un proyecto en espacios abiertos revisar problemas de base tanto estéticos (adaptar un texto, crear un acontecimiento poético en un espacio público) hasta hacer del transeúnte un espectador.

E143. Diseño, marketing y neurociencias. Una fusión perfecta (Conferencia). *Hernán Diego Serrano [Argentina]*

Las Neurociencias permiten entender el comportamiento humano y su unión con el marketing y el diseño, se convierte en un avance fundamental para los profesionales del sector. Entender, comprender y descubrir decisiones no conscientes en consumidores y clientes es una potencial fuente de éxito.

E144. Diseño, patrimonio y gestión cultural (Laboratorio de Experimentación). *Cristina Amalia López y Paolo Bergomi [Argentina]*

Reflexión sobre el diseño como generador de cultura propia entendida como oficio y como arte del saber hacer, de patrimonio y gestión social de recursos. Presentación de La Asociación Latinoamericana de Diseño ALADI como ejemplo de la promoción de estrategias en pos de la recuperación y puesta en valor del patrimonio industrial latinoamericano.

E145. Diversidad en el diseño como estrategia de inclusión social. Caso Pequeñas personas Medellín (Laboratorio de Experimentación). *Andrés Gaviria Londoño [Colombia]*

El mundo actual oferta múltiples opciones de vestuario para personas talla standard sin embargo para las personas talla baja en el contexto local no existen propuestas comerciales de diseño que se adapten a sus necesidades específicas. Se mostró este vacío comercial con el fin de brindar soluciones.

E146. Donde hay una necesidad, hay un diseño (Laboratorio de Experimentación). *María Sol Ungar [Argentina]*

Nos proponemos romper con los viejos paradigmas de homogeneidad en la vestimenta y el simbolismo del diseño de indumentaria en la época actual. Buscamos dar una respuesta creativa y funcional a una necesidad real, mediante la confección de prendas que se ven con los dedos, diseñando en braille.

E147. Dorms: Diseño de departamentos para estudiantes de la Universidad de Palermo (Laboratorio de Experimentación). *Victoria Cánepa [Argentina]*

Proyecto que consiste en el planteo de campus y el diseño de los dorms en la Universidad de Palermo que incluya departamentos para estudiantes. Este proyecto tiene como objetivo facilitar la vida del estudiante, disminuyendo horas de viaje y aportando un espacio que permita la generación de vínculos entre los alumnos.

E148. Dos diseñadores, un conflicto y un mismo espacio-tiempo (Laboratorio de Experimentación). *Lucero Abente [Paraguay]*

Una diseñadora argentina y una inglesa, una diseñadora israelí y uno palestino, un diseñador norteamericano y uno ruso; todos comparten procesos de diseño sin saber quién mueve el otro cursor en tiempo real. Una experiencia que investiga al diseño y a la cultura en su estado más límite.

E149. Eco pack tea, diseño de un packaging de té ecológico (Laboratorio de Experimentación). *Matías Sebastián Levy [Argentina]*

Diseño de un envase de té ecológico y reutilizable. Se presentará el proceso de producción del prototipo hasta su materialización final haciendo especial hincapié en la importancia de diseñar productos innovadores que impacten positivamente en el medioambiente.

E150. Ecodiseño en la ambientación de eventos (Laboratorio de Experimentación). *Mónica Graciela Rodríguez [Argentina]*

Importancia de seguir parámetros sustentables en la ambientación de eventos. Evolución de los conceptos gracias a la toma de conciencia de la sociedad en cuanto a la utilización de piezas florales naturales y productos confeccionados con materia prima según los parámetros de ecodiseño.

E151. El cliente: un falso villano en el cuento del diseñador (Laboratorio de Experimentación). *Esteban Mulki [Argentina]*

En el imaginario de muchos diseñadores el cliente es el origen de todos los males que aquejan a la profesión. Sin embargo, sin clientes no existe un negocio del diseño. A través de las herramientas del management, podremos transformar esos villanos en compañeros de equipo con un objetivo común.

E152. El concepto no está muerto (Laboratorio de Experimentación). *Esteban Mulki [Argentina]*

Partiendo de la idea tradicional de concepto, nos cuesta encontrarlo en un mundo digital. ¿Es el concepto una figura de fábulas para diseñadores? No, el concepto no ha muerto, ha evolucionado y se expresa en un sin fin de formas. Desde átomos de un sistema visual, pasando por animaciones y audiovisuales hasta llegar a las interacciones. Mediante el conocimiento de los usuarios y su forma de concebir el mundo, podemos crear conceptos con un sentido mucho más potente que afecte la vida de las personas.

E153. El dinero: el mejor soporte para visualizar la Identidad Nacional (Laboratorio de Experimentación). *Brenda Rivera [Argentina]*

El dinero no solo simboliza un valor económico, sino que la representación de sus imágenes ayuda a la construcción de la identidad nacional. El dinero funciona como una herramienta del Estado, quien, mediante esta pieza de circulación masiva, regula la forma en que desea ser recordado.

E154. El diseño aborigen como elemento identitario (Laboratorio de Experimentación). *Eduardo Gabriel Pepe [Argentina]*

Creación de una gráfica autóctona tomando como eje elementos de la cultura aborigen. El objetivo es revalorizar los elementos del diseño indígena y ligarlo al presente generando nuevos usos. Adaptándolos y resignificándolos.

E155. El Diseño de Autor como emprendimiento cultural (Laboratorio de Experimentación). *Augusto Montoya y María Alejandra Cristofani [Argentina]*

Emprender es el camino ideal para dejar surgir nuevas ideas, moldearlas a nuestra forma y exponerlas atrayendo a fieles clientes. Se enseñarán modalidades para darle dirección a esa idea y transformarla en un negocio de alto potencial cultural en manos del Diseño de Autor.

E156. El diseño de interiores y su relación con los sentidos (Laboratorio de Experimentación). *Maríel Garibaldi [Argentina]*

Cómo realizar un proyecto en diseño de Interiores, teniendo en cuenta los cinco sentidos, como una propuesta de acción novedosa, a la hora de realizar un diseño. Se mencionarán las últimas tendencias y se vivirá una experiencia sensorial.

E157. El diseño en la producción y comercialización de objetos (Conferencia). *Mercedes Brousson [Argentina]*

Un panorama completo de la contribución del diseñador en todas las etapas de desarrollo, producción y comercialización de objetos, en este caso especializado en objetos para bazar.

E158. El diseño estratégico como motor de la innovación (Conferencia). *Candelaria Ochoa y Juan Reyes [Argentina]*

Ofreceremos una introducción a los fundamentos del Diseño Estratégico, como punto de convergencia entre las personas y sus necesidades, la tecnología, los negocios y los retos sociales. Los participantes entenderán cómo el Diseño ha ido cobrando relevancia a lo largo del tiempo y cómo hoy es una.

E159. El diseño gráfico aplicado al espacio de trabajo (Conferencia). *Ignacio Varone [Argentina]*

Recorrido y análisis sobre el trabajo del estudio de diseño LunchMoney a los espacios de WeWork en el mundo. Los conceptos principales referidos a cómo conviven el arte y el diseño, la morfología y materialidad.

E160. El diseño tipográfico como fundamento del logotipo (Conferencia). *Eduardo Gabriel Pepe [Argentina]*

La tipografía, como elemento identitario es una herramienta fundamental en la tarea del diseñador gráfico. La relación entre la forma y la función de una fuente tipográfica debe ser el resultado de un profundo trabajo de análisis y un serio planteo conceptual en el marco de un proceso proyectual.

E161. El documental y las modalidades de representación (Laboratorio de Experimentación). *María Sara Müller [Argentina]*

Los mensajes mediáticos son construcciones que han estado sometidas a numerosas influencias y decisiones antes de llegar a nosotros, los espectadores. Desde esta perspectiva abordaremos el género documental y sus modalidades de representación (expositivo, de observación, interactivo y reflexivo).

E162. El fashion film en Argentina: análisis de tres casos locales (Laboratorio de Experimentación). *Sara Cecilia Peisajovich y Paula Caffaro [Argentina]*

El fashion film se afianza cada vez más en la escena argentina. Sin embargo, hay varios interrogantes en torno a sus cualidades, tanto como objeto artístico o como herramienta publicitaria. A partir de ahí, se intentará definir el fashion film ofreciendo un panorama de sus interpretaciones locales.

E163. El libro aumentado: particularidades del diseño de un dispositivo didáctico transmedial (Laboratorio de Experimentación). *Lucía Carboni [Argentina]*

Avances de una investigación en curso que estudia aportes de las nuevas tecnologías y del diseño, que amplíen la experiencia de lectura y estudio mediante “materiales didácticos aumentados” que incorporen en soportes análogos producciones audiovisuales y contenidos de realidad aumentada y virtual.

E164. El paisajismo como expresión (Conferencia). *Cristina Le Mehauté [Argentina]*

Se desarrollará un recorrido por diversos proyectos de paisajismo. Las fuentes e inspiración, el vínculo con los clientes, la búsqueda de la esencia que hace único a cada proyecto.

E165. El paradigma del marketing esencial aplicado al diseño (Invitado de Honor). *José Antonio París [Argentina]*

El marketing esencial, es un paradigma ecléctico, heurístico y holístico que incluye los saberes, teorías, metodologías, técnicas y conocimientos de las siguientes ciencias y disciplinas: axiología, sociología, semiología, antropología, psicología, neurociencia, economía y comunicación. Este paradigma se basa inicialmente en la determinación del agente movilizador de la compra, que no es otro que uno de los cuatro aspectos esenciales del consumo. En esta presentación se verá como estos cuatro aspectos inciden en el imput del diseño.

E166. El proceso de ilustrar las palabras (Invitado de Honor). *Josep Serra [España]*

¿Como podemos representar los conceptos que nos transmiten las palabras en ilustraciones? La comunicación gráfica tiene dos caras, la de quienes piensan con palabras y la de quienes piensan con imágenes. Unos y otros comunican por trazos, pero el acto de leer un texto no tiene nada que ver con el de percibir una imagen. Por eso, el proceso de ilustrar una idea se mueve por un universo paralelo al de la escritura y es, precisamente, este camino, el que intentaré compartir con los asistentes.

E167. El rol cambiante del diseño en el contexto de innovación social (Invitado de Honor). *Mariana Amatullo [Estados Unidos]*

En la nueva era de complejidad las innovaciones tecnológicas están transformando profundamente la manera en que conducimos los negocios y vivimos nuestras vidas en el Siglo XXI. Al mismo tiempo, los cambios naturales e inducidos por el hombre en muchos de los ecosistemas de la Tierra, incluidas las vulnerabilidades en materia de salud, alimentos, agua, energía e infraestructura, están desafiando nuestra capacidad de diseñar soluciones integradas para un impacto sostenible. El campo emergente del diseño para la innovación social está llegando a estos desafíos complejos de maneras inspiradoras. Esta charla incluirá estudios de casos y perspectivas de la teoría actual que apuntan a la nueva agencia de diseño para la innovación social.

E168. El saco-patrón básico de mujer y hombre y su adaptación a cada morfotipo (Laboratorio de Experimentación). *Ángela Esther Aranda [Argentina]*

El saco, prenda de origen masculino actualmente unisex. En el patronaje y confección es importante, tener en cuenta la morfología del cuerpo como causa de defectos e imperfecciones y corregirlos, aplicando Métodos en los casos de medidas personalizadas y en los de medidas de tablas estandar.

E169. El vestir como acto performativo: slogans e identidades (Laboratorio de Experimentación). *Marie Álvarez [Argentina]*

Si un acto performativo es “aquello que produce la realidad que describe” (Austin, 1998), se puede considerar que en la actualidad las prendas se revisten de un carácter performativo, especialmente, cuando funcionan como aliadas de los activismos sociales. Se analizará entonces, cómo el uso de slogans en la indumentaria (y accesorios) ayuda a configurar las nociones de ideología e identidad.

E170. Elogio de la contradicción (Laboratorio de Experimentación). *Norberto Chaves [Argentina]*

Reivindico la lucidez y madurez intelectual ante el mercado profesional y la pérdida de la ingenuidad “humanista” (una recomendación ideológica).

E171. Elogio de la diversidad (Laboratorio de Experimentación). *Norberto Chaves [Argentina]*

Reivindico la pluralidad de lenguajes gráficos para garantizar la profesionalidad del diseñador gráfico (una recomendación técnico profesional).

E172. Elogio de la naturalidad (Laboratorio de Experimentación). *Norberto Chaves [Argentina]*

Reivindico los interiores honestos y amables, no “sobrediseñados” en los que el diseño no se ve (una recomendación de reinserción cultural del diseñador).

E173. Emprender en comunicación: lo que me hubiera gustado saber antes de abrir mi propia agencia (Conferencia). *Laura Vaillard [Argentina]*

Tipos sobre cómo comenzar tu propio emprendimiento en comunicación. Ventajas y desventajas en la planificación del proyecto. Mitos y realidades sobre el emprender.

E174. Emprender en el ámbito del marketing y la publicidad (Conferencia). *Alejandro Gray [Argentina]*

Todo lo que debes saber antes de iniciar tu propia agencia. Estrategias para evaluar costos y fijar precios. Diferencias entre tu propia agencia y hacer carrera en una gran empresa. Como emprender en el mundo del marketing. Como captar nuevas y grandes cuentas. Creatividad vs Experiencia. Las mejores publicidades de mundo. 3 secretos para iniciar tu propia agencia.

E175. Emprender en moda y no morir en el intento (Invitado de Honor). *Martín Castelli y Vero Ivaldi [Argentina]*

¿Se puede emprender y sobrevivir en el mundo de la moda? Quienes deciden emprender en Moda (Colecciones, textil, calzado, accesorios y mucho más) enfrentan

retos distintos en cada etapa de su proyecto. Creatividad, comercialización, tendencias, promoción. Cómo manejar todas las áreas sin desistir en el intento.

E176. Encuadernación japonesa clásica (Taller). *Claudia Paz Silva Alzamora y Javiera Paz Araya Adasme [Chile]*

En este taller podrás aprender paso a paso la técnica de la encuadernación japonesa, conocer su origen y la importancia que tiene este proceso artesanal. Conocer, recuperar y aplicar técnicas de encuadernación es una herramienta de gran valor para cualquier diseñador, al final de este taller cada integrante podrá llevarse a casa una libreta que mezcla el estilo moderno y clásico.

E177. Enterprise Design Thinking (Laboratorio de Experimentación). *Germán Santini, Julián Alvarellos y Yesica López [Argentina]*

Trabajaremos con los principios de Enterprise Design Thinking, presentando ejemplos de cómo IBM ha ayudado a sus clientes a resolver problemas utilizando este framework. Realizaremos ejercicios prácticos utilizando distintas técnicas y artefactos de Enterprise Design Thinking para la resolución de una necesidad.

E178. Entre el racismo al indígena y la utopía social (Laboratorio de Experimentación). *Paloma Sanchez y Yesica López [México]*

Se analizará la relación que los diseñadores establecen con las personas indígenas a la hora de emprender un proyecto desde la perspectiva de colonialidad de América Latina. Este análisis brindará herramientas teóricas para problematizar y reflexionar alrededor de los retos que vive nuestra profesión en el trabajo colaborativo con culturas de raíces mesoamericanas.

E179. Entrelazados: micros audiovisuales para la promoción de la salud (Laboratorio de Experimentación). *Rafael Arcángel Prieto Macia y Stephany Herrera [Argentina]*

Presentación de Micros Audiovisuales que difunden temáticas con un enfoque de promoción de la salud, proponiendo un cambio de perspectiva en relación a cuestiones de significación cultural y social que influyen en la población.

E180. Epistemología de la imagen en el diseño contemporáneo (Laboratorio de Experimentación). *Oscar Rincón [Argentina]*

Algunas teorías sobre lo gráfico afirman que el diseño está vinculado con el concepto epistemológico de imagen, sus significados, sus dinámicas y sus condiciones sociales-contextuales. Por lo tanto, los avances en distintos niveles obligan a actualizar permanentemente su condición epistemológica.

E181. Escuchando las voces: exposición de diseño comunitario y participativo (Laboratorio de Experimentación). *María De Mater O'Neill y Omayra Rivera Crespo [Puerto Rico]*

Presentación de Escuchando las voces, primera exposición de diseño comunitario y participativo celebrado en Puerto Rico. Análisis de las diversas herramientas utiliza-

da por los participantes (planificadores urbanos, artistas, diseñadores y arquitectos) para desarrollar el proyecto.

**E182. Estamparia em hibridismo: flerte entre a estam-
paria interativa e outros universos (Laboratorio de
Experimentación). Sérgio Sudsilowsky [Puerto Rico]**

Atualmente as empresas têm visado o aumento da ino-
vação e da competitividade de seus produtos no merca-
do e têm intensificado a exploração das relações entre
universos, sejam eles distintos da sua área de atuação,
ou compatíveis, o que tem refletido concretamente nas
funções prática e estética.

**E183. Estepa: diseño de objetos con foco en lo ambiental
y en lo social (Laboratorio de Experimentación). Gui-
lermo Cameron Mac Lean [Argentina]**

Presentación de Estepa, un emprendimiento dedicado a
la creación de mobiliario a partir de la reutilización de
materiales tales como el cartón y la madera. El objetivo
principal del proyecto es trabajar con sectores vulnerables
de la sociedad, generando oportunidades laborales por
medio de la capacitación y la integración de los mismos
en el emprendimiento.

**E184. Esto no es un cuento: Letras para el cambio social
(Laboratorio de Experimentación). Adriana Fajardo
Mariño [Argentina]**

Hablar de lettering es hablar de una de las tendencias y
recursos mas utilizados por los diseñadores y artistas en
los últimos años dentro y fuera del diseño. Ver al lettering
o al dibujo de letras como un medio para transformar vi-
das es gratificante porque agrega sentido a nuestro hacer.

**E185. Estrategias de pricing para diseñadores (Confe-
rencia). Daniela Schneider [Argentina]**

El objetivo de esta conferencia es lograr definir exitosa-
mente los precios que vamos a manejar como profesio-
nales independientes, poder aprender nuevas técnicas
de pricing y aprender a presupuestar.

**E186. Estrategias teatrales creativas para mejorar la
calidad de vida (Taller). Belén Caccia [Argentina]**

Reflexión y puesta en práctica de estrategias creativas
e innovadoras que conectan la mejora de la calidad de
vida de las personas, con ejercicios teatrales orientados
a la relajación, confianza, desarrollo, entre otros. Dicha
propuesta circunscribe a la creación de un enfoque no-
vedoso, haciendo hincapié en incrementar la creatividad
individual como clave para una sana convivencia.

**E187. Estrategias transmedia para productos audiovi-
suales (Laboratorio de Experimentación). Laura Mas-
tantuono y Noemí Fuhrer [Argentina]**

Las redes sociales se han vuelto una herramienta para
transmitir parte del mensaje de quienes lo realizan.
Entender la amalgama de herramientas y contenido a
promover, es precisamente una de las preocupaciones
para poder realizar una producción audiovisual de alto
impacto. A través del cortometraje de animación Mi otro
hijo y la serie web Un niño más se reflexionará sobre
una propuesta y ciertas fórmulas para llevar a cabo una
producción de este tipo.

**E188. Estudio para el diseño de equipamiento urbano-
accesible (Laboratorio de Experimentación). Daniela
Elizabeth Rios Buenamaison [Argentina]**

El trabajo se plantea desde el enfoque del diseño indus-
trial con el fin de contribuir de manera significativa a la
promoción y concientización de la accesibilidad social
urbana como un aspecto clave de la sostenibilidad de las
ciudades. Todo ello en el ámbito del mobiliario urbano
para espacio publico.

**E189. Etapas en el proceso de diseño: metodología
proyectual (Taller). María Cecilia Sánchez Chiancone
[Uruguay]**

A partir del diseño de un sencillo objeto en papel, repasa-
remos los diferentes momentos de nuestro proceso de di-
seño, poniéndolos en común y analizándolos, en base a las
etapas propuestas por autores como Sojo Garate o Bruno
Munari (identificación del problema, análisis, definición,
alternativas, evaluación, etc.). Un taller sobre metodología
proyectual. La idea del taller es descubrir cuáles son los
momentos en este proceso que aún no profundizamos,
dejamos de lado u olvidamos o dedicamos poco tiempo.

**E190. Etnoludoteca pedagógica infantil (Laboratorio de
Experimentación). Christian Trucco [Argentina]**

Diseño de la primera Etnoludoteca pedagógica infantil de
Colombia. La misma se llevó a cabo en el primer pueblo
Libre de América (Patrimonio Único inmaterial y oral de
la humanidad por UNESCO) San Basilio de Palenque.

**E191. Experiencia organizacional 360 grados (Conferen-
cia). Martín Stortoni [Argentina]**

Las organizaciones, necesitan (re) establecer sus vínculos
internos, con la finalidad de lograr mayor crecimiento
de las marcas a quienes representan. Experiencias 360
grados, establece los parámetros con los cuales las insti-
tuciones actuales deben estar alineados.

**E192. Experiencias de aprendizaje más allá de lo (pre)
establecido (Laboratorio de Experimentación). Karina
Etcheverry Roberto [Argentina]**

Como educadores podemos utilizar diferentes recursos
para construir experiencias de aprendizaje más allá de lo
(pre)establecido. Acompañando el proceso y desarrollo
de proyectos, facilitando la actividad creativa y logrando
la visibilidad en la sociedad. A modo de ejemplificar
lo dicho se presentará un caso de estudio: Un taller de
fotografía junto a un alumno con Síndrome de Asperger.

**E193. Fashion Management: de diseñador de indumen-
taria a empresario (Taller). Laura Puig [Argentina]**

Técnicas y estrategias del negocio de la moda combinadas
con actividades de autodiagnóstico. La importancia del
planeamiento creativo en la producción de moda, un aba-
nico de herramientas fundamentales para el crecimiento,
sus características y como aplicarlas a tu propia empresa.

**E194. Feria di Fiori: productos agroindustriales susten-
tables (Laboratorio de Experimentación). Diana Edith
Cárdenas Criales [Colombia]**

Feria de productos agroindustriales cuyo objetivo
es combinar las actualizaciones tecnológicas con la

confección artesanal de productos buscando impactar positivamente en el ambiente. Se trata de combinar la mejora de los ingresos de los campesinos colombianos y la sustentabilidad de los productos que cultivan de manera creativa y novedosa.

E195. Flecós. Terminaciones que distinguen (Taller). Teresa Noemí Delettieres [Argentina]

Las terminaciones a los tejidos realizados en telar, dos agujas, crochet, etc. aportan un valor agregado que los diferencia del resto. Los flecos, por ser un recurso de ornamento, tienen un papel fundamental en este proceso y quedará a nuestro criterio elegir el diseño más adecuado. En el taller se ofrecerán técnicas, para hacer diseños partiendo de nudos, trenzados, retorcidos y/o flecos agregados.

E196. Formas colaborativas para el relevamiento, definición y diseño de experiencias digitales (Taller). María Fernanda Lobo [Argentina]

En este workshop buscamos posibilitar la experimentación del cambio de perspectiva al relevar y revelar una problemática en base a la observación y el ejercicio de empatía, permitiéndoles la exploración de caminos que conduzcan a la generación de iniciativas innovadoras y centradas en el usuario.

E197. Fotografía de moda e histotecnología (Laboratorio de Experimentación). Karen Giuliana Blanco [Argentina]

Poder relacionar lo que es la Histotecnología, con la fotografía de moda, tendencias (animal print), a través de la proyección de imágenes de cortes histológicos, y la intervención de los mismos con fotografías de moda.

E198. Fundamentos de la aplicación de la luz y la sombra en la ilustración estilo Manga (Cómic Japonés) (Taller). Valeria Luisa Beatriz Romero y Sergio Gomez [Argentina]

En los Cómics Japoneses las ilustraciones poseen un tratamiento de sombreado que se realiza con herramientas manuales o digitales. La correcta aplicación de la luz y la sombra genera una óptima interpretación de un personaje o una escena completa. Su buen uso es útil para la fotografía y el cine.

E199. Fusión contemporánea entre la danza y el diseño (Laboratorio de Experimentación). Natalia Ramirez Amado [Colombia]

El proyecto rescata la importancia que tiene el diseño en la danza contemporánea y pretende profundizar la integración de ambos como semilla de narrativas más complejas. De esta forma se propone un análisis que reflexione sobre los códigos semióticos mediados por la fotografía que condicionan el sentir del artista y su relación con el público.

E200. Gestión del territorio de marca (Laboratorio de Experimentación). Federico Stellato [Argentina]

La gestión en comunicación dentro de una organización se ordena a través de planes estratégicos de comunicación. Conceptualmente las organizaciones a través de sus marcas establecen territorios para operar y organizar

los elementos de su estrategia de comunicación. Toda la gestión de comunicación se encuentra siempre dentro de un territorio de marca.

E201. Grafología publicitaria (Laboratorio de Experimentación). Catalina Cabana [Argentina]

La grafología es una ciencia que surgió en el Siglo XIX, y que se ha desarrollado a lo largo del Siglo XX. Es una ciencia que se sustenta en un método científico y que puede ser aplicado a diferentes ámbitos como ser los Recursos Humanos y el diseño en General. El objetivo de esta conferencia es contar cómo una marca puede mejorar su comunicación a través de la correcta elección de tipografía y colores, para llegar al público que quiere.

E202. Growth UX, Diseñando en base a datos cuantitativos (Laboratorio de Experimentación). Lionel Fernández Roca y Federico Romano [Argentina]

El modelo tradicional de desarrollo de productos falla al adaptarse al contexto de las industrias digitales. Herramientas de medición temprana facilitan la estructuración de productos mínimos cuyas características se van definiendo a medida que son usados, y no con anterioridad. Desafíos del diseñador basado en datos y ventajas del abordaje Lean en construcción de productos.

E203. Herramientas agroecológicas permaculturales (Laboratorio de Experimentación). Antonio Mariano Moretti [Argentina]

Diseño de herramientas destinadas a la producción agroecológica a escala familiar. Se confeccionan a partir de una pala ciega con torque vertical que minimiza el esfuerzo humano y maximiza la productividad.

E204. Herramientas creativas para fortalecer el proceso de diseño (Conferencia). Rosalba Becker y Victoria Díaz [Argentina]

Selección de herramientas y técnicas creativas vinculadas al proceso de diseño que son un medio para llegar a innovaciones en distintos ámbitos de investigación, reflexión y desarrollo. Veremos cómo la incorporación de herramientas potencia los modos de pensamiento divergente y convergente en procesos creativos, participativos y colaborativos.

E205. Herramientas para crear un diseño más inclusivo (Laboratorio de Experimentación). Javier A. Turconi [Argentina]

Nuestra profesión a través del tiempo ha incorporado estándares cada vez más específicos ¿hay alternativas para mejorar la percepción de personas con dificultades visuales? Esta y otras preguntas tienen como fin despejar dudas; haciendo al diseñador gráfico un profesional con una mirada más amplia.

E206. Herramientas para el diseño de espacios educativos y de trabajo ecoeficientes (Laboratorio de Experimentación). María Luján Azcurra [Argentina]

Abordar nuestras actividades cotidianas con un criterio que contemple el cuidado del ambiente es el punto de partida para lograr una sociedad sustentable. Lograr espacios eficientes es una meta en la que se trabaja desde

diversas disciplinas y el aporte que el diseño sustentable ofrece es sin duda clave en este sentido. Por ello, analizaremos herramientas para el diseño de espacios educativos y de trabajo ecoeficientes.

E207. Herramientas para establecer controles de calidad efectivos (Conferencia). *Silvia Haritchabalet [Argentina]*
Presentación de herramientas y metodologías de control de calidad necesarias para generar bienes y servicios competitivos en el mercado actual. Estas son llevados adelante en el proceso de producción de industrias tales como: indumentaria, textil y afines. El desarrollo de un plan estratégico y el análisis de los resultados serán los ejes centrales del proceso.

E208. Humor gráfico para vivir (Laboratorio de Experimentación). *Leo Bromberg [Argentina]*
Se presentarán herramientas para el diseño de humor gráfico. Se trabajará con la importancia de contar con información, ideas, inspiración y, por sobre todo, originalidad a la hora de plasmar el chiste.

E209. Ideas que despiertan más ideas (Taller). *Daniela Quintana y Hernán Marcelo Pratti [Argentina]*
Recorremos casos en donde el diseño se valió de desarrollos tecnológicos, para cambiar paradigmas de la vida cotidiana ¿Cómo el diseño puede aprovechar la Inteligencia Artificial para generar nuevos productos y más oportunidades para los diseñadores? Analizamos la biogenética aplicada al cuerpo humano (el primer cyborg Neil Harbisson), otra área fértil para el Diseño. Fomentamos la idea de una profesión circular, transdisciplinaria ¿Quién va a diseñar el mundo objetual que la ciencia nos está proponiendo?

E210. Identidad cultural y diseño: construir de forma colectiva (Laboratorio de Experimentación). *Lautaro García Fontana [Argentina]*
A partir de un caso de Laboratorio de Diseño (LAB) –AL Invest 5.0 propuesto por la Ciudad de Santa Fe, Argentina– se reflexionará acerca de las nociones de identidad cultural, diseño mancomunado y de poética en diseño. Se mostrará el resultado del LAB y un breve análisis semiótico del mismo para entender el desarrollo de una colección regional.

E211. Identidad digital: ideas para lograr visibilidad personal y profesional (Laboratorio de Experimentación). *Sonia Paula Grotz [Argentina]*
El concepto de identidad digital es un tema crucial, que engloba más que cuestiones de seguridad. Un buen profesional necesita ser consciente de su visibilidad e impacto en el ecosistema digital. El momento cero de la verdad, implica estrategia y aprendizajes específicos, es por esto que se abordarán aspectos claves para posicionarse en un espacio que se recuerda para siempre.

E212. Identidad y territorio para potenciar pequeños y medianos empresarios (Laboratorio de Experimentación). *Francisco Javier Valenzuela Rojas [Chile]*
Integración del diseño en emprendimientos de la zona norte de Chile. Pequeños y medianos empresarios rura-

les, con productos típicos de nuestro país, incluyen el diseño como una herramienta estratégica para potenciar sus productos y sus historias. De esta forma generan marca, insight y aprovechan mercados que aún no se encontraban detectados.

E213. Imágenes, ética y diseño (Laboratorio de Experimentación). *Esteban Ramírez Torres [México]*
Relacionarse en la actualidad es un tema de imágenes. El cómo aprendemos, comprendemos y disfrutamos a la realidad, ha tenido un giro pictorial, en las últimas décadas. La forma en como nos relacionamos entre personas ha cambiado debido a las diversas posibilidades que nos ofrecen las imágenes, sobre todo las digitales. Vivimos en un mundo en donde la fuente de valores proviene de lo que vemos publicado, impreso, digitalizado, animado, es decir en resumen, el trabajo de los diseñadores, nuestro comportamiento, nuestra moral esta siendo redefinida por las imágenes.

E214. Impresión digital textil (Conferencia). *Marianela Balbi [Argentina]*
Qué es la Impresión Digital Textil y cómo ha cambiado la forma de proyectar y diseñar colecciones. Se explicará todo lo necesario conocer para poder usar esta tecnología.

E215. Interfaces web para dispositivos Mobile: Responsive y PWA (Laboratorio de Experimentación). *Daniel Enrique Cuervo Santana [Colombia]*
Veremos la forma de concebir un proyecto enfocado a dispositivos móviles, explicaremos conceptos como Mobile First, breakpoints, Finger Friendly, entre otros. Mostraremos algunos conceptos de UI/UX a la hora de diseñar una interface. Y la nueva tecnología PWA (progressive web app).

E216. INTERFERENCE: cine conceptivo en realidad virtual (Laboratorio de Experimentación). *Fernando Luis Rolando [Argentina]*
El film “Interference” busca concebir nuevas formas cinematográficas a partir de la virtualidad y la estética del cine conceptivo, para recuperar el impacto que tuvo el cine en sus orígenes. Incorporando la inmersividad característica de la realidad virtual y la especialización sonora, el espectador es transportado a otra dimensión y recorre un mundo en 360º, adentrándose en una experiencia única e innovadora.

E217. Introducción a la arquitectura de información (Taller). *Anabel Wagner [Argentina]*
El taller se propone introducir a los participantes en la Arquitectura de información (AI) como disciplina que integra el Diseño de Experiencia de Usuario (UX). Para eso se expondrán sus componentes básicos y se propondrán una serie de actividades en torno a la AI.

E218. Introducción a la serigrafía textil (Taller). *Aldana Persia [Argentina]*
Se brindarán los conocimientos necesarios para el desarrollo de la técnica de serigrafía, como una herramienta útil y directa de intervención textil. Cada participante realizará una estampa a un color y se llevará el producto terminado.

E219. Introducción al desarrollo de packaging (Conferencia). *Gustavo Grobe [Argentina]*

Cuando el diseñador se enfrenta a un trabajo de diseño de packaging, suele encontrarse limitaciones que le imponen los procesos de fabricación, impresión y envasado, que complican su trabajo y coartan su creatividad. Un paseo por los tipos más frecuentes de empaques y sus secretos.

E220. Introducción al diseño de tejidos planos (Taller). *Pablo Insaurraldi [Argentina]*

Al tratarse de un diseño estructural de los tejidos, cada decisión que se toma afectará a las características finales del textil a producir. Se abordarán conceptos de ligamentos, rapport, repetición y se reflexionará sobre paletas de color y los contrastes adecuados para cada caso.

E221. Investigación de tendencias para el diseño (Conferencia). *Erika Gomez Bermeo [Colombia]*

Metodología para detectar las tendencias de consumo de indumentaria emergentes en cada contexto, a partir de observaciones directas de los sujetos en sus espacios cotidianos. Utilizando herramientas de reflexión, análisis y síntesis para entender los gustos y preferencias, y así diseñar objetos que suplan los imaginarios detectados en dichas tendencias.

E222. Jeans: de la ficha técnica al producto terminado (Conferencia). *Martha Maldonado [Argentina]*

Ficha Técnica de producto como soporte en los procesos de fabricación. Ficha Técnica de un Jeans. Moldería de jeans. Encogimiento y márgenes de costura. Progresiones a todos los talles. Tizado. Encimado y Corte. Armado: Proceso Operacional. Etiquetas y avíos. Lavado. Terminación del Producto. Control de Calidad.

E223. Juego sistémico para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) (Laboratorio de Experimentación). *Rosalba Becker y Lorena Leonhardt [Argentina]*

Desde el diseño, en tanto disciplina proyectual abocada a potenciar la comunicación desde lo visual y objetivo, el proyecto aspira generar un producto que propicie el desarrollo del lenguaje y la comunicación, la interacción social, la motricidad fina, entre otros, a través de un análisis integral de las necesidades de estos usuarios.

E224. Kit de herramientas digitales para diseñadores (Invitado de Honor). *Santiago Bustelo, Rocío Diez, Silvia Lifman y Sebastián Penella [Argentina]*

Distinguir cuáles son las herramientas más adecuadas para potenciar el trabajo del diseñador no es tarea fácil. Dentro del infinito mundo digital, ¿cuáles son las apps, sitios webs y programas esenciales para crecer como profesional y proyectarse ante el mundo?

E225. Kit Thinking (Taller). *Adolfo Marchesini y Jerónimo Emiliano Formica [Argentina]*

Kit de herramientas para utilizar en los procesos de creación de idea/proyecto. Pueden ser utilizadas por diseñadores, emprendedores y todos aquellos actores que intervengan en las diferentes etapas del proceso creativo proyectual. Útiles para la mochila del diseñador y el morral del emprendedor.

E226. La basura como recurso (Laboratorio de Experimentación). *Diego Cierro Rivero [Argentina]*

Se abordará la problemática ambiental haciendo foco en que la basura no es basura sino un recurso de gran valor. Los residuos se convierten en materia prima para la fabricación de nuevos productos, favoreciendo directamente a la economía circular. Desde GEA buscamos concientizar sobre la importancia de reducir la basura que generamos y de su separación en origen.

E227. La fábrica de Doodles (Taller). *María Florencia Benedicto, Yanina Di Turrís y Polina Kutynska [Argentina]*

El objetivo del taller es lograr transformar tus garabatos en geniales ilustraciones, para ello no es necesario saber dibujar. Las ilustraciones con esta técnica son tendencia en decoración, street art, digital art, etc. El taller te dará tips para creación de personajes, trabajo con texturas.

E228. La fotografía en el Imperio del Sol Naciente (Laboratorio de Experimentación). *Manuel Iniesta [Argentina]*

Conferencia orientada a fotógrafos, diseñadores, historiadores y todo aquél interesado en la historia y cultura japonesa. Se realiza un breve recorrido en imágenes con hitos fotográficos significativos de este país, que van desde los primeros encuentros con viajeros occidentales hasta la explosión de la prensa gráfica de hoy.

E229. La función del branding en el mundo digital (Laboratorio de Experimentación). *Constanza Borsano y Valeria De Santis [Argentina]*

El Branding o identidad corporativa tradicional está instalado tanto en el entorno empresarial como académico: Fontana y Shakespear nos hablan de su importancia en folletos, tarjetas personales, piezas editoriales y afiches. Frente a este escenario, ¿Cómo se articula su potencial con el universo digital? ¿Qué valor aporta la identidad de marca al mundo digital?

E230. La gráfica popular y su inserción en el desarrollo del cartel contemporáneo (Laboratorio de Experimentación). *Julia Mena [Ecuador]*

La gráfica popular, al estar en interacción con el contexto social, provoca la construcción de respuestas contemporáneas en relación a cambios y transformaciones culturales. Las vinculaciones y comparaciones de subjetividades ayudan en el análisis de los elementos utilizados en la cultura popular y sus imaginarios correspondientes en la constitución del cartel. En tal razón se pretende entender la inserción de la gráfica popular en diseño contemporáneo del cartel, mediante el análisis crítico de su composición, desde una visión interdisciplinaria.

E231. La Ilustración y su aplicación en los cuentos y las leyendas (Laboratorio de Experimentación). *Barnaby Jimenez Cordova y Lex Gregorio Campuzano Abad [Ecuador]*

La Ilustración es un medio, ya sea tradicional o digital, que nos permite mostrar mediante gráficos una idea, un texto o los cuentos y leyendas que nos representan. Mostraremos el proceso de la ilustración de libros gráficos y cómo el diseño gráfico se hace parte de cada página.

E232. La importancia de diseñar una marca ciudad (Laboratorio de Experimentación). Mariano Gastón García y Tomás Acha [Argentina]

El turismo es un sector clave de la economía mundial, por lo cual es importante diseñar una identidad visual que impacte. Desarrollar los atributos propios para quebrar la estacionalidad y regionalizar la comunicación. Se presentará el caso de Miramar como ejemplo de la construcción de una marca ciudad con estas características.

E233. La importancia de la gestión de remanentes en los emprendimientos textiles (Laboratorio de Experimentación). Maricel Gonzalez [Argentina]

Se aborda el problema de la Gestión de los remanentes textiles, a partir de la introducción en el Diseño Integral como marco para el desarrollo de estrategias diferenciadas en el proceso de diseño, producción, comercialización y comunicación de productos de indumentaria.

E234. La importancia de la identidad visual en los proyectos musicales (Laboratorio de Experimentación). Belén Ladaga [Argentina]

Cómo la planificación y el diseño de una correcta identidad visual puede ayudar a generar identificación y alcanzar la audiencia correcta en todo proyecto musical, tanto banda como solista.

E235. La importancia de la planificación en el diseño de animación (Laboratorio de Experimentación). Alejandro Guzmán [Colombia]

Se busca dimensionar la realización animada como un proceso cultural y social que va desde la concepción de una idea hasta la proyección de una pieza. La misma puede tener impacto en múltiples ámbitos a nivel colectivo y debe ajustarse a los lineamientos presentados desde la institucionalidad sin perder la originalidad o la intención del artista.

E236. La importancia de los sentidos en el diseño (Taller). Daniel Arenas [Colombia]

Confección de cartelería haciendo hincapié en el uso de los sentidos como metodología de diseño. Se experimentará con aromas, formas, sonidos y texturas de tomando como eje la cultura mexicana.

E237. La impresión de etiquetas autoadhesivas. Un posible emprendimiento (Laboratorio de Experimentación). Fabián Siales [Argentina]

El tema a presentar se basa primeramente en el estudio de los diferentes tipos de Impresora Zebra, para luego demostrar el proceso de cómo lograr una impresión determinada y de calidad. El conocimiento de estas impresoras nos facilita generar propuestas de micro-emprendimientos que tengan como fin la impresión de etiquetas autoadhesivas por demanda siendo así, una posible salida laboral.

E238. La magia de los personajes detrás del desarrollo de videojuegos (Laboratorio de Experimentación). Dayana Carolina Figueredo Reyes [Colombia]

La creación de un videojuego tiene en cuenta aspectos importantes en su desarrollo. Para este proyecto se explican

etapas del proceso desde la puesta en escena, el concept art y el especial énfasis en la creación de los personajes en cuanto a su perfil psicológico y físico, desarrollo de guiones y el storyboard.

E239. La marca personal: evolución social (Conferencia). Emerson Ismael Barahona Velásquez [Honduras]

Una Marca Personal es un símbolo que pretende comunicar los valores personales y profesionales, la misión y la visión específica de la persona. Implica mucho más que una táctica de marketing. Si una Marca Personal crea confianza, invitará al cambio social.

E240. La narrativa gráfica como herramienta del desarrollo de la inteligencia emocional (Taller). María Inmaculada Guadarrama [Chile]

La narrativa gráfica y la inteligencia emocional parecen dos conceptos muy distanciados, pero hay una cosa que los vincula: tu historia. En este taller vamos a conectar estos términos a través de tres ejercicios que permiten dar dimensión visual a emociones y pensamientos que viven haciendo ruido en tu cabeza.

E241. La urdimbre y la trama de la iraca en aguadas (Laboratorio de Experimentación). María Londono [Colombia]

Por devaluación y desconocimiento se está perdiendo la tradición artesanal tejedora de iraca en Aguadas, (Caldas - Colombia). Conllevando a los artesanos a buscar otras fuentes de ingresos para su sustento, quedando relegada la tradición artesanal. Este proyecto busca rescatar la tradición tejedora.

E242. La xilografía como medio expresivo en el diseño y la comunicación visual (Laboratorio de Experimentación). Florencia Macarena Basta [Argentina]

La xilografía actualmente es un medio expresivo que los diseñadores tienen disponible al momento de generar imágenes para aplicar en determinadas piezas gráficas o simplemente para explorar otros resultados visuales. ¿Cómo podemos aprovechar las técnicas manuales en este mundo digital?

E243. Las marcas en la era de las economías colaborativas (Laboratorio de Experimentación). Gustavo Stecher [Argentina]

En la última década se han consolidado en el mundo las empresas basadas en economías colaborativas. En éste contexto, es necesario replantearse la validez de las metodologías actuales de construcción de identidades marcarias. Analizaremos casos actuales y definiremos un decálogo metodológico para el desarrollo de un sistema identitario acorde a la coyuntura global.

E244. Las mejores ideas usadas que cambiaron la historia del marketing (Conferencia). Jorge Lewicz [Argentina]

Exposición de casos de marketing, publicidad, promociones y otros recursos creativos de las mejores ideas que han sido usadas en el mundo por todos los medios en mercados masivos y de alta gama. Conceptos, ejemplos, referencias y protagonistas.

E245. Las tendencias en la indumentaria masculina: caso de estudio. Spot: a new lifestyle (Laboratorio de Experimentación). *Andrés Balarezo y Miguel Carrera [Ecuador]*

Se reflexionará sobre las nuevas tendencias que han surgido en el mundo de la indumentaria masculina en América Latina y como la vestimenta se ha formado como una herramienta de expresión tanto individual como social. Y como la comunicación digital ha sido un mecanismo de exposición y de expansión de estas diversas tendencias.

E246. Latinoamérica Salvaje: conoce todas las áreas protegidas desde tu móvil (Laboratorio de Experimentación). *Fernando Caíno [Ecuador]*

Latinoamérica Salvaje es una app para móviles Android donde se puede ver información detallada sobre cada Parque Nacional de América Latina. Además se encuentran datos sobre Reservas Naturales, Sitios declarados Patrimonio de la Humanidad por la Unesco, Refugios de montaña, Pueblos Originarios y Fauna autóctona.

E247. Liderança feminina: oportunidades e desafios (Laboratorio de Experimentación). *Luisa Gielow [Brasil]*

Como todos sabemos ser mulher no mercado de trabalho é sinal de luta diária. Nesta fala abordaremos temas como mundo igualitário, machismos invisíveis, interrupção masculina e vários outros que darão as mulheres uma visão maior sobre o que elas são capazes de ser e fazer no dia a dia de uma empresa.

E248. Luminaria de papel cartón (Taller). *Flávia Arrais y Isabel Cristina da Silva Carmo [Brasil]*

El papel cartón es un material que permite diferentes formas de uso e intervenciones. La propuesta de la actividad es un taller de reutilización del papel cartón para el desarrollo de una luminaria.

E249. Marco estratégico para emprendedores (Conferencia). *Sebastián Penella e Cristina da Silva Carmo [Argentina]*

Cómo desarrollar una visión estratégica de largo plazo y convertirla en acciones tácticas específicas en el corto plazo. El equilibrio entre tener muchas ideas creativas y la capacidad para convertirlas en negocios rentables.

E250. Marketing de contenidos (Conferencia). *Laura Hernández [Argentina]*

¿Qué es el marketing de contenidos? ¿Es Online? ¿Offline? ¿Cómo sería una buena estrategia de Marketing de Contenidos? ¿Cuáles son las ventajas? ¿Cuáles son las herramientas más utilizadas en el Marketing de Contenidos? Todas estas cuestiones y otras más serán tratadas en el taller.

E251. Mentoring como catalizador para el crecimiento de un equipo de Diseño (Laboratorio de Experimentación). *Lionel Fernández Roca [Argentina]*

Usaremos la experiencia del programa de Mentoring del UX Design Studio de Globant, actualmente formando a más de 250 diseñadores de todo el mundo, como marco para explorar cómo un abordaje sistémico de acompañamiento permite a un equipo de mantenerse a la vanguardia y en constante crecimiento.

E252. Métrica para la gestión del marketing en las mipymes (Laboratorio de Experimentación). *Mary Yaneth Rodríguez Villamizar y Sandra Gonzalez [Colombia]*

Las métricas del marketing nacen de la necesidad de los responsables del departamento de mercadeo de justificar las inversiones que se realizan en los medios, siendo esta acción la más importante, por que facilitan a las empresas a comprender las necesidades del mercado y de sus clientes.

E253. Mi marca es la mejor, ¿por qué no lo ven? (Invitado de Honor). *Diego Bresler, Silvina Rodríguez Pícaro, Marcelo Sapoznik, Federico Soto Roland y Gustavo Stecher [Argentina]*

Tanto emprendedores como profesionales independientes necesitan distinguirse creando una identidad visual coherente y relevante que impacte en el mercado. ¿Cómo saber qué es eso que nos hace distintos y aprender a comunicarlo conceptual y visualmente? ¿Cómo diferenciar mi marca en el mercado?

E254. Moda & Queer, sobre género y etiquetas (Conferencia). *Daniela Miranda Pérez [Chile]*

Reflexión sobre la influencia en el sistema de la moda, de la tendencias y estéticas de la comunidad GLBTI y Queer, desde las luchas reivindicativas hasta la cooptación de la imagen en la construcción de estereotipos fashionistas.

E255. Moda singular: el diseño al servicio de la inclusión (Laboratorio de Experimentación). *Daniela Ferri [Argentina]*

Moda Singular es un abordaje de diseño que busca promover la inclusión social de personas con movilidad reducida, entendiendo la moda no sólo como factor igualador, sino también como un importante vehículo de comunicación en la sociedad.

E256. Moda sostenible con identidad cultural (Laboratorio de Experimentación). *Ángel Giusti [Perú]*

Actualmente la industria de la moda es una de las más contaminantes del mundo, bajo este contexto buscamos crear consciencia en quienes queremos cambiar la realidad de la moda, rescatando las técnicas ancestrales, materiales nativos y tintes naturales, para lograr una moda sostenible con identidad.

E257. Moldería sin género Zero Waste (Taller). *David Emanuel Lamalfa [Perú]*

En la actualidad con la creciente "Conciencia Global" sobre los desperdicios en moda, es necesario crear conciencia desde otra perspectiva. El género se borra y de allí nace la Moldería sin género. El Workshop de Moldería sin género y zerowaste llevara a las personas que lograra abrir el panorama del diseño de la moldería, creando prendas que sean eco amigables y sin género.

E258. Morfología en los objetos diseñados con energías renovables (Laboratorio de Experimentación). *Jimena Patiño Navas [Argentina]*

Un análisis morfológico de objetos industriales diseñados cuyo funcionamiento es con base a Energías Renovables. El contenido presenta el desglose de los conceptos y

operativas de la forma utilizados para el diseño de este tipo de objetos.

E259. Morforigami - Taller de exploración morfológica (Taller). *Julio Quinteros Baez y Jerónimo Emiliano Formica [Argentina]*

Taller de sensibilización morfológica dirigido a egresados y estudiantes del diseño que busquen desarrollar la competencia de saber pensar, decir y hacer de las formas mediante la exploración y la experimentación, descubriendo posibles caminos para apropiarnos de la espacialidad.

E260. Motion design y microinteracciones (Laboratorio de Experimentación). *Javier Iacoi y Ramiro Marti [Argentina]*

“Los detalles no son detalles, son lo que determinan el diseño.” Así Charles Eames define su trabajo. En la era digital proponemos el mismo principio. La animación y la interacción son detalles cruciales dentro de un producto digital, no solo orientan a los usuarios sino que también los acercan a la tecnología a través de una conexión emocional.

E261. Motion Graphics Design. La dirección creativa en branding de TV (Conferencia). *María Cecilia Brarda [Argentina]*

El diseño motion graphics es una de las formas del lenguaje audiovisual y, si bien existe en distintos medios de comunicación, nos focalizaremos específicamente en su función en el branding televisivo, donde se lo denomina también broadcast design. La conferencista presenta su libro Motion Graphics Design (Editorial Gustavo Gili).

E262. Naming, bautiza tu proyecto (Conferencia). *Gustavo Ramírez [Argentina]*

Así sea personal, sigla o fantasía. El nombre de tu emprendimiento es tan importante como lo que vendes, y cada vez más es un dolor de cabeza elegir cuál será el más apropiado para mi proyecto.

E263. Nuevos formatos de estudio y trabajo desde la naturaleza (Laboratorio de Experimentación). *Andrés Rossi [Argentina]*

Análisis de las nuevas tendencias en la forma de trabajo freelance y modalidades de estudio. La influencia de la naturaleza y la colaboración como base de un proyecto exitoso logrando balance entre vida y trabajo. Dificultades y fortalezas de crear un estudio en las Sierras de Córdoba, fuera del circuito audiovisual común.

E264. Nuevos paradigmas en sustentabilidad y emprendedorismo (Conferencia). *Paula Gray [Argentina]*

Se reflexión sobre las nuevas estructuras de negocios éticos. Haciendo foco en el comportamiento del consumidor, los actores y factores medio ambientales, económicos y sociales. Se busca romper con los esquemas existentes y pre-conceptos, para generar emprendimientos sustentables exitosos sin comprometer valores. Convertir ideas en productos comercializables teniendo en cuenta los nuevos paradigmas y tendencias sostenibles.

E265. O artesanato na identidade Hermès: tempo é luxo (Laboratorio de Experimentación). *Raquel Carneiro [Brasil]*

O trabalho apresenta uma pesquisa sobre a valorização do fazer artesanal na formação identitária e na construção da marca francesa Hermès. Aborda-se também as técnicas tradicionais de manufatura como garantia de qualidade, origem e exclusividade, onde o fator tempo é sinônimo de luxo.

E266. O Design na promoção de diálogos inclusivos (Laboratorio de Experimentación). *Clara Santana Lins Cerqueira [Brasil]*

Este artigo tem como foco apresentar a ascensão do conceito de “infância” ao longo de sua trajetória histórica, bem como compreender a importância do mercado de brinquedos como cultura material. Compreender de que maneira o design contribui para a fabricação de produtos que dialoguem com as identidades dos indivíduos frente a um mundo globalizado e diverso e a ressignificação dos objetos promovendo a inclusão social de crianças com deficiência.

E267. Organizá tu propio evento empresarial (Conferencia). *Daiana Yamila Szewczuk [Argentina]*

Propuesta para emprendedores: ¿Querés atraer más público de una forma innovadora? Un evento es tu opción ideal. Comunica quién sos, qué haces y sobre todo qué ofreces; usando herramientas de marketing, ceremonial, protocolo y organización de eventos. Llega a tu cliente target de una manera diferente.

E268. Panel Columbia College (Panel Columbia College). *Monika Jaiswal-Oliver, Gabriela Díaz de Sabatés, Colbey Emmerson Reid y Skye Rust [Estados Unidos]*

Espacio de debate y reflexión sobre diversas temáticas: Arte, Moda, Pedagogía y Emprendimientos. Académicos de la Universidad Columbia presentarán las conferencias «Moda y vergüenza», «Industrias creativas y emprendimientos», «Pedagogía aplicada al arte y diseño» y «La muerte de la galería de arte».

E269. Papeles en movimiento con mecanismos Pop Up (Taller). *Griselda Carriso [Argentina]*

Pop Up es el término con el que se conocen los libros o piezas gráficas que contienen figuras tridimensionales en papel que por sus despliegues, movimiento o la combinación de varios mecanismos o técnicas invitan al descubrirlos a quien los manipula.

E270. Pausas creativas colaborativas (Laboratorio de Experimentación). *Ana María Labuntés [Argentina]*

Diseño de una red de colaboraciones recíprocas que busca, través del arte, se minimizar la sintomatología que produce el tratamiento de quimioterapia en los pacientes: niños y adultos. Pausas Creativas Colaborativas surge en el marco de las acciones de “Fundación Donde Quiero Estar”.

E271. Pensamiento collage (Taller). *Florencia Gutman [Argentina]*

Taller teórico-práctico para acercar a los asistentes a las técnicas del collage. En principio se proyectarán imáge-

nes con los distintos tipos y herramientas del collage. Forma de pensarlo históricamente y artistas icónicos de este arte- pensamiento. En una segunda instancia se harán algunos ejercicios a mano, donde cada participante podrá generar sus propias piezas.

E272. Pequeños proyectos: muebles ecológicos (Laboratorio de Experimentación). *Leandro Sebastián Ripoll [Argentina]*

Diseño de muebles a partir de la reutilización de pallets. Desde Pequeños proyectos buscamos que los compradores se involucren en el proceso productivo, dejando su impronta en cada producto. De esta forma generamos consciencia en cada una de las etapas de la cadena de producción.

E273. Perspectiva y dibujo a mano alzada (Taller). *Delia Cordone [Argentina]*

El objetivo del taller es introducir al participante en el mundo del dibujo y la perspectiva. Se presentarán ejemplos del renacimiento para ilustrar brevemente la historia de la perspectiva y se realizarán técnicas mixtas de collage y dibujo en escala.

E274. Pintura Digital - utilizando o Photoshop como expressão artística (Laboratorio de Experimentación). *Yohana Pereira Passos [Brasil]*

Com o intuito de demonstrar os conhecimentos básicos para desenvolvimento de uma pintura digital, através do software Photoshop, trabalharemos questões sobre as ferramentas mais utilizadas, valores, luz e sombra, cores e texturas. É necessário um conhecimento mínimo do Adobe Photoshop.

E275. Plataformas digitais como ferramenta auxiliar no processo de desenvolvimento de produtos (Laboratorio de Experimentación). *Ana Karla Freire de Oliveira y Hugo Borges Backx [Brasil]*

Aplicação de plataformas digitais como ferramentas auxiliares no desenvolvimento de produtos de design. Essas plataformas apresentam diversos dados sobre materiais e processos de fabricação, desde informações técnicas até dados mais subjetivos, que auxiliam na escolha correta de materiais e processos para o futuro produto.

E276. Por qué el vendedor de panchos emprende mejor que vos (Conferencia). *Diego Roitman [Argentina]*

Emprender es mucho más que ser tu propio jefe. ¿Hacer el mejor diseño? ¿Hacer el mejor producto? ¿Dar el mejor servicio? Hay algo que muchos olvidan y es la explicación por la que el vendedor de panchos sigue ahí, mientras varios emprendimientos cierran.

E277. Portfolio online atractivo para conseguir trabajo (Conferencia). *Daniel Selser [Argentina]*

Como crear un CV online en sitios como Behance que llamen la atención de las agencias para conseguir empleo.

E278. Presentaciones efectivas para diseñadores (Laboratorio de Experimentación). *Claudio Enriquez [Argentina]*

Se realizará un recorrido por diferentes herramientas de comunicación para las presentaciones efectivas de

diseños. Sugerencias, experiencias e historias de casos, al servicio de lograr encuentros impactantes. Una estrategia comunicacional para el profesional de diseño.

E279. Presupuestar diseño. Solución metódica y práctica (Laboratorio de Experimentación). *Jorge Piazza [Argentina]*

No hay nada más incómodo que tener que defender el precio de nuestro servicio cuando no sabemos el por qué de su valor. No hay nada más inestable que vender un servicio sin conocer su precio. Abordaremos una metodología precisa que nos permite elaborar presupuestos que respondan a nuestras variables económicas específicas.

E280. Primeras ideas para mi guión audiovisual (Conferencia). *Alberto Harari [Argentina]*

El encuentro propone tomar contacto con las primeras ideas para escribir un guión audiovisual, descubrir diversas fuentes de las que puede surgir esa idea, conocer los diferentes tipos de conflicto de un personaje y concretarlo en un formato específico llamado storyline.

E281. Principios básicos de la acuarela (Taller). *Carolina Vergara Junge [Chile]*

Presentación de los principios básicos de las acuarelas, para su potencial aplicación en proyectos laborales dentro del mundo de la publicidad, el diseño, la ilustración. Para esto se utilizarán técnicas y materiales convenciones y no convencionales.

E282. Proceso de diseño (Laboratorio de Experimentación). *Steven Faerm [Estados Unidos]*

¿Cómo dibujan los artistas y diseñadores desde su entorno en modos literales y figurativos? ¿Cómo abstraer y trabajar sobre estos elementos visuales y conceptuales para crear motivos de diseño? ¿Qué es exactamente «Design Thinking» y «diseño narrativo»?

E283. Producción al alcance de la mano con un smartphone (Laboratorio de Experimentación). *Fernando Fuentes Ríos [Guatemala]*

Desde inicios de siglo se han producido audiovisuales en todo el mundo con una sencilla cámara, pero la misma tiene una versatilidad acorde a las exigencias de la actualidad, los teléfonos móviles hoy en día cumplen con muchas funciones adicionales, al punto que la telefonía pasa a un segundo plano.

E284. Productos positivos (Laboratorio de Experimentación). *María Cecilia Chevalier [Argentina]*

¿Qué es el diseño de impacto positivo? ¿Es posible hablar de medio ambiente-economía e impacto social en la Argentina? Un breve recorrido sobre estos temas, tomando como ejemplo la empresa Chuzza. Se presentarán los diferentes desafíos que se deben atravesar para lograr productos respetables con el medio ambiente, económicamente rentables y a miras de lograr equidad social.

E285. Projetando um jogo de montar com tecnologias de prototipagem rápida e de fabricação digital (Laboratorio de Experimentación). Frederico Braida [Argentina]

Esta conferencia presenta o proceso de design de um jogo de blocos de montar, denominado ArchBricks, o qual é resultado de uma pesquisa financiada pela FAPEMIG e UFJF (Brasil). A principal premissa do jogo foi utilizar impressão 3D e ser concebido como objeto *open source*, típico da cultura maker.

E286. Protección legal del diseño y del cobro de honorarios (Conferencia). Daniel Enrique Butlow [Argentina]

No hacen falta papeles. No hacen falta firmas ni doble ejemplar. Tampoco leyes arancelarias, ni mucho menos cláusulas incomprensibles o palabras en latín. Solo basta entender que los acuerdos también deben ser diseñados conociendo sus reglas básicas y con total creatividad.

E287. Prototipado y testeo ágil de servicios (Laboratorio de Experimentación). Marcos Romero [Argentina]

Estamos acostumbrados a escuchar el término “ágil” en la industria del desarrollo del software. Pero ¿cómo llevar agilidad a un proyecto de diseño de servicios? Aprendizaje continuo y colaborativo, iniciar la propuesta en baja fidelidad para testearla, iterarla e ir mejorándola son consignas fundamentales para orientar nuestro proyecto a un éxito entre los clientes y stakeholders.

E288. Prototipado, cómo diseñar nuestros proyectos en papel (Taller). Lorena Maceratesi [Argentina]

Procesos de prototipado en papel, permitiéndonos trabajar rápido para equivocarnos al principio y que estos problemas no aparezcan en instancias donde resolver los problemas le cuestan mucho más al negocio.

E289. Proyecto Coexistencia: diseño gráfico que genera consciencia (Laboratorio de Experimentación). Hely Costa Junior y Marcelo Baêta [Brasil]

El proyecto, llevado adelante por los estudiantes de la Universidad Estácio, tuvo como objetivo generar consciencia sobre la importancia del respeto racial, la diversidad de género y la tolerancia religiosa. Utilizaron herramientas de diseño gráfico para confeccionar imágenes materializando las problemáticas sociales como forma de aumentar la empatía y el respeto de unos para con los demás por medio de la creatividad.

E290. Quiero conseguir trabajo y no sé por dónde empezar (Conferencia). Eduardo Muscolino y Natalia Terlizzi [Argentina]

Reglas básicas de armado de CV. Clasificación de los tipos de portales de empleo existentes en el mercado. Clarificación de mis deseos de cambio o de reinserción: Objetivos laborales.

E291. Realizamos un cortometraje internacional y sobrevivimos (Conferencia). Gonzalo Borzino, Nicolás López Votteler, Mariana Ramírez Roa y Juan Felipe Ramírez Roa [Argentina]

Nos enfocaremos en relatar las peripecias ocurridas en la pre-producción y rodaje del cortometraje «El Gran David», analizado desde la perspectiva de Guionista,

Asistente de Dirección, Directora de Arte y Actor. Ideal para cineastas que quieran aprender de los que ya se lanzaron al vacío.

E292. Reconociendo el impacto de nuestros modelos de negocios (Taller). Natalia Papu Roa y Juan Felipe Ramírez Roa [Argentina]

¿Tenés un emprendimiento o un nuevo proyecto de diseño? Repensemos juntos el diseño de esos modelos de negocios; reconozcamos el impacto medioambiental, social y económico que tienen. Se trata de un espacio taller mediado por objetivos para el desarrollo sostenible y diversas herramientas de gestión.

E292. Recuperación de residuos secos en microemprendimientos. El caso de la Ciudad de Santa Fe (Laboratorio de Experimentación). Josefina Jael Zentner [Argentina]

La creciente generación de Residuos Sólidos Urbanos (RSU) en las ciudades implica desarrollar acciones concretas que estimulen, sino su reducción, al menos su recuperación. Se propone una reflexión desde el diseño sobre los posibles modos de reincorporar los RSU secos en redes de emprendedorismo.

E293. Recursos metálicos: impronta de una marca. (Taller). Romina Scorticati y Florencia Spagnuolo [Argentina]

Cómo diferenciarnos e identificarnos utilizando recursos metálicos al alcance de todos. Se tomaran como ejemplo grandes marcas, analizando el concepto, para pensar nuevos proyectos y dejar una impronta reconocible a lo largo de la colección.

E294. Reivindicar saberes tradicionales desde la gráfica. (Laboratorio de Experimentación). Karla Quispe Huamani [Perú]

Si desde la gráfica decidimos mostrarnos en un desaprendizaje de nuestro linaje, ¿qué ocurriría? Los símbolos y signos en nuestros trajes típicos, y la gráfica popular encontrada en espacios donde la urbe no llega, son necesarios para construir nuestra identidad. Cada país, cada provincia cada familia esta llena de señales que son la base de su identidad.

E295. Relación de dependencia vs freelance ¿Cuál se adapta mejor a mi perfil?. (Conferencia). Eduardo Muscolino y Natalia Terlizzi [Perú]

Como quiero trabajar en función de mis necesidades, tiempos, expectativas de desarrollo, carrera y compensación a obtener. Diferencias entre la pertenencia a las organizaciones y ser el hacedor del propio autodesarrollo.

E296. Representación visual de la tierra en el diseño de dispositivos lúdicos (Laboratorio de Experimentación). María José Appendino [Argentina]

Esta propuesta, que se enmarca en el CAI+D «Diseño de Juegos: la construcción de la imagen en interfaces lúdicas» pretende comprender e interpretar de qué manera varían las representaciones gráficas de la tierra en los tableros, qué conceptos transmiten y como influye en la dinámica del juego.

E297. Rescate cultura popular urbana. (Laboratorio de Experimentación). *Antonio Vergara [Chile]*
Rescate del Break Dance a través del diseño. Union B-Boys es un proyecto que recupera el valor de la cultura del Break Dance en Chile y lo tangibiliza a través de las diferentes herramientas del diseño, planteando y comunicando el estilo de vida de dicha cultura urbana.

E298. Rescate de técnicas textiles artesanales. Mogna San Juan Argentina. (Laboratorio de Experimentación). *Mariana Alejandra Gordillo [Argentina]*
Las técnicas textiles y su desarrollo van siempre de la mano de un territorio y una cultura. Redescubrirlas, documentarlas y revalorizarlas permite que estas técnicas no desaparezcan. En esta oportunidad presentaremos las técnicas del territorio: Mogna, un pueblo de la provincia de San Juan que se conserva casi sin influencias externas. Tintes naturales, tejido al telar, fieltro, etc. La utilización de herramientas de etnográficas es esencial en este contexto.

E299. Robbina, mesa inclusiva. (Laboratorio de Experimentación). *Mariela Pavicich y Melisa Pavicich [Argentina]*
Diseño de mobiliario funcional que se adapta de forma fácil y rápida a las necesidades y requerimientos de las personas al momento de su uso. Bajo la premisa del diseño universal trabajamos en la creación de productos y entornos que sean utilizables por todas las personas en la mayor medida posible.

E300. Sandoná, creando imagen, creando futuro. (Laboratorio de Experimentación). *Cristhian Camilo Agreda Oliva [Colombia]*
El objetivo de este trabajo es mostrar el desarrollo investigativo y gráfico sobre un producto regional como el producto panelero y sus derivados de Sandoná, Nariño (Colombia) Desarrollando estrategias desde el diseño y la co-creación, que permitan potenciar el producto panelero del municipio.

E301. Se me acabaron las ideas... ¿Dónde busco inspiración? (Invitado de Honor). *Peter Mussfeldt, Tatiana Hotimsky, Gaby Menta, Gastón Greco, Diego Bresler y Walter Molina [Ecuador - Argentina - Colombia]*
Ser creativo no es sólo cuestión de imaginación. Las nuevas ideas también son resultado de metodologías y estrategias creativas que nos ayudan a vencer el miedo a la hoja en blanco.

E302. Sin presentación no hay diseño (Taller). *María Spitaleri [Argentina]*
Las habilidades puestas en juego durante la exposición de nuestras ideas pueden hacer la diferencia entre un buen diseñador y un gran diseñador. En muchos casos pueden determinar el éxito o el fracaso de un proyecto. Te invitamos a pensarlas y a ejercitarlas.

E303. Sistemas de Diseño: Los unicornios existen (Laboratorio de Experimentación). *Cristian Serrano [Argentina]*
En la construcción de un producto digital siempre hay problemas comunicacionales entre Diseño y Desarrollo.

Estas fricciones resultan en inconsistencias e ineficiencia, sin importar el tamaño del equipo. Los Sistemas de Diseño son el intento más reciente de buscar un espacio y lenguaje en común entre desarrolladores y diseñadores.

E304. Slow Fashion. Lujo sustentable (Laboratorio de Experimentación). *Claudia Patricia Polo [Argentina]*
El Slow Fashion o Lujo sustentable, donde lo bueno permanece en el tiempo y genera menos basura textil. Esto ha dejado de ser una moda y se ha convertido en una tendencia mundial con comportamiento social de los participantes del diseño que nos involucra a todos.

E305. Smart Fashion (Laboratorio de Experimentación). *Gustavo Lento Navarro [Argentina]*
Una mirada del consumo a través de las redes. Cómo pensar una colección en la era smart. Pensar la Moda hoy es entenderla desde la multiplicidad de fenómenos que están presentes en nuestro universo contemporáneo. Este seminario propone conocer, de manera experiencial, cada uno de estos nodos de contenido, comprenderlos y comunicarlos para poder diseñar una colección con una mirada actual.

E306. Sobre gustos hay mucho escrito (Conferencia). *Mariela Maticic [Argentina]*
Suele afirmarse que “sobre gustos no hay nada escrito”, como si el agrado o desagrado ante los estímulos fuera asunto de libre albedrío. Sin embargo, el gusto es una construcción social. Revisando cómo está condicionado, promovido e inhibido culturalmente, es posible dar con algunas claves que ayuden a desarrollar herramientas para entender por qué gusta, disgusta o resulta indiferente lo que hacemos, decimos y creamos.

E307. Soñarte: accesorios sustentables para yoga y meditación (Laboratorio de Experimentación). *María Paz Jeldes Ramírez [Chile]*
Presentación de Soñarte, un emprendimiento dedicado a la confección de accesorios para yoga y meditación utilizando residuos recolectados en talleres. El objetivo es crear objetos funcionales y distintivos que a la vez sean amigables con el ambiente.

E308. Sublimación 3D: plotters y técnicas del transfer para microemprendimientos (Taller). *Marcos Berkowicz [Argentina]*
Se reflexionará sobre la importancia de conocer los distintos tipos y funcionamientos del plotter, y las diferentes técnicas del transfer. Así como también los usos que se les puede dar para la sublimación 3D.

E309. Sublimación en pequeño formato, una técnica al alcance de todos (Conferencia). *María Laura Leizza [Argentina]*
Brindar las nociones básicas de esta técnica, tanto en soporte textil como en rígidos; un acercamiento a este proceso en pequeña escala. Ideal para hobbyistas, pequeños emprendedores y todo aquel que quiera conocer este proceso tan utilizado en los últimos años.

E310. Sunny Home: carpa solar inteligente de ayuda inmediata (Laboratorio de Experimentación). Nicolás Farías [Chile]

Bajo el contexto de Post-Catástrofe en Chile, nace el proyecto Sunny Home: carpa solar de emergencia. A través del mismo se busca brindar una solución de refugio inmediato a las familias que perdieron sus hogares. Esta carpa es desmontable y modular, posee celdas fotovoltaicas que alimentan una batería en su interior permitiendo tener luz, radio y conexión USB, logrando estar conectado y comunicado en esta situación de emergencia.

E311. Taller de ilustración de personajes para materiales y libros infantiles (Taller). Jessica Pérez Espinoza [Guatemala]

Aprenderás a reconocer los diferentes tipos de materiales editoriales y didácticos que existen para los niños. También conocerás la morfología de los personajes infantiles y las características de la clasificación de personajes para niños. Además te divertirás desarrollando tus propios personajes.

E312. Taller de ilustración: de la idea al papel (Taller). Ximena Echeverría Escobar [Chile]

Ilustrar es una forma de representar conceptos e ideas para entregar un mensaje mediante el texto y la imagen. Este taller pretende abordar el proceso de la ilustración desde la concepción de la idea hasta su posterior elaboración.

E313. Técnicas de grabado de estampas en clave Latinoamericana (Taller). Aurora Mabel Carral [Argentina]

Actividad de triple contenidos: Iniciarse en el mundo del grabado con estampas impresas en diversos soportes (papel, tela) con una misma matriz. Producir imágenes de la iconografía de los pueblos originarios de América. Crear diversas paletas de quebrados-tierras a partir de rojo, azul y amarillo.

E314. Tecnología para la inclusión: un medio equipador de oportunidades para generar independencia (Laboratorio de Experimentación). Federico Herrendorf [Argentina]

Existe una preocupación creciente por dar acceso igualitario a la educación. Para personas sin limitaciones, la tecnología hace que las cosas sean más fáciles, pero para aquellas personas con capacidades diferentes, la tecnología hace que las cosas sean posibles. En esta charla contaremos como desde el UX Design Studio de Globant colaboramos con Globant Labs para transformar buenas ideas en productos innovadores, demostrando que la tecnología puede hacer del mundo un lugar mucho mejor.

E315. Terra: videojuego cultural sobre el arraigo de los Muisca a su entorno natural (Laboratorio de Experimentación). María Martha Gama Castro, Dayana Carolina Figueredo Reyes y Alberto Sabogal Bojacá [Colombia]

Como resultado de una investigación sobre los principios ecológicos de la comunidad Muisca se crea Terra. Un videojuego cuyo objetivo es, además de entretener, concientizar sobre el cuidado ambiental y dar a conocer la importancia de los principios de esta cultura precolombina.

E316. Tertulia ilustrada (Taller). Pamela Schiavone [Argentina]

Todos tenemos una forma distinta de hablar, un tono de voz, muletillas, expresiones que son muy propias de cada uno de nosotros. Este taller nos propone trasladar esas cualidades personales al mundo de la ilustración, y encaminar nuestros trazos más característicos a la búsqueda de un estilo propio!

E317. Tiempos de marcas (Laboratorio de Experimentación). Jessica Hasblydi Gómez López [Argentina]

Una mirada a la importancia de las marcas en nuestras vidas. Pasos claves para definir los objetivos en el proceso de creación de una marca y cómo sacarle partido a una buena segmentación, investigación, creatividad y comunicación asertiva.

E318. Tipografía experimental con plastilina (Taller). Carlo Cadenas [Venezuela]

Un taller pensado para divertirse creando manualmente, rescatando los fundamentos del diseño y aplicándolos de manera creativa. La tipografía es la base de la comunicación y está en constante evolución. Usarás plastilina y formarás parte del mundo de la experimentación tipográfica.

E319. Tips para posicionar tu marca en Instagram y YouTube (Conferencia). José Luis Bustillos y Javier Cardenas [Venezuela]

Presentaremos claves para desarrollar tu marca en ambas redes sociales. Despejaremos dudas acerca de cómo posicionar tus cuentas, cuál es el mejor contenido para publicar, cómo definir tu público objetivamente, y algunos tips y secretos que los creadores de contenido normalmente no comparten.

E320. Todos los errores que tenés que cometer para lograr el éxito (Invitado de Honor). Julián Bando, Diego Roitman, Analía Cervini y Sebastián D. Molina [Argentina]

No hay recetas mágicas para lograr una carrera exitosa en el ámbito creativo. Saber transitar los obstáculos y aprender de las malas experiencias es muchas veces el aprendizaje más valioso y una interesante plataforma para avanzar hacia esos objetivos que deseamos y nos proponemos.

E321. Todos podemos hablar en público (Conferencia). Leo Camiser [Argentina]

¿Te ponés nervioso cuando hablás en público? ¿Sos emprendedor y sentís que tus palabras no llegan efectivamente a tus destinatarios? ¿Te gustaría aprovechar esos momentos de exposición para comunicar bien, y además transformarlo en una buena experiencia?

E322. Tradición y tendencias: la evolución de los uniformes escolares en Colombia (Laboratorio de Experimentación). Liza Catalina Trujillo Giraldo [Colombia]

Este proyecto muestra cómo diferentes tendencias de diseño en el vestuario influenciaron en el estilo o apariencia de los uniformes entre los años 1926 y 1970 en diferentes colegios de la región cafetera en Colombia. Se muestra un material fotográfico que se recolectó visitando diferentes

instituciones educativas y luego fueron clasificadas en tres grupos: Uniforme de Gala, Uniforme de Diario y Uniforme de Gimnasia.

E323. Tramas textiles: Técnicas ancestrales con diseño de vanguardia (Laboratorio de Experimentación). *María Inés Perez Gibert [Argentina]*

Tendencias mundiales en el área textil con el uso de técnicas ancestrales traídas a la moda con diseño. Marcando una diferencia para ofrecer al mercado un producto que permite darle un valor agregado, con un mayor margen de utilidad porque la competencia no limita tu valor de venta.

E324. Tribus urbanas argentinas (Laboratorio de Experimentación). *Marcelle Lefineau [Argentina]*

Recorreremos a través de la indumentaria los diseños de las distintas tribus urbanas argentinas, su música, su esencia desde los años 50 hasta nuestros días. Las influencias y características que destacaron a cada década.

E325. Tu estilo: tu identidad (Laboratorio de Experimentación). *Selva Guiffrey [Argentina]*

Te invito a Reconocer y plasmar tu identidad personal o comercial a través del desarrollo de un estilo propio, a través tu look, de tu producto o de tu marca. Nos centraremos en distinguir los elementos fundamentales que determinan y caracterizan cada estilo, para así poder desarrollar combinaciones creativas que den identidad a tu manera de vestir como consumidor, a tu producto como diseñador y a tu marca como empresario o emprendedor.

E326. Um design para a destruição - os personagens das histórias em quadrinhos e a II Guerra Mundial (Laboratorio de Experimentación). *Artur Lopes Filho [Brasil]*

Os personagens das histórias em quadrinhos sempre carregaram consigo uma estética que exaltam valores, crenças e posicionamentos, ao mesmo tempo em que inspiram e introduzem questões interessantes para seu público leitor. Tomando a II Guerra Mundial como base, buscaremos analizar o design de um vasto conjunto de heróis estadunidenses, que surgiram ao longo das décadas de 1940. Entender o posicionamento desses personagens e como essa é traduzida no design dos personagens desse período.

E327. Un buen líder tiene pañuelitos a mano (Laboratorio de Experimentación). *Agustín Dana [Argentina]*

La mejor forma de ser un buen líder en estos tiempos es desarrollar tu inteligencia emocional. La búsqueda de talentos con liderazgo cada vez requiere más *soft-skills* que conocimientos técnicos. Veamos juntos cómo atravesar nuestros miedos a bucear en nuestro interior para ser más efectivos. Terapia, coaching, meditación, constelaciones sistémicas, reiki y hasta psiquiatría no son herramientas sólo para locos. Les contaré cómo haber atravesado mi mayor dolor significó mi mejor herramienta de trabajo.

E328. Una idea con relieve (Taller). *John Montoya [Colombia]*

A la hora de crear una pieza de comunicación, los diseñadores siempre están pensando en las diferentes herramientas para llegar al público objetivo, la idea de comunicar visualmente, con un modelo análogo, la in-

finidad de usos que se le puede dar, logrando una pieza original, profesional y divertida.

E329. Universo poligonal (Laboratorio de Experimentación). *Julieta Orliacq [Argentina]*

¿Tenés un modelo 3D en mente pero no sabés por dónde comenzar o no estás seguro de cuál sería el método más conveniente para construirlo? El objetivo de este espacio es orientarte para que puedas responder a esas preguntas, evitando estresantes errores que te hagan desperdiciar tiempo y esfuerzo.

E330. Upcycling. El arte de reciclar el pasado (Laboratorio de Experimentación). *Miriam Bernodat [Argentina]*

Se analizará la importancia de reutilizar prendas para disminuir el impacto ambiental de la producción de indumentaria. Explicaremos los beneficios de darle una oportunidad a prendas de segunda mano transformándolas de una manera creativa.

E331. Uso de caucho natural para el diseño de joyería precolombina (Laboratorio de Experimentación). *Natalia Cardona Vásquez y Juan Sebastián Vélez Herrera [Colombia]*

Esta investigación liderada por el SENA promueve el diseño de joyería precolombina, a través del uso de caucho natural como materia prima. Se tomaron muestras de los cultivos de caucho de Nechí, permitiendo incorporar atributos de diseño al material, para la elaboración de colecciones de bisutería.

E332. UX y Metodologías Agiles: diseñando sin desperdicio (Conferencia). *Santiago Bustelo [Argentina]*

Proyectos que se vuelven interminables, clientes insatisfechos y productos finales con los que el equipo no se siente orgulloso, son problemas comunes a muchos proyectos de diseño y desarrollo. Los conceptos fundamentales para que diseñadores y desarrolladores puedan lograr mejores resultados, y expone un caso real de aplicación de sus principios.

E333. Ver, observar y proyectar. Bases del pensamiento visual (Taller). *Jimena Toledo [Argentina]*

El Pensamiento visual es un método que permite el análisis de situaciones o elementos a partir de la visualización organizada de ideas expresadas en forma de dibujos sencillos, acompañados por algunas frases o palabras clave.

E334. Videojuegos para la alfabetización digital de la tercera edad (Laboratorio de Experimentación). *Carlos Eduardo Rodríguez Fernández, Sergio Esteban Bohórquez Guerrero, Patricia Hernández y Iván Labrador [Colombia]*

Proyecto de videojuegos que apunta a promover la alfabetización digital de personas de la tercera edad aisladas de fuentes de la información y tecnología por residir en hogares geriátricos.

E335. Vos sos tu marca (Laboratorio de Experimentación). *Silvina Rodríguez Pícaro [Argentina]*

Entenderse a uno mismo es el primer paso para poder hacer marketing personal. El objetivo de atraer a la gente

que necesita lo que vos hacés, es algo que requiere auto-conocimiento. Aprenderemos cómo construir una marca personal poderosa que te diferencie y te permita competir, siendo la mejor expresión de vos mismo.

E336. Vos.com, tu marca personal (Conferencia). Adrián Tschubarov [Argentina]

En la actualidad, el mercado laboral requiere de gente que sobresalga, que sepa lo que quiere y que se destaque. Es por ello que se presentarán tips para gestionarse y construirse como una marca, destacando las fortalezas y trabajando sobre las debilidades.

E337. Yo como marca (Laboratorio de Experimentación). Jorge Castrillon y Gisela Bianchi [Bolivia - Argentina]

Encontraremos una visión que facilite convertirte en el Estratega de tu Vida. Mediante herramientas de Programación Neurolingüística, de Coaching de Vida y de Marketing Personal experimentarás, en primera instancia, un insight profundo al descubrir de manera práctica tu ser interior y contactarte con tus talentos y tus habilidades.

E338. ¡Aplica tus conocimientos de diseño en voluntariados! (Laboratorio de Experimentación). Gilbert Tudares [Panamá]

Técnicas y recomendaciones para destacar tus talentos de diseño en voluntariados de ONGs locales y a nivel mundial. Oportunidades que le dan al Curriculum Vitae un valor agregado al momento de presentarlo con una trayectoria de voluntario. ¡Al finalizar los estudios en diseño tendrás un CV cargado de experiencia!

E339. ¡Fútbol es Pasión! (Laboratorio de Experimentación). Felipe Tabora [Brasil]

En el marco del Mundial de Fútbol en Rusia y del proyecto Footb-All Mix (en el cual 32 profesionales de todo el mundo enviaron sus afiches que estarán en exposición en el Espacio Cabrera durante el Encuentro) el seminario consiste en la creación de un afiche sobre la pasión por el Fútbol.

E340. ¡La ilustración al poder! (Invitado de Honor). Josep Serra, Poly Bernatene, Ángela Corti, Marcelo Otero y Felipe Tabora [España - Argentina]

La ilustración es una disciplina que crece día a día y se involucra cada vez más con otras, para generar productos únicos, con valor agregado. Esto abre diversas posibilidades laborales para los ilustradores, quienes necesitan dedicarle tiempo, no solo a su tarea creativa, sino a saber presentar sus trabajos, aprender a presupuestar, generar nuevos contactos y diversas acciones que lo ayuden a insertarse exitosamente en el mercado de la ilustración.

E341. ¿Cómo diseñar y producir calzado sostenible? (Laboratorio de Experimentación). Gina Fonticelli [Argentina]

Se reflexionará sobre la importancia de diseñar y producir calzado teniendo en cuenta su impacto ambiental. Se confrontarán las etapas productivas del proceso convencional a las etapas producción sustentable, buscando concientizar al espectador.

E342. ¿Cómo lograr más resultados en la mitad de tiempo? (Conferencia). Sergio Adrián Botzman [Argentina]

De todos nuestros recursos disponibles, cada uno tiene el mismo número de horas en un día. Algunos, sin embargo, logran realizar más cosas. ¿Son más rápidos o más inteligentes? ¿Tienen más ayuda? Quizás. Pero también han aprendido trucos que pueden ayudar a estirar el tiempo y eliminar lo no importante.

E343. ¿Cómo preparar una marca atractiva y también deliciosa? (Diseño estratégico) (Conferencia). Ayelén Giacuzzo y Sol Fernández García [Argentina]

Existen diferentes recetas para preparar marcas que sobrevivan en un escenario cada vez más complejo. Pero es fácil perder el foco. Al diseñar una marca son tantos los ingredientes a tener en cuenta que nos olvidamos de la base: conectar y enamorar a las personas.

E344. ¿Cuánto cobro por diseñar indumentaria? (Diseño estratégico) (Conferencia). Lucila García Migueles [Argentina]

Cómo se cobra el trabajo de diseñar ropa es una de las preguntas más frecuentes si estas trabajando como freelance. ¿Cómo armo un presupuesto para un cliente? ¿Qué hay que tener en cuenta además de monto final?

E345. ¿Cuánto valen mis diseños? (Invitado de Honor). Jorge Piazza, Karina Riesgo, Sergio Adrián Botzman, Claudina Kutnowski, Gonzalo Berro y Jorge Castrillon [Argentina]

Aprender a ponerle precio a un diseño implica no solo valorar nuestro trabajo, saber armar una planificación efectiva y optimizar el manejo de los tiempos sino también conocer el mercado y a nuestra competencia. ¿Cómo entender el negocio del diseño para ser rentables y sostenibles? ¿Qué estrategias se pueden aplicar para evitar la desorganización y el trabajo a contrarreloj?

E346. ¿Diseño frustrado? ¿Coaching ontológico al rescate! (Laboratorio de Experimentación). Alicia Mónica Castello y Lucas Gastón Palacios [Argentina]

Entender que el error es la clave para el éxito, es el primer paso. En esos momentos, al experimentarlo, es de donde terminamos de darnos cuenta exactamente lo que sucede con nuestro desempeño profesional y resolverlo. El Coaching Ontológico brinda herramientas para convertir un fracaso en éxito.

E347. ¿Los diseñadores podemos salvar el mundo? (Invitado de Honor). Mariana Amatullo, Bernardita Brancoli Poblete, Carla Busularo, Diego Crescimbeni, Paula Gray, Hugo Máximo Santarsiero, Jimena Patiño Navas y Julián Bando [Argentina - Chile]

El Diseño Social pone la mirada en las necesidades vinculadas a la sustentabilidad, lo urbano, la salud y la integración de minorías (entre otras), para crear soluciones que impacten positivamente en el mejoramiento de la calidad de vida a través de sus acciones, creaciones e ideas. ¿Cómo generar proyectos y emprendimientos con impacto social y que, además, puedan ser rentables?

E348. ¿Son antagónicos el diseño sustentable y la rentabilidad económica? (Laboratorio de Experimentación). Carola Cornejo [Argentina]

Se presentarán claves para lograr la rentabilidad económica de emprendimientos enfocados en el diseño sustentable. Se tomará el caso de la marca de ropa Carola Cornejo como materialización del equilibrio entre ambos polos, derribando el mito que los presenta como figuras opuestas.

E349. ¿Vale la pena diseñar para impresos? (Laboratorio de Experimentación). Leidy Méndez [Colombia]

Hablaremos del diseño editorial en publicaciones impresas como un ingreso laboral en un mundo donde la era digital las ha transformado, veremos cuál es el panorama actual en Colombia y la región, para dar soluciones visuales y conceptuales a través de experiencias profesionales y referencias gráficas en el mundo.

2) Stands

El Encuentro contó con un espacio en la sede Jean Jaurès, en donde distintas editoriales y revistas especializadas en diseño expusieron sus productos, algunos de los cuales estuvieron a la venta o fueron distribuidos en forma gratuita.

Estuvieron presentes en esta edición con un stand las siguientes 12 marcas: Librería Técnica CP67, Editorial Área Paidós, Conversaciones sobre el diseño y la creatividad, Ediciones Ampersand, Wolkowicz Editores, RedArgenta | Editorial CommTOOLS, Ediciones Godot, Revista Wideprint, Producción Gráfica Ediciones, Loco Rabia editorial, Ediciones de Utopía y Moebius.

3) Concursos

Durante el transcurso del XIII Encuentro Latinoamericano de Diseño se realizaron los siguientes certámenes: Premio a la Ilustración latinoamericana - UP (XII edición) "Inspiración Latina" y el Concurso de Afiches Footb-all mix entre los cuales se reunieron más de 3000 trabajos de autores de toda América Latina y el mundo (estudiantes y profesionales).

Los ganadores fueron anunciados el jueves 2 de agosto de 2018 durante el XIII Encuentro.

A continuación se detallan los nombres de los ganadores de los certámenes:

Premio a la Ilustración Latinoamericana:

- Primer premio: *No hagas eso por favor* de Erika Gutiérrez.
- Premio del Público: *Decir adiós* de Lizeth Alejandra Ballesteros
- Menciones: *404 km* (Tamara Conforti); *Bajo las aguas, desaparece* (Malena Fernández); *Dicen que...* (María José de Tellería); *Tiempo 0* (Rosadina Güere)

Concurso de Afiches Footb-all mix:

- Primer premio: *Drying* de Violetta Gusakova
- Premio del Público: *Modo fútbol* de Lorena Facciola
- Menciones: *El partido de tu día a día* (Valentina Delgado Mención); *Fútbol con el corazón* (Adriana García)

4) IX Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño / Foro de Escuelas de Diseño

En el marco del XIII Encuentro Latinoamericano de Diseño se realizó el IX Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, desde el 30 de julio al 1 de agosto, en forma conjunta el XII Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, integrado por más de 360 instituciones educativas de diseño de América y Europa [La información completa del Congreso se encuentra publicada en esta edición en pp. 35-178].

5) Índices del XIII 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 XIII edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2018

- Abente, Lucero: Dos diseñadores, un conflicto y un mismo espacio-tiempo. [E148] p. 152
- Abramovich, Magalí: Crowdfunding: Claves a la hora de comenzar tu proyecto. [E86] p. 147
- Acha, Tomás: La importancia de diseñar una marca ciudad. [E232] p. 159
- Acin La Rosa, Julia: Diseño de documentos de alta seguridad. [E117] p. 149
- Agreda Oliva, Cristhian Camilo: Sandoná, creando imagen, creando futuro. [E300] p. 164
- Almeida Bou, María Pía: Dirección de Arte: su rol en la creación audiovisual. [E105] p. 148
- Almeida Bou, María Pía: Diseño circular. [E115] p. 149
- Alvarelos, Julián: Enterprise Design Thinking. [E177] p. 154
- Álvarez, Marie: El vestir como acto performativo: slogans e identidades. [E169] p. 154
- Amatullo, Mariana: ¿Los diseñadores podemos salvar el mundo? [E347] p. 167
- Amatullo, Mariana: El rol cambiante del diseño en el contexto de innovación social. [E167] p. 153
- Appendino, María José: Representación visual de la tierra en el diseño de dispositivos lúdicos. [E296] p. 163
- Aranda, Ángela Esther: El saco-patrón básico de mujer y hombre y su adaptación a cada morfotipo. [E168] p. 154
- Araya Adasme, Javiera Paz: Encuadernación japonesa clásica. [E176] p. 154
- Arenas, Daniel: La importancia de los sentidos en el diseño. [E236] p. 159
- Argandoña, Jorge Gustavo: Claves para crear tu emprendimiento de marroquinería. [E48] p. 144
- Arrais, Flávia: Luminaria de papel cartón. [E248] p. 160
- Arreche, Araceli Mariel: Diseño y montaje de espectáculos en espacios abiertos. [E142] p. 151

- Arrieta, Vik: Comunicación & estilo en redes (para Emprendimientos): aprendí a comunicar tu emprendimiento con claridad y emoción, y ¡gané territorio online! [E75] p. 146
- Asmorú, Martín: Art toys manuales. [E25] p. 142
- Azcurrea, María Luján: Herramientas para el diseño de espacios educativos y de trabajo ecoeficientes. [E206] p. 156
- Babilani, María Cecilia: Claves para armar un proyecto artístico exitoso. [E47] p. 144
- Baêta, Marcelo: Proyecto Coexistencia: diseño gráfico que genera consciencia. [E289] p. 163
- Balarezo, Andrés: Las tendencias en la indumentaria masculina: caso de estudio. Spot: a new lifestyle. [E245] p. 160
- Balbi, Marianela: Impresión digital textil. [E214] p. 157
- Bancalari, Esteban: Cómo armar un negocio de Triple Impacto y no morir en el intento. [E55] p. 144
- Bandeo, Julián: ¿Los diseñadores podemos salvar el mundo? [E347] p. 167
- Bandeo, Julián: Todos los errores que tenés que cometer para lograr el éxito. [E320] p. 165
- Barahona Velásquez, Emerson Ismael: La marca personal: evolución social. [E239] p. 159
- Barcia, Paula: Cómo fusionar el mundo audiovisual con tu propia marca. [E63] p. 145
- Barra, Daniela: Aportes del diseño multisensorial para mejorar la comunicación. [E23] p. 142
- Barrera Imbajoa, Diego Francisco: Carnaval de Pasto: avances en innovación y evolución a partir del diseño industrial. [E42] p. 143
- Basta, Florencia Macarena: La xilografía como medio expresivo en el diseño y la comunicación visual. [E242] p. 159
- Becker, Rosalba: Herramientas creativas para fortalecer el proceso de diseño. [E204] p. 156
- Becker, Rosalba: Juego sistémico para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). [E223] p. 158
- Beherens, Carla: Ciudad Resiliente. Diseño y Resiliencia. [E46] p. 144
- Benedicto, María Florencia: La fábrica de Doodles. [E227] p. 158
- Benito, Manuel: Diseño gráfico dentro del cine. [E136] p. 151
- Bergomi, Paolo: Diseño, patrimonio y gestión cultural. [E144] p. 152
- Berkowicz, Marcos: Sublimación 3D: plotters y técnicas del transfer para microemprendimientos. [E308] p. 164
- Bernatene, Poly: ¡La ilustración al poder! [E340] p. 167
- Bernodat, Miriam: Upcycling. El arte de reciclar el pasado. [E330] p. 166
- Berro, Gonzalo: ¿Cuánto valen mis diseños? [E345] p. 167
- Bianchi, Gisela: Yo como marca. [E337] p. 167
- Biaus, Lulu: Comunicación & estilo en redes (para Emprendimientos): aprendí a comunicar tu emprendimiento con claridad y emoción, y ¡gané territorio online! [E75] p. 146
- Bibbó Pérez, Nicolás: AYUDARTE red de cooperación centrada en la inteligencia colectiva. [E32] p. 143
- Biondo, Laura: ABC para aplicar Design Thinking en tus proyectos. [E13] p. 141
- Blanco, Karen Giuliana: Fotografía de moda e histotecnología. [E197] p. 156
- Blazevic, Victoria Marian 6 consejos para crear tu tienda online y hacer crecer tu emprendimiento. [E9] p. 141
- Bohórquez Guerrero, Sergio Esteban: Videojuegos para la alfabetización digital de la tercera edad. [E334] p. 166
- Borges Backx, Hugo: Plataformas digitais como ferramenta auxiliar no processo de desenvolvimento de produtos. [E275] p. 162
- Bórquez Caballero, Vanessa Patricia: Cómo transformar la información en conocimiento. [E72] p. 146
- Borsano, Constanza: La función del branding en el mundo digital. [E229] p. 158
- Borzino, Gonzalo: Demoliendo los tiránicos muros mentales: la hoja en blanco. [E94] p. 148
- Borzino, Gonzalo: Realizamos un cortometraje internacional y sobrevivimos. [E291] p. 163
- Botzman, Sergio Adrián: ¿Cómo lograr más resultados en la mitad de tiempo? [E342] p. 167
- Botzman, Sergio Adrián: ¿Cuánto valen mis diseños? [E345] p. 167
- Bouza, Mariana: Diseñá diferente: Diseñá con Magia!! [E106] p. 149
- Braberman, Hernán: Construyendo marcas a través del diseño de packaging. [E78] p. 146
- Bradichansky, Mariana: Diseño de Servicios en entornos Ágiles. [E126] p. 150
- Braida, Frederico: Projetando um jogo de montar com tecnologias de prototipagem rápida e de fabricação digital. [E285] p. 163
- Brancoli Poblete, Bernardita: ¿Los diseñadores podemos salvar el mundo? [E347] p. 167
- Brarda, María Cecilia: Motion Graphics Design. La dirección creativa en branding de TV. [E261] p. 161
- Bresler, Diego: Mi marca es la mejor, ¿por qué no lo ven? [E253] p. 160
- Bresler, Diego: Se me acabaron las ideas... ¿Dónde busco inspiración? [E301] p. 164
- Bromberg, Leo: Humor gráfico para vivir. [E208] p. 157
- Brousson, Mercedes: El diseño en la producción y comercialización de objetos. [E157] p. 153
- Brusa, Silvia: Diseño de Interiores y sustentabilidad. [E122] p. 150
- Burlak, Tatiana: AYUDARTE red de cooperación centrada en la inteligencia colectiva. [E32] p. 143
- Bustelo, Santiago: Core Design: un enfoque para todas las disciplinas de Diseño. [E82] p. 147
- Bustelo, Santiago: Design Research: cómo realizar las preguntas correctas para el proceso de diseño. [E100] p. 148
- Bustelo, Santiago: Kit de herramientas digitales para diseñadores. [E224] p. 158
- Bustelo, Santiago: UX y Metodologías Ágiles: diseñando sin desperdicio. [E332] p. 166
- Bustillos, José Luis: Tips para posicionar tu marca en Instagram y YouTube. [E319] p. 165
- Busularo, Carla: ¿Los diseñadores podemos salvar el mundo? [E347] p. 167
- Butlow, Daniel Enrique: Protección legal del diseño y del cobro de honorarios. [E286] p. 163
- Cabana, Catalina: Consejos prácticos para la búsqueda laboral exitosa. [E77] p. 146
- Cabana, Catalina: Grafología publicitaria. [E201] p. 156
- Cabaña, Humberto: 3D para conquistar al mundo. [E6] p. 141
- Caccia, Belén: Estrategias teatrales creativas para mejorar la calidad de vida. [E186] p. 155
- Cadenas, Carlo: Tipografía experimental con plastilina. [E318] p. 165

- Caffaro, Paula: El fashion film en Argentina: análisis de tres casos locales. [E162] p. 153
- Caño, Fernando: Latinoamérica Salvaje: conoce todas las áreas protegidas desde tu móvil. [E246] p. 160
- Calcaterra, Pablo: Cómo manejar al cliente de tus pesadillas. [E67] p. 145
- Cameron Mac Lean, Guillermo: Estepa: diseño de objetos con foco en lo ambiental y en lo social. [E183] p. 155
- Caminos, Marcos Matías: Aporte al diseño en relieve de hormigón para paredes, a partir de técnicas existentes. [E21] p. 142
- Camiser, Leo: Todos podemos hablar en público. [E321] p. 165
- Campuzano Abad, Lex Gregorio: La Ilustración y su aplicación en los cuentos y las leyendas. [E231] p. 158
- Canalicchio, Pablo: Cómo gestionar proyectos de diseño editorial colaborativo. [E65] p. 145
- Cánepa, Victoria: Dorms: Diseño de departamentos para estudiantes de la Universidad de Palermo. [E147] p. 152
- Canteros, Héctor Ariel: Diseño web para nichos de mercado específicos. [E140] p. 151
- Canz Singh, Ignacio: Diseño para todos: mesa auxiliar de múltiples usos. [E139] p. 151
- Carboni, Lucía: El libro aumentado: particularidades del diseño de un dispositivo didáctico transmedial. [E163] p. 153
- Cárdenas Criales, Diana Edith: Feria di Fiori: productos agroindustriales sustentables. [E194] p. 155
- Cardenas, Javier: Tips para posicionar tu marca en Instagram y YouTube. [E319] p. 165
- Cardona Vásquez, Natalia: Uso de caucho natural para el diseño de joyería precolombina. [E331] p. 166
- Carneiro, Raquel: O artesanato na identidade Hermès: tempo é luxo. [E265] p. 161
- Caro Sichaca, Daniel Leonardo: Diseño para la movilidad: hacia una concepción incluyente y sostenible de las calles en Bogotá. [E138] p. 151
- Carral, Aurora Mabel: Técnicas de grabado de estampas en clave Latinoamericana. [E313] p. 165
- Carrera, Miguel: Las tendencias en la indumentaria masculina: caso de estudio. Spot: a new lifestyle. [E245] p. 160
- Carrillo Tureo, Ana: Bordado sobre papel: una herramienta gráfica. [E36] p. 143
- Carriso, Griselda: Papeles en movimiento con mecanismos Pop Up. [E269] p. 161
- Carvajal, Daniela: Convictus, una forma de hacer diseño desde la basura. [E81] p. 146
- Carvalho, Paulo: Comunicação e empatia, bases para projetar. [E74] p. 146
- Casanova, Renata: Des/PLIEGUE: sistema de patronaje activo. [E95] p. 148
- Castelli, Martín: Emprender en moda y no morir en el intento. [E175] y p. 154
- Castello, Alicia Mónica: ¿Diseño frustrado? ¿Coaching ontológico al rescate! [E346] p. 167
- Castrillón, Jorge: ¿Cuánto valen mis diseños? [E345] p. 167
- Castrillon, Jorge: Yo como marca. [E337] p. 167
- Castro Montanches, Carlos Efrén: Carnaval de Pasto: avances en innovación y evolución a partir del diseño industrial. [E42] p. 143
- Cervini, Analía: Todos los errores que tenés que cometer para lograr el éxito. [E320] p. 165
- Chaves, Norberto: Elogio de la contradicción. [E170] p. 154
- Chaves, Norberto: Elogio de la diversidad. [E171] p. 154
- Chaves, Norberto: Elogio de la naturalidad. [E172] p. 154
- Chevalier, María Cecilia: Productos positivos. [E284] p. 162
- Chistik, Gabriela: Dirección de Arte: Su rol en la creación audiovisual. [E104] p. 148
- Cierro Rivero, Diego: La basura como recurso. [E226] p. 158
- Ciravegna, Erik: Diseño e innovación del packaging agroalimentario en Chile. [E130] p. 150
- Clara Pusarelli: Crowdfunding: Claves a la hora de comenzar tu proyecto. [E86] p. 147
- Cordone, Delia: Perspectiva y dibujo a mano alzada. [E273] p. 162
- Cornejo, Carola: ¿Son antagónicos el diseño sustentable y la rentabilidad económica? [E348] p. 168
- Cornejo, Sandy: Asesoramiento de imagen inclusivo, preventivo y paliativo. [E28] p. 142
- Correa, Diannery: Diseño web para nichos de mercado específicos. [E141] p. 151
- Corti, Ángela: ¡La ilustración al poder! [E340] p. 167
- Costa Junior, Hely: Proyecto Coexistencia: diseño gráfico que genera consciencia. [E289] p. 163
- Crescimbeni, Diego: ¿Los diseñadores podemos salvar el mundo? [E347] p. 167
- Cristofani, María Alejandra: El Diseño de Autor como emprendimiento cultural. [E155] p. 152
- Cuervo Santana, Daniel: Enrique Interfaces web para dispositivos Mobile: Responsive y PWA. [E215] p. 157
- da Silva Carmo, Cristina: Marco estratégico para emprendedores. [E249] p. 160
- da Silva Carmo, Isabel Cristina: Luminaria de papel cartón. [E248] p. 160
- Dana, Agustín: Aplicaciones para todos y todas. [E20] p. 142
- Dana, Agustín: Diseñadores y empresas conscientes. [E108] p. 149
- Dana, Agustín: Un buen líder tiene pañuelitos a mano. [E327] p. 166
- De Mater O'Neill, María: Escuchando las voces: exposición de diseño comunitario y participativo. [E181] p. 154
- De Santis, Valeria: La función del branding en el mundo digital. [E229] p. 158
- Deleltieres, Teresa Noemí: Flecos. Terminaciones que distinguen. [E195] p. 156
- Delgado San Román, María Angélica: Diseñando y tejiendo con fibra de alpaca. [E110] p. 149
- Di Turris, Yanina: La fábrica de Doodles. [E227] p. 158
- Díaz de Sabatés, Gabriela: Panel Columbia College (Panel Columbia College). [E268] p. 161
- Díaz Palomino, María Antonia: Asesoramiento de prendas para el diseño de moda. [E29] p. 142
- Díaz, Victoria: Herramientas creativas para fortalecer el proceso de diseño. [E204] p. 156
- Diez, Rocío: Kit de herramientas digitales para diseñadores. [E224] p. 158
- Diseñar la palabra. [E112] Seba Desalvo p. 149
- Domínguez, César: Diseñar para el otro 90%: innovación social desde el diseño y el branding. [E113] p. 149
- Dorado, Cecilia: Diseño para la Innovación Social: cuando los cambios se construyen entre todos. [E137] p. 151
- Doukler, Rocío: Core Design: un enfoque para todas las disciplinas de Diseño. [E82] p. 147
- Doukler, Rocío: De la idea al producto: diseñar con empatía. [E88] p. 147
- Dubay, Christian: Centennials, a comprar! [E43] p. 144

- Echeverría Escobar, Ximena: Taller de ilustración: de la idea al papel. [E312] p. 165
- Enriquez, Claudio: Cómo ganar clientes en diseño. [E64] p. 145
- Enriquez, Claudio: Presentaciones efectivas para diseñadores. [E278] p. 162
- Escobar, Taña: De la palabra a la imagen, pasando por el concepto. [E90] p. 147
- Etcheverry Roberto, Karina: Experiencias de aprendizaje más allá de lo (pre)establecido. [E192] p. 155
- Faerm, Steven: Proceso de diseño. [E282] p. 162
- Fajardo Mariño, Adriana: Esto no es un cuento: Letras para el cambio social. [E184] p. 155
- Fariás, Nicolás: Sunny Home: carpa solar inteligente de ayuda inmediata. [E310] p. 165
- Feldman, Gaby: Así me veo. Un taller para mirarse a través del dibujo. [E31] p. 143
- Fernández Garcia, Sol: ¿Cómo preparar una marca atractiva y también deliciosa? [E343] p. 167
- Fernández Roca, Lionel: Growth UX, Diseñando en base a datos cuantitativos. [E202] p. 156
- Fernández Roca, Lionel: Mentoring como catalizador para el crecimiento de un equipo de Diseño. [E251] p. 160
- Fernández, Mariano: AYUDARTE red de cooperación centrada en la inteligencia colectiva. [E32] p. 143
- Ferri, Daniela: Moda singular: el diseño al servicio de la inclusión. [E255] p. 160
- Figueredo Reyes, Dayana Carolina: La magia de los personajes detrás del desarrollo de videojuegos. [E238] p. 159
- Figueredo Reyes, Dayana Carolina: Terra: videojuego cultural sobre el arraigo de los Muisca a su entorno natural. [E315] p. 165
- Fink, Cristhian: 7 pasos para digitalizar tu marca personal. [E10] p. 141
- Fiorillo, Mariana: Core Design: un enfoque para todas las disciplinas de Diseño. [E82] p. 147
- Fonticelli, Gina: ¿Cómo diseñar y producir calzado sostenible? [E341] p. 167
- Formica, Jerónimo Emiliano: Kit Thinking. [E225] p. 158
- Formica, Jerónimo Emiliano: Morforigami- Taller de exploración morfológica. [E259] p. 161
- Frankel, Paula: Clínica de proyectos de libros. [E50] p. 144
- Freire de Oliveira, Ana Karla: Plataformas digitais como ferramenta auxiliar no processo de desenvolvimento de produtos. [E275] p. 162
- Fuentes Ríos, Fernando: Producción al alcance de la mano con un smartphone. [E283] p. 162
- Fuentes, Miguel: Design Thinking como catalizador para el desarrollo de innovación soci. [E102] p. 148
- Fuhrer, Noemí: Estrategias transmedia para productos audiovisuales. [E187] p. 155
- Funes, Reynaldo: Diseño de la estrategia de venta de películas. [E123] p. 150
- Galant, Juan Pablo: Diseño de videojuegos. [E129] p. 150
- Gama Castro, María Martha: Terra: videojuego cultural sobre el arraigo de los Muisca a su entorno natural. [E315] p. 165
- Gandolfo, Evelyn: Diseño de experiencias en el espacio público. [E119] p. 150
- García Buscemi, Nahuel: Cómo usar Youtube de trampolín para potenciar tu proyecto. [E73] p. 146
- García Fontana, Lautaro: Identidad cultural y diseño: construir de forma colectiva. [E210] p. 157
- García Migueles, Lucila: ¿Cuánto cobro por diseñar indumentaria? [E344] p. 167
- García, Mariano Gastón: La importancia de diseñar una marca ciudad. [E232] p. 159
- Garibaldi, Mariel: El diseño de interiores y su relación con los sentidos. [E156] p. 153
- Gaviria Londoño, Andrés: Diversidad en el diseño como estrategia de inclusión social. Caso Pequeñas personas Medellín. [E145] p. 152
- Gelfuso, Inés: Aproximación al diseño de fichas de ajedrez: dimensión lúdica / industrial. [E24] p. 142
- Gentile, Paula: Diseño de patrones decorativos con sellos artesanales. [E125] y p. 150
- Germano, Juan Martín: Contando historias a través de pantallas. [E79] p. 146
- Giacuzzo, Ayelén: ¿Cómo preparar una marca atractiva y también deliciosa? [E343] p. 167
- Gielow, Luisa: Liderança feminina: oportunidades e desafios. [E247] p. 160
- Giovannetti, Valeria: Arte expresivo, pintura y fotografía. [E26] p. 142
- Giusti, Ángel: Moda sostenible con identidad cultural. [E256] p. 160
- Gomez Bermeo, Erika: Investigación de tendencias para el diseño. [E221] p. 158
- Gómez López, Jessica Hasbleydi: Tiempos de marcas. [E317] p. 165
- Gomez, Sergio: Fundamentos de la aplicación de la luz y la sombra en la ilustración estilo Manga (Cómic Japonés). [E198] p. 156
- Gonçalves, Carolina: Androginia, moda e corpo: uma experimentação acerca do gênero. [E19] p. 142
- Gonzalez, Maricel: La importancia de la gestión de remanentes en los emprendimientos textiles. [E233] p. 159
- Gonzalez, Sandra: Métrica para la gestión del marketing en las mipymes. [E252] p. 160
- Gordillo, Mariana Alejandra: Rescate de técnicas textiles artesanales. Mogna San Juan Argentina. [E298] p. 164
- Gray, Alejandro: Emprender en el ámbito del marketing y la publicidad. [E174] p. 154
- Gray, Paula: ¿Los diseñadores podemos salvar el mundo? [E347] p. 167
- Gray, Paula: Nuevos paradigmas en sustentabilidad y emprendedorismo. [E264] p. 161
- Greco, Gastón: Se me acabaron las ideas... ¿Dónde busco inspiración? [E301] p. 164
- Grobe, Gustavo: Introducción al desarrollo de packaging. [E219] p. 158
- Grotz, Sonia Paula: Identidad digital: ideas para lograr visibilidad personal y profesional. [E211] p. 157
- Guadarrama, María Inmaculada: La narrativa gráfica como herramienta del desarrollo de la inteligencia emocional. [E240] p. 159
- Guaman, Carlos: Ambateñita primorosa: de alta gala al traje ecológico. [E17] p. 142
- Guerzovich, Yanina: Diseño de Servicios en entornos Ágiles. [E126] p. 150
- Guiffrey, Selva: Tu estilo: tu identidad. [E325] p. 166
- Gutman, Florencia: Pensamiento collage. [E271] p. 161
- Guzmán, Alejandro: La importancia de la planificación en el diseño de animación. [E235] p. 159

- Guzmán, Ismael: Brand Center: una herramienta avanzada en la gestión de marcas. [E37] p. 143
- Harari, Alberto: Primeras ideas para mi guión audiovisual. [E280] p. 162
- Haritchabalet, Silvia: Herramientas para establecer controles de calidad efectivos. [E207] p. 157
- Heinonen, Guillermo: Diseño de mobiliario en cemento liviano. [E124] p. 150
- Henriquez, Juan Emilio: Diseño estratégico e identidad territorial en la cadena de valor turística. [E134] p. 151
- Hernández, Laura: Marketing de contenidos. [E250] p. 160
- Hernández, Patricia: Videojuegos para la alfabetización digital de la tercera edad. [E334] p. 166
- Herrendorf, Federico: Tecnología para la inclusión: un medio equiparador de oportunidades para generar independencia. [E314] p. 165
- Herrera, Stephany: Entrelazados: micros audiovisuales para la promoción de la salud. [E179] p. 154
- Hotimsky, Tatiana: Cambiando Percepciones: UX Design. [E40] p. 143
- Hotimsky, Tatiana: Se me acabaron las ideas... ¿Dónde busco inspiración? [E301] p. 164
- Iacoi, Javier: Motion design y microinteracciones. [E260] p. 161
- Iniesta, Manuel: La fotografía en el Imperio del Sol Naciente. [E228] p. 158
- Insaurraldi, Pablo: Introducción al diseño de tejidos planos. [E220] p. 158
- Iribarren, Sonsoles: Diseño de calzado creativo para adolescentes. [E116] p. 149
- Ivaldi, Vero: Emprender en moda y no morir en el intento. [E175] y p. 154
- Jácome, Kathyana: Diseño de indumentaria deportiva para jugadores de baloncesto con discapacidad motriz. [E121] p. 150
- Jaime Morales, Hanz Sebastyan: Creación de un museo virtual, una nueva forma de integración multimedia. [E85] p. 147
- Jaiswal-Oliver, Monika: Panel Columbia College (Panel Columbia College). [E268] p. 161
- Jaureguiberry, Nicolás Martín: Diseño estratégico en medios. [E135] p. 151
- Jeldes Ramírez, María Paz: Soñarte: accesorios sustentables para yoga y meditación. [E307] p. 164
- Jimenez Cordova, Barnaby: La Ilustración y su aplicación en los cuentos y las leyendas. [E231] p. 158
- Josserme, Marcos Esteban: AYUDARTE red de cooperación centrada en la inteligencia colectiva. [E32] p. 143
- Kutnowski, Claudina: ¿Cuánto valen mis diseños? [E345] p. 167
- Kutynska, Polina: La fábrica de Doodles. [E227] p. 158
- Labrador, Iván: Videojuegos para la alfabetización digital de la tercera edad. [E334] p. 166
- Labuntés, Ana María: Pausas creativas colaborativas. [E270] p. 161
- Ladaga, Belén: La importancia de la identidad visual en los proyectos musicales. [E234] p. 159
- Lafargue, Pablo: Del diseño al molde. Modelaje técnico de calzado. [E91] p. 147
- Lamalfa, David Emanuel: Moldería sin género Zero Waste. [E257] p. 160
- Lara Yañez, Manuel Andrés: Aportes del diseño industrial para la prevención de riesgos. [E22] p.142
- Le Mehauté, Cristina: El paisajismo como expresión. [E164] p. 153
- Lefineau, Marcelle: Tribus urbanas argentinas. [E324] p. 166
- Leizza, María Laura: Sublimación en pequeño formato, una técnica al alcance de todos. [E309] p. 164
- Lento Navarro, Gustavo: Smart Fashion. [E305] p. 164
- Leonhardt, Lorena: Juego sistémico para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). [E223] p. 158
- Levy, Matías Sebastián: Eco pack tea, diseño de un packaging de té ecológico. [E149] p. 152
- Lewicz, Jorge: Las mejores ideas usadas que cambiaron la historia del marketing. [E244] p. 159
- Liendo, Florencia: Diseño de documentos de alta seguridad. [E117] p. 149
- Lifman, Silvia: Adobe Creative Cloud 2018: herramientas colaborativas para el diseño. [E16] p. 141
- Lifman, Silvia: Kit de herramientas digitales para diseñadores. [E224] p. 158
- Lima de Carvalho, Ana Paula: A importância do registro da produção em design de Moda. [E12] p. 141
- Lobo, María Fernanda: Formas colaborativas para el relevamiento, definición y diseño de experiencias digitales. [E196] p. 156
- Londono, María: La urdimbre y la trama de la iraca en aguas. [E241] p. 159
- Lopes Filho, Artur: Um design para a destruição - os personagens das histórias em quadrinhos e a II Guerra Mundial. [E326] p. 166
- López Gambarte, Paola: 5 consejos para emprender como un campeón. [E7] p. 141
- López Gambarte, Paola: 5 elementos básicos para diseñar un stand. [E8] p. 141
- López Votteler, Nicolás: Realizamos un cortometraje internacional y sobrevivimos. [E291] p. 163
- López, Carlos: Design thinking aplicado en el diseño UX/UI. [E101] p. 148
- López, Cristina Amalia: Diseño, patrimonio y gestión cultural. [E144] p. 152
- López, Yesica: Enterprise Design Thinking. [E177] p. 154
- López, Yesica: Entre el racismo al indígena y la utopía social. [E178] p. 154
- Luna, Roger Mariano: Coaching y animación: el lápiz que moviliza. [E51] p. 144
- Maceratesi, Lorena: Core Design: un enfoque para todas las disciplinas de Diseño. [E82] p. 147
- Maceratesi, Lorena: Prototipado, cómo diseñar nuestros proyectos en papel. [E288] p. 163
- Maia, Rafael: COLAPSO: la deconstrucción tipográfica y su aplicación como textura. [E54] p. 144
- Maldonado, Martha: Jeans: de la ficha técnica al producto terminado. [E222] p. 158
- Manucelo Colpo, Caroline: Capas de chuva street style com proposta sustentável. [E41] p. 143
- Marchesini, Adolfo: Kit Thinking. [E225] p. 158
- Marti, Ramiro: Motion design y microinteracciones. [E260] p. 161
- Martinez, Daiana: ABC para aplicar Design Thinking en tus proyectos. [E13] p. 141
- Mastrantuono, Laura: Estrategias transmedia para productos audiovisuales. [E187] p. 155
- Maticic, Mariela: Sobre gustos hay mucho escrito. [E306] p. 164

- Maya Montoya, Gloria Fernanda: Diseño Editorial: fomentando poesía desde lo analógico-digital. [E133] p. 151
- Mazzetti, Fernando Daniel: Diseño de iluminación de vidrieras y locales comerciales. [E120] p. 150
- Mazzocco, Máximo: #OjoConLaColilla: cestos exclusivos para colillas de cigarrillo [E2] p. 140
- Medaglia, Matías Luis Nicolás: Cambiando Percepciones: UX Design. [E40] p. 143
- Medaglia, Matías Luis Nicolás: Diseñado para que te importe. Storytelling: contar para catalizar. [E107] p. 149
- Medio, Silvia Betina: Diseño de un guardarropas eficiente. [E128] p. 150
- Mello da Silva, Letierre: Benefícios do cultivo de plantas para o design de interiores. [E33] p. 143
- Mena, Julia: La gráfica popular y su inserción en el desarrollo del cartel contemporáneo. [E230] p. 158
- Méndez, Leidy: ¿Vale la pena diseñar para impresos? [E349] p. 168
- Menta, Gabriel: Adaptando la comunicación digital de nuestros #Emprendimientos. [E15] p. 141
- Menta, Gaby: Se me acabaron las ideas... ¿Dónde busco inspiración? [E301] p. 164
- Mesa Alpert, Johanna: Crea tu marca con perfil profesional. [E83] p. 147
- Mesz, Sol: Cómo diseñar los productos digitales del futuro. [E58] p. 145
- Milussich, Gretta: Diseño de espacios educativos creativos. [E118] p. 150
- Molina, Sebastián D.: Todos los errores que tenés que cometer para lograr el éxito. [E320] p. 165
- Molina, Sebastián: 3 pasos para crear un emprendimiento de diseño. [E5] p. 141
- Molina, Sebastián: Cómo hacer un CV y portfolio de diseño efectivos. [E66] p. 145
- Molina, Walter: Cambiando Percepciones: UX Design. [E40] p. 143
- Molina, Walter: Se me acabaron las ideas... ¿Dónde busco inspiración? [E301] p. 164
- Montalvo Arroyave, Luisa Fernanda: Brandmix: de la intuición a la estrategia. [E38] p. 143
- Montoya, Augusto: El Diseño de Autor como emprendimiento cultural. [E155] p. 152
- Montoya, John: Una idea con relieve. [E328] p. 166
- Moraga Maldonado, Náyade Andrea: Art toys manuales. [E25] p. 142
- Moretti, Antonio Mariano: Herramientas agroecológicas permaculturales. [E203] p. 156
- Moschella, Paola Gabriela: Adaptación de técnicas tradicionales al diseño web. [E14] p. 141
- Mosteiro, Eugenia: Coaching, creatividad e innovación. [E52] p. 144
- Moyano, Cristian Ruth: Creación de colorantes naturales fruto-hortícolas. [E84] p. 147
- Mulki, Esteban: Bienvenidos a la economía de la experiencia. [E34] p. 143
- Mulki, Esteban: El cliente: un falso villano en el cuento del diseñador. [E151] p. 152
- Mulki, Esteban: El concepto no está muerto. [E152] p. 152
- Müller, María Sara: El documental y las modalidades de representación. [E161] p. 153
- Muñoz, Juan: Brandyourself: Marcando un futuro exitoso con tu talento. [E39] p. 143
- Muscolino, Eduardo: Cómo sobrevivir a una entrevista laboral. [E71] p. 146
- Muscolino, Eduardo: Quiero conseguir trabajo y no sé por dónde empezar. [E290] p. 163
- Muscolino, Eduardo: Relación de dependencia vs freelance ¿Cuál se adapta mejor a mi perfil? [E295] p. 163
- Mussfeldt, Peter: Se me acabaron las ideas... ¿Dónde busco inspiración? [E301] p. 164
- Mussfeldt, Peter: 100 Figuras. [E3] p. 140
- Narvaez, Dina: Diseño para la Innovación Social: cuando los cambios se construyen entre todos. [E137] p. 151
- Nóbrega, Bernardo: Diseño aplicado a productos de sonido profesional. [E114] p. 149
- Ochoa, Candelaria: El diseño estratégico como motor de la innovación. [E158] p. 153
- Ochoa, Juliana:
- Onorato, Natalia: Cómo diseñar una imagen personal y profesional exitosa. [E61] p. 145
- Orliacq, Julieta: Universo poligonal. [E329] p. 166
- Ortiz, Alan Fabricio: Desarrollo y aplicación del Arte Multimedial. [E97] p. 148
- Otero, Marcelo: ¡La ilustración al poder! [E340] p. 167
- Paiva, Jesica: Crea tu marca con perfil profesional. [E83] p. 147
- Palacios, Lucas Gastón: ¿Diseño frustrado? ¡Coaching ontológico al rescate! [E346] p. 167
- Palmeri, Ricardo: Cómo redactar un sitio de e-commerce. [E70] p. 146
- Papu Roa, Natalia: Reconociendo el impacto de nuestros modelos de negocios. [E292] p. 163
- París, José Antonio: El paradigma del marketing esencial aplicado al diseño. [E165] p. 153
- Patiño Navas, Jimena: ¿Los diseñadores podemos salvar el mundo? [E347] p. 167
- Patiño Navas, Jimena: Morfología en los objetos diseñados con energías renovables. [E258] p. 160
- Pavan Detoni, Luana: Cidades pequenas: apropriação e configuração do espaço urbano. [E45] p. 144
- Pavicich, Marianela: Robbina, mesa inclusiva. [E299] p. 164
- Pavicich, Melisa: Robbina, mesa inclusiva. [E299] p. 164
- Peisajovich, Sara Cecilia: El fashion film en Argentina: análisis de tres casos locales. [E162] p. 153
- Penella, Sebastián: Kit de herramientas digitales para diseñadores. [E224] p. 158
- Penella, Sebastián: Marco estratégico para emprendedores. [E249] p. 160
- Pepe, Eduardo Gabriel: El diseño aborigen como elemento identitario. [E154] p. 152
- Pepe, Eduardo Gabriel: El diseño tipográfico como fundamento del logotipo. [E160] p. 153
- Pereira Loureiro, Isaac: Design editorial: análise gráfica de capas de revistas de ciclismo. [E98] p. 148
- Pereira Passos, Yohana: Pintura Digital - utilizando o Photoshop como expressão artística. [E274] p. 162
- Pérez Espinoza, Jessica: Taller de ilustración de personajes para materiales y libros infantiles. [E311] p. 165
- Perez Gibert, María Inés: Tramas textiles: Técnicas ancestrales con diseño de vanguardia. [E323] p. 166
- Pérez, Daniela Miranda: Moda & Queer, sobre género y etiquetas. [E254] p. 160
- Persia, Aldana: Introducción a la serigrafía textil. [E218] p. 157

- Piazza, Jorge: ¿Cuánto valen mis diseños? [E345] p. 167
- Piazza, Jorge: 13 consejos para armar mi estudio de diseño [E4] p. 141
- Piazza, Jorge: Cómo presupuestar diseño. [E68] p. 145
- Piazza, Jorge: Presupuestar diseño. Solución metódica y práctica. [E279] p. 162
- Piracoca Chaves, Diego Alejandro: Contribuciones de la medición objetiva en la toma de decisiones de diseño. [E80] p. 146
- Polo, Claudia Patricia: Slow Fashion. Lujo sustentable. [E304] p. 164
- Ponce, Lucía: Dirección de Arte: su rol en la creación audiovisual. [E105] p. 148
- Ponce, Lucía: Diseño circular. [E115] p. 149
- Pratti, Hernán Marcelo: Ideas que despiertan más ideas. [E209] p. 157
- Prieto Macia, Rafael Arcángel: Entrelazados: micros audiovisuales para la promoción de la salud. [E179] p. 154
- Puig, Laura: Fashion Management: de diseñador de indumentaria a empresario. [E193] p. 155
- Quintana, Daniela: Ideas que despiertan más ideas. [E209] p. 157
- Quinteros Baez, Julio: Morforigami- Taller de exploración morfológica. [E259] p. 161
- Quispe Huamani, Karla: Reivindicar saberes tradicionales desde la gráfica. [E294] p. 163
- Ramírez Amado, Natalia: Fusión contemporánea entre la danza y el diseño. [E199] p. 156
- Ramírez Roa, Juan Felipe: Realizamos un cortometraje internacional y sobrevivimos. [E291] p. 163
- Ramírez Roa, Juan Felipe: Reconociendo el impacto de nuestros modelos de negocios. [E292] p. 163
- Ramírez Roa, Mariana: Realizamos un cortometraje internacional y sobrevivimos. [E291] p. 163
- Ramírez Torres, Esteban: Imágenes, ética y diseño. [E213] p. 157
- Ramírez, Gustavo: Naming, bautiza tu proyecto. [E262] p. 161
- Reid, Colbey Emmerson: Panel Columbia College (Panel Columbia College). [E268] p. 161
- Reyes, Juan: El diseño estratégico como motor de la innovación. [E158] p. 153
- Reynoso, Karina: Desafío Emprender. [E96] p. 148
- Ribeiro Macedo, Marcos: A fotografia como ferramenta de análise de redefinição territorial urbana. [E11] p. 141
- Riesgo, Karina: ¿Cuánto valen mis diseños? [E345] p. 167
- Riesgo, Karina: Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño. [E69] p. 146
- Rincón, Oscar: Epistemología de la imagen en el diseño contemporáneo. [E180] p. 154
- Rios Buenamaison, Daniela Elizabeth: Estudio para el diseño de equipamiento urbano-accesible. [E188] p. 155
- Rios, Liz: Claves para elaborar tu propia propuesta editorial. [E49] p. 144
- Ripoll, Leandro Sebastián: Pequeños proyectos: muebles ecológicos. [E272] p. 162
- Rivera Crespo, Omayra: Escuchando las voces: exposición de diseño comunitario y participativo. [E181] p. 154
- Rivera, Brenda: El dinero: el mejor soporte para visualizar la Identidad Nacional. [E153] p. 152
- Robinson, Alan Jonathan: Diseño editorial y diseño gráfico en la era digital. [E131] p. 151
- Rodríguez Blanco, Camilo: Bitcoin: the nerd money. [E35] p. 143
- Rodríguez Fernández, Carlos Eduardo: Videojuegos para la alfabetización digital de la tercera edad. [E334] p. 166
- Rodríguez Meza, Marcelo: Diseño editorial. La visualización del relato musical. [E132] p. 151
- Rodríguez Pícaro, Silvina: Mi marca es la mejor, ¿por qué no lo ven? [E253] p. 160
- Rodríguez Pícaro, Silvina: Vos sos tu marca. [E335] p. 166
- Rodríguez Villamizar, Mary Yaneth: Métrica para la gestión del marketing en las mipymes. [E252] p. 160
- Rodríguez, Mónica Graciela: Ecodiseño en la ambientación de eventos. [E150] p. 152
- Rodríguez, Rebeca: Encuentro de moda y arte: integración y desarrollo regional [E1] p. 140
- Roitman, Diego: 5 consejos para emprender como un campeón. [E7] p. 141
- Roitman, Diego: Por qué el vendedor de panchos emprende mejor que vos. [E276] p. 162
- Roitman, Diego: Todos los errores que tenés que cometer para lograr el éxito. [E320] p. 165
- Rolando, Fernando Luis: INTERFERENCE: cine conceptual en realidad virtual. [E216] p. 157
- Romano, Federico: Growth UX, Diseñando en base a datos cuantitativos. [E202] p. 156
- Romero Marchesini, Nadia: Dibujo experimental. [E103] p. 148
- Romero, Marcos: Diseñar en corporaciones con culturas antidiseño. [E111] p. 149
- Romero, Marcos: Prototipado y testeo ágil de servicios. [E287] p. 163
- Romero, Valeria Luisa Beatriz: Fundamentos de la aplicación de la luz y la sombra en la ilustración estilo Manga (Cómic Japonés). [E198] p. 156
- Rossi, Andrés: Nuevos formatos de estudio y trabajo desde la naturaleza. [E263] p. 161
- Rust, Skye: Panel Columbia College (Panel Columbia College). [E268] p. 161
- Sabogal Bojacá, Alberto: Terra: videojuego cultural sobre el arraigo de los Muiscas a su entorno natural. [E315] p. 165
- Sacerdoti, Eduardo: Diseño aplicado a productos de sonido profesional. [E114] p. 149
- Saldaña Villacorta, Lyanne Lynn: Artesanía ecológica: iconografía de la cerámica Lamas - Perú. [E27] p. 142
- Sánchez Chiancone, María Cecilia: Etapas en el proceso de diseño: metodología proyectual. [E189] p. 155
- Sanchez, Paloma: Entre el racismo al indígena y la utopía social. [E178] p. 154
- Santana Lins Cerqueira, Clara: O Design na promoção de diálogos inclusivos. [E266] p. 161
- Santarsiero, Hugo Máximo: ¿Los diseñadores podemos salvar el mundo? [E347] p. 167
- Santarsiero, Hugo Máximo: Cómo educar al cliente en el diseño ecosustentable de packaging. [E62] p. 145
- Santini, Germán: Enterprise Design Thinking. [E177] p. 154
- Sapoznik, Marcelo: Mi marca es la mejor, ¿por qué no lo ven? [E253] p. 160
- Schiavone, Pamela: Tertulia ilustrada. [E316] p. 165
- Schneider, Daniela: Estrategias de pricing para diseñadores. [E185] p. 155
- Scorticati, Romina: Recursos metálicos: impronta de una marca. [E293] p. 163
- Selser, Daniel: Portfolio online atractivo para conseguir trabajo. [E277] p. 162

- Serra, Josep: ¡La ilustración al poder! [E340] p. 167
- Serra, Josep: De la palabra a la imagen, pasando por el concepto. [E89] p. 147
- Serra, Josep: El proceso de ilustrar las palabras. [E166] p. 153
- Serrano, Cristian: Sistemas de Diseño: Los unicornios existentes. [E303] p. 164
- Serrano, Hernán Diego: Diseño, marketing y neurociencias. Una fusión perfecta. [E143] p. 151
- Siars, Fabián: La impresión de etiquetas autoadhesivas. Un posible emprendimiento. [E237] p. 159
- Silva Alzamora, Claudia Paz: Encuadernación japonesa clásica. [E176] p. 154
- Slaboch, Nadia: Asesoría de imagen personal y color. [E30] p. 143
- Soto Roland, Federico: Mi marca es la mejor, ¿por qué no lo ven? [E253] p. 160
- Spagnuolo, Florencia: Recursos metálicos: impronta de una marca. [E293] p. 163
- Spencer, Herbert: Codiseñando herramientas digitales con grupo de adultos con DI. [E53] p. 144
- Spitaleri, María: Sin presentación no hay diseño. [E302] p. 164
- Stecher, Gustavo: Las marcas en la era de las economías colaborativas. [E243] p. 159
- Stecher, Gustavo: Mi marca es la mejor, ¿por qué no lo ven? [E253] p. 160
- Stellato, Federico: Gestión del territorio de marca. [E200] p. 156
- Stok, Ana Luisa: Clínica de proyectos de libros. [E50] p. 144
- Stortoni, Martín: Experiencia organizacional 360 grados. [E191] p. 155
- Suárez Finol, Yarinés: Analogías. El papel de embalaje como material simbólico para la representación visual. [E18] p. 142
- Sudsilowsky, Sérgio: Estamparia em hibridismo: flerte entre a estamparia interativa e outros universos. [E182] p. 155
- Suhr, Matías: Cómo manejar al cliente de tus pesadillas. [E67] p. 145
- Szewczuk, Daiana Yamila: Ceremonial social, etiqueta y buenos modales. [E44] p. 144
- Szewczuk, Daiana Yamila: Organiza tu propio evento empresarial. [E267] p. 161
- Taborda, Felipe: ¡Fútbol es Pasión! [E339] p. 167
- Taborda, Felipe: ¡La ilustración al poder! [E340] p. 167
- Talero Hernandez, Mateo: Diseño para la movilidad: hacia una concepción incluyente y sostenible de las calles en Bogotá. [E138] p. 151
- Tellez, Andrés: Creación de un museo virtual, una nueva forma de integración multimedia. [E85] p. 147
- Terlizzi, Natalia: Cómo sobrevivir a una entrevista laboral. [E71] p. 146
- Terlizzi, Natalia: Quiero conseguir trabajo y no sé por dónde empezar. [E290] p. 163
- Terlizzi, Natalia: Relación de dependencia vs freelance ¿Cuál se adapta mejor a mi perfil? [E295] p. 163
- Tilli, María Luján: Comunicación consciente para el diseño sostenible. [E76] p. 146
- Toledo, Jimena: Ver, observar y proyectar. Bases del pensamiento visual. [E333] p. 166
- Trucco, Christian: Etnoludoteca pedagógica infantil. [E190] p. 155
- Trujillo Giraldo, Liza Catalina: Tradición y tendencias: la evolución de los uniformes escolares en Colombia. [E322] p. 165
- Tschubarov, Adrián: Vos.com, tu marca personal. [E336] p. 167
- Tudares, Gilbert: ¡Aplica tus conocimientos de diseño en voluntariados! [E338] p. 167
- Turconi, Javier A.: Herramientas para crear un diseño más inclusivo. [E205] p. 156
- Ungar, María Sol: Cómo diferenciarse en el diseño cuando está todo inventado. [E57] p. 145
- Ungar, María Sol: Donde hay una necesidad, hay un diseño. [E146] p. 152
- Uriarte, Ana Carolina: Diseñando con acuarelas y Photoshop. [E109] p. 149
- Vaillard, Laura: Emprender en comunicación: lo que me hubiera gustado saber antes de abrir mi propia agencia. [E173] p. 154
- Vainesman, Diego: Del polvo a la nube. [E93] p. 148
- Valenzuela Rojas, Francisco Javier: Identidad y territorio para potenciar pequeños y medianos empresarios. [E212] p. 157
- Valenzuela, Martín: Cómo gestionar proyectos de diseño editorial colaborativo. [E65] p. 145
- Varone, Ignacio: El diseño gráfico aplicado al espacio de trabajo. [E159] p. 153
- Vega, Vanessa: Codiseñando herramientas digitales con grupo de adultos con DI. [E53] p. 144
- Vélez Herrera, Juan Sebastián: Diseño de suelas ergonómicas para calzado de motociclistas. [E127] p. 150
- Vélez Herrera, Juan Sebastián: Uso de caucho natural para el diseño de joyería precolombina. [E331] p. 166
- Venegas Marcel, Marcelo Eduardo: Cómo diseñar muebles industriales con maderas blandas. [E60] p. 145
- Verbel Anachury, Julio Alejandro: Cuentos e ilustraciones que rescatan valores culturales. [E87] p. 147
- Vergara Junge, Carolina: Principios básicos de la acuarela. [E281] p. 162
- Vergara, Antonio: Rescate cultura popular urbana. [E297] p. 164
- Viana Ruíz, Luis Rodrigo: Brandmix: de la intuición a la estrategia. [E38] p. 143
- Vidal González Vera, Víctor: Del guión al cómic. [E92] p. 147
- Vitor, Paulo: Design emocional e novas tecnologias: experiências sensoriais que tocam corações. [E99] p. 148
- Wagner, Anabel: Diseño de la estrategia de venta de películas. [E123] p. 150
- Wagner, Anabel: Introducción a la arquitectura de información. [E217] p. 157
- Wassinger, Matías: AYUDARTE red de cooperación centrada en la inteligencia colectiva. [E32] p. 143
- Weissmann, Fernando: Cómo diseñar mal y tener éxito. [E59] p. 145
- Zaccari, Victoria: Cómo comunicar un proyecto de moda sostenible. [E56] p. 145
- Zentner, Josefina Jael: Recuperación de residuos secos en microemprendimientos. El caso de la Ciudad de Santa Fe. [E292] p. 163

b) Actividades presentadas en la XIII edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2018

- A fotografia como ferramenta de análise de redefinição territorial urbana. [E11] Marcos Ribeiro Macedo p. 141
- A importância do registro da produção em design de Moda. [E12] Ana Paula Lima de Carvalho p. 141

- ABC para aplicar Design Thinking en tus proyectos. [E13] Daiana Martínez y Laura Biondo p. 141
- Adaptación de técnicas tradicionales al diseño web. [E14] Paola Gabriela Moschella p. 141
- Adaptando la comunicación digital de nuestros #Emprendimientos. [E15] Gabriel Menta p. 141
- Adobe Creative Cloud 2018: herramientas colaborativas para el diseño. [E16] Silvia Lifman p. 141
- Ambateñita primorosa: de alta gala al traje ecológico. [E17] Carlos Guaman p. 142
- Analogías. El papel de embalaje como material simbólico para la representación visual. [E18] Yarinés Suárez Finol p. 142
- Androginia, moda e corpo: uma experimentação acerca do gênero. [E19] Carolina Gonçalves p. 142
- ¡Aplica tus conocimientos de diseño en voluntariados! [E338] Gilbert Tudares p. 167
- Aplicaciones para todos y todas. [E20] Agustín Dana p. 142
- Aporte al diseño en relieve de hormigón para paredes, a partir de técnicas existentes. [E21] Marcos Matías Caminos p. 142
- Aportes del diseño industrial para la prevención de riesgos. [E22] Manuel Andrés Lara Yañez p. 142
- Aportes del diseño multisensorial para mejorar la comunicación. [E23] Daniela Barra p. 142
- Aproximación al diseño de fichas de ajedrez: dimensión lúdica / industrial. [E24] Inés Gelfuso p. 142
- Art toys manuales. [E25] Náyade Andrea Moraga Maldonado y Martín Asmorú p. 142
- Arte expresivo, pintura y fotografía. [E26] Valeria Giovannetti p. 142
- Artesanía ecológica: iconografía de la cerámica Lamas - Perú. [E27] Lyanne Lynn Saldaña Villacorta p. 142
- Asesoramiento de imagen inclusivo, preventivo y paliativo. [E28] Sandy Cornejo p. 142
- Asesoramiento de prendas para el diseño de moda. [E29] María Antonia Díaz Palomino p. 142
- Asesoría de imagen personal y color. [E30] Nadia Slaboch p. 143
- Así me veo. Un taller para mirarse a través del dibujo. [E31] Gaby Feldman p. 143
- AYUDARTE red de cooperación centrada en la inteligencia colectiva. [E32] Marcos Esteban Josserme, Nicolás Bibbó Pérez, Tatiana Burlak, Mariano Fernández y Matías Wasinger p. 143
- Beneficios do cultivo de plantas para o design de interiores. [E33] Letierre Mello da Silva p. 143
- Bienvenidos a la economía de la experiencia. [E34] Esteban Mulki p. 143
- Bitcoin: the nerd money. [E35] Camilo Rodríguez Blanco p. 143
- Bordado sobre papel: una herramienta gráfica. [E36] Ana Carrillo Tureo p. 143
- Brand Center: una herramienta avanzada en la gestión de marcas. [E37] Ismael Guzmán p. 143
- Brandmix: de la intuición a la estrategia. [E38] Luisa Fernanda Montalvo Arroyave y Luis Rodrigo Viana Ruíz p. 143
- Brandyourself: Marcando un futuro exitoso con tu talento. [E39] Juan Muñoz p. 143
- Cambiando Percepciones: UX Design. [E40] Tatiana Hotimsky, Matías Luis Nicolás Medaglia y Walter Molina p. 143
- Capas de chuva street style com proposta sustentável. [E41] Caroline Manucelo Colpo p. 143
- Carnaval de Pasto: avances en innovación y evolución a partir del diseño industrial. [E42] Diego Francisco Barrera Imbajoa y Carlos Efrén Castro Montanches p. 143
- Centennials, a comprar! [E43] Christian Dubay p. 144
- Ceremonial social, etiqueta y buenos modales. [E44] Daiana Yamila Szewczuk p. 144
- Cidades pequenas: apropriação e configuração do espaço urbano. [E45] Luana Pavan Detoni p. 144
- 100 Figuras. Peter Mussfeldt [E3] p. 140
- 5 consejos para emprender como un campeón. [E7] Diego Roitman y Paola López Gambarte p. 141
- 5 elementos básicos para diseñar un stand. [E8] Paola López Gambarte p. 141
- Ciudad Resiliente. Diseño y Resiliencia. [E46] Carla Beherens p. 144
- Claves para armar un proyecto artístico exitoso. [E47] María Cecilia Babilani p. 144
- Claves para crear tu emprendimiento de marroquinería. [E48] Jorge Gustavo Argandoña p. 144
- Claves para elaborar tu propia propuesta editorial. [E49] Liz Ríos p. 144
- Clínica de proyectos de libros. [E50] Paula Frankel y Ana Luisa Stok p. 144
- Coaching y animación: el lápiz que moviliza. [E51] Roger Mariano Luna p. 144
- Coaching, creatividad e innovación. [E52] Eugenia Mosteiro p. 144
- Codiseñando herramientas digitales con grupo de adultos con DI. [E53] Herbert Spencer y Vanessa Vega p. 144
- COLAPSO: la deconstrucción tipográfica y su aplicación como textura. [E54] Rafael Maia p. 144
- Cómo armar un negocio de Triple Impacto y no morir en el intento. [E55] Esteban Bancalari p. 144
- Cómo comunicar un proyecto de moda sostenible. [E56] Victoria Zaccari p. 145
- Cómo diferenciarse en el diseño cuando está todo inventado. [E57] María Sol Ungar p. 145
- Cómo diseñar los productos digitales del futuro. [E58] Sol Mesz p. 145
- Cómo diseñar mal y tener éxito. [E59] Fernando Weissmann p. 145
- Cómo diseñar muebles industriales con maderas blandas. [E60] Marcelo Eduardo Venegas Marcel p. 145
- Cómo diseñar una imagen personal y profesional exitosa. [E61] Natalia Onorato p. 145
- ¿Cómo diseñar y producir calzado sostenible? [E341] Gina Fonticelli p. 167
- Cómo educar al cliente en el diseño ecosustentable de packaging. [E62] Hugo Máximo Santarsiero p. 145
- Cómo fusionar el mundo audiovisual con tu propia marca. [E63] Paula Barcia p. 145
- Cómo ganar clientes en diseño. [E64] Claudio Enriquez p. 145
- Cómo gestionar proyectos de diseño editorial colaborativo. [E65] Pablo Canalichio y Martín Valenzuela p. 145
- Cómo hacer un CV y portfolio de diseño efectivos. [E66] Sebastián Molina p. 145
- ¿Cómo lograr más resultados en la mitad de tiempo? [E342] Sergio Adrián Botzman p. 167
- Cómo manejar al cliente de tus pesadillas. [E67] Matías Suhr y Pablo Calcaterra p. 145
- ¿Cómo preparar una marca atractiva y también deliciosa? [E343] . Ayelén Giacuzzo y Sol Fernández García p. 167

- Cómo presupuestar diseño. [E68] Jorge Piazza p. 145
- Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño. [E69] Karina Riesgo p. 146
- Cómo redactar un sitio de e-commerce. [E70] Ricardo Palmieri p. 146
- Cómo sobrevivir a una entrevista laboral. [E71] Eduardo Muscolino y Natalia Terlizzi p. 146
- Cómo transformar la información en conocimiento. [E72] Vanessa Patricia Bórquez Caballero p. 146
- Cómo usar Youtube de trampolín para potenciar tu proyecto. [E73] Nahuel García Buscemi p. 146
- Comunicação e empatia, bases para projetar. [E74] Paulo Carvalho p. 146
- Comunicación & estilo en redes (para Emprendimientos): aprendé a comunicar tu emprendimiento con claridad y emoción, y ¡ganá territorio online! [E75] Vik Arrieta y Lulu Biaus p. 146
- Comunicación consciente para el diseño sostenible. [E76] María Luján Tilli p. 146
- Consejos prácticos para la búsqueda laboral exitosa. [E77] Catalina Cabana p. 146
- Construyendo marcas a través del diseño de packaging. [E78] Hernán Braberman p. 146
- Contando historias a través de pantallas. [E79] Juan Martín Germano p. 146
- Contribuciones de la medición objetiva en la toma de decisiones de diseño. [E80] Diego Alejandro Piracoca Chaves p. 146
- Convictus, una forma de hacer diseño desde la basura. [E81] Daniela Carvajal p. 146
- Core Design: un enfoque para todas las disciplinas de Diseño. [E82] Santiago Bustelo, Rocío Doukler, Mariana Fiorillo y Lorena Maceratesi p. 147
- Crea tu marca con perfil profesional. [E83] Jesica Paiva y Johanna Mesa Alpert p. 147
- Creación de colorantes naturales fruto-hortícolas. [E84] Cristian Ruth Moyano p. 147
- Creación de un museo virtual, una nueva forma de integración multimedia. [E85] Hanz Sebastyan Jaime Morales y Andrés Tellez. p. 147
- Crowdfunding: Claves a la hora de comenzar tu proyecto. [E86] Magalí Abramovich y Clara Pusarelli p. 147
- ¿Cuánto cobro por diseñar indumentaria? [E344] Lucila García Migueles p. 167
- ¿Cuánto valen mis diseños? [E345] Jorge Piazza, Karina Riesgo, Sergio Adrián Botzman, Claudina Kutnowski, Gonzalo Berro y Jorge Castrillón p. 167
- Cuentos e ilustraciones que rescatan valores culturales. [E87] Julio Alejandro Verbel Anachury p. 147
- De la idea al producto: diseñar con empatía. [E88] Rocío Doukler p. 147
- De la palabra a la imagen, pasando por el concepto. [E89] Josep Serra p. 147
- De la palabra a la imagen, pasando por el concepto. [E90] Taña Escobar p. 147
- Del diseño al molde. Modelaje técnico de calzado. [E91] Pablo Lafargue p. 147
- Del guión al cómic. [E92] Víctor Vidal González Vera p. 147
- Del polvo a la nube. [E93] Diego Vainesman p. 148
- Demoliendo los tiránicos muros mentales: la hoja en blanco. [E94] Gonzalo Borzino p. 148
- Des/PLIEGUE: sistema de patronaje activo. [E95] Renata Casanova p. 148
- Desafío Emprender. [E96] Karina Reynoso p. 148
- Desarrollo y aplicación del Arte Multimedial. [E97] Alan Fabricio Ortiz p. 148
- Design editorial: análisis gráfica de capas de revistas de ciclismo. [E98] Isaac Pereira Loureiro p. 148
- Design emocional e novas tecnologias: experiências sensoriais que tocam corações. [E99] Paulo Vítor p. 148
- Design Research: cómo realizar las preguntas correctas para el proceso de diseño. [E100] Santiago Bustelo p. 148
- Design thinking aplicado en el diseño UX/UI. [E101] Carlos López p. 148
- Design Thinking como catalizador para el desarrollo de innovación soci. [E102] Miguel Fuentes p. 148
- Dibujo experimental. [E103] Nadia Romero Marchesini p. 148
- Dirección de Arte: Su rol en la creación audiovisual. [E104] Gabriela Chistik p. 148
- Dirección de Arte: su rol en la creación audiovisual. [E105] Lucía Ponce y María Pía Almeida Bou p. 148
- Diseñá diferente: Diseñá con Magia!! [E106] Mariana Bouza p. 149
- Diseñado para que te importe. Storytelling: contar para catalizar. [E107] Matías Luis Nicolás Medaglia p. 149
- Diseñadores y empresas conscientes. [E108] Agustín Dana p. 149
- Diseñando con acuarelas y Photoshop. [E109] Ana Carolina Uriarte p. 149
- Diseñando y tejiendo con fibra de alpaca. [E110] María Angélica Delgado San Román p. 149
- Diseñar en corporaciones con culturas antidiseño. [E111] Marcos Romero p. 149
- Diseñar la palabra. [E112] Seba Desalvo p. 149
- Diseñar para el otro 90%: innovación social desde el diseño y el branding. [E113] César Domínguez p. 149
- Diseño aplicado a productos de sonido profesional. [E114] Bernardo Nóbrega y Eduardo Sacerdoti p. 149
- Diseño circular. [E115] Lucía Ponce y María Pía Almeida Bou p. 149
- Diseño de calzado creativo para adolescentes. [E116] Sonsoles Iribarren p. 149
- Diseño de documentos de alta seguridad. [E117] Florencia Liendo y Julia Acin La Rosa p. 149
- Diseño de espacios educativos creativos. [E118] Gretta Milussich p. 150
- Diseño de experiencias en el espacio público. [E119] Evelyn Gandolfo p. 150
- Diseño de iluminación de vidrieras y locales comerciales. [E120] Fernando Daniel Mazzetti p. 150
- Diseño de indumentaria deportiva para jugadores de baloncesto con discapacidad motriz. [E121] Kathyana Jácome p. 150
- Diseño de Interiores y sustentabilidad. [E122] Silvia Brusa p. 150
- Diseño de la estrategia de venta de películas. [E123] Anabel Wagner y Reynaldo Funes p. 150
- Diseño de mobiliario en cemento liviano. [E124] Guillermo Heinonen p. 150
- Diseño de patrones decorativos con sellos artesanales. [E125] Paula Gentile y Juliana Ochoa p. 150
- Diseño de Servicios en entornos Ágiles. [E126] Yanina Guerzovich y Mariana Bradichansky p. 150
- Diseño de suelas ergonómicas para calzado de motociclistas. [E127] Juan Sebastián Vélez Herrera p. 150

- Diseño de un guardarropas eficiente. [E128] Silvia Betina Medio p. 150
- Diseño de videojuegos. [E129] Juan Pablo Galant p. 150
- Diseño e innovación del packaging agroalimentario en Chile. [E130] Erik Ciravegna p. 150
- Diseño editorial y diseño gráfico en la era digital. [E131] Alan Jonathan Robinson p. 151
- Diseño Editorial: fomentando poesía desde lo analógico-digital. [E133] Gloria Fernanda Maya Montoya p. 151
- Diseño editorial. La visualización del relato musical. [E132] Marcelo Rodríguez Meza p. 151
- Diseño estratégico e identidad territorial en la cadena de valor turística. [E134] Juan Emilio Henríquez p. 151
- Diseño estratégico en medios. [E135] Nicolás Martín Jaureguiberry p. 151
- ¿Diseño frustrado? ¿Coaching ontológico al rescate! [E346] Alicia Mónica Castello y Lucas Gastón Palacios p. 167
- Diseño gráfico dentro del cine. [E136] Manuel Benito p. 151
- Diseño para la Innovación Social: cuando los cambios se construyen entre todos. [E137] Cecilia Dorado y Dina Narvaez p. 151
- Diseño para la movilidad: hacia una concepción incluyente y sostenible de las calles en Bogotá. [E138] Mateo Talero Hernandez y Daniel Leonardo Caro Sichaca p. 151
- Diseño para todos: mesa auxiliar de múltiples usos. [E139] Ignacio Canz Singh p. 151
- Diseño web para nichos de mercado específicos. [E140] Héctor Ariel Canteros p. 151
- Diseño web para nichos de mercado específicos. [E141] Diannery Correa p. 151
- Diseño y montaje de espectáculos en espacios abiertos. [E142] Araceli Mariel Arreche p. 151
- Diseño, marketing y neurociencias. Una fusión perfecta. [E143] Hernán Diego Serrano p. 151
- Diseño, patrimonio y gestión cultural. [E144] Cristina Amalia López y Paolo Bergomi p. 152
- Diversidad en el diseño como estrategia de inclusión social. Caso Pequeñas personas Medellín. [E145] Andrés Gaviria Londoño p. 152
- Donde hay una necesidad, hay un diseño. [E146] María Sol Ungar p. 152
- Dorms: Diseño de departamentos para estudiantes de la Universidad de Palermo. [E147] Victoria Cánepa p. 152
- Dos diseñadores, un conflicto y un mismo espacio-tiempo. [E148] Lucero Abente p. 152
- Eco pack tea, diseño de un packaging de té ecológico. [E149] Matías Sebastián Levy p. 152
- Ecodiseño en la ambientación de eventos. [E150] Mónica Graciela Rodríguez p. 152
- El cliente: un falso villano en el cuento del diseñador. [E151] Esteban Mulki p. 152
- El concepto no está muerto. [E152] Esteban Mulki p. 152
- El dinero: el mejor soporte para visualizar la Identidad Nacional. [E153] Brenda Rivera p. 152
- El diseño aborígen como elemento identitario. [E154] Eduardo Gabriel Pepe p. 152
- El Diseño de Autor como emprendimiento cultural. [E155] Augusto Montoya y María Alejandra Cristofani p. 152
- El diseño de interiores y su relación con los sentidos. [E156] Mariel Garibaldi p. 153
- El diseño en la producción y comercialización de objetos. [E157] Mercedes Brousson p. 153
- El diseño estratégico como motor de la innovación. [E158] Candelaria Ochoa y Juan Reyes p. 153
- El diseño gráfico aplicado al espacio de trabajo. [E159] Ignacio Varone p. 153
- El diseño tipográfico como fundamento del logotipo. [E160] Eduardo Gabriel Pepe p. 153
- El documental y las modalidades de representación. [E161] María Sara Müller p. 153
- El fashion film en Argentina: análisis de tres casos locales. [E162] Sara Cecilia Peisajovich y Paula Caffaro p. 153
- El libro aumentado: particularidades del diseño de un dispositivo didáctico transmedial. [E163] Lucía Carboni p. 153
- El paisajismo como expresión. [E164] Cristina Le Mehauté p. 153
- El paradigma del marketing esencial aplicado al diseño. [E165] José Antonio París p. 153
- El proceso de ilustrar las palabras. [E166] Josep Serra p. 153
- El rol cambiante del diseño en el contexto de innovación social. [E167] Mariana Amatullo p. 153
- El saco-patrón básico de mujer y hombre y su adaptación a cada morfotipo. [E168] Ángela Esther Aranda p. 154
- El vestir como acto performativo: slogans e identidades. [E169] Marie Álvarez p. 154
- Elogio de la contradicción. [E170] Norberto Chaves p. 154
- Elogio de la diversidad. [E171] Norberto Chaves p. 154
- Elogio de la naturalidad. [E172] Norberto Chaves p. 154
- Emprender en comunicación: lo que me hubiera gustado saber antes de abrir mi propia agencia. [E173] Laura Vaillard p. 154
- Emprender en el ámbito del marketing y la publicidad. [E174] Alejandro Gray p. 154
- Emprender en moda y no morir en el intento. [E175] Martín Castelli y Vero Ivaldi p. 154
- Encuadernación japonesa clásica. [E176] Claudia Paz Silva Alzamora y Javiera Paz Araya Adasme p. 154
- Encuentro de moda y arte: integración y desarrollo regional [E1] Rebeca Rodríguez p. 140
- Enterprise Design Thinking. [E177] Germán Santini, Julián Alvarellos y Yesica López p. 154
- Entre el racismo al indígena y la utopía social. [E178] Paloma Sanchez y Yesica López p. 154
- Entrelazados: micros audiovisuales para la promoción de la salud. [E179] Rafael Arcángel Prieto Macía y Stephany Herrera p. 154
- Epistemología de la imagen en el diseño contemporáneo. [E180] Oscar Rincón p. 154
- Escuchando las voces: exposición de diseño comunitario y participativo. [E181] María De Mater O'Neill y Omayra Rivera Crespo p. 154
- Estamparia em hibridismo: flerte entre a estamperia interativa e outros universos. [E182] Sérgio Sudsilowsky p. 155
- Estepa: diseño de objetos con foco en lo ambiental y en lo social. [E183] Guillermo Cameron Mac Lean p. 155
- Esto no es un cuento: Letras para el cambio social. [E184] Adriana Fajardo Mariño p. 155
- Estrategias de pricing para diseñadores. [E185] Daniela Schneider p. 155
- Estrategias teatrales creativas para mejorar la calidad de vida. [E186] Belén Caccia p. 155
- Estrategias transmedia para productos audiovisuales. [E187] Laura Mastantuono y Noemí Fuhrer p. 155
- Estudio para el diseño de equipamiento urbano-accesible. [E188] Daniela Elizabeth Rios Buenamaison p. 155

- Etapas en el proceso de diseño: metodología proyectual. [E189] María Cecilia Sánchez Chiancone p. 155
- Etnoludoteca pedagógica infantil. [E190] Christian Trucco p. 155
- Experiencia organizacional 360 grados. [E191] Martín Stor-toni p. 155
- Experiencias de aprendizaje más allá de lo (pre)establecido. [E192] Karina Etcheverry Roberto p. 155
- Fashion Management: de diseñador de indumentaria a em-presario. [E193] Laura Puig p. 155
- Feria di Fiori: productos agroindustriales sustentables. [E194] Diana Edith Cárdenas Criales p. 155
- Flecos. Terminaciones que distinguen. [E195] Teresa Noemí Delettieres p. 156
- Formas colaborativas para el relevamiento, definición y diseño de experiencias digitales. [E196] María Fernanda Lobo p. 156
- Fotografía de moda e histotecnología. [E197] Karen Giuliana Blanco p. 156
- Fundamentos de la aplicación de la luz y la sombra en la ilustración estilo Manga (Cómic Japonés). [E198] Valeria Luisa Beatriz Romero y Sergio Gomez p. 156
- Fusión contemporánea entre la danza y el diseño. [E199] Natalia Ramirez Amado p. 156
- ¡Fútbol es Pasión! [E339] Felipe Taborda p. 167
- Gestión del territorio de marca. [E200] Federico Stellato p. 156
- Grafología publicitaria. [E201] Catalina Cabana p. 156
- Growth UX, Diseñando en base a datos cuantitativos. [E202] Lionel Fernández Roca y Federico Romano p. 156
- Herramientas agroecológicas permaculturales. [E203] Anto-nio Mariano Moretti p. 156
- Herramientas creativas para fortalecer el proceso de diseño. [E204] Rosalba Becker y Victoria Díaz p. 156
- Herramientas para crear un diseño más inclusivo. [E205] Javier A. Turconi p. 156
- Herramientas para el diseño de espacios educativos y de trabajo ecoeficientes. [E206] María Luján Azcurra p. 156
- Herramientas para establecer controles de calidad efectivos. [E207] Silvia Haritchabalet p. 157
- Humor gráfico para vivir. [E208] Leo Bromberg p. 157
- Ideas que despiertan más ideas. [E209] Daniela Quintana y Hernán Marcelo Pratti p. 157
- Identidad cultural y diseño: construir de forma colectiva. [E210] Lautaro Garcia Fontana p. 157
- Identidad digital: ideas para lograr visibilidad personal y profesional. [E211] Sonia Paula Grotz p. 157
- Identidad y territorio para potenciar pequeños y medianos empresarios. [E212] Francisco Javier Valenzuela Rojas p. 157
- Imágenes, ética y diseño. [E213] Esteban Ramírez Torres p. 157
- Impresión digital textil. [E214] Marianela Balbi p. 157
- Interfaces web para dispositivos Mobile: Responsive y PWA. [E215] Daniel Enrique Cuervo Santana p. 157
- INTERFERENCE: cine conceptivo en realidad virtual. [E216] Fernando Luis Rolando p. 157
- Introducción a la arquitectura de información. [E217] Anabel Wagner p. 157
- Introducción a la serigrafía textil. [E218] Aldana Persia p. 157
- Introducción al desarrollo de packaging. [E219] Gustavo Grobe p. 158
- Introducción al diseño de tejidos planos. [E220] Pablo In-saurraldi p. 158
- Investigación de tendencias para el diseño. [E221] Erika Gomez Bermeo p. 158
- Jeans: de la ficha técnica al producto terminado. [E222] Martha Maldonado p. 158
- Juego sistémico para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). [E223] Rosalba Becker y Lorena Leonhardt p. 158
- Kit de herramientas digitales para diseñadores. [E224] Santiago Bustelo, Rocío Diez, Silvia Lifman y Sebastián Penella p. 158
- Kit Thinking. [E225] Adolfo Marchesini y Jerónimo Emiliano Formica p. 158
- La basura como recurso. [E226] Diego Cierro Rivero p. 158
- La fábrica de Doodles. [E227] María Florencia Benedicto, Yanina Di Turris y Polina Kutynska p. 158
- La fotografía en el Imperio del Sol Naciente. [E228] Manuel Iniesta p. 158
- La función del branding en el mundo digital. [E229] Constanza Borsano y Valeria De Santis p. 158
- La gráfica popular y su inserción en el desarrollo del cartel contemporáneo. [E230] Julia Mena p. 158
- ¡La ilustración al poder! [E340] Josep Serra, Poly Bernatene, Ángela Corti, Marcelo Otero y Felipe Taborda p. 167
- La Ilustración y su aplicación en los cuentos y las leyendas. [E231] Barnaby Jimenez Cordova y Lex Gregorio Campuzano Abad p. 158
- La importancia de diseñar una marca ciudad. [E232] Mariano Gastón García y Tomás Acha p. 159
- La importancia de la gestión de remanentes en los emprendimientos textiles. [E233] Maricel Gonzalez p. 159
- La importancia de la identidad visual en los proyectos mu-sicales. [E234] Belén Ladaga p. 159
- La importancia de la planificación en el diseño de animación. [E235] Alejandro Guzmán p. 159
- La importancia de los sentidos en el diseño. [E236] Daniel Arenas p. 159
- La impresión de etiquetas autoadhesivas. Un posible em-prendimiento. [E237] Fabián Sieres p. 159
- La magia de los personajes detrás del desarrollo de videojue-gos. [E238] Dayana Carolina Figueredo Reyes p. 159
- La marca personal: evolución social. [E239] Emerson Ismael Barahona Velásquez p. 159
- La narrativa gráfica como herramienta del desarrollo de la inteligencia emocional. [E240] María Inmaculada Guada-rrama p. 159
- La urdimbre y la trama de la iraca en aguadas. [E241] María Londono p. 159
- La xilografía como medio expresivo en el diseño y la comu-nicación visual. [E242] Florencia Macarena Basta p. 159
- Las marcas en la era de las economías colaborativas. [E243] Gustavo Stecher p. 159
- Las mejores ideas usadas que cambiaron la historia del marketing. [E244] Jorge Lewicz p. 159
- Las tendencias en la indumentaria masculina: caso de estudio. Spot: a new lifestyle. [E245] Andrés Balarezo y Miguel Carrera p. 160
- Latinoamerica Salvaje: conoce todas las áreas protegidas desde tu móvil. [E246] Fernando Caño p. 160
- Liderança feminina: oportunidades e desafios. [E247] Luisa Gielow p. 160
- ¿Los diseñadores podemos salvar el mundo? [E347] Mariana Amatullo, Bernardita Brancoli Poblete, Carla Busularo,

- Diego Crescimbeni, Paula Gray, Hugo Máximo Santarsiero, Jimena Patiño Navas y Julián Bando p. 167
- Luminaria de papel cartón. [E248] Flávia Arrais e Isabel Cristina da Silva Carmo p. 160
- Marco estratégico para emprendedores. [E249] Sebastián Penella e Cristina da Silva Carmo p. 160
- Marketing de contenidos. [E250] Laura Hernández p. 160
- Mentoring como catalizador para el crecimiento de un equipo de Diseño. [E251] Lionel Fernández Roca p. 160
- Métrica para la gestión del marketing en las mipymes. [E252] Mary Yaneth Rodríguez Villamizar y Sandra Gonzalez p. 160
- Mi marca es la mejor, ¿por qué no lo ven? [E253] Diego Bresler, Silvina Rodríguez Pícaro, Marcelo Sapoznik, Federico Soto Roland y Gustavo Stecher p. 160
- Moda & Queer, sobre género y etiquetas. [E254] Daniela Miranda Pérez p. 160
- Moda singular: el diseño al servicio de la inclusión. [E255] Daniela Ferri p. 160
- Moda sostenible con identidad cultural. [E256] Ángel Giusti p. 160
- Moldería sin género Zero Waste. [E257] David Emanuel Lamalfa p. 160
- Morfología en los objetos diseñados con energías renovables. [E258] Jimena Patiño Navas p. 160
- Morforigami - Taller de exploración morfológica. [E259] Julio Quinteros Baez y Jerónimo Emiliano Formica p. 161
- Motion design y microinteracciones. [E260] Javier Iacoi y Ramiro Marti p. 161
- Motion Graphics Design. La dirección creativa en branding de TV. [E261] María Cecilia Brarda p. 161
- Naming, bautiza tu proyecto. [E262] Gustavo Ramírez p. 161
- Nuevos formatos de estudio y trabajo desde la naturaleza. [E263] Andrés Rossi p. 161
- Nuevos paradigmas en sustentabilidad y emprendedorismo. [E264] Paula Gray p. 161
- O artesanato na identidade Hermès: tempo é luxo. [E265] Raquel Carneiro p. 161
- O Design na promoção de diálogos inclusivos. [E266] Clara Santana Lins Cerqueira p. 161
- #OjoConLaColilla: cestos exclusivos para colillas de cigarrillo [E2] Máximo Mazzocco p. 140
- Organizá tu propio evento empresarial. [E267] Daiana Yamila Szewczuk p. 161
- Panel Columbia College (Panel Columbia College). [E268] Monika Jaiswal-Oliver, Gabriela Díaz de Sabatés, Colbey Emmerson Reid y Skye Rust p. 161
- Papeles en movimiento con mecanismos Pop Up. [E269] Griselda Carriso p. 161
- Pausas creativas colaborativas. [E270] Ana María Labuntés p. 161
- Pensamiento collage. [E271] Florencia Gutman p. 161
- Pequeños proyectos: muebles ecológicos. [E272] Leandro Sebastián Ripoll p. 162
- Perspectiva y dibujo a mano alzada. [E273] Delia Cordone p. 162
- Pintura Digital - utilizando o Photoshop como expressão artística. [E274] Yohana Pereira Passos p. 162
- Plataformas digitais como ferramenta auxiliar no processo de desenvolvimento de produtos. [E275] Ana Karla Freire de Oliveira y Hugo Borges Backx p. 162
- Por qué el vendedor de panchos emprende mejor que vos. [E276] Diego Roitman p. 162
- Portfolio online atractivo para conseguir trabajo. [E277] Daniel Selser p. 162
- Presentaciones efectivas para diseñadores. [E278] Claudio Enriquez p. 162
- Presupuestar diseño. Solución metódica y práctica. [E279] Jorge Piazza p. 162
- Primeras ideas para mi guión audiovisual. [E280] Alberto Harari p. 162
- Principios básicos de la acuarela. [E281] Carolina Vergara Junge p. 162
- Proceso de diseño. [E282] Steven Faerm p. 162
- Producción al alcance de la mano con un smartphone. [E283] Fernando Fuentes Ríos p. 162
- Productos positivos. [E284] María Cecilia Chevalier p. 162
- Projetando um jogo de montar com tecnologias de prototipagem rápida e de fabricação digital. [E285] Frederico Braida p. 163
- Protección legal del diseño y del cobro de honorarios. [E286] Daniel Enrique Butlow p. 163
- Prototipado y testeo ágil de servicios. [E287] Marcos Romero p. 163
- Prototipado, cómo diseñar nuestros proyectos en papel. [E288] Lorena Maceratesi p. 163
- Proyecto Coexistencia: diseño gráfico que genera consciencia. [E289] Hely Costa Junior y Marcelo Baêta p. 163
- Quiero conseguir trabajo y no sé por dónde empezar. [E290] Eduardo Muscolino y Natalia Terlizzi p. 163
- Realizamos un cortometraje internacional y sobrevivimos. [E291] Gonzalo Borzino, Nicolás López Votteler, Mariana Ramírez Roa y Juan Felipe Ramírez Roa p. 163
- Reconociendo el impacto de nuestros modelos de negocios. [E292] Natalia Papu Roa y Juan Felipe Ramírez Roa p. 163
- Recuperación de residuos secos en microemprendimientos. El caso de la Ciudad de Santa Fe. [E292] Josefina Jael Zentner p. 163
- Recursos metálicos: impronta de una marca. [E293] Romina Scorticati y Florencia Spagnuolo p. 163
- Reivindicar saberes tradicionales desde la gráfica. [E294] Karla Quispe Huamani p. 163
- Relación de dependencia vs freelance ¿Cuál se adapta mejor a mi perfil? [E295] Eduardo Muscolino y Natalia Terlizzi p. 163
- Representación visual de la tierra en el diseño de dispositivos lúdicos. [E296] María José Appendino p. 163
- Rescate cultura popular urbana. [E297] Antonio Vergara p. 164
- Rescate de técnicas textiles artesanales. Mogna San Juan Argentina. [E298] Mariana Alejandra Gordillo p. 164
- Robbina, mesa inclusiva. [E299] Marianela Pavicich y Melisa Pavicich p. 164
- Sandoná, creando imagen, creando futuro. [E300] Cristhian Camilo Agreda Oliva p. 164
- Se me acabaron las ideas... ¿Dónde busco inspiración? [E301] Peter Mussfedt, Tatiana Hotimsky, Gaby Menta, Gastón Greco, Diego Bresler y Walter Molina [Ecuador - Argentina - Colombia] 164
- 6 consejos para crear tu tienda online y hacer crecer tu emprendimiento. [E9] Victoria Marian Blazevec p. 141
- 7 pasos para digitalizar tu marca personal. [E10] Cristhian Fink p. 141
- Sin presentación no hay diseño. [E302] María Spitaleri p. 164
- Sistemas de Diseño: Los unicornios existen. [E303] Cristian Serrano p. 164

- Slow Fashion. Lujo sustentable. [E304] Claudia Patricia Polo p. 164
- Smart Fashion. [E305] Gustavo Lento Navarro p. 164
- Sobre gustos hay mucho escrito. [E306] Mariela Maticic p. 164
- ¿Son antagónicos el diseño sustentable y la rentabilidad económica? [E348] Carola Cornejo p. 168
- Sonarte: accesorios sustentables para yoga y meditación. [E307] María Paz Jeldes Ramírez p. 164
- Sublimación 3D: plotters y técnicas del transfer para microemprendimientos. [E308] Marcos Berkowicz p. 164
- Sublimación en pequeño formato, una técnica al alcance de todos. [E309] María Laura Leizza p. 164
- Sunny Home: carpa solar inteligente de ayuda inmediata. [E310] Nicolás Farías p. 165
- Taller de ilustración de personajes para materiales y libros infantiles. [E311] Jessica Pérez Espinoza p. 165
- Taller de ilustración: de la idea al papel. [E312] Ximena Echeverría Escobar p. 165
- Técnicas de grabado de estampas en clave Latinoamericana. [E313] Aurora Mabel Carral p. 165
- Tecnología para la inclusión: un medio equiparador de oportunidades para generar independencia. [E314] Federico Herrendorf p. 165
- Terra: videojuego cultural sobre el arraigo de los Muiscas a su entorno natural. [E315] María Martha Gama Castro, Dayana Carolina Figueredo Reyes y Alberto Sabogal Bojacá p. 165
- Tertulia ilustrada. [E316] Pamela Schiavone p. 165
- Tiempos de marcas. [E317] Jessica Hasbleydi Gómez López p. 165
- Tipografía experimental con plastilina. [E318] Carlo Cadenas p. 165
- Tips para posicionar tu marca en Instagram y YouTube. [E319] José Luis Bustillos y Javier Cardenas p. 165
- Todos los errores que tenés que cometer para lograr el éxito. [E320] Julián Bando, Diego Roitman, Analía Cervini y Sebastián D. Molina p. 165
- Todos podemos hablar en público. [E321] Leo Camiser p. 165
- Tradición y tendencias: la evolución de los uniformes escolares en Colombia. [E322] Liza Catalina Trujillo Giraldo p. 165
- Tramas textiles: Técnicas ancestrales con diseño de vanguardia. [E323] María Inés Perez Gibert p. 166
- 13 consejos para armar mi estudio de diseño [E4] Jorge Piazza p. 141
- 3 pasos para crear un emprendimiento de diseño. [E5] Sebastián Molina p. 141
- 3D para conquistar al mundo. [E6] Humberto Cabaña p. 141
- Tribus urbanas argentinas. [E324] Marcelle Lefineau p. 166
- Tu estilo: tu identidad. [E325] Selva Guiffrey p. 166
- Um design para a destruição - os personagens das histórias em quadrinhos e a II Guerra Mundial. [E326] Artur Lopes Filho p. 166
- Un buen líder tiene pañuelitos a mano. [E327] Agustín Dana p. 166
- Una idea con relieve. [E328] John Montoya p. 166
- Universo poligonal. [E329] Julieta Orliacq p. 166
- Upcycling. El arte de reciclar el pasado. [E330] Miriam Bernodat p. 166
- Uso de caucho natural para el diseño de joyería precolombina. [E331] Natalia Cardona Vásquez y Juan Sebastián Vélez Herrera p. 166
- UX y Metodologías Ágiles: diseñando sin desperdicio. [E332] Santiago Bustelo p. 166
- ¿Vale la pena diseñar para impresos? [E349] Leidy Méndez p. 168
- Ver, observar y proyectar. Bases del pensamiento visual. [E333] Jimena Toledo p. 166
- Videojuegos para la alfabetización digital de la tercera edad. [E334] Carlos Eduardo Rodríguez Fernández, Sergio Esteban Bohórquez Guerrero, Patricia Hernández y Iván Labrador p. 166
- Vos sos tu marca. [E335] Silvina Rodríguez Pícaro p. 166
- Vos.com, tu marca personal. [E336] Adrián Tschubarov p. 167
- Yo como marca. [E337] Jorge Castrillon y Gisela Bianchi p. 167

Abstract: The following document is an approach to the organization, activities and participation areas of the XIII Latin American Design Meeting, developed between 31 of July, 1 and 2 of August, 2018 by the Faculty of Design and Communication of the University of Palermo in Buenos Aires, Argentina.

Keywords: Design - Latin America - Technology - Enterprises - Trends - Creativity - Conferences - Workshops - Contests - Businesses.

Resumo: O texto a seguir é uma aproximação à organização, às atividades e às áreas de participação da XIII Edição do Encontro Latinoamericano do Design desenvolvido entre os dias 31 de julho, 1 e 2 de agosto de 2018 pela Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo, em Buenos Aires, na Argentina.

Palavras chave: Design - América Latina - Tecnologia - Empreendedorismo - Tendências - Criatividade - Palestras - Oficinas - Cursos - Negócios.