

Resumen: En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección del Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño que, desde su nacimiento en el año 2010, integra la Semana (Virtual) Internacional de Diseño en Palermo. La Semana (Virtual) Internacional de Diseño en Palermo cumplió 16 años en julio 2021 y se fue convirtiendo con todos sus eventos asociados que se realizan en su marco (Encuentro Latinoamericano de Diseño, Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño, Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, Foro de Cátedras Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad, Cumbre de Emprendedores, Foro de Creatividad Solidaria, Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, Networking DC) en el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

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

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 209]

Introducción

El Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, es el evento de carácter académico e internacional que integra la Semana (Virtual) Internacional de Diseño en Palermo. Está dirigido a docentes, académicos, investigadores y autoridades institucionales que actúan en el campo del Diseño. La primera edición se llevó a cabo en julio 2010, en el marco de la V Semana Internacional de Diseño en Palermo, realizándose desde entonces todos los años en forma ininterrumpida. Desde sus inicios, en cada edición del Encuentro se realiza una edición del Congreso, formalizando la integración profesional y académica de Diseño más importante de América Latina. Así, en ocasión de la XVI edición de la Semana Virtual se realizó el XII Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño desde el 26 de julio al 30 de julio de 2021.

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

La publicación Actas de Diseño desde el 2010 hasta el 2017 se organiza en dos números al año. Básicamente una de las ediciones al año documenta el quehacer del Congreso con todas sus comisiones y expositores (incluyendo un *abstract* de cada presentación) y la otra edición al año incluye las comunicaciones completas enviadas para su publicación. Muchas de estas comunicaciones fueron presentadas en alguna de las ediciones del Congreso, observando que esta no es condición de su publicación. En el año 2018 se eleva a tres ediciones anuales para responder a la creciente producción teórica del mundo del diseño en el continente y, a partir del 2021 se dio inicio (desde el número 33) a la publicación de cuatro

ediciones por año. En la edición IX, realizada en 2018, se creó el Comité Académico Internacional del Congreso Latinoamericano de Diseño conformada por destacados académicos de América Latina que, con su participación y compromiso sostenido a lo largo de los años contribuyeron a la calidad y proyección del Congreso.

586 Expositores en 60 Comisiones

La organización de la XII edición del Congreso Virtual constituye la consolidación alcanzada en Latinoamérica por las instituciones educativas adherentes que actúan en el campo del Diseño, con la finalidad de compartir experiencias, planificar acciones conjuntas, plantear temáticas relevantes y concretar proyectos académicos e institucionales destinados a enriquecer la formación de los diseñadores del continente e impactar favorablemente en la calidad del ejercicio profesional de todas las áreas del Diseño y la Comunicación. Esta edición virtual que sesionó durante cinco días ininterrumpidos de trabajo, contó con la presencia de 2210 autoridades académicas, docentes e investigadores del área que asistieron a las 60 Comisiones con 586 expositores. El Congreso (Virtual) latinoamericano de Enseñanza del Diseño se organiza en seis grandes núcleos temáticos que focalizados en las problemáticas de la enseñanza se expanden hacia cuestiones institucionales, disciplinarias y profesionales del campo del Diseño:

1. Pedagogía del Diseño (Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos; Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes; Calidad Educativa y Evaluación)
2. Capacitación para Emprendimientos y Negocios Mercado y Gestión del Diseño (Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos)

3. Formación para un Diseño Innovador y Creativo (Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales; Innovación Cultural; Estudios Artísticos y Creativos I)

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

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

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

Cada Núcleo, con sus principales temas, se desarrolla en varias Comisiones que están identificadas con un número. El Equipo de Coordinación del Congreso estuvo integrado por docentes regulares y académicos de la Facultad de Diseño y Comunicación. Los miembros de este Equipo participaron activamente en la coordinación de las Comisiones, en la presentación de las conferencias, en el debate, en el registro de las opiniones y aportes de los participantes y en la elaboración de las conclusiones. Sus integrantes fueron: Rosa Curcho, Ignacio López Forníes, Erika Rivera Gutiérrez, María Paula Gago, Fernando Caniza, Gabriel Los Santos, Marcia Veneziani, Alejandra Cristofani, David Arango, Paula Taratuto, Juan Pablo Galant, Gustavo Lento, Laura Silva, María Cecilia Chevalier, María Fernanda Trosch, Fabiola Knop, Agostina Méndez, Andrea Pontoriero, Mercedes Massafra, Alejo García de la Carcova, María Bernardita Brancoli, Andrea Mardikian, Cecilia Kiektik, Jorge Couto, Gustavo Amenedo, Sandra Navarrete, Luz Rodríguez Collioud, Marisa Cuervo, Ana Cravino, Vanesa Martello, María Elena Onofre, Gina Giraldo, Wenceslao Zavala, Gabriela Sagristani, Alejandra Niedermaier, Marina Matarrese, Martín Stortoni, Andrea Mennella, Miguel Urgilez, Mercedes Pombo, Deborah Rozenbaum, Sandra Cabrera, Sara Müllerm, Patricia Iurcovich, Marcelo Lalli, Marianela Balbi y Verónica Devalle. El equipo de Moderadores del Congreso estuvo conformado por personal académico de la Facultad de Diseño y Comunicación. Sus integrantes fueron: Adrián Jara, Celeste Abancini, Julieta Cura, Alejandro de Rosa, Agostina Méndez, María Toranzo, Luciana Zignago, Luis Pintos, Camila Pugh y Stephanie Krzywinski. La organización y coordinación tanto del equipo moderador como de las salas virtuales estuvo a cargo de Gabriel Davia.

En la presente edición 38 de Actas de Diseño se transcribe la agenda completa de la XII Edición del Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (586 Expositores) con un resumen de cada una de las presentaciones al mismo.

1. Comisiones y ponencias

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

- Comisión [A01] Calidad Educativa (pp. 119-120)
- Comisión [A02] Métodos de Evaluación (pp. 120-121)
- Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (pp. 121-122)
- Comisión [A04] Recursos didácticos (pp. 122-123)
- Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas (pp. 123-124)
- Comisión [A06] Metodologías de Diseño (pp. 124-125)
- Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas (pp. 126-127)
- Comisión [A07] Procesos de Enseñanza (pp. 127-128)
- Comisión [A08] Estrategias Lúdicas (pp. 128-129)
- Comisión [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia (pp. 129-130)
- Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias (pp. 130-131)
- Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos (pp. 132-133)
- Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19 (pp. 133-134)
- Comisión [A11] Currícula académica (pp. 134-135)
- Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología (pp. 135-136)
- Comisión [A13] Diseño Responsable (pp. 136-137)
- Comisión [A14] Estudios académicos (pp. 137-138)
- Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial (pp. 138-139)
- Comisión [A16] Estudios Artísticos (pp. 139-140)
- Comisión [A17] Metodologías Artísticas (pp. 140-141)
- Comisión [A18] Representaciones [Artísticas (pp. 141-142)
- Comisión [A19] Formación Docente (pp. 142-143)
- Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes (pp. 143-145)
- Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales (pp. 145-146)
- Comisión [A22] Identidades Culturales (pp. 146-147)
- Comisión [A23] Cultura regional (pp. 147-148)
- Comisión [A24] Innovación cultural (pp. 148-149)
- Comisión [A25] Diseño y Cultura (pp. 149-150)
- Comisión [A26] Patrimonio Cultural (pp. 150-151)
- Comisión [A27] Investigación en Diseño [A (pp. 151-152)
- Comisión [A27] Investigación en Diseño B (pp. 152-153)
- Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje (pp. 153-154)
- Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías (pp. 154-156)
- Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza (pp. 156-157)
- Comisión [A31] Investigación académica (pp. 157-158)
- Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación (pp. 158-159)
- Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (pp. 159-160)
- Comisión [A34] Negocios en Diseño (pp. 160-161)
- Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales (pp. 161-162)
- Comisión [A36] Entornos digitales (pp. 162-164)
- Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción (pp. 164-165)
- Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material (pp. 165-166)

- Comisión [A39] Observatorio de Tendencias (pp. 166-167)
- Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (pp. 167-168)
- Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales (pp. 168-170)
- Comisión [A42] Emprendimientos (pp. 170-171)
- Comisión [A43] Diseño y Espacios (pp. 171-172)
- Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño (pp. 172-173)
- Comisión [A45] Docentes Investigadores A (pp. 173-174)
- Comisión [A45] Docentes Investigadores B (pp. 174-175)
- Comisión [A46] Educación interdisciplinar (pp. 175-176)
- Comisión [A47] Diseño y Salud (pp. 176-177)
- Comisión [A48] Diseño y Entorno (pp. 177-178)
- Comisión [A49] Aprendizaje experiencial (pp. 178-179)
- Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social (pp. 179-180)
- Comisión [A51] Diseño para la educación (pp. 180-181)
- Comisión [A52] Lenguajes Visuales (pp. 181-182)
- Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad (pp. 182-183)
- Comisión [A54] Diseño Sostenible (pp. 183-185)
- Comisión [A55] Presentación libro "Pensar el diseño" (pp. 185-186)

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

— **Comisión [A01] Calidad Educativa**

Miércoles 28 de julio de 10 a 12 hrs.

Coordina: *Rosa Curcho*

C001. Activando el sentido de responsabilidad, el nuevo estudiante investigador. Sergio Calderon (Universidad Católica Boliviana - Bolivia)

La educación tradicional está pasando lentamente a un segundo plano y nunca volverá a ser la misma, es desplazada por métodos modernos de enseñanza gracias a la tecnología. Actualmente la educación virtual ayudó a generar estudiantes autodidactas y autónomos, capaces de investigar y descubrir información relevante para su educación y futuro. El ensayo explica cuales son los factores que influyen para lograr este cambio de actitud, logrando que los estudiantes tengan responsabilidad por su aprendizaje y no lo hagan por obligación.

C002. Propuesta metodológica: generando valor público en comunidades urbanas. Juan Pablo Calderón Triana (Universidad Nacional de Colombia - Colombia)

El proyecto desarrolla el planteamiento conceptual, aplicación (comunidad Altos de la Estancia, Bogotá) y testeado de una propuesta metodológica que permita el abordaje

de retos públicos, integrando herramientas propias del diseño de manera participativa.

C003. Vinculación comunitaria: una pedagogía del diseño desde el pensamiento crítico. Genaro Hernández Camacho, Selene Laguna y Celso Valdez Vargas (Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco - México)

Se parte de una reflexión respecto al educar, la cual consiste en poner en práctica una filosofía para la liberación en su condición sistémica y multidimensional. Se enfatiza la Vinculación Comunitaria, con la finalidad de plantear una visión crítica a los nuevos profesionales de la arquitectura. Consideramos que la educación es praxis, reflexión y acción de los seres humanos sobre lugares determinados para transformarlos.

C004. Acercamiento del Aprendizaje Basado en Problemas en educación a distancia. Adolfo Marchesini y Jeronimo Formica (Facultad de Artes y Diseño - Universidad Nacional de Cuyo - Argentina)

El Aprendizaje Basado en Problemas es un enfoque educativo centrado en el alumno e involucra grupos de estudiantes que trabajan para resolver problemas del mundo real. Los estudiantes no solo fortalecen sus habilidades de trabajo en equipo, comunicación e investigación, sino que también agudizan sus habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. La era digital ha permitido que el ABP se vuelva más popular.

C005. Application of digital technology in training Art & Design in HCMC, VN. Anh Ngo Thi Thuy (Van Lang University - Vietnam)

Vietnam is in the period of world integration with advances in science and technology in many aspects of life, especially in training and education, which is evident in its response to the Covid 19 epidemic. Traditional training courses have changed a lot, becoming flexible, catching up with high technology, applying more online classes that help learners easily adapt to Digital Transformation in the new era.

C006. Video Frame Design - Skyciv - Beam (dispositivos innovadores). Pedro Orazzi (Universidad Nacional de La Plata - Argentina)

La Cátedra ha diseñado una propuesta superadora planificando estrategias metodológicas y reformulando las prácticas educativas para la implementación de la aplicación *frame design* y los *softwares* skyciv y beam obteniendo un recurso de gran impacto en la comprensión, creando nuevas condiciones de enseñanza, permitiendo una educación a distancia, flexible y con la posibilidad de evaluar las actitudes y experiencias.

C007. Video Mal Math - Math Helper Like (dispositivos innovadores). Pedro Orazzi (Universidad Nacional de La Plata - Argentina)

La Cátedra ha instrumentado la incorporación de las aplicaciones app mal math y math helper para dispositivos de comunicación móviles en post de la realización de actividades que van desde trabajos prácticos hasta seminarios con el objeto de tener una mayor gestión

sobre las regularidades funcionales de las situaciones de enseñanza dotando al proceso de enseñanza aprendizaje de nuevos enfoques y formas.

C008. Método Proyectual Creativo para trabajos académicos en Diseño Gráfico. Santiago Pazmiño (Ceja Pensante - Ecuador)

La presente propuesta categoriza y organiza las actividades de Diseño Gráfico de la Universidad UTE en las asignaturas Dirección de Arte, Tipografía, Taller de Diseño III, por etapas que deben realizar los estudiantes para proyectos académicos de diseño. Las 6 etapas o categorías son: documentación, conceptualización, recursos gráfico/visuales (propuestas), bocetaje, prototipado (digitalización) y aplicabilidad (verificación o validación).

C009. Design e educação - Framework para auxiliar no planejamento de aula para uso de metodologias ativas. Iran Pontes das Mercês (Design Culture - Brasil)

A proposta desta apresentação é tratarmos sobre a importância do engajamento do estudante dentro do cenário de ensino-aprendizagem, destacando a relação do professor com alunos por meio do uso de metodologias ativas em sala de aula. Para uma maior organização das propostas a serem trabalhadas em sala de aula, apresento um Framework projetado com apoio da metodologia Design Thinking, onde o professor poderá aplicar como ferramenta para planejamento em suas aulas, resultando, assim, em uma análise da desenvoltura acadêmica do discente.

— Comisión [A02] Métodos de Evaluación

Viernes 30 de 12:30 a 14:30 hrs

Coordina: Ignacio López Forniés

C010. La dialéctica teoría / praxis en la enseñanza del diseño. Ramiro de León (Universidad de la Empresa - Uruguay)

El siguiente trabajo propone reflexionar sobre algunos aspectos de la dialéctica teoría/praxis que aparecen como esenciales tanto en la enseñanza del Diseño, como en su práctica profesional y en tal sentido planteamos una crítica sobre el perfil del diseñador. También proponemos una serie de variables que componen una grilla de evaluación del estudiante y su trabajo. La misma se ajusta a la experiencia docente realizada en Educación Superior en Montevideo, desde 2006 a la fecha. El trabajo desarrolla los siguientes ejes temáticos: enseñar a pensar lo nuevo, la reflexión, la praxis, lo proyectual como síntesis y la evaluación. Palabras clave: diseño/enseñanza/profesional/reflexión/praxis

C011. Ágora: uniendo el Diseño con la Pedagogía Conceptual para evaluar. Ricardo Díaz Eljaiek e Ingrid Janneth Ocampo Castro (Fundación Tecnológica Alberto Merani - Colombia)

Ágora es una apuesta de la Fundación Tecnológica Alberto Merani que busca implementar un sistema de evaluación institucional basado en resultados de aprendizaje por competencias, para su Tecnología en Investigación Criminal y Ciencias Forenses. Es una herramienta diseñada en ThingLink que simula un recorrido con diferentes

enlaces, ilustraciones, videos y escenarios interactivos. Al estar basado en competencias, el proyecto busca convertirse en una herramienta de evaluación estandarizada que no dependa de docentes individuales, sino de los resultados de aprendizaje esperados por semestre y área.

C012. Valoración continua a distancia en talleres de Diseño. Renato Echegaray (Universidad Provincial de Córdoba - Argentina)

La ponencia presenta experiencias de valoración continua en la modalidad a distancia como método de enseñanza y aprendizaje durante el período de aislamiento. Sobre la idea base de que la valoración continua es un modo superador de llevar a cabo la práctica docente, se construyen métodos propios para ser empleados en distintas materias que funcionaban en la modalidad presencial con formato de aula taller. Se describirán los recursos técnicos y pedagógicos empleados y los indicadores de éxito que señalan los resultados.

C013. Evaluar para enseñar. Julieta Golluscio (EDUNTREF - Argentina)

La presente ponencia aborda la enseñanza del diseño editorial desde el punto de vista de la evaluación. Se articulan los conceptos de evaluación formativa, prácticas de retroalimentación y autoevaluación en el diseño de un nuevo programa de evaluación para la materia Taller III (Diseño de libros) de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Palermo. El objetivo de este programa es propiciar un tipo de aprendizaje donde el alumno se vea involucrado de manera activa en la evaluación y pueda realizar procesos reflexivos sobre los saberes aprendidos.

C014. Evaluar la creatividad con prototipos. Métricas basadas en objetivos. Ignacio López Forniés (Universidad de Zaragoza - España)

La medida de la creatividad es compleja y subjetiva, incluso aplicando métricas contrastadas puede quedar incertidumbre sobre la validez de la medida. Se propone una experiencia, se debe diseñar y construir un prototipo o prueba de concepto para participar en una competición. Los resultados se miden de manera precisa y se establece una métrica basada en objetivos que discrimina las notas de manera objetiva.

C015. ¿Enseñamos para evaluar? Cristina Natalia Martelli (Universidad de la Cuenca del Plata - Argentina)

Las prácticas evaluativas corresponden a dimensiones complejas, sobre todo cuando se la vincula con su realidad como herramienta de medición e instrumento cuya finalidad consiste en conocer los resultados académicos de los estudiantes. Pero esta cuestión no se limita hacia los estudiantes, se extiende a formar parte de un bagaje de información útil para la autoevaluación de los docentes, centrando el enfoque en la propia práctica como factores que trascienden sobre los aprendizajes.

C016. Características de las evaluaciones formativas en el taller de diseño. Fernando Rosellini (Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño. UNC - Argentina)

La evaluación es una cuestión central en el campo educativo, así surge la necesidad de desarrollar esta ponencia

que dé cuenta de las evaluaciones formativas que se realizan en las asignaturas proyectuales. Revisar sus dinámicas, supuestos básicos e instrumentos empleados, puesto que esta funciona como un acto de co-construcción, un diálogo entre docentes y estudiantes que enfrentan situaciones que merecen una profunda revisión y ajuste, este accionar que si bien está incorporado a los hábitos académicos en diseño, no ha sido abordado en profundidad desde una mirada pedagógica.

C017. El customer experience en la Educación Superior. Esteban Sarzosa (Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales IAVQ - Ecuador)

En la actualidad en el sistema de educación superior se establecen diferentes parámetros de evaluación y parametrización con el fin de asegurar la calidad educativa, pero cuantos de estos parámetros realmente evalúa la experiencia del usuario (estudiantes, docentes y administrativos) en diferentes campos de interacción. El uso de modelos de evaluación como el CSAT, Customer Effort Score, Net Promoted Score, Churn Rate, Tasa de aprobación entre otros más ayuda al levantamiento de diferentes problemáticas que se podrán dar solución en corto, mediano y largo plazo con el objetivo principal de mejorar el nivel de experiencia de la comunidad universitaria.

— **Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos**

Lunes 26 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Erika Rivera Gutiérrez*

C018. Escenas Didácticas en la enseñanza de las disciplinas proyectuales. Anabella Cislighi y Claudia Bertero (Universidad Nacional del Litoral - Argentina)

El estudio de diversas experiencias didácticas en la educación superior nos permite reconocer ciertas vacancias, indeterminaciones y/o superposiciones en las estructuras con las que se plantea la enseñanza en los talleres de proyecto/diseño de las disciplinas proyectuales que se dictan en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. Exploración y análisis posible en instancias de un Proyecto de Investigación.

C019. Experiências de desenvolvimento do pensamento e ação computacional no ensino superior. Hugo Cristo e Marcilon Almeida (Universidade Federal do Espírito Santo - Brasil)

Esta apresentação consiste em dois relatos de experiências de ensino de pensamento e ação computacional em cursos superiores de áreas criativas, ofertados por universidades públicas brasileiras UFG (Goiás, GO) e Ufes (Vitória, ES). Partindo da contextualização do histórico dos cursos, grades curriculares e perfis discentes, discutiremos estratégias que fomentam a apropriação crítica dos princípios e conceitos da computação por estudantes de diferentes áreas.

C020. Las pedagogías participativas en la enseñanza del diseño, en especial, en el primer tramo de las carreras. Vanina Daraio (Universidad de Palermo - Argentina)

Los recursos didácticos son herramientas privilegiadas para la labor docente. Así, consideramos relevante el po-

sicionamiento de cada quien en la enseñanza. Este trabajo se propone poner en juego desarrollos epistemológicos para reflexionar sobre la enseñanza, el aprendizaje y las experiencias educativas. Retomaremos nociones de una revisión teórica del proyecto de investigación Desigualdad social y educación superior. El caso de América Latina, dirigido por la Dra. Ana María Ezcurra. Particularmente, los conceptos seleccionados –validación, expectativas, aula como comunidad, etc.– articulan con las pedagogías participativas y se enmarcan en el Paradigma Organizacional.

C021. Un enfoque pedagógico tecnológicamente amigable. Anggely Enríquez (Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala)

Existen hoy en día un sinnúmero de metodologías didácticas y pedagógicas en favor de la enseñanza y el aprendizaje efectivo; a su vez existen también innumerables tecnologías que aportan al desarrollo y aprendizaje de los individuos, sin embargo, existe cierta resistencia por la aplicación de tales metodologías en conjunto con los avances tecnológicos.

C022. La estética en la enseñanza de la forma urbano-arquitectónica: instrumento didáctico integrador. Andrea Galarza (FADU UNL - Argentina)

Se busca definir un instrumento didáctico integrador del conocimiento de las formas urbano-arquitectónicas contemporáneas de cualidades tangibles e intangibles dentro del currículo abordado en el área de diseño. La transposición didáctica de saberes en las didácticas específicas indaga cuál es el aporte de la estética para la enseñanza de la forma urbana; al reconocer el objeto cognoscitivo de atmósfera como un saber potencial. El objetivo define un instrumento didáctico integrador de las formas urbano - arquitectónicas; las preguntas orientadoras de sentido en la generación de didácticas situadas, no neutrales que aporten al campo disciplinar.

C023. La creatividad, nace o se hace en los diseñadores. Carolina García Castellanos (Fundación Universitaria Comfenalco Santander - UNC - Colombia)

El propósito es exponer procesos de creación y ambientes de trabajo alternativos para los estudiantes con resultados significativos y la participación colaborativa aplicados en ejercicios prácticos y proyectos académicos. Método exploratorio para propiciar espacios en la academia donde se compartan experiencias y técnicas para el desarrollo de conceptos que conllevan a ideas flexibles y diferenciadoras para la solución a problemáticas visuales en el quehacer del creativo. Palabras claves: procesos de creación, técnicas y exploratorio.

C024. Cultura digital, narraciones transmediales y nuevas subjetividades. Adriana Alejandra Sarricchio, Nelson Bressan, María Eugenia Cardoni y Federico Oscar Raviol (Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. UNL - Argentina)

En el marco del Proyecto CAI+D Territorios Creativos - Oportunidades de Aprendizaje - FADU-UNL, éste trabajo pretende dar continuidad a reflexiones que emergen del cruce entre cultura digital como contexto; narraciones transmediales como territorios creativos digitales para

pensar, entender y proyectar y nuevas subjetividades como las transformaciones en el perfil de los actores del proceso educativo; que surgen en el encuentro del sujeto con el mundo. Reconociéndonos “individuos en el enredo” (Temporetti, 2008), entretejiendo estrategias didácticas en permanente revisión, haremos foco en el Taller de Diseño Básico; reflexionando sobre nuestras prácticas desde el rol de facilitadores de la curiosidad y la creatividad.

C025. Heurística y narrativas transmediales como activadores de creatividad. *María Lilianna Serra, Sara Lauria e Ivana Daniela Quarati (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina)*

El proyecto de investigación territorios creativos es el marco para el análisis de este trabajo que parte de la hipótesis que la recurrencia a la dimensión heurística, como estrategia para el abordaje de los problemas emergentes de realidades en conflicto en el campo del hábitat y el diseño. Aumenta las capacidades de descubrimiento y facilita el desarrollo imaginativo a fin de dar respuestas proyectuales creativas.

C026. La importancia de la Curaduría y el Diseño en el contexto de la Enseñanza y de un mundo virtual: la creatividad al poder. *Fiorella Silvina Zaccara (Facultad de Derecho UBA - Argentina)*

La virtualidad nos ha puesto de cabeza, pero nos hace mirar de otras formas. Cuando el fondo de pantalla y el foco de atención somos nosotros los docentes y profesionales, el entorno hogareño se vuelve primordial y se abre una necesidad de armar el escenario del aula con los objetos cotidianos que tenemos en casa. Es necesario utilizar las herramientas del Diseño y la Curaduría generar sentido que muestre de la mejor manera posible el mensaje que queremos enviar a nuestro público.

— **Comisión [A04] Recursos didácticos**

Viernes 30 a 10 a 12 hrs.

Coordina: María Paula Gago

C027. Modelos 3D como materiales de enseñanza de la tipografía en México. *Jesús Eladio Barrientos Mora, Denisse Diego, Gerardo Gonzalez y Mara Edna Serrano-Acuña (Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México)*

Aprender Tipografía durante la enseñanza del Diseño Gráfico es primordial, así como contar con recursos didácticos. Este trabajo presenta avances de investigación en torno a los modelos a escala de tipos móviles mediante impresión tridimensional, así como la liberación de sus modelados bajo licencia Creative Commons, para facilitar a docentes hispanohablantes material auxiliar en la sensibilización de estudiantes sobre las formas tipográficas.

C028. Cocreación y Didáctica. Sistema dinámico en la praxeología del aprendizaje. *Astrid Isidora Barrios Barrera y Deyanira Andrea Jimenez Barrios (Corporación Universitaria Taller Cinco - Colombia)*

La estructura praxeológica en la acción transformadora, es una configuración metodológica que genera dinámicas

interactivas de cohesión social en la formación profesional de todos los actores del proceso formativo hacia la investigación e innovación, en un abordaje socio crítico complejo que genera conocimiento. Es un proceso de aprendizaje donde las categorías de Cocreación y Didáctica se conjugan para cimentar la formación del sujeto desde el flujo de representaciones en la sensibilización emocional y cognitiva, que exige nuevos retos, hacia el desarrollo sociocultural, acordes a realidades del día a día, de mentes abiertas al conocimiento y prospectivo hacia el bien común.

C029. Enseñanza de valores occidentales en China a través del cine. *Jossilberto Briceño Sáenz (Shanghai TV station - México)*

Una propuesta sobre el periodo de 12 años en China, años en los que se trabajó para 5 universidades chinas. Durante este periodo de tiempo se presentaron diferentes películas, materiales audiovisuales con características de contra narrativa a los estereotipos presentados por las películas chinas.

C030. Si sos de los tecnológicos, ¡mira esto! *Anibal Fornari y Dafne Sagardoy (Universidad del Este - Argentina)*

Se relata la experiencia realizada en el 2020, con el uso del TikTok como actividad lúdica en los trabajos prácticos de la materia Materiales y Tecnología I en la carrera de Diseño de Interiores de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad del Este.

C031. Design instrucional e gamificação em cursos superiores de gestão. *Rodrigo Pissetti e Adriana Wagner (Centro Universitário Unidombosco - Brasil)*

Diante de técnicas como a tradicional aula expositiva, amplamente difundida e principal meio empregado pela grande maioria das instituições de ensino, a pedagogia contemporânea defende os métodos ativos como mais eficazes para o efetivo aprendizado, do ensino fundamental aos estudos de pós-graduação. Entre suas inovadoras formas de aplicação destacam-se o design instrucional e a gamificação que, quando bem planejados, resultam em um aprendizado mais consistente e significativo.

C032. Desarrollo de material didáctico educativo para comunidades vulnerables. *Delma Esther Rocha Alvarez (Universidad del Atlántico - Colombia)*

La presente propuesta tiene como finalidad presentar el trabajo voluntario realizado por una comunidad titulada Laboratorio de creatividad cuya misión es la dotar a grupos con discapacidad visual, auditiva, motora entre otros; de un material didáctico que apoye su aprendizaje. Ya se esta realizando una lucha en los sistemas educativos para organizar y hacerlos parte de esta sociedad a la que pertenecen.

C033. La experiencia del mockumentary como herramienta de reflexión y creación en la cátedra de Psicología de la Forma en el programa académico de Diseño Gráfico. *Óscar Javier Sandoval Rodriguez (Corporación Universitaria UNITEC - Colombia)*

La ponencia muestra lo que ha sido la experiencia del uso de creación de mockumentaries en la clase de Psico-

logía de la Forma del Programa de Diseño Gráfico de la Corporación Universitaria Unitec, desde la articulación en los contenidos curriculares hasta la generación de reflexiones y cuestionamientos de los estudiantes frente a la imagen contemporánea.

C034. Plan de comunicación editorial digital. Las redes sociales cómo estrategia pedagógica. Martín Valenzuela y Hebe Dato (PQ Agency - Argentina)

En el marco de la materia Marketing Editorial para la Carrera de Edición se plantearon estrategias de omnicanalidad donde los alumnos cómo parte del proceso de creación de su proyecto editorial crearon comunicación en redes sociales donde, a través de un plan táctico en tres instancias, planificaron y ejecutaron campañas en redes sociales.

C035. Modelos estructurales como recurso didáctico en la enseñanza de estructuras arquitectónicas. Pedro Jesús Villanueva Ramírez (Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco - México)

En la segunda etapa de la Licenciatura en Arquitectura de la UAM-X se he percibido en los alumnos una gran dificultad en la comprensión de los conceptos estructurales ocasionando un creciente desinterés y desmotivación en esta disciplina tan importante en el proceso del diseño arquitectónico. En este trabajo se presenta la implementación del binomio entre los modelos físicos y digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las estructuras arquitectónicas que ha coadyuvado a los alumnos en mejorar la comprensión de los conceptos estructurales, deviniendo en un progreso más óptimo y real en la elaboración de los proyectos.

— Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas

Jueves 29 a 10 a 12 hrs.

Coordina: Fernando Caniza

C036. Dispositivo pedagógico para fortalecer la autonomía en la escritura audiovisual. Natalia Ader, Noelia Mangin, María Natalia Oliver y Paula Inés Velozo (Universidad Nacional de Tierra del Fuego - Argentina)

Observando las particularidades de los ingresantes a la Licenciatura en Medios Audiovisuales de la UNTDF, se diseñó un dispositivo pedagógico para acompañarlos durante la cursada de Estructuras Narrativas Audiovisuales que brinde autonomía en sus procesos de escritura. Así los estudiantes pueden expresar y ordenar sus escrituras con estructuras sólidas y a los docentes visibilizar aquellos procesos que necesitan mayor acompañamiento para que finalicen la cursada.

C037. Transformaciones de la representación conceptual tridimensional en tiempos de virtualidad. Alejandro Folga, Natalia Botta y Ana Pertz (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay)

Antes de 2020, en el curso MPC los estudiantes realizaban una maqueta física como síntesis de un trabajo de análisis de proyectos. La necesidad de adaptarnos al dictado no presencial nos llevó a proponer un formato de entrega alternativo que pudiese realizarse a distancia. Este nue-

vo formato, consistente en un diagrama axonométrico animado, que potenció la reflexión sobre la dimensión temporal en la representación.

C038. Estrategias Innovadoras en la formación integral de diseñadores industriales. José Luis González Cabrero (Universidad Autónoma de San Luis Potosí - México)

El diseño industrial es una disciplina orgánica que cambia continuamente y, por ende, los perfiles de los estudiantes también evolucionan según los proyectos y los intereses de los mismos. Este trabajo comunica la implementación de estrategias innovadoras para la formación integral de futuros diseñadores industriales mexicanos, sintetizando mediante ejercicios de aprendizaje significativo, conocimientos y habilidades aplicables a su ejercicio profesional.

C039. Tu idea virtual. Jorge Andrés Guerrero Pinilla (Ciudad Villarte SAS - Colombia)

Por medio del aprovechamiento de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, las bases artísticas innatas en los estudiantes y los procesos académicos en el campo de las artes, generamos un espacio de experiencias creativas que enfocamos en un Taller transmedia llamado TU IDEA VIRTUAL con base en el cual, promovemos una inclusión cultural en el aprovechamiento de la creatividad y los modos de comunicación de niños, niñas, adolescentes y jóvenes por medio de la investigación y consulta con el fin de organizar estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de técnicas de animación y dibujos animados desde las aulas de clase

C040. La abstracción como eje. Desde la exploración sensible de la forma hasta la configuración de experiencias espaciales en el Taller Vertical de Morfología I. Lujan Martínez, Gustavo Javier Cabrera y María Mercedes Martínez (Universidad Nacional de Río Negro - Argentina)

La presente comunicación busca trazar un recorrido por el Taller Vertical de Morfología I, haciendo foco en el lugar que ocupa la abstracción como guía y recurso para el desarrollo del pensamiento lateral. La hoja de ruta de la cátedra propone un recorrido que va desde las exploraciones compositivas con los elementos primarios de la forma en la bidimensión hasta la configuración de diseños tridimensionales concebidos como espacios habitables. En esta última instancia se recurre al pabellón como una tipología que permite capitalizar y poner en acto el espectro de recursos explorados en las actividades previas. El plan tiene como objetivo primordial estimular una sensibilización perceptual de los estudiantes que les permita elaborar un repertorio de recursos formales que nutran la labor proyectual, como medios para el diseño de experiencias singulares.

C041. Taller de experimentación proyectual de base fenomenológica. Sandra Navarrete y Carina Crotta (Universidad Nacional de Cuyo - Argentina)

En el ámbito de la investigación superior desarrollada en la UNCuyo se propuso realizar un taller experimental con el objetivo de fortalecer el proceso proyectual tradicional a fin de humanizar la arquitectura. La estrategia meto-

dológica adoptada fue incorporar lógicas proyectuales fenomenológicas en la etapa de generación de la idea. Los resultados evidencian la necesidad de sensibilizar el diseño, con estímulos propios de la interdisciplina.

C042. El dictado del proceso de Diseño desde abordajes sistémicos complejos. *Fernando Rosellini y José María Aguirre* (Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño. UNC - Argentina)

Esta ponencia trata de analizar, de manera comparativa, las diferentes características en el abordaje de problemáticas a ser utilizadas como objeto de estudio, en los planes de trabajo que se desarrollan en los talleres de diseño. Todo esto en el cuarto año de Diseño Industrial en la FAUD UNC, en sus dos cátedras A y B. Esto es relevante puesto la enseñanza y el aprendizaje del diseño se hacen operativos mediante la simulación de la práctica profesional y el estudiante aprende diseño diseñando o desarrollando todas las etapas del proceso.

C043. Se puede crear un puente entre el secundario y la universidad: Talleres Pre Universitarios. *Julieta Selem* (Universidad de Palermo - Argentina)

Desde mi rol como docente de Diseño Gráfico deseo compartir mi experiencia con instituciones, directivos, profesores y orientadores vocacionales de Nivel Medio sobre mi participación en el Programa Colegios DC de la Universidad de Palermo, ya que considero que es una actividad muy interesante para los estudiantes de los últimos años de los colegios secundarios.

C044. Oficinas estudiantis autônomas enquanto pedagogia crítica. *Eduardo Souza* (Instituto Federal de Pernambuco - Brasil)

Buscamos relatar a realização de um ciclo de oficinas autônomas por estudantes como possibilidade de uma prática pedagógica crítica. Por meio dessa proposta, buscamos desenvolver competências específicas e tradicionais do design gráfico para atender às demandas de comunicação do evento, e, além disso, argumentaremos que essa prática promove a reconfiguração estética e política do espaço pedagógico.

C045. Diseño de estrategias pedagógicas en entornos virtuales en la educación superior. *Gabriela Edith Vilanova y Jorge Ruben Varas* (Universidad Nacional de la Patagonia Austral - Argentina)

Las características de la globalización y el avance de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) fuerzan a desarrollar y llevar a cabo estrategias para aprovechar las oportunidades que éstas ofrecen en todas las áreas de la sociedad. Innovaciones relacionadas con las mejoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje implican cambios referidos a materiales didácticos innovadores, nuevas propuestas de prácticas de enseñanza, creencias y concepciones.

— Comisión [A06] Metodologías de Diseño

Miércoles 28 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: Gabriel Los Santos

C046. Diseño e Inmediatez. *Jesús Alonso y Juan José Jiménez Garza* (Diseñador de Interiores en S4 - México)

El objetivo es resaltar la importancia de los oficios y exaltar la creatividad como respuesta a la necesidad (Inmediatez). Esta observación ha permitido poner en evidencia la ventaja del gremio Latinoamericano sobre muchos de los países primermundistas que dentro de su naturaleza viven y experimentan de manera habitual el concepto de Diseño desde hace más de 200 años.

C047. Interrogando la enseñanza de estética en el taller de arquitectura. *Marizela Alpaca-Chavez* (Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa - Perú)

Esta ponencia, examina las prácticas de enseñanza que se desarrollan en los talleres de arquitectura de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (Perú), investigando cómo se aborda el tema de estética y composición en el proceso de diseño de fachadas. Se vincula teorías de estética y composición con enfoques de enseñanza en el taller. Usa una metodología de investigación cualitativa que incluye análisis documental y observaciones no participativas, concluyendo que varios de los elementos que hacen a la arquitectura como estética y composición, a pesar de ser fundamentales están siendo olvidados.

C048. El método analógico como técnica de creatividad del Design Thinking. *Ibar Federico Anderson* (Universidad Nacional de La plata - Argentina)

El método de pensamiento analógico y sus relaciones con la investigación en ciencias y la influencia de sus ilustraciones iconográficas y de diseño en los modelos científicos, teóricos y abstractos; son un claro ejemplo del pensamiento abstracto y gráfico del científico que el diseñador también posee (pero que nunca supo que lo hace, porque lo hace y las razones histórico-científica por las cuales es conveniente que lo continúe haciendo). Es hora de que haga ese proceso inconsciente de un modo metodológicamente consciente, como parte de una metodología creativa del diseño y del Design Thinking.

C049. El Pensamiento Abductivo en el Design Thinking. *Ibar Federico Anderson* (Universidad Nacional de La plata - Argentina)

Esta investigación plantea un breve análisis sobre los tres métodos de pensamiento científico: (1) el inductivo, (2) el hipotético-deductivo y (3) el abductivo; para terminar relacionándolo con el método de la investigación en diseño del Design Thinking. El método, el criterio de verdad, el criterio de demarcación y sus relaciones con la metafísica son esenciales a la hora de entender cómo se procede metodológicamente.

C050. Design de superficie para estética e conforto no design de produto: uma metodologia híbrida. *Florence Chelchi* (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil)

Este artigo teve como objetivo a revisão de métodos, para desenvolver uma metodologia visando o design

de superficies a fim de otimizar produtos e direcionar possibilidades de soluções de tratamentos superficiais tecnicamente adequados, atendendo necessidades como efeito estético, ergonômico e funcional. A ênfase foi em testar as metodologias TRIZ e QFD, pesquisadas em fases para obter-se uma melhoria nos produtos através de sua topologia de superfície. Para a pesquisa, foram destacados diversos produtos utilizados no dia a dia dos usuários, que devido ao seu tamanho oferecem um manuseio intenso. Nesta pesquisa foi necessária a análise do estado da arte sobre as metodologias do projeto de superfície com capacidade para: tipificar e caracterizar problemas que envolvem falhas e oportunidades na topologia do produto. Espera-se como resultado desta pesquisa que a utilização de revisões como esta possam inspirar a criação de novas metodologias que contribuam para o desenvolvimento acadêmico e profissional apoiando designers e engenheiros e configurando soluções específicas para as necessidades superficiais dos produtos, tornando-os mais eficientes, confortáveis e estéticos

C051. Contribuições do Design de Serviços na Coordenadoria da Defesa Civil na cidade de Maceió (AL). *Maria Clara Coêlho (Instituto Federal de Alagoas - Campus Maceió - Brasil)*

O objetivo desse estudo é apresentar a experiência vivenciada na implementação de ferramentas do design de serviços na Coordenadoria da Defesa civil da cidade de Maceió, Alagoas. Para tanto, organizou-se a metodologia advinda de conhecimentos da atuação do designer e aplicação do Design Thinking. Com isso, o estudo aponta resultados que diz respeito ao detalhamento da experiência de uso das ferramentas e o que tange o registro das atividades desenvolvidas.

C052. Habilidades de un NO diseñador para el siglo XXI. *Zaira Amanda García González (BBVA - México)*

Desde hace más de diez años, los profesionales de las áreas de talento humano ponen foco en potencializar las competencias, capacidades y aptitudes de los empleados; ya sea para evaluar, para el desarrollo profesional de los colaboradores dentro de la organización o para implementar modelos en las organizaciones que impulse la movilidad de puesto y funciones.

C053. Espacios nuevos, espacios únicos: la conceptualización en el diseño de interiores. *Mauricio Mantilla (IAVQ - Ecuador)*

Este artículo pretende abordar la metodología de creación de un motivo gestor (concepto) en el diseño interior. Al encontrarnos en un mundo digitalizado donde la información abunda, resulta simple sustraer ideas y resultados existentes para aplicarlos en nuestros proyectos. Por esto se busca presentar diferentes procesos por los cuales podemos crear nuevas propuestas con un significado más profundo, que vuelvan a nuestros espacios únicos.

C054. Diseño con sistemas de proporciones. *Gustavo Pelisch (consultora (diseño)/ Docente - Argentina)*

Como se aplican proporciones numéricas al diseño, incluida la proporción áurea. Fundamentado en con la

lingüística y la matemática. Se explican herramientas para usar en el diseño y buscar la belleza y armonía de las formas. Se dan pautas para utilizar estas relaciones en la proporción y combinación de las figuras que componen una obra en cualquier campo del diseño. Es una introducción a esta teoría, sin pretensiones de ser un curso, se plantea una hipótesis, para la reflexión y se plantean las mecánicas y algunos ejemplos concretos.

C055. Uso de plegados como un acercamiento al diseño generativo. *Ximena Marcela Romero Baldivieso (Usfx - Bolivia)*

La aplicación de nuevas metodologías de diseño arquitectónico que no demanden tecnologías digitales dentro de la realidad universitaria pública boliviana, conlleva a repensar estrategias educativas que permitan replantear metodologías anquilosadas en el campo proyectual. El uso de plegados como una técnica milenaria y adaptada, permite conocer e innovar las bases del diseño generativo en una etapa inicial de comprensión de la arquitectura en la Usfx.

C056. Diseño de experiencias. Entre la psicología, la tecnología y el bienestar. *Matilde Rosello (Universidad Católica del Uruguay - Uruguay)*

Esta ponencia forma parte de la investigación en proceso sobre el diseño de experiencias, en el marco del Doctorado en Diseño. Desde la psicología, la informática, y las nuevas tecnologías, el campo del diseño ha sufrido un punto de inflexión que marca el cambio de paradigma entre el diseño tradicional en donde el problema a resolver era el objeto, al actual, centrado en las personas y en el diseño de experiencias, para contribuir en el bienestar de las mismas.

C057. Modelos Representacionales y Procesos de Razonamiento lógico en Diseño Gráfico. *Ludmila Maia Strycek y Carlos Eduardo Burgos (Facultad de Arquitectura y Urbanismo, de la Universidad Nacional del Nordeste- Argentina)*

El estudio de la metodología del diseño, tal como la conocemos en la actualidad, tiene sus principales antecedentes en el área del diseño industrial. La necesidad de dotar de método al proceso proyectual, fue uno de los principales campos de estudio de la Escuela Superior de Ulm, mediando la década de 1960. Este estudio analiza los esquemas lógicos de los modelos representacionales de metodologías de diseño y descripción de procesos desde la década de 1960 hasta la actualidad.

C058. ¿La creatividad se aprende? *Claudio Wertheim (arq+CDW - Argentina)*

La propuesta apunta a ayudar a jóvenes estudiantes y profesionales a incorporar una mirada creativa en el diseño. Se puede aprender? Claro que si, por eso los orientaremos cómo pensar “fuera de la caja”. Durante la exposición se mostrarán imágenes del proceso creativo con interacción en forma lúdica con participantes, buscando el conocimiento práctico.

— **Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas**

Jueves 29 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Marcia Veneziani*

C059. Una revisión sobre el estado actual de la técnica del *eye tracking* en interfaces audiovisuales desde el DCU. Diana Paola Angarita y Andrés Torres (Corporación Unificada Nacional CUN - Colombia)

Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre el estado actual de las investigaciones y desarrollos tecnológicos que han implementado la tecnología del seguimiento ocular o *eye tracking* para el control o evaluación de interfaces digitales audiovisuales; la metodología de enfoque hermenéutico de tipo descriptivo cualitativo se realiza a través de la revisión bibliográfica, revisión de publicaciones desarrolladas en los últimos quince años sobre las principales aportaciones del *eyetracking* en relación con el diseño centrado en los usuarios, se basa en la recolección de información a partir de la lectura e investigación de estudios en el campo, artículos en diferentes bases de datos y análisis de las tecnologías y plataformas disponibles en el mercado actualmente que dan cuenta del desarrollo y las posibilidades de esta técnica con el propósito de presentar un panorama de la situación actual y vislumbrar las posibilidades de esta técnica que favorezcan avances en este campo hacia el diseño y desarrollo de nuevas interfaces digitales o cerebrales mejorando la experiencia de los usuarios, la accesibilidad en dispositivos de entretenimiento audiovisual y explore las posibilidades de uso en el campo de la creación artística.

C060. Implementación del método Design Thinking - Cartelismo Social: caso de estudio Laboratorio de Diseño. John Breton (UDI - Colombia)

Implementación del método propuesto Design Thinking - Cartel Social. Como resultado de un diseño de aproximación al desarrollo de nuevos instrumentos, técnicas y herramientas, durante cinco etapas, ayudando a complementar los procesos en el ejercicio del Cartelismo Social, y por ende, una actualización de las enseñanzas actuales, para dar solución a los problemas de diseño mediante la innovación, la creatividad y la experimentación.

C061. Taller inter Medios y Habitares Híbridos. Un espacio de exploración instrumental orientado al aprendizaje del diseño y la investigación. Andrea de Monte (Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo Universidad Nacional del Litoral - Argentina)

El presente trabajo sintetiza la propuesta que lleva adelante la asignatura Taller de Representación inter Medios, dictada para las carreras de Arquitectura, Diseño en Comunicación visual y Diseño industrial en el ámbito de la FADU UNL, y vinculada al Proyecto de investigación CAID +2020: Habitares Híbridos: Articulaciones entre lo natural, lo artificial y lo digital en el campo del Proyecto, el Diseño y el Arte. Las conclusiones preliminares de las experiencias realizadas colaboran a la necesidad de indagar conexiones y nuevas trayectorias entre medios - representaciones - ideas aplicados a los procesos de diseño.

C062. “Fashion Thinking” como estrategia didáctica para la formación de investigadores en el Sistema Moda. Juliet Dayana Donoso Bolaño (Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - Colombia)

La presente investigación busca proponer una estrategia didáctica para la formación de investigadores en el Sistema Moda de la CUN, a partir del “*Fashion Thinking*” o pensamiento de moda, como una metodología que aborda un proceso sistémico y diferencial en la práctica de la indumentaria y el vestuario, el método utilizado será cualitativo de carácter descriptivo y los resultados se enfocan a la generación de nuevo conocimiento, a través de una guía estratégica y la publicación de artículo como evidencia de divulgación.

C063. Claves del Neurodiseño orientadas a la praxis. Luz Del Carmen Vilchis Esquivel (Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM, México)

Reconocer el concepto neurocientífico de aprendizaje, nos acerca a las claves que la neurociencia puede ofrecer al ámbito del diseño. Es importante subrayar el hecho de que esta inmersión se basa en la neurodiversidad, atendiendo a ejes temáticos insoslayables y sin olvidar que ello se basa en la gestión de la incertidumbre y el permanente devenir.

C064. Transformación estratégica del ser creativo por la metodología de juego formativo Cuatro C. Édgar Montaña Lozano (CUATROC - Colombia)

Esta ponencia presenta un recorrido por algunos de los retos a los cuales nos enfrentamos en nuestra contemporaneidad, es el caso de la implementación de las herramientas metodológicas en juego formativo y una matriz que ayude a recoger, visualizar toda la información que se genera a la hora de tener espacios creativos, la forma de aprender en la enseñanza situada y el aprendizaje dialógico, para la formación de individuos que, además de competencias y conocimientos en un área específica, tengan las habilidades sociales necesarias para comunicarse y trabajar armónicamente con el otro. De esta manera, se llega a la presentación de la Metodología de Juego Formativo Cuatro C, como una propuesta transformadora para alentar el despliegue del Ser a través del Crear, Conectar, Comprender y Construir como acciones potenciadoras del cambio individual y social.

C065. ¿Cómo lo diseñaría la naturaleza? Sandra Rodríguez y Magaly Rodríguez Herrera (Universidad Minuto de Dios - Colombia)

La naturaleza, el diseño crean formas funcionales y estéticas. La energía vital de plantas y animales está expresada en múltiples texturas, formas, colores y patrones que dan paso a representaciones culturales que intensifican el proceso creativo. Explorar la relación entre naturaleza y diseño, es la esencia del Proyecto Integrador de Primer Semestre Atlas 1 del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica de UNIMINUTO Bogotá, Colombia.

C066. Lego Arquitectural. Germán Darío Rodríguez Botero (CineditARQ - Colombia)

La propuesta compendia una pequeña parte de una considerable cantidad de material educativo acumulado

durante más de 12 años de actividad docente e investigativa acerca de una herramienta de diseño que nos hemos dado en llamar “Lego arquitectural”, y que contempla una estrategia metodológica de aproximación a la arquitectura atravesando un proceso que va desde el análisis hasta el proyecto. Surgen tras haber ejecutado una serie de ejercicios académicos que más allá del cumplimiento de un sumario consignado en el programa de cualquier asignatura en la que estos tuvieron lugar, dejaron tras de sí un importante cúmulo de reflexiones en torno a aspectos que resultan determinantes en la génesis del proyecto de arquitectura, como lo son el concepto y el esquema básico con los que se da comienzo a todo proceso compositivo. En consecuencia, se busca aquí condensar dichas reflexiones estableciendo un diálogo permanente con ciertas disertaciones teóricas que se abordarán de manera sintética a lo largo de este trabajo

C067. Molinard, una herramienta de diseño. Ángela Rubino (Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay)

Desde el comienzo de mi actividad educativa en diseño, he incursionado en el abordaje y aplicación de diferentes metodologías. Algunas pertenecen a reconocidos profesionales del sector, otras son traspolaciones de métodos que se desarrollan en otros rubros. Molinard es una herramienta proyectual que he modificado y adaptado para el diseño de texturas y piezas vestimentarias. Desde 2018 he estado impartiendo el método en los cursos de la licenciatura constatando la satisfacción y excelentes resultados que obtienen los estudiantes.

C068. Metodología para el desarrollo de proyectos de diseño complejo. Liliana Sosa (Universidad Autónoma de Nuevo León - México)

La complejidad en un sistema implica una interrelación profunda entre sus elementos. La complejidad creciente en los sociosistemas de personas-objetos y entorno, la multifactorialidad de los problemas y la no linealidad de sus efectos, ha implicado cambios en la manera de conocer (investigar), concebir (interpretar) y manejar (diseñar) nuestro medio. Resultaría conveniente comprender a los sistemas complejos y a partir de ello, desarrollar proyectos basados en esa comprensión, valiéndose de distintos órdenes del diseño y la transdisciplina (diseño complejo). Se propone una metodología para el desarrollo del diseño desde este enfoque.

— **Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza**

Miércoles 28 ded 10 a 12 hrs.

Coordina: *Erika Rivera Gutiérrez*

C069. Introducción a la problemática del diseño y su expresión. Silvina Barraud (FAUD - UNC - Argentina)

La propuesta apunta a evidenciar el trabajo desarrollado en la cátedra de Introducción a la Problemática del Diseño y su Expresión (IPDE) de la FAUD. UNC durante el comienzo de 2021, caracterizado la virtualidad. IPDE aborda y acompaña la instancia inicial de cursado de las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial, lo que define la condición de las prácticas como presentación de cada carrera.

C070. Desarrollo académico de Liderazgo y Dirección Estratégica en Diseño Gráfico. Anggely Enríquez (Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala)

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

C071. Interacción y pertinencia del diseño en la sociedad. Reflexión desde espacios académicos. Marisol García y Yesid Camilo Buitrago López (Universidad de Boyacá - Colombia)

La siguiente reflexión aborda la interacción que se ha buscado generar desde la formación de estudiantes de diseño gráfico en la Universidad de Boyacá, para que puedan integrar sus proyectos académicos con contextos y problemáticas reales. Situando así al proceso formativo como un espacio integrador de conocimiento y experiencias, lo cual ha sido clave para mostrar esa conexión inherente y el trabajo imprescindible del diseñador como aporte de la construcción de una sociedad.

C072. Docencia y Trabajo Interdisciplinario: Diseño Gráfico, Comunicación y Arte. Daniela Livingston (Universidad nacional de Río Negro - Argentina)

La participación en el presente Congreso tiene como objetivo compartir experiencias en docencia y trabajo interdisciplinario. El aporte del Diseño Gráfico al Arte y a la Comunicación, en cuanto a contenidos teóricos y prácticos.

C073. Taller de aprendizaje experimental de la fotografía y el desarrollo de la capacidad Técnica y Artística. Héctor Lozano (Universidad Señor de Sipán - Perú)

El taller, elaborado bajo la estructura formal de un sílabo, propone una secuencia de aprendizaje de la fotografía en un periodo de seis días, donde, el participante recibe información teórica al inicio, y ejercicio práctico después, para así evaluar el desempeño de cada participante durante el desarrollo del taller. Para tal fin se mide el nivel de desarrollo de la capacidad técnica y artística de los estudiantes antes y después de la implementación del taller de aprendizaje experimental.

C074. Aspectos gerais do ensino técnico profissionalizante de Design Gráfico. Maria Beatriz Saraiva Dinelli (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil)

Com base em um estudo de reconhecimento sobre o ensino de design gráfico em escolas técnicas em São Paulo, entre 2018 e 2019, este artigo investiga aspectos gerais desta modalidade de ensino técnico profissionalizante na realidade profissional e acadêmica brasileira. Os trabalhos de campo da pesquisa valeram-se de entrevistas semiestruturadas em profundidade com coordenadores, professores, alunos e ex-alunos; observações diretas de aulas e análises da linguagem visual de trabalhos de

alunos. Resultados sugerem que tal ensino teria potencial de promover efetiva ampliação de horizontes culturais, vocacionais e profissionais, servindo, em alguns casos, de estímulo à continuidade da formação em âmbito universitário. Palavras-chave: Pedagogia de design para jovens; Ensino não universitário de design; Ensino técnico de design; Ensino de design gráfico.

C075. Fortalecimiento de los procesos creativos en la escuela de Diseño Gráfico. Leonel Silva (Universidad de Investigación y Desarrollo UDI - Colombia)

La propuesta tiene por fin socializar los resultados de una investigación, realizada en torno a los procesos de enseñanza aprendizaje en el diseño gráfico, la cual se estructura a partir del enfoque socio cultural de la creatividad, apoyado en la postura de Mihály Csíkszentmihályi y Teresa Amabile.

C076. Desarrollo de habilidades comunicativas mediante la difusión de diseños de software. Luciana Gabriela Terreni (Instituto Sedes Sapientiae - Argentina)

La experiencia presentada corresponde a un espacio curricular de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Software del IPSS, en la cual los estudiantes desarrollan proyectos de diseño de software tendientes a solucionar una problemática de interés mediante metodologías ágiles de trabajo. En distintas instancias de la formulación y producción de los proyectos, se generan espacios de socialización de los mismos cuya finalidad es que los estudiantes construyan competencias comunicativas vinculadas a la oralidad mediada con nuevas tecnologías.

C077. La enseñanza del Proceso de diseño y el escenario digital. Carlos Fernando Valdez y Mario Emilio Ivetta (Universidad Nacional de Córdoba - Argentina)

La enseñanza universitaria del Diseño Industrial y el desarrollo de contenidos imprescindibles como el Proceso de Diseño, están marcados de raíz por la presencialidad como escenario marco del hecho formativo. Introducir a los estudiantes en el espíritu profesional, dentro del actual contexto, de la mano del Proceso de diseño, ha sido un desafío tan relevante como acceder al espacio virtual de aprendizaje.

C078. Integración sistémica de los componentes analítico, sintético y de desarrollo. Dimitry Zawadzky (Universidad Antonio Nariño - Colombia)

El pensamiento complejo y sistémico es propio del pensamiento de diseño al considerar sistemas abiertos interrelacionados que generan relaciones complejas y procesos no lineales de pensamiento. Bajo esta premisa se propone abordar el Taller III de diseño arquitectónico de la Universidad del Tolima (Colombia). El proyecto pedagógico integra tres dimensiones de enorme complejidad: La dimensión pedagógica, La dimensión disciplinar y la dimensión proyectual.

— Comisión [A08] Estrategias Lúdicas

Viernes 30 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Alejandra Cristofani*

C079. TikTok como recurso para la enseñanza del Diseño. Sergio Calderon (Universidad Católica Boliviana - Bolivia)

La educación actual tiene la ventaja de utilizar muchos recursos didácticos, y uno de los mas importantes son las redes sociales. TikTok es la red social que esta de moda y muchos docentes la utilizan para enseñar a nivel mundial. En la presente ponencia se explica cómo y que beneficios tiene la utilización del TikTok dentro del proceso enseñanza- aprendizaje en materias de Diseño Gráfico. Los docentes tienen que adecuarse a la educación actual y saber qué contenidos buscan los estudiantes, para poder llegar a ellos por el medio correcto y lograr un aprendizaje significativo en sus materias.

C080. Animando cuentos de niños para niños. Susana Elvira del Rio Kuroiwa y Rudy Ascue Yendo (Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú)

Los estudiantes de educación superior del curso Taller de Animación aprenden a animar por computadora a la par que crean historias animadas, donde interpretan cuatro cuentos creados por niños del segundo año de secundaria de un colegio con escasos recursos económicos. Los cuentos abordan una problemática sugerida por los docentes de la escuela para fomentar actitudes positivas en la convivencia entre los niños.

C081. ECCCO - Aprendizaje tangencial desde el diseño de videojuegos científicos. Alejandro Duran, Carolina Aranibar y Fernanda Flores (Pontificia Universidad Católica de Chile - Chile)

La ciencia nos ha permitido expandir nuestro entendimiento del entorno que compartimos y las industrias creativas han sido vehículos capaces de acercarnos a estos universos desde su potencial para representar estos escenarios y relaciones. ECCCO, la Plataforma de Divulgación, Educación y Transferencia Científica de Diseño UC desde el año 2016 ha promovido la creación de experiencias lúdicas de aprendizaje científico.

C082. Prácticas pre-profesionales en diseño industrial: un nuevo concepto. Estefanía Fondevila Sancet, Patricia Barry, Nicolás Lamberti, Johanna Sofía Peri y Diego Velazco (Universidad Nacional de Lanús - UNLa, Argentina)

Las Prácticas Preprofesionales fueron reconfiguradas a modalidad asignatura con la reconfiguración del plan de estudios 2015 de la Licenciatura en Diseño Industrial de la UNLa. Esto nos permitió una oportunidad de revisar las tendencias globales de las actividades profesionales del diseño, y lograr una evolución hacia las nuevas formas de economía, trabajo y *expertise*. Lo que se buscó fue la incorporación de juegos de rol y ejercicios insertados en la realidad con participantes multidisciplinares, permitiendo que el estudiante en el proceso de tránsito en la materia, construya una tríada que lo posicionará en competencia para las reglas del mercado actual.

C083. Método brincante em auxílio projeto de brinquedos. Roseane Santos (IFAL - Brasil)

O projeto de brinquedos exige uma série de conhecimentos específicos. O método brincante propõe uma sequência de ações previstas para alunos dos cursos de design de produtos pensarem quando estão projetando brinquedos. O método é organizado em 5 fases que conversam com as fases previstas em metodologia de desenvolvimento de produtos já existentes em literatura. A contribuição do método está em ações específicas que o projetista pode tomar quando está projetando no universo do design de brinquedos.

C084. Podcast como instrumento de difusão do conhecimento em design & inovação. Pablo Torres (Universidade Federal de Campina Grande - Brasil)

O objetivo do presente trabalho é apresentar a produção e o conteúdo do Podcast Pílulas de Design como uma estratégia complementar de ensino e aprendizagem no campo do Design e da Inovação. Abordaremos algumas referências no uso do podcast como ferramenta de educação, a produção dos episódios, os temas abordados na primeira temporada e os resultados já alcançados.

C085. Diseño de experiencias lúdicas. Mariana Torres Luyo y Sebastián Malizia (FADU - UNL - Argentina)

El diseño de juegos posibilita comprender que el diseño puede no sólo circunscribirse a resolver un sistema de piezas gráficas, objetos o una interfaz compleja, sino que también puede trascender el plano material y «diseñar experiencias lúdicas». Diseñar dispositivos lúdicos pone de manifiesto la importancia de interpretar las motivaciones que llevan a jugar y así proyectar una experiencia adecuada a los intereses de la audiencia.

C086. Jugando juegos y contando historias. Sergio Trujillo (UDEM - México)

La enseñanza tipográfica presenta una serie de retos inherentes que resultan complejos de abordar. Éstos van desde la cantidad de temas a cubrir, el tiempo para desarrollarlos, hasta su integración con las demás materias del programa. La gamificación (*gamification*) y la narrativa (*storytelling*) son dos herramientas pedagógicas que ayudan a afrontar esta situación. La gamificación introduce mecánicas de juego las cuales facilitan la retención de información y el desarrollo de habilidades; mientras que la narrativa provee de una estructura contextual a la teoría e historia tipográfica.

C087. Innovar para empatizar. Lisandro Vogel (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina)

La ponencia aborda el trabajo realizado por la cátedra en un perfil de Instagram, con el objetivo de favorecer la inclusión y participación de una cohorte de ingreso a la carrera de comunicación visual. Habilitar el juego de las redes sociales desde una cátedra universitaria, es reconocer el perfil de las y los ingresantes, y es una manera de hablar su idioma.

— Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia

Lunes 26 de 10 a 12 hrs.

Coordina: *David Arango*

C088. Una experiencia de enseñanza mixta: presencial y a distancia. Alejandro Folga, Jesús Arguiñarena Biurrún, Graciela De Olivera, Nahuel Flores y Lucía Meirelles (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay)

Para los docentes que enseñan bajo la modalidad taller, la emergencia sanitaria mundial de 2020 por la Covid-19 significó la puesta en crisis de una tradición pedagógica fuertemente arraigada. En este escrito se expone una estrategia didáctica desarrollada en un curso de primer año de la carrera de Arquitectura, consistente en el dictado mixto (presencial y a distancia) y simultáneo de clases de representación gráfica.

C089. Relato de experiência de ensino de caligrafia nas aulas remotas. Gabriela Araujo Ferraz Oliveira (Cesar School - Brasil)

Relata-se a experiência de lecionar fundamentos da caligrafia para 31 estudantes do 1º e 2º períodos do curso tecnológico de design gráfico feito remotamente. Depois de aulas expositivas acerca de métricas caligráficas e breve história da escrita, demonstrei a prática da caligrafia com ferramenta de ponta quadrada e designei um projeto de cartaz manual contendo trecho de uma música à escolha do estudante a partir dos materiais que os estudantes tinham em suas casas.

C090. Aprendizaje colaborativo remoto. María Cecilia Bergero (Argentina)

Enseñanza de una modalidad de trabajo a distancia para que alumnos de la carrera de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba puedan implementar y adaptar en sus trabajos en el contexto de pandemia por el Covid-19.

C091. Dinámicas pedagógicas en los talleres de diseño de interiores impartidos de manera sincrónica en modalidad videoconferencia. Gema Rocío Guzmán Guerra, Fausto Enrique Aguirre Escárcega y Laura Mesta (Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México)

La situación de contingencia sanitaria global indudablemente ha modificado muchas de las prácticas habituales del ser humano, por lo que esta aproximación se enfoca específicamente en los aspectos de la nueva modalidad de la educación universitaria, que, si bien la educación a distancia no es novedad, el ajuste de los procesos de enseñanza-aprendizaje de materias tipo taller que requieren de actividades totalmente prácticas se ha presentado como un reto tanto para docentes como para estudiantes, por lo que resulta trascendental identificar las implicaciones en el desarrollo de las habilidades del estudiante y los resultados de los proyectos de diseño de interiores.

C092. Madureira: uma percepção remota do briefing do projeto de Design de Interiores. Stella Hermida y Yasmin Barbosa (Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil)

O presente trabalho de pesquisa foi desenvolvido na disciplina Projeto de Interiores e Mídias da EBA- UFRJ

durante o Período Letivo Especial instituído a partir da pandemia de Covid. Trata-se da elaboração por meio remoto de um *briefing* de projeto onde executamos o levantamento territorial (onde se situa), da função (a que se destina o projeto) e do usuário (a quem se destina o projeto).

C093. Latinoamérica en pandemia, la enseñanza de la teoría proyectual en la emergencia COVID. Pablo Mastropasqua (UAA - Argentina)

Entre 2020 y 2021 debimos cambiar nuestra manera de mirar el mundo y en nuestro caso de explicar nuestra versión de las realidades Latinoamericanas y sus formas de expresarse en las disciplinas proyectuales. La pandemia forzó el pasaje a la virtualidad y mucho más en nuestros espacios (primer año 600 estudiantes y 4to 270) con asistencias masivas muy lejanas de una posibilidad presencial. Es idea de esta propuesta poder mostrar nuestra experiencia y sus resultados parciales, como nos adaptamos y como mejorarla en 2021.

C094. Ensino de Design da Informação em um contexto de isolamento social. Mauro Pinheiro (Universidade Federal do Espírito Santo - Brasil)

Este artigo discute os desafios enfrentados durante a transição para um ambiente de sala de aula totalmente online, no contexto da disciplina « Design da Informação » do curso de graduação em Design da Universidade Federal do Espírito Santo, explicitando as estratégias e métodos de ensino-aprendizagem utilizados, e atividades desenvolvidas ao longo do semestre letivo.

C095. Creatividad y dedicación: la publicidad no se detuvo. Jaime José Pedreros Balta (Universidad de San Martín de Porres - Perú)

Se desarrolla cómo se generó el proceso de virtualización en el Taller de Publicidad de la USMP en Lima Perú. Se comparte las principales etapas del proceso y se demuestra que la virtualización funcionó para que el Taller de Publicidad siga siendo el espacio ideal para formar a los nuevos publicistas del Perú; gracias al aprendizaje vivencial y el contacto con problemática real de clientes reales.

C096. Design, conceito e a materialização de significados. Gheysa Caroline Prado (Universidade Federal do Paraná - Brasil)

O trabalho relata a segunda Atividade de Aprendizado Integradora (AAI 2) realizada pelo curso de Design de Produto da UFPR em parceria com o curso de Design da UEM, conduzida de maneira remota durante o período de suspensão do calendário acadêmico de 2020 em função da pandemia causada pela COVID-19. São apresentadas a estrutura da atividade planejamento, execução e resultados - da qual participaram 18 estudantes, divididos em 5 equipes, orientadas por 5 docentes. Os resultados foram sistematizados em uma exposição virtual que apresentou a materialização em artefatos de design dos conceitos discutidos e aprendidos ao longo da atividade.

C097. Didáctica del proyecto en modalidad virtual. Claudia Ramos y Silvia Liliana Ferrero (Facultad de Arquitectura y Urbanismo Universidad Nacional de Tucumán - Argentina)

El contexto 2020, precipitó la transformación de las prácticas tradicionales en el Taller de Proyecto Arquitectónico. La modalidad virtual, implica un rediseño del proceso, adecuado a las lógicas del nuevo espacio de aprendizaje. Sin antecedentes pertinentes, las experiencias pedagógicas en la didáctica proyectual a distancia, constituyen una plataforma inicial de discusión, para trazar lineamientos a futuro, en la construcción del saber y la práctica proyectual.

— Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias

Lunes 26 de 10 a 12 hrs.

Coordina: Paula Taratuto

C098. La enseñanza del diseño en modalidad virtual. Eugenia Alvarez y Paula Simian (Universidad Católica de Temuco - Chile)

En la actualidad la enseñanza *online* ha sido una actividad que la mayoría de los docentes ha tenido que ejercitar y sobretodo en contextos de pandemia mundial. Este escenario nos ha entregado distintas competencias a la hora de trabajar con estudiantes y colegas en proyectos de diseño, como por ejemplo el trabajo colaborativo, la comunicación y la estrategia basada en problemas. Es aquí donde ocurren distintos lineamientos de acción basado en estrategias educacionales a distancia, temas abordados en textos de décadas pasadas, pero que en el año 2020 pusimos en práctica. En esta propuesta se pueden observar trabajos de proyectos de diseño, a través de la plataforma Blackboard, en reuniones de equipos; estudiantes y docentes. Con el fin de avanzar en su proyecto y sobre todo llegar a los objetivos trazados en el inicio de su trabajo.

C099. Experiencias de cambio, un taller de fotografía presencial a un taller de fotografía virtual. Iván Álvarez Lizano (Universidad Técnica de Ambato - Ecuador)

La educación virtual es una temática que se venía trabajando en algunas instituciones de educación pero que, debido a la pandemia COVID, se adaptaron a esta metodología de aprendizaje. Este es el caso del taller de fotografía de la Facultad de Diseño de la Universidad Técnica de Ambato, que tuvo que adaptarse a esta metodología desde la parte creativa, interactiva y con los recursos propios de los estudiantes.

C100. Desarrollo de Competencias de Responsabilidad Social en Curso de Gráfica. Natalia Burgos (Universidad Técnica Federico Santa María - Chile)

La práctica de dibujo es una actividad personal que resulta en una baja interacción entre pares en formato de clases virtuales. Esta experiencia busca desarrollar competencias de responsabilidad social para aumentar la interacción del curso y mejorar su aprendizaje. Los resultados sugieren que los estudiantes logran identificar sus intereses, frustraciones y que son capaces de desa-

rollar habilidades prosociales como respetar opiniones y la honestidad.

C101. El Vodcast como metodología de enseñanza y aprendizaje de la historia del cine en el contexto COVID 19. Milagro Farfán Morales (Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú)

El contexto del aislamiento social, la cuarentena y la traslación de las clases presenciales a clases virtuales producto de la COVID 19 plantearon desafíos para el sector educativo en todos sus ámbitos. El presente artículo describe el proceso, la metodología y aplicación del recurso tecnológico vodcast para la enseñanza de un curso teórico sobre historia del cine, el cual fue desarrollado en el ejercicio de las clases virtuales de la Especialidad de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

C102. Cierre Positivo. Guillermo Florentin (UNaM - FAYD - Argentina)

Las dinámicas desarrolladas en la asignatura Gestión del Diseño en la Empresa 1 (3er año) de la carrera de Diseño Industrial de la FAYD, perteneciente a la UNaM busca reflexionar en Foros de debate y reflexión introspectiva de la visión y actitud positiva del desafío que nos enfrentamos todos en esta situación atípica de aislamiento social y preventivo. Es por ello que se buscó al cierre de cada encuentro (sincrónico o asincrónico) una postura constructiva positiva del esfuerzo, conciencia y responsabilidad de encarar éste compromiso de la mejor manera posible para el acompañamiento emocional del grupo de estudiantes.

C103. Las adaptaciones de las materias taller a la virtualidad. María Sara Müller (Universidad de Palermo - Argentina)

El relato propuesto recorrerá diferentes estrategias puestas en práctica en la materia Taller de Creación III de la UP durante el primer cuatrimestre 2020. La idea principal es poner en valor el compromiso de los estudiantes, que debieron realizar sus trabajos integradores –por ser esta una materia taller– en sus casas y atentos a condicionamientos y cuidados que exigía el aislamiento social, preventivo y obligatorio. En este contexto, con el acompañamiento docente, consideramos que pudimos materializar interesantes producciones que además son testigos de la pandemia y expresan el sentir generalizado de miedo, incertidumbre, agobio, rutina.

C104. Estrategias tecnopedagógicas para la enseñanza de Diseño en la virtualidad. Mercedes de los Milagros Nicolini, María del Carmen Albrecht, Isabel Molinas e Ignacio Riboldi (Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina)

El presente trabajo da cuenta de la experiencia desarrollada por la Cátedra de Taller de Diseño de la LDCV (FADU/UNL) como respuesta a la virtualización de la cursada fruto de la pandemia COVID-19 en 2020. Ante la virtualización, se propone un ejercicio introductorio y transversal, que tiene como objetivos el reconocimiento del aula virtual y propiciar las relaciones entre los estudiantes y docentes en este particular ambiente de trabajo. La práctica se desarrolló combinando recursos de

geolocalización, fotografía y video sirviendo de puntapié para la construcción de narrativas más complejas en el transcurso de la cursada.

C105. Reflexiones sobre la enseñanza del dibujo en Diseño Industrial por medio de Entornos Virtuales de Aprendizaje. Arlen Orellana (Duoc UC - Chile)

El actual escenario en la educación superior ha sido todo un desafío para las y los docentes para cualquier especialidad, debido a la nueva realidad vivida a partir del 2020 a causa de la declaración de la pandemia por Covid19. Es por esto, que las reflexiones acá presentadas, están enfocadas en las prácticas docentes y estrategias de enseñanza de una asignatura de Dibujo Análogo, Sketching y Representación de la carrera de Diseño Industrial de un Instituto de Educación Profesional, Santiago de Chile, pasando de la adaptación de un contexto presencial a un contexto virtual con enfoque de Entornos Virtuales de Aprendizaje. Palabras claves: Dibujo, reflexiones, práctica docente, entornos virtuales de aprendizaje, metodologías activas.

C106. El diseño y la educación a distancia: una realidad posible. Tomas Pérez Calderón (Universidad Santa María - Venezuela)

En el 2020 se impuso la educación a distancia en todas las áreas. La resistencia hacia el modelo virtual era tecnológica y mental, donde los prejuicios podían ser los más auto-limitantes. Si bien las brechas en el acceso a la tecnología pueden ser insalvables, la asimilación del modelo virtual, no. Aplicar herramientas e innovar es la clave de esta experiencia en arquitectura, diseño e interiorismo.

C107. Proyecto integrador DI + DCV “Línea de productos ~ Productos en línea”. Ignacio Riboldi, María del Carmen Albrecht, Isabel Molinas y Mercedes de los Milagros Nicolini (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina)

En el marco de virtualización de la educación en 2020, los Talleres de las Carreras de DI y DCV desarrollan una actividad interdisciplinaria que complejiza la experiencia educativa y amplifica los resultados proyectuales. En respuesta a un *brief* los estudiantes de DI desarrollan una línea de productos hasta su instancia de arte final a partir de la cual los estudiantes de DCV diseñan la identidad visual de los mismos así como una campaña de lanzamiento. La actividad da cuenta de los puntos de contacto entre dichas especificidades reconociendo la importancia de transitar los límites de las mismas.

C108. De la virtualidad forzada a la posible: Modelo híbrido en la enseñanza de las Artes Visuales. Paula Taratuto (Universidad de Palermo - UP, Universidad Nacional de las Artes - UNA y Universidad de Belgrano - UB, Argentina)

Proponer hoy la hibridación en los sistemas de aprendizaje y procesos de creación es un concepto clave. Esto permite pensar a la tecnología no como sistemas cerrados, sino como mecanismos preliminares para la creación mediante cruzamientos entre los distintos procesos de creación. Que nos llevan a la transdisciplinariedad como modo de pensar, donde lo único se transforma en lo múltiple, lo uno es el todo.

— **Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos**

Martes 27 de 10 a 12 hrs.

Coordina: *Juan Pablo Galant*

C109. La enseñanza del croquis urbano en confinamiento: una experiencia transmedia. *María Soledad Bustamante, Victoria Acevedo Vacherand y María Georgina Bredanini Colombo (FADU UNL - Argentina)*

En el contexto del aislamiento obligatorio de 2020, en la asignatura Morfología 2 de FADU UNL reformulamos una propuesta de enseñanza que habitualmente era sólo presencial. Nos preguntamos: ¿Cómo repensar el croquis urbano desde el aislamiento basado en dibujar a mano alzada? ¿Qué rol asumen los medios digitales en este proceso? La propuesta didáctica resultante constituyó una invitación a “pasear por ciudades del mundo”.

C110. Nuevas prácticas para la interiorización del conocimiento del taller de interiorismo. *Catalina Calderón (Docente universitaria - Colombia)*

En el taller de interiorismo de la Universidad el Bosque cuando la pandemia llegó en el año 2020 e iniciamos con la modalidad virtual surgió una reflexión que mostraba una paradoja muy particular: Se diseñaban interiores, pero viendo hacia afuera; es decir que los usuarios normalmente contemplados no eran los mismos estudiantes ni sus espacios residenciales, hasta ese momento siempre se habían desarrollado proyectos en alianza con espacios comerciales. La nueva realidad permitió detenerse a pensar cómo incorporar la teoría del diseño espacial vista en clase en las propias casas de los estudiantes, ahora convertidas en el espacio principal de su cotidianidad y donde necesitan un nuevo bienestar, haciendo el proceso pedagógico mucho más real.

C111. Metodología para el aprendizaje virtual del Taller Diseño de indumentaria. *Brisela Condori Díaz (Universidad Pontificia Católica del Perú - Perú)*

Hasta antes de la Pandemia COVID 19, el curso de Taller de Diseño de indumentaria se desarrollaba mediante la aplicación de técnicas y procedimientos en el desarrollo de producto de indumentaria de forma presencial de los estudiantes en una interacción docente - estudiante directa. Sin embargo, esto pudo ser posible en el ámbito virtual con una metodología ágil, dinámica y oportuna; así mismo la creación de material audiovisual que formará parte de una videoteca y será de gran utilidad en la formación continua, logrando alcanzar las competencias necesarias a lo largo de su formación profesional.

C112. Gestión en cuarentena 2020. *Guillermo Florentin (UNaM - FAyD - Argentina)*

Los contenidos desarrollados en la Cátedra corresponden a una visión interdisciplinaria en la conformación de proyectos, donde el alumno tenga un desempeño para conocer e intervenir su contexto actual y futuro, o sea tener una actitud prospectiva. Se realizaron teóricas sincrónicas, subimos videos, hicimos debates presenciales o por medio de los recursos del aula virtual, y así observar cómo el alumno interpreta o asimila los contenidos. La dinámica propuesta se basa en 2 partes principales: TP

Informe - Sistema Producto y PDT (Búsqueda de oportunidades a partir de un Brief de la cátedra)

C113. Educación virtual para la moda global. *Silvana Mariela Garcia Varela (Instituto DIM Diseño, Imagen y Moda. - Argentina)*

Actualizar y desarrollar nuevas herramientas digitales aplicables a la enseñanza virtual de la moda, en combinación con atraer a alumnos de diferentes partes del mundo, para lograr como resultado profesionales multidisciplinarios, culturalmente más empáticos y abiertos a un mundo que ha cambiado hoy y para siempre.

C114. El Taller en Disciplinas Tecnológicas a partir de la pandemia. *Rosana Leonor Gonzalez, Claudia Alejandra Guzmán y Andrés O Donohoe (Universidad Nacional de Cordoba - Argentina)*

La presencialidad en los ámbitos de enseñanza, difícilmente vuelva a ser la misma. A partir del nuevo contexto provocado por la presencia del COVID-19, se debe transitar un proceso de readecuación, debate y aprendizaje hacia una metodología innovadora principalmente en las actividades de Taller de disciplinas tecnológicas, considerando que las barreras conductuales de la relación docente-estudiante desaparecieron y deben reconstruirse incorporando elementos de la virtualidad.

C115. Medialab: Explora, crea y Comparte. *Manuel Monsalves y Alejandra González (Pontificia Universidad Católica de Chile - Chile)*

En un mundo cada vez más conectado, la educación ha debido adaptarse a los diferentes escenarios que hoy tanto estudiantes como docentes enfrentan. Para ello se ha destinado espacio para la creación de contenido audiovisual a través de la implementación de estudios para la generación de este tipo de contenido y, con ello protegiendo el espacio de clases. A raíz de la pandemia, estos desafíos aumentan, y ya no basta solo con la videoconferencia. Y, por tanto, a través de un pionero estudio móvil se ha logrado crear contenido de calidad para cada estudiante en todo tipo de escenario.

C116. Comunicación lúdica: clases virtuales de Investigación Aplicada para carreras creativas. *Diana Murcia (Escuela Superior Toulouse Lautrec - Colombia)*

El propósito del presente estudio es mostrar cómo la implementación de la aplicación Discord ha influenciado la comunicación e intercambio entre docentes y cerca de 350 estudiantes en las clases virtuales de las asignaturas Investigación Aplicada I y II para carreras de las áreas de Diseño, Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Escuela Superior Toulouse Lautrec en Lima, Perú, en el año 2021, durante la pandemia.

C117. Recursos alternativos en la construcción de aprendizajes del diseño básico en tiempos de pandemia. *Sandra Nuñez, Eliska Fuentes Pérez y Julia Andrea Mena Freire (Universidad Técnica de Ambato - Ecuador)*

El estudio se centra en la aplicación de recursos alternativos en los procesos de enseñanza de los principios del diseño básico en la modalidad virtual. Desde esta perspectiva, se plantea la utilización de materiales accesibles

y disponibles en el ambiente cotidiano de los alumnos para lograr un mejor entendimiento del uso de recursos comunicativos para el manejo de elementos de composición formal, simbólica y la organización bidimensional.

C118. Interacción en la sincronía de la virtualidad. Ana Vanessa Siviero Perez y Alfred Thiers (Pontificia Universidad Católica de Valparaíso - Chile)

El actual estado de pandemia, trajo consigo la puesta en marcha de las clases virtuales para el desenvolvimiento de la enseñanza; una de las problemáticas a sido la interacción entre estudiantes y profesores. Las clases virtuales han propensado la desconexión o distanciamiento de la comunicación y participación de los estudiantes. Por lo que la motivación y estrategias a implementar para fomentar la participación, y que se genere la clase *online*, sincrónica, es de vital importancia para el aprendizaje de los futuros profesionales.

C119. Alfabetización Gráfica en Tiempos de Transformación. Nancy Vilar, Leticia Noelia Luvisotti y Mariana Amelia Salas (Universidad Nacional de Córdoba - Argentina)

El trabajo expresa las estrategias didácticas para la virtualidad, reflexionando el modo de transmitir el contenido de Sistemas Gráficos Expresión, procedimentalmente. Se reconocieron diferentes miradas en la cátedra, que había que articular. La revisión centrada en la modalidad, la comunicación y las posibilidades tecnológicas en pos del estudiante. Utilizando como herramienta el tik tok. El objetivo es hacer convivir los distintos contextos en la virtualidad.

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

Lunes 26 de 10 a 12 hrs.

Coordina: *Gustavo Lento*

C120. Bibliotecas humanas para fomentar la empatía en las clases virtuales. Adriana Cassinelli (Escuela Superior de Diseño Toulouse Lautrec - Perú)

Debido a la pandemia todo se transformó, desde el modo de impartir clases, que mutó del ser presencial al modo virtual, representando un gran reto para los docentes. Se tuvo que adaptar los elementos pedagógicos a este nuevo medio digital, generar en los alumnos el mismo interés en los cursos y crear ese vínculo de confianza para lograr traspasar las pantallas. Por ello nace la idea de usar las bibliotecas humanas como estrategia de aprendizaje para fomentar la empatía, creando ese contacto directo que años atrás tenían los estudiantes con el usuario final para desarrollar un buen proyecto de diseño.

C121. Cómo enfrentar el primer taller de diseño de espacios. Jose Cavero y Pedro Romero (Toulouse Lautrec - Perú)

Bajo una enseñanza por competencias y una modalidad virtual, se precisa enfrentar el taller con ejercicios o problemas continuos, progresivos, con metas cortas y constantes para fortalecer el aprendizaje y que los contenidos sean permanentes para que estén preparados para

el siguiente taller. Esta estructura se basa en lo estricto de un cronograma acompañado de una serie de contenidos teóricos, informativos y prácticos.

C122. Ensino de Design na pandemia: práticas, desafios e prospecções futuras. Paola de Lima Vichy (Universidade Estácio de Sá - Brasil)

Novas práticas de ensino e desafios emergiram com as aulas remotas trazendo vislumbres de um cenário futuro diferente ao anterior à pandemia. E, nesse contexto, o presente trabalho visa apresentar o resultado de uma pesquisa realizada com professores e alunos de cursos de Design do Rio de Janeiro, que teve como objetivo eliciar as impressões desse público sobre o ensino online adotado no momento atual.

C123. Retos de docentes diseñadores, ante la modalidad virtual. Dafne Flores (Universidad Autónoma de Guadalajara - Campus Tabasco - México)

La pandemia ha representado un reto académico a las prácticas tradicionales, presenciales de clases de dibujo, diseño, entre otras, de la carrera en diseño, enfrentarnos a solo esa posibilidad de clases en línea, en materias teóricas y prácticas, ha sido de especial sensibilidad en mi práctica como docente. Son muchos aspectos a considerar en preparar guías de clases, planeación de estrategias, no solo de las dinámicas académicas, sino de la manera de sumergir a los alumnos en temas de tal manera que aprendan como si estuvieran en modalidad presencial.

C124. Experiencia de virtualización de asignatura de seminario de título para la Carrera de Diseño Industrial de la universidad de Santiago. Fabian Jeno (Universidad de Santiago de Chile - Chile)

El presente artículo tiene como objetivo medir los resultados obtenidos a través de la actividad generada por carrera de Tecnólogo en Diseño Industrial de la Universidad de Santiago de Chile. Para lograr el objetivo propuesto de esta actividad, se llevó a cabo una metodología exploratoria vivencial donde se describe cual ha sido el proceso exploratorio y procedencial de la actividad, con el fin de dar a conocer cuál ha sido el impacto y resultado de emigrar la asignatura de seminario de título a modalidad virtual por temas de pandemia. El desarrollo de esta actividad académica se realizó con el énfasis en la integración de las diferentes fases del proceso de diseño asociado a la instancia de la defensa del grado académico de los alumnos. Los principales resultados revelan que utilizando estos medios digitales tales como internet, computador, plataforma zoom y plataformas virtuales universitarias, sumado a la creatividad de los alumnos, la academia y la institución participantes se puede obtener un mejor resultado académico de esta instancia, aumentando de manera significativa las calificaciones obtenidas por los estudiantes, así también, se mejoró la calidad de vida de los estudiantes, disminuyendo el estrés que genera la exposición presencial con sus pares y académicos de las comisiones respectivas. La evidencia empírica permite concluir que, en corto plazo, y gracias a la activa participación de los alumnos, profesores del departamento y la integración igualitaria entre niveles y partes interesadas, se establece una nueva metodología

protocolar y estratégica relacionada con el campo de la academia de la carrera de tecnología en diseño industrial, la cual podrá convertirse en una estrategia exitosa para la carrera y las instancias académicas.

C125. El diseño en la vida nómada, sedentaria y migrante en la pandemia del siglo XXI. José Luis Lavín (CADE Centro De Artes Decorativas - México)

El diseñador se ve en la obligación de entender el cambio constante en los modos de habitar del ser humano, el cambio cultural, de conocimientos, hábitos y costumbres en la vida cotidiana. Todo esto, ha cambiado vertiginosamente durante esta pandemia del Covid-19 y evidentemente cambiará en el futuro postpandémico, lo que implica un reto para el diseño de espacios habitables, de objetos, de sistemas sociales, etc. Esta perspectiva, presenta un resumen de la vida cotidiana de los últimos años prepandémicos y el cambio que hemos tenido durante este tiempo en las distintas clases sociales, con el objetivo de plantear un marco conceptual frente a los retos de diseño de la era post Covid.

C126. Design for Emergency: soluciones colaborativas de diseño para escenarios post pandemia. Andrés López Vaca (Universidad Técnica de Ambato - Ecuador)

Este proyecto busca generar respuestas dinámicas, creativas e innovadoras de diseño, que puedan ser aplicables en situaciones de crisis similares en el futuro, conectando principalmente principios de sostenibilidad y resiliencia. La comprensión, predicción y abordaje de las situaciones postpandemia a través de una plataforma digital de redes colaborativas, constituirá la base para la posible implementación de las ideas semilla a través de instituciones públicas, académicas y particulares que se interesen en actuar desde una perspectiva de diseño.

C127. Mediando formas de ser e estar no mundo a partir do Design em Parceria: reflexões sobre práticas projetuais em contexto de pandemia. Maria Júlia Nunes, Jackeline Farbiarz, Eduardo Figueira Silva e Luciana Perpétuo de Oliveira (Laboratório Linguagem, Interação e Construção de Sentidos - Design - Brasil)

O artigo relata uma experiência projetual desenvolvida de forma colaborativa em sistema remoto em 2020, guiada pela abordagem metodológica do Design em Parceria. Ao articular a prática relatada com o referencial teórico, refletimos sobre como esta abordagem –que tem como premissas fundamentais o reconhecimento, o diálogo e a experimentação– pode criar alternativas de interação mais dialógicas, na contramão do efeito de distanciamento imposto pela pandemia.

C128. Registros em Design: resgate de trajetórias em momento pandêmico. Ana Beatriz Pereira de Andrade, Rodolfo Nucci Porsani e Luis Carlos Paschoarelli (FAAC/UNESP - Brasil)

O ano de 2020 demandou o desenvolvimento de estratégias para a continuidade do ensino em Design nos cursos de graduação. Independente das atividades práticas em oficinas e laboratórios, que foram suspensas, especial atenção demandaram os Projetos de Conclusão de Curso. Na FAAC/UNESP, uma alternativa, para complementar o

conteúdo acadêmico foi a oferta da disciplina intitulada Registros em Design. A proposta didático pedagógica teve ênfase na participação de ex-alunos, na ocasião, profissionais de mercado ou membros de programas em nível de pós graduação. Os resultados revelaram possibilidades de construção da memória de um Curso a partir de histórias vividas.

C129. La virtualidad, nuevo modelo educativo y solución a una crisis. Jesus Torres, Karol Montaña y Camilo Saenz (Fundación Autónoma de Colombia - Colombia)

Se plantea la necesidad de realizar un cambio en el modelo educativo de la Fundación Universidad autónoma de Colombia (FUAC) teniendo presente las necesidades de los estudiantes, las tecnologías que se implementan en la actualidad a causa de la pandemia y la oportunidad de incurrir en un nicho de mercado para potencializar el ingreso de estudiantes a la FUAC.

— Comisión [A11] Currícula académica

Lunes 26 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Laura Silva*

C130. A importância do pensamento geométrico na formação de designers. Frederico Braida e Rodolfo Eduardo Vertuan (Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil)

Este trabalho aborda o tema da importância do pensamento geométrico para a formação de designers. Busca-se contribuir com uma discussão sobre o ensino da Geometria no Design, com especial ênfase no discurso de que o ensino da Geometria deve ser valorizado na educação básica, com vistas ao desenvolvimento de habilidades e competências requeridas aos futuros profissionais do campo do Design.

C131. Formación en Diseño: perspectivas para la creación de programas universitarios. Danilo Calvache Cabrera (Universidad de Nariño - Colombia)

Como resultado de la reflexión frente al proceso de reforma del programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño, surge la siguiente propuesta para la creación de programas universitarios. Dicha reflexión presenta tres perspectivas para fundamentar un proyecto educativo universitario en Diseño: la perspectiva reglamentaria-operativa, la perspectiva conceptual-curricular, y la perspectiva formativa - disciplinar. Las tres perspectivas propuestas ofrecen un escenario detallado para la creación de nuevos programas tomando como referencia el contexto colombiano, donde la última perspectiva hace énfasis en un cambio de paradigma en la formación en Diseño y en los conceptos de diseño para la transición e investigación-creación.

C132. Integrar la educación para los medios transversalmente en instituciones educativas. Laura Silvia Iñigo Dehud (Universidad Autónoma del Estado de Morelos - México)

Se pretende reflexionar sobre la importancia de la Educación respecto a los Medios con el propósito de incorporar la temática trasversalmente en las instituciones educati-

vas, ya que como educadores, es responsabilidad nuestra analizar cómo influyen los medios de comunicación en la manera de percibir el mundo, y promover en los estudiantes las capacidades para que tengan una percepción diferente que coadyuve a abrir nuevos espacios de reflexión, comunicación y ciudadanía.

C133. El registro formal de las actividades del diseñador escénico. Carolina Jiménez (Instituto Nacional de Bellas Artes - México)

Con la finalidad de realizar un registro de los aprendizajes intuitivo, formal y tradicional de un diseñador escénico, se propone la implementación de un registro por medio de la notación de metas, objetivos y conocimientos aprendidos, en formularios y esquemas que permitan documentar las actividades empíricas y habilidades obtenidas durante las prácticas profesionales, a fin de constatar el conocimiento logrado y los niveles alcanzados.

C134. Currículo por competências no Design de Moda: o caso SENAI-CETIQT. Cláudia Mendes, Cristiane de Souza Dos De Carvalho, Luisa Helena Meirelles e Amanda Vasconcelos (SENAI CETIQT - Brasil)

Este trabalho descreve a elaboração de um desenho curricular baseado em competências, no curso de Bacharelado em Design de Moda do SENAI-CETIQT (Brasil). O desenho se baseia em um perfil profissional coadunado com novas expectativas do mercado, com prática pedagógica baseada em problemas, organizada por módulos fechados em projetos integradores. São discutidos desafios e a necessidade de aceitação de novos paradigmas pela comunidade acadêmica.

C135. La enseñanza proyectual en diseño en contextos diversos. Marisol Orozco-Álvarez y Rafael Sarmiento López (Universidad del Cauca - Colombia)

A partir de palabras clave, se identifica la configuración del Componente proyectual del Programa de diseño gráfico de la Universidad del Cauca, en relación con los contextos y cómo éstos generan tensiones entre una enseñanza tradicional y los retos que demarca una realidad pluridiversa que va delimitando unas líneas de trabajo en sintonía con las realidades Caucanas, invitándonos a repensar el Componente y el currículo.

C136. O potencial colaborativo das materiotecas no ensino de Arquitetura e Design. Cyntia Santos Malaguti de Sousa, Allan dos Santos de Menezes, Alexia de Alcântara Doria, Ana Clara Matta Verpa e Tomás Queiroz Ferreira Barata (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil)

Este artigo tem como objetivo principal verificar o potencial de contribuição de métodos colaborativos em bibliotecas digitais de materiais para o ensino - aprendizagem em Arquitetura e Design. Como objetivo específico pretende-se incentivar o uso destas plataformas digitais como complemento nas aulas. Os procedimentos metodológicos incluíram revisão de literatura sobre o tema e análise de plataformas digitais que apresentam o potencial de ensino colaborativo. Assim, notou-se que algumas materiotecas digitais, como a da Universidade Federal de Santa Catarina, possuem características potenciais para

o ensino colaborativo voltado a Arquitetura e Design, e que se exploradas com foco educacional trarão grandes benefícios em processos de ensino-aprendizagem.

— Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología

Viernes 30 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *María Cecilia Chevalier*

C137. Intag - Santuario de vida: carteles con conciencia ecológica. Mónica Alexandra Acosta Torres y Felipe Jácome-López (Universidad Técnica del Norte - Ecuador)

La enseñanza de diseño con responsabilidad social se nutre del aprendizaje basado en problemas locales, vinculando academia con sociedad, el Club del Cartel de la Universidad Técnica del Norte en Ecuador, creó una convocatoria nacional de carteles: INTAG Santuario de vida, para contribuir a la creación de una conciencia ecológica debido a las amenazas por actividades mineras que enfrenta este sector megadiverso, considerado un hotspot.

C138. Recursos autóctonos. María Cecilia Chevalier, Luisina Caronello y Manuel Peralta Ramos (Chuzza - Argentina)

Reflexionar y proponer diferentes abordajes dentro de los talleres de diseño para la exploración, conocimiento y uso de materiales autóctonos como así también procesos productivos a gran y menor escala. Con el objetivo de ofrecer a los estudiantes un campo concreto de trabajo, durante su período de cursada y/o como profesionales. Además de estimular el uso de materiales a favor del medio ambiente, económicamente viables y de producción nacional.

C139. A fantasia que vai para o lixo: dinheiro ou resíduo? Estudo de caso sobre o descarte de fantasias após desfile no sambódromo na cidade do Rio de Janeiro. Carlos Roberto Oliveira de Araujo (Universidade Veiga de Almeida - Brasil)

O Carnaval também é tempo para refletir sobre a gestão inteligente dos resíduos sólidos, educação ambiental e as boas práticas na preservação do meio ambiente. Uma pesquisa foi realizada por meio de observação direta, nos quatro dias de desfile na Passarela do Samba. O objetivo foi avaliar se o capital investido em fantasias de carnaval para desfilar, seja no Grupo A ou no Grupo Especial, é lixo ou dinheiro, e como os componentes valorizam a fantasia e lidam com o seu descarte após o desfile. A pesquisa foi estruturada em quatro fases, utilizando-se de diferentes instrumentos para cada dia de desfile no Sambódromo, como modo de possibilitar a descrição do comportamento da amostra com relação à assimilação da informação transmitida. Durante os dias de desfile na Passarela do Samba, por ser grande o volume de fantasias e adereços considerados inúteis pela própria indústria e descartados na Praça da Apoteose e na área externa ao Sambódromo, torna-se necessária a aplicação do fluxo cíclico e o conceito de educação ambiental para observância pela administração pública. Os resultados deste estudo de caso demonstram que as fantasias compradas despertam o cuidado e a atenção do componente. Por outro lado, as fantasias distribuídas nas Alas de Comunidade, não têm

valor considerável para serem guardadas ou reutilizadas pelos componentes oriundos de comunidades ou não.

C140. Ecofeminismo em negócios sociais: explorando diferenças na cadeia produtiva do Licuri e do Babaçu. Carlos Roberto Oliveira de Araujo (Universidade Veiga de Almeida - Brasil)

Observando-se as potencialidades da cadeia produtiva do babaçu e do licuri na caatinga baiana, o objetivo deste trabalho é discutir a relação entre ecofeminismo e negócios sociais, observando atividades de grupos comunitários distintos com produtos e sub-produtos dos cocos licuri e babaçu. Considerando uma proposta bioecológica do desenvolvimento humano e não humano como parâmetro teórico, destaca-se a importância de priorizar uma cosmovisão ecológica na condução de trabalhos essencialmente respeitosos com a vida. Esta pesquisa, caracterizada como pesquisa-ação, em fase exploratória, contou com a observação participante e com rodas de conversa como métodos investigativos. O público-alvo da pesquisa foram quatro comunidades baianas que trabalham com a produção do babaçu e do licuri. Resultados preliminares desta incursão mostram que a exploração de produtos do bioma da caatinga baiana tende a promover o fortalecimento das famílias produtoras locais, alinhadas em certo nível com a perspectiva de negócios sociais. Porém, destaca-se que o grau de autonomia e de produção das comunidades visitadas não é homogêneo. Conclui-se que a valorização das coletoras e das artesãs que vivem dos produtos do bioma da caatinga baiana integra-se numa cadeia de trabalho e de significados cuja investigação precisa ser mais explorada.

C141. Percepciones teóricas del diseño arquitectónico, medio ambiente, hombre. Myriam Teresa Rodríguez, Silvia Liliana Ferrero, Jorge Marcelo Mas y María Alejandra Uríbio (Facultad de Artes U.N.T - Argentina)

Existe en el hombre un deseo y una tendencia por conocer la verdad de las cosas y el mundo en el que vive, para ello requiere de una serie de saberes. De modo que recurrir a la docencia; a las fortalezas que trasmite el conocimiento, la investigación, el desarrollo tecnológico, la historia, y las disciplinas como la arquitectura, el diseño, el medio ambiente, contribuyen a la resolución de complejidades que presenta y enlazan al ser humano en la sociedad actual. Interesante resulta el estudio de las diversas ciencias y modificaciones que en ellas encontramos.

C142. Aplicação do design de inovação na geração de renda. Heliana Santos e Maria Concebida Pereira (Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil)

A inovação social busca a transformação e o melhoramento da qualidade de vida a partir de soluções para os problemas da sociedade. O objetivo deste artigo é, apresentar os resultados da produção de bolsas artesanais de resíduos têxteis (retalhos de tecidos) da indústria de confecção do vestuário, vinculados ao projeto de extensão Programa Institucional de Capacitação de Mulheres em Situação de Vulnerabilidade Social - IFMulher do Instituto Federal do Sul de Minas, promover o importante papel das instituições de ensino na promoção de inovações sociais e capacitar mulheres em situação de vulnerabilidade social.

C143. Transferencia del concepto de sostenibilidad a los Trabajos Finales de Grado en Diseño de Producto. Francisco Javier Serón Torrecilla (Escuela Superior de diseño de Aragón - Zaragoza- España)

Los elementos que configuran el paraguas de la sostenibilidad, se han convertido en la última década en un principio inalienable en el hecho de diseñar. A pesar de esta circunstancia, desde la Escuela de Diseño hace ya más de un lustro que se advirtieron las carencias que presentaban los estudiantes de nuevo ingreso de las distintas especialidades, introduciendo cambios curriculares para tratar de subsanar dichas carencias. Tras cinco años se analiza en estos momentos la capacidad de transferencia que presentan nuestros estudiantes, a partir del análisis de las memorias de sus trabajos de fin de grado.

C144. Fundación Bahía a través del proyecto Guardianes del Océano. Ximena Torres Rodríguez (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia)

Fundación Bahía a través del proyecto Guardianes del Océano, busca proteger y conservar los ecosistemas marinos. La agencia publicitaria ICI de la UJTL, integrada por docentes y estudiantes de Pub y DG ha planteado el desarrollo estratégico y conceptual de su identificador y de una cartilla.

— Comisión [A13] Diseño Responsable

Lunes 26 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *María Fernanda Troesch*

C145. Reflexiones sobre la enseñanza de un diseño para la sostenibilidad. John Benavides (Universidad de Pamplona - Colombia)

Es innegable que el desarrollo tradicional nos permitió tener una población creciente y mejorar nuestra calidad de vida, pero todo eso también permitió un mayor consumo de recursos naturales; recursos que son finitos, por esta razón es urgente transitar hacia la sostenibilidad, pero para lograrlo, es necesario primero enseñar y generar un diseño sostenible, ético y responsable. ¿Pero, las escuelas de diseño lo enseñan?

C146. Rediseño de mobiliario: reflexiones académicas sobre construir desde lo existente. Flavio Bevilacqua (Universidad Nacional de Río Negro - Argentina)

Experiencia de trabajo realizado en la asignatura Control y ejecución de equipamiento, de la carrera de grado de Diseño de interiores y mobiliario en la UNRN. Estudio del espacio doméstico a partir de relevamiento de casos de diseño y autoconstrucción de mobiliario para la vida y el trabajo en el hogar de familias heterogéneas en época de confinamiento social obligatorio en la conurbación Plottier - Neuquén - Centenario - Cipolletti.

C147. Uso do Upcycling dentro da Metodologia do Design de Moda. Hemilly Brugnara Lara (CEFET - Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Brasil)

Propõe-se neste projeto investigar os processos para criação do produto de moda, a partir do novo conceito adotado na moda que é o Upcycling. Este tema é de grande relevância no campo do design por se tratar de

um processo de reciclagem de roupas num contexto em que a sustentabilidade se torna um importante quesito para a criação e lançamento de um produto no mercado.

C148. Técnicas de la neurociencia para la formación de diseñadores ecosustentables. Estefanía Fondevila Sancet, María Clara Armiesto, Pablo Caffaro, Rodrigo Fortunato y Daiana Martínez (Universidad Nacional de Lanús - UNLa, Argentina)

Las propiedades organolépticas reflejadas en cada diseño y/o rasgo productivo - constructivo de un producto, orientadas a seducir las subjetividades de sus destinatarios/as, no son más que algoritmos neuronales responsables de estas elecciones, y dignas de un estudio más profundo por parte de la neurociencia y el diseño. La sustentabilidad y su repercusión directa en el medio ambiente, está relacionada con subjetividades individuales de cada diseñador o diseñadora y lo que plasmen en sus propuestas de diseño. Enseñar a cuidar el medio ambiente como parte de entrenar a los y las estudiantes en técnicas de la neurociencia que permitan la lectura de subjetividades individuales.

C149. Diseño inclusivo: Tercera edad en pandemia, los beneficios del diseño. Cristina Amalia López y María Alejandra Uribo (CONPANAC / Asociación Argentina de la Moda / Modelba / ALADI / BOOK 21 - Argentina)

En la cátedra de Diseño Inclusivo, se propuso trabajar la visualización de las problemáticas de la tercera edad, desde el análisis de las comorbilidades como de las necesidades del adulto mayor institucionalizado, para replantear la habitabilidad en las residencias de larga data, proponiendo soluciones a través de la observación edilicia, modificar los vértices de las estructuras facilitando el traslado en silla de ruedas y camillas, optimizar mobiliarios, reacondicionar las salas de estar y gimnasios con la aparatología de rehabilitación y kinesiología, estudiando las dimensiones para universalizar espacios, pensar de forma creativa y aspirar a generar un protocolo de diseño universal.

C150. Módulo para un hábitat digno y sensible. Javier Sanchez (Universidad de Mendoza - Argentina)

El Módulo Habitacional de Emergencia supe una vivienda de tipo irrecuperable, funciona como el núcleo del inicio de un ciclo de vida, su tamaño puede duplicarse, triplicarse, cuadruplicarse, etc., según la necesidad de los usuarios, del paisaje y del territorio en sitios de extrema emergencia dotando de dignidad a una inimaginable precariedad humana.

— **Comisión [A14] Estudios académicos**

Lunes 26 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Fabiola Knop*

C151. Diseño mexicano en el siglo XX. Luis Alberto Alvarado (UAM Azcapotzalco - Argentina)

El diseño mexicano, experimenta una oportunidad única durante el siglo XX. Una prolongada segunda guerra mundial trajo impensados apoyos a la industria nacio-

nal, se crearon nuevas empresas y con esto aumento la demanda de profesionales. Este momento de bonanza para la industria y por supuesto para el diseño nacional fue relativamente corto, pero dio sus frutos sobre todo al observar objetos producidos en el período.

C152. El campo matérico como escenario experiencial sensitivo y funcional en espacios comerciales de periodo prolongado, en la ciudad de Cuenca. Boris Argudo y Giovanni Delgado (Estudio Argudo Arquitectura - Ecuador)

Esta investigación tiene por objetivo la indagación de materiales de recubrimiento que propicien la experiencia sensorial y sensitiva, convirtiendo el campo matérico en una verdadera piel para el hombre, ya que en esta el ser humano puede impregnar las tonalidades, las texturas y marcas que definen un tiempo y espacio específico, y a su vez permitan ser aplicadas dentro de un espacio interior para este caso de periodo prolongado, en el cual se define estrategias comerciales basadas en el diseño experiencial, desde una perspectiva que promueva la experiencia mediante la interacción, neuroarquitectura, el diseño sensorial y cómo estos inciden en el diseño enfocado en el usuario.

C153. Emergencia del diseño de interiores en las universidades de Cuenca, Ecuador. Giovanni Delgado (Universidad del Azuay - Ecuador)

Esta investigación busca construir una mirada crítica y argumentada sobre la institucionalización del diseño de interiores, sus particularidades en especificidad y autonomía entre el campo de la disciplina de la arquitectura y la práctica de la decoración. Y cómo estas construcciones académicas se cimentaron en la academia universitaria de la ciudad de Cuenca, Ecuador.

C154. Conceptos Básicos sobre Visual Merchandising. Raul Fernando Rivera Ortiz (Elit Visual S.A.S. - Colombia)

En 33 «flashcards» se condensan los conceptos básicos de visual «merchandising» más aplicados, mencionados y estudiados desde finales del siglo XX y principios del XXI; el origen de los diferentes formatos comerciales, su historia y evolución hasta nuestros días; y finalmente, algunos conceptos básicos empleados en el diseño de espacios comerciales, «*category management*» y material de P.O.P.

C155. Diretrizes de inserção do Design como potencializador do Desenvolvimento Econômico Local (DEL) em contexto pandêmico. Ira Nasser Rosa Oliveira (Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil)

O presente tem como objetivo explicar as etapas do desenvolvimento do trabalho realizado no território do Confisco ao longo dos anos 2019 e 2020. Objetivou-se investigar de que maneiras o Design pode se tornar um importante potencializador para o Desenvolvimento Econômico Local (DEL) em contextos vulneráveis das grandes cidades brasileiras, além de propor determinadas diretrizes de inserção de ações, estratégias e metodologias de Design nesses contextos.

C156. VkhUTEMAS un proyecto académico caído en el olvido. Carlos Torres de la Torre (Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador)

Este artículo pretende tratar el tema de la enseñanza de las disciplinas proyectuales en el VkhUTEMAS. Se parte de una breve revisión de su historia y estructura que estuvieron marcadas por las contradicciones del avant-garde. Se muestra como su estructura curricular estuvo caracterizada por tres períodos en la historia de la escuela correspondientes a cada uno de sus tres rectores. Tres variantes distintas de un programa académico que tenía un enfoque formal-analítico dirigido explícitamente contra el clasicismo. Según este enfoque el proceso de trabajo artístico se equiparaba con el proceso de producción industrial.

C157. A exposição ao ruído em três diferentes tipos de fones de ouvido: um estudo de caso em design e ergonomia. Maria Luíza Viegas Rodrigues Silva e Erika Veras de Castro (Centro Universitário Estácio - Brasil)

O presente estudo analisa o conceito e modelo de três tipos de fone de ouvido inseridos no mercado com a finalidade de verificar a qualidade dos níveis de ruídos e do isolamento acústico. Com base nos preceitos de um bom design e ergonomia, foram realizados testes in loco em que foram avaliados os níveis de volume percebido, frequência e isolamento. Procurou-se identificar se os fones podem causar malefícios à integridade auditiva, tendo em vista a influência em ambientes externos de acordo com as normas técnicas.

— **Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial**

Miércoles 28 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Agostina Méndez*

C158. El nuevo diseño de los catálogos editoriales. Rossanna Cabrera (UBA - Argentina)

El mundo editorial estuvo al pendiente del cambio que se estaba dando en el ámbito de los formatos editoriales desde el ingreso de la tecnología digital. El libro y, principalmente, las revistas supieron desarrollar nuevos diseños adaptados a la tecnología. Pero, el catálogo editorial permaneció casi intacto hasta entrado el 2020. Recién con la explosión de las redes sociales y la pandemia el catálogo se desarrolló como un formato *online*, y se unió a la tendencia de lo efímero, a las *Stories* de poca, a la creación de contenidos más cortos, mutando así toda su concepción y también su diseño.

C159. Dialéctica y urbe: gestación de procedimientos editoriales. Martha Isabel Flores Avalos y Sandra Amelia Martí (Universidad Autónoma Metropolitana - México)

En esta ponencia titulada “La dialéctica y la urbe” prevalece el enfoque que tiene que ver, por un lado, con la producción editorial que visibilice el trabajo de gestación de proyectos de investigación para trasladarlos a productos de difusión del conocimiento, y por el otro, a través del diseño, la relación pedagógica con estudiantes por medio del servicio social que fortalece a la enseñanza profesional del diseño.

C160. Evaluación de libro infantil desde las representaciones de las niñas. Jaqueline Mata Santel, Gerardo Luna-Gijon, Abraham Ronquillo Bolaños y Samantha Téllez Girón Moscoso (Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México)

Se presenta evidencia del proceso de evaluación cualitativa realizado a una propuesta de libro infantil ilustrado destinado a estudiantes de primaria haciendo énfasis en las representaciones sociales de las niñas que se alejan de los estereotipos y roles de género asignados culturalmente. Los resultados arrojan una interpretación de estos conceptos mediados por las prácticas que niños y niñas experimentan en su vida cotidiana.

C161. Estética e subjetividade na fotografia do editorial de moda. Franciane Melo Pimentel e Jofre Silva (Escola de Belas Artes, UFRJ - Brasil)

Este trabalho discute aspectos do papel da fotografia de moda por meio dos editoriais de revistas especializadas. Identifica como a prática de produção da imagem fotográfica atua nos processos de subjetivação das imagens de moda. Tenta entender o editorial de moda como embrião para o nascimento de uma nova experiência estética na moda e não apenas como lançamento de um novo produto.

C162. Tramared. Una revista académica que potencia las individualidades en trama educativa. Mariana Schenone y Tania Andrea Gil (Tramared - Argentina)

TRAMARed nació en un intento de acercar y acercarnos a distintos actores involucrados en la educación. Muchas personas actúan en ámbitos educativos, de modo totalmente inconexo pero con mucho que aportar. Actualmente, vemos un espacio vacío entre los estudiosos anónimos de la educación, la academia formal y los docentes, que se encuentran en el campo práctico. TRAMARed pretende ser una página en la cual las asimetrías se desdibujen y las voces puedan escucharse. Lo próximo y lo coloquial no quita seriedad a los argumentos. Esa es nuestra filosofía, primamos el diálogo y el intercambio. POTENCIANDO INDIVIDUALIDADES.

C163. La marca en proyectos editoriales. Creando la identidad desde cero. Martín Valenzuela (PQ Agency - Argentina)

¿Cómo crear una marca editorial desde cero? Desarrollo de una estrategia anclada en la visión y valores de la organización. Dos caras de la misma moneda: identidad e imagen de marca. Elementos constitutivos. El concepto de investigación. Entender el entorno competitivo y por qué “no estamos solos”. El factor diferencial. “Distinguirse o extinguirse”. Los cinco ejes para una marca memorable: simplicidad, diferencia, coherencia, implementación y normativa. Elementos paratextuales: *slogans*, *taglines*, *jingles* y personajes. Cómo adaptarse a diferentes mercados. Posicionamiento y por qué todo es identidad. Tipos de marcas editoriales: fundadores, descriptores, metáforas, acrónimos, derivados y siglas. El factor marca personal.

C164. Sensibilidad y edición. Publicaciones independientes en el taller de diseño. Manuel Vidal Moreta (Municipalidad de La Plata - Argentina)

En las fronteras del diseño habitan experiencias que proponen nuevas políticas disciplinares. Es necesario incluirla en el ámbito de la enseñanza del diseño para construir nuevas sensibilidades, reflexionar sobre las decisiones y la producción editorial, y activar así nuevas lógicas disciplinares. Transitar la experiencia independiente desde la academia, habilita así un nuevo campo de conocimiento.

C165. Libro Vivo. Nancy Vilar, Yanina Guadalupe Chiantore y Gabriela Julieta Gordillo S. (Universidad Nacional de Córdoba - Argentina)

En el marco de la Clínica del Croquis surge “libro vivo”. El cual se estructuró desde tres interrogantes que fueron los que orientaron la comunicación. ¿Por qué el libro? ¿Qué pretende el libro? ¿Qué se puso en juego en la modalidad del libro? El procedimiento aplicado es a partir de lo digital y lo analógico. El pensamiento abordado desde un proceso relacional, abductivo y heurístico.

— Comisión [A16] Estudios Artísticos

Lunes 26 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *Andrea Pontoriero*

C166. El vestuario escénico del espectáculo Epidemia Prata. Maria Cecília Amaral Pinto (Universidade de São Paulo - ECA - Brasil)

El presente artículo involucra el análisis del vestuario escénico en el contexto del teatro contemporáneo, investigando cómo se desarrolla el proceso de creación del vestuario en el espectáculo: Epidemia Prata de la Companhia Mungunzá de Teatro, estudiando las materialidades empleadas en la composición del vestuario en el escenario.

C167. Quando a estética realista se torna simbólica: O Jardim de Cerejeiras de Peter Brook (1981). Sergio Lessa Ortiz (Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - Brasil)

Este artículo aborda cuestiones sobre el proceso concepción de los elementos visuales del espectáculo O Jardim das Cerejeiras de Peter Brook. Destaca sobretudo a comprensión sobre el impacto del simbólico pensado para los escenarios del espectáculo sobre los trajes de cena elaborados por Chloé Obolensky, cenógrafa que estreó con esa montaje en el Centro Internacional de Pesquisa Teatral em 1981.

C168. Reflexões sobre os tipos de cenografia teatral. Sergio Lessa Ortiz (Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - Brasil)

Este artículo trata da exposição e reflexão sobre os tipos de cenografia teatral realizados a partir da análise do texto: Introdução histórica sobre cenografia: os primeiros rascunhos, escrito por Antônio Campelo Netto, com a contribuição e revisão do professor e pesquisador Fausto Viana. Aborda questões sobre uma revisão acerca da possibilidade de categorização dos diversos tipos de cenários produzidos até o presente momento, permitindo que haja a possibilidade de maior aprofundamento sobre

as categorias apresentadas a seguir em pesquisas futuras, bem como no aprendizado sobre cenografia teatral.

C169. O Desenho do traje como redenção em Rurouni Kenshin. Luiza Marcato Camargo de Sousa (Corujá Arquitetos - Brasil)

Apresentamos o traje e o cenário influenciando na redenção do personagem Kenshin Himura em “Rurouni Kenshin” (2012) e “Rurouni Kenshin: Kyoto Taika-hen” (2014) do diretor Keishi Ohtomo. Trazendo elementos que simbolizam o abandono do passado violento em contraste com o conforto da vida pacífica.

C170. Ceramic graphics - techniques for creating patterns from traditional to modern. Anh Ngo Thi Thuy (Van Lang University - Vietnam)

The development of Vietnamese ceramics has gone from raw ceramics to fine ceramics, from unglazed terracotta ceramics to glazed with a wide variety of products. Their beauty is the harmonious combination between shaping shapes and decorative patterns on them. There are many ways of methods to create patterns on ceramics from traditional to modern, so it is very attractive with the diversity, variety, expressing the specific characteristics of the product clearly such as carvings, decal printing, transfer film printing, pad printing.

C171. Identidad en el vestuario en tiempos de redes y masificación. Lizeth Paola Rodríguez Córdoba (Colombia)

El presente escrito pretende poner en discusión las perspectivas y las nuevas formas en que se expresa identidad y su reflejo en el vestuario, todo a partir de la hipótesis, si actualmente existe identidad en el vestuario o son las redes sociales y la masificación comercial las que influyen en nuestras decisiones al momento de adquirir vestuario, y cómo esto se articula con el *fast fashion*.

C172. A Arte do Design. Mariana Saiani Strini e Ana Beatriz Pereira de Andrade (Olive Comunicação e Marketing - Brasil)

O objetivo central do projeto é abordar e analisar a correlação entre os sentimentos e a teoria das cores. Propõe-se o planejamento e desenvolvimento de uma plataforma digital que funciona como uma cabine de fotos, assim como a criação de uma representação gráfica de cada um dos sentimentos.

C173. Pós-F: a criação estética em meio ao contexto pandêmico. Heloisa Silva Nogueira (Morente Forte Produções - Brasil)

Esse artigo versa sobre a criação dos elementos estéticos do espetáculo teatral “Pós-F”, dirigido por Mika Lins, em 2020. Pensado inicialmente para uma realidade presencial, a equipe teve que rever os planos quando se deparou com a pandemia da COVID-19 e com a proposta de fazer a temporada online.

C174. Aplicações Educacionais Móveis: teoria das cores nos projetos em Design. Patricia Thormann Thomazi (ULBRA - Brasil)

Estudo que contempla uma proposta de atributos essenciais para o desenvolvimento de aplicações digitais

sobre teoría das cores, para uso em disciplinas de projeto em Design. O uso de dispositivos móveis e aplicações digitais em cursos, bacharelado em Design, faz parte do cotidiano das salas de aula e neste momento de pandemia torna-se ainda mais necessário. Considerando o potencial das ferramentas tecnológicas, apresento a partir de um projeto de pesquisa a conexão entre o conteúdo de teoria das cores e aplicações digitais sobre teoria das cores, disponíveis no mercado.

C175. El vestuario y sus inflexiones en las Artes Plásticas. Clara Velásquez (Marymount - Colombia)

Recorrer la historia del arte, detallar diferentes imágenes icónicas de artistas, es también en ocasiones, el encuentro del vestuario como narrador estético y el desdibujamiento de la diferencia entre el vestuario y una obra de arte. Así pues, esta ponencia busca un espacio de discusión y reflexión en torno a la estrecha y ambigua relación que históricamente han mantenido el arte y el vestuario y no solo para rastrear este vínculo siguiendo casos específicos de estudio sino también acudiendo a diferentes expresiones artísticas, donde el vestuario no es un simple accesorio sino un trasmisor narrativo sobre asuntos sociales, políticos y estéticos, evidenciando su función de mediador del cuerpo hacia su entorno, de tal forma que el performance, por ejemplo, es evidencia de esta ruptura al servicio de la extensión corporal.

— **Comisión [A17] Metodologías Artísticas**

Lunes 26 de 17:30 a 19:30 hrs.
Coordina: *Andrea Pontoriero*

C176. Enseñanza del diseño tipográfico por medio del taller de impresión con tipos móviles Typofania. Miguel Acosta (Corporación Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia)

La enseñanza de la asignatura de diseño tipográfico debe ser concebida desde el oficio del tipógrafo, de esta forma las nuevas generaciones podrán entender muchos de los procesos tipográficos que se perciben de forma digital, es aquí donde el taller de impresión Typofanía pone a disposición alrededor de 55 tipografías en plomo, una máquina tarjetera y máquinas sacapruebas artesanales para que el estudiante pueda realizar sus prácticas y entender los procesos de impresión clásica y compararlos con los medios digitales.

C177. Proyecto Made in China: el uso de la tipografía como voz plástica en el ámbito del arte contemporáneo. Patricia Claudia Barrios (Patricia Claudia Barrios - Diseño de Creación Artística & Experiencias creativas - Argentina)

Esta investigación realizada en España expone ensayos y ejercicios prácticos con recursos tipográficos para utilizar en Bella Artes. El desafío ha sido retratar lo cotidiano de la pandemia europea de la COVID-19, utilizando materiales cotidianos y de bajo coste con significado retórico. Los mismos colaboran también con el dictado de clases más motivadoras y eficaces, aún en ámbitos virtuales.

C178. El graffiti desde la academia. Necesidad de expresión visual en los estudiantes Arte y Diseño de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes (ULA, Venezuela). Edwin García Maldonado (Universidad de Los Andes - Venezuela)

Este trabajo aborda el graffiti como una manifestación artística/gráfica contemporánea que puede y debe ser estudiada y fomentada desde la esfera de la academia. Se mencionan algunas concepciones sobre el graffiti como manifestación, así como un análisis formal y discursivo de algunos ejemplos concretos de graffiti realizados en la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Facultad de Arte ULA, a fin de hacer un acercamiento a las características técnico-conceptuales de éstos y en torno a este lenguaje y al pensamiento gráfico que se aspira enseñar en la institución. Finalmente, se plantean algunas reflexiones sobre las posibilidades de acción institucional para canalizar este lenguaje en aras de potenciar la formación de nuestros estudiantes y dar cabida a otras manifestaciones gráficas.

C179. Arte y Pandemia. Valeria Giovannetti (Argentina)

En esta conferencia se abordará la importancia de reinventarse como artista y de desarrollar la capacidad de adaptación a circunstancias que nos hacen cambiar de una forma rotunda nuestra manera de mostrar nuestras obras, nuestra manera de trabajar, los espacios, el contacto con la gente, etc. y se abordarán herramientas con el objetivo de que la obra del artista y el artista no mueran por circunstancias ajenas; por el contexto que nos toca vivir. Reinventarse es ser artista, para que el artista sea artista, debe tener el ingenio a flor de piel de idear una estrategia para continuar en el camino del Arte.

C180. Interlocução entre desenho e cegueira. Bethielle Kupstaitis (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil)

O texto aborda a interlocução entre desenho e cegueira a partir da prática artística, sobretudo com a experiência do desenho de contorno cego. Em diálogo com a ideia de desenho articulada pelo filósofo Jacques Derrida reflète-se sobre o gesto gráfico que carrega um pouco da cegueira como assunto.

C181. O desenho cego e a percepção espaço-temporal. Bethielle Kupstaitis (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil)

O ensino do desenho, a partir de exercícios com o desenho de contorno cego proporciona a apreensão da experiência temporal em detrimento da experiência espacial. Tomando como ponto de partida o desenho cego reflète-se sobre as experiências espaço-temporais que atravessam sua prática.

C182. Fundamentos do processo criativo de estampas com DNA cultural Brasileiro. Bruna Luz e Ana Paula Carvalho (SENAI CETIQT - Brasil)

O estudo parte do conceito que a estampa pode ser considerada um dos possíveis diferenciais de um projeto de Design de Moda. A título de exemplificação utilizou-se padronagens criadas pela marca Farm, que mundialmente é identificada como brasileira e utiliza técnicas manuais

e digitais. Neste sentido, as docentes desenvolveram estampas para produtos de vestuário com base em métodos de processo e inovação de criação, que atendam as demandas do mercado de moda, enfatizando o DNA cultural Brasileiro. Ao analisar as ferramentas projetuais utilizadas pelos designers definiu-se técnicas, métodos e processos que representem as diversas possibilidades para a criação de estampas.

C183. Entrenamiento creativo para vestuaristas: una experiencia que devela. Oriana Nigro (Legos Estudio de Arquitectura - Venezuela)

Desestructurando los parámetros convencionales de aprendizaje y explorando en otras formas que dispongan a los diseñadores de vestuario a enfrentarse con su creación en estos tiempos, se propone un esquema de ejercicios que parten de herramientas lúdicas como el *collage* y el *moodboard*, basados en técnicas y métodos de investigación cualitativa como la deriva y la fenomenología; invitar al vestuarista a descubrirse en o reconectarse con su oficio, generar nuevas ideas, consolidar un estilo personal, adquirir confianza y capacidad discursiva al construir conocimiento desde el hacer.

C184. ¿Reducción o diferenciación, del arte y la pedagogía? Raul David Perez Garcia (Fundación de estudios, investigación y diseño - Colombia)

Partiremos de tres enunciados que nos permitirán abordar las relaciones de la sociología de George Simmel sobre la pedagogía escolar con respecto al arte. El resultado es una concertación que se dejó explícito la diferenciación de distintas modalidades humanas que convergen en lo social pero que son construcciones diferenciables, como el diseño el arte y la pedagogía.

C185. La enseñanza de Estética: abordando diferentes tradiciones del mundo. Julia Teles da Silva (Universidade Federal de Campina Grande - Brasil)

La ponencia presenta la experiencia de leccionar un curso de Estética para estudiantes de diseño. El curso abordó no sólo la tradición estética europea, sino diferentes tradiciones del mundo - cada tradición fue debatida, abordando sus conceptos principales y su lenguaje visual. Los estudiantes hicieron ejercicios prácticos y teóricos sobre las diferentes estéticas.

— Comisión [A18] Representaciones Artísticas

Jueves 29 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *María Fernanda Trosch*

C186. Notas e cores: Nelson Sargento, mais alta patente do samba. Maria Eduarda Andreazzi Borges (Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - Brasil)

Nelson Sargento (1924-) é compositor, cantor, escritor, ator e artista plástico. Aos 12 anos muda-se para o Morro da Mangueira para morar com Alfredo Lourenço, ensina o ofício de pintor de paredes. Mesmo músico consagrado, continua a pintar paredes até que acidentalmente, torna-se artista plástico. Nos quadros de cores fortes e pinturas primitivas são retratadas suas paixões: morros, escolas de samba, ritmistas e as baianas.

C187. Una aproximación al arte público urbano en la Norpatagonia. Julio Bariani (Universidad Nacional de Río Negro - Argentina)

El Alto Valle de Río Negro y Neuquén, espacio de máxima productividad en la Norpatagonia, ha sido definido como una “Ciudad Lineal” de unos 120 Km de extensión; allí, múltiples artistas intervienen el espacio público con arte urbano, como stencils, murales y graffiti. Este trabajo recorre algunas de estas formas, a fin de revisar sus rasgos estéticos e implicaciones políticas; el objetivo de dicha revisión se orienta a que los estudiantes de la cátedra de Diseño Visual I (Universidad Nacional de Río Negro) puedan reconocer y poner en juego los rasgos constitutivos y problemáticas derivadas del arte público urbano mencionado.

C188. Um olhar sobre a poética do espaço e a casa pós-pandêmica. André de Freitas Ramos (Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil)

O conceito que temos do que é “casa” sofreu atualização a partir da pandemia de COVID-19. Será apresentado material audiovisual desenvolvido pelos alunos para a disciplina Mídia Digital I do Curso de Comunicação Visual Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro. As obras foram produzidas antes e durante a pandemia e analisadas sob os olhos da fenomenologia bachelandiana enriquecida por aspectos da Media Ecology.

C189. Tensión entre el ejercicio del poder y el arte. Evi Dukaba Divaly Martínez Florez, Jhossman Daza y Lina Marcela Mejía Xiques (CNAR Internacional - Colombia)

El arte ha servido a lo largo de la historia como herramienta emancipadora, ya que, refleja el sentir de un pueblo y es un actor importante en la construcción de identitarios. Se establece una mirada a partir de cómo se están desarrollando los espacios en el arte siendo innovadores, estos propuestos y planteados por los mismos artistas para exponer su obra, pero a la vez espacios que son habituales que son verdaderamente valiosos de conservar que permiten ser también actualizados y a la vez conservando su esencia, de esta manera, se presentan tres casos recientes del arte como espacio de tensión con diferentes formas de ejercer el poder que evidencian que es un tema totalmente vigente y que el arte por su misma naturaleza provocadora sigue generando.

C190. El tiempo en torno a Dürero. Alban Martínez Gueyraud (Carrera de Arquitectura, Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay)

Presentada en Galería Matices de Asunción (octubre 2020), la exposición «El tiempo en torno a Dürero» puso en diálogo una selección de obras de seis artistas contemporáneos (cinco paraguayos y una germano-húngara), cuyas piezas se han inspirado en temas o referencias de Albrecht Dürer, con una serie de facsímiles de grabados y dibujos del célebre artista alemán. Esta ponencia reflexionará sobre ciertas cuestiones singulares de la muestra (los cuatro apartados, la expografía y el guión curatorial), una suerte de mirada abierta a variadas interpretaciones. Como las que suscitan el significativo legado del maestro renacentista y la materia escurridiza del tiempo.

C191. Corpos místicos: um estudo visual sobre o esfacelamento do corpo. *Maria do Ceu Diel Oliveira* (Universidade Federal de Minas Gerais - Brasil)

Esta conferencia propõe um estudo anacrônico e constelar sobre as representações de corpos na arte, na ciência, na religião e em tratados diversos. Considerando que as imagens não evoluem, mas sim se entrelaçam nas suas origens e modos de circulação, sendo copiadas, ressignificadas, desmontadas e articuladas conforme o grupo dominante de suas épocas. Portanto, as imagens são protagonistas deste texto e elevam-se juntamente com as palavras para encontrar um sentido além das mesmas.

C192. La práctica performativa de las mujeres afrobrasileñas en los escenarios de los teatros tradicionales de Río de Janeiro. *Léa Schmitt Leal* (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - Brasil)

El presente artículo trata de la construcción de la imagen de la mujer afrobrasileña en el Teatro de la Revue en las décadas de 1920 y 1930. El enfoque se centra en la impactante presencia de las mujeres negras en el escenario, comenzando con un breve estudio sobre la vida de las primeras estrellas negras del teatro de revista Aracy Cortes, Ascendina dos Santos, Rosa Negra y Déo Maia. A partir de este análisis, buscamos comprender el diseño de un imaginario negro que toma fortuitamente el escenario, hasta entonces ornamentado como lugar de deleite para la clase alta blanca y otros que querían volverse más blancos.

C193. Arte transmediado: experiencias narrativas en las nuevas ciudades desde FADU.UNL. *Ruben Suppo, Rodrigo Goldsack, Mariano Rafael Gomez, María Laura Olcina y Ysabel Tamayo* (FADU UNL - Argentina)

Desde FADU.UNL presentamos el proyecto “Arte transmediado: experiencias narrativas en las nuevas ciudades” que busca establecer las bases de un foro de disciplinas, tradiciones institucionales y procedimientos expresivos en un marco de experimentación, producción y aprendizaje colectivo vinculado al despliegue del arte en una “nueva ciudad” como es la ciudad de Santa Fe.

C194. Del ejercicio de la representación al arte de la expresión. *José Reinaldo Tibaduiza Cordero* (Universidad La Gran Colombia - Colombia)

Si seguir con el uso del lápiz como herramienta principal de trabajo o si pasar al ordenador como único aparato de ejecución y concreción de las nuevas ideas en el campo del arte, del diseño, de la arquitectura. Estos Son algunos cuestionamientos que se hacen diariamente quienes han puesto sobre sus hombros la responsabilidad de la pedagogía.

— **Comisión [A19] Formación Docente**

Jueves 29 de 12:30 a 14:30 hrs.
Coordina: *Mercedes Massafra*

C195. Reflexiones sobre la complejidad de las prácticas docentes en los Talleres de Diseño. *Darío Bergero* (Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina)

El presente trabajo de reflexión formó parte de una producción de textos reflexivos realizados durante el cursado

de la Maestría en Docencia Universitaria (FHUC-UNL). Se propone un análisis descriptivo-reflexivo sobre las prácticas docentes en el ámbito de la enseñanza de las asignaturas verticales Taller de Diseño 1, 2, 3 y 4; de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual de FADU-UNL. El interés central se ubicó en poder dar cuenta sobre la compleja red de relaciones intervinientes durante el ejercicio de las prácticas docentes en los Talleres de Diseño. Consideradas como un espacio interdisciplinario, se analizó las prácticas en base a un modelo que permitió desentrañar la complejidad de factores y variables que lo cruzan para su posterior análisis y reflexión. El análisis enmarcado en el paradigma de la complejidad e indeterminista de la ciencia, generó puntos válidos para la reflexión, el debate y el conocimiento sobre la forma en la que las prácticas docentes se desarrollan y sobre la incertidumbre de sus bifurcaciones posibles.

C196. Retos de los docentes de diseño gráfico en la formación de profesionales. *Yesid Camilo Buitrago López y Marisol García* (Universidad de Boyacá - Colombia)

En esta época de avances y transformaciones tecnológicas y educativas, los docentes se enfrentan a grandes desafíos que hoy día exige la sociedad, con el propósito de formar, preparar y orientar a los profesionales del futuro. En esta oportunidad, se presentarán los principales retos a los que se deben enfrentar los docentes de diseño gráfico a nivel académico, administrativo e investigativo.

C197. La Indisciplina para repensar la función social de nuestro hacer. *Rubén Cerrillo García* (Facultad de Artes y Diseño - México)

Esta conferencia busca desarrollar una propuesta crítica donde la idea de indisciplina ante las prácticas académico-pedagógicas que podrían estar perpetuando la formación de diseñadores como operadores del despojo y la producción desmedida; pueda ser pensada como raíz y tierra fértil e instrumento metodológico que nos permita repensar las dimensiones de lo que implica actuar desde una idea de diseño que emerge, se trabaja y toma cuerpo en y desde la Universidad Pública.

C198. El Taller Rotativo de Diseño Gráfico y el aprendizaje significativo. *Sofía Ginestra, Florencia Elena Antonini, Lucía Camargo Pablicich y Agustina Stradiot* (UNNOBA - Argentina)

Como equipo docente del Taller Rotativo de Diseño Gráfico, se reflexiona acerca de nuestro rol en el aula y el vínculo con los estudiantes, teniendo en cuenta que estamos inmersos en un contexto particular y fluctuante. Es desde este punto entonces, que se implementan cambios en la asignatura orientados a motivar el aprendizaje de los estudiantes, a partir de la búsqueda de innovaciones en el uso de recursos tecnológicos y propuestas pedagógicas. Estas modificaciones, no sólo parten desde el uso del lenguaje sino también desde la interacción en el abordaje metodológico.

C199. Pedagogía Proyectual. *Analía Girardi Barreau* (Agidis - Argentina)

Considerando que la pedagogía es una ciencia social e interdisciplinar que estudia la metodología y las técnicas

que se aplican a la enseñanza y educación en un terreno determinado; se propone un trabajo de reformulación y análisis de estas prácticas aplicadas a las áreas proyectuales. Si se tiene en consideración que esta ciencia está enfocada en la investigación y reflexión de las teorías educativas se puede pensar entonces en diferentes alternativas metodológicas posibles de utilizar en la enseñanza de áreas proyectuales con diferentes fines u objetivos, según se trate de taller de diseño, o morfología, etc.

C200. El diseño digital en la formación de profesores. Fabio Diego Gabriel Guzman (Escuela Técnica N°32 - Argentina)

El diseño digital, tiene una estrecha relación con internet y sus canales de flujo de información y comunicación, en especial con el marketing y la publicidad. Por lo cual es una herramienta polifacética analizar y optimizar experiencias de aprendizaje en cuanto a los medios y plataformas digitales. En este artículo expone su relevancia en la formación de los profesores para adaptar, crear, mezclar recursos digitales con el fin de incorporarlos a situaciones de enseñanza en el área de las ciencias sociales, teniendo en cuenta sus fines y objetivos.

C201. Características de un Docente Universitario en Diseño Gráfico. César Moreno Bardales (Universidad Tecnológica del Perú - Perú)

La educación universitaria tiene como base la formación integral del estudiante de acuerdo a un perfil de egresado, principalmente desarrollado para satisfacer la demanda de un mercado laboral o empresarial. Los docentes universitarios cumplen con requisitos como la experiencia, el conocimiento, la habilidad de enseñar, entre otras características; las cuales permiten lograr la finalidad de la carrera universitaria. Dentro de este contexto, las universidades tienen perfiles de ingresantes que aseguran lograr un “producto final” y el respectivo reconocimiento social de sus egresados. La carrera de Diseño Gráfico, así como las carreras de diseño de otras universidades reúne a una masa estudiantil muy *sui generis*; conformada por jóvenes con pensamientos abstractos y sin límites para ejercer creatividad, los cuales ven y analizan las formas más allá de la gente común, donde el color y la tipografía pueden ser importantes para desarrollar proyectos de impacto comercial o social. Buscar docentes para el dictado de cursos en esta carrera es uno de los desafíos más comunes, por los factores y requisitos que se busca, muy diferentes a los de otras carreras. Por tal motivo, el estudio busca investigar y definir los atributos que debe tener un docente universitario requerido para esta profesión emergente. Esta ponencia nace de la experiencia profesional que se ha ido puliendo a lo largo de los años. Se dará a conocer las características mínimas que debe tener un docente universitario en Diseño Gráfico, para logra los objetivos de una manera óptima.

C202. Docencia en pandemia: cómo enseñar a través de una pantalla. Osvaldo Muñoz Peralta (Universidad de Chile - Chile)

El dibujo de la figura humana es un capítulo particular en las escuelas de diseño, donde el desnudo y la figura humana ha sido tema histórico y recurrente. Tradicio-

nalmente se enseña con modelo en vivo y realizando el dibujo presencialmente, donde el profesor va dando indicaciones personalizadas a fin de conseguir las competencias en los educandos. Enseñar esta disciplina sin tener una modelo en vivo y a través de la pantalla, ha generado cambios en el modo de enseñanza y la incorporación de conceptos nuevos en orden a generar la competencia en los alumnos. Sin duda un desafío en experimentación.

C203. Narrativas Pedagógicas Transmedias: diseño de curso para docentes de FADU-UNL. Mercedes de los Milagros Nicolini, María Alejandra Ambrosino, Silvana Soledad Bellini y María Florencia Puggi (Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina)

El siguiente trabajo recupera la experiencia del grupo de especialistas del Centro de Educación y Tecnologías de la UNL, en el diseño del curso Narrativas Pedagógicas Transmedias, destinado a docentes de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. La propuesta se circunscribe a la Secretaría de Posgrado y Formación de Recursos Humanos y Secretaría Académica de la FADU y consistió en un Curso de Actualización y Perfeccionamiento para Profesores, Jefes de Trabajos y Auxiliares Docentes, de las Carreras de Arquitectura y Urbanismo, Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual y Licenciatura en Diseño Industrial.

C204. Desempeño Académico en Ambientes Virtuales de Aprendizaje Durante la Pandemia Covid-19 en Programas de Diseño. Erika Rivera Gutiérrez y Alejandro Higuera Zimbrón (Universidad Autónoma del Estado de México - México)

El propósito de este estudio es analizar el desempeño académico docente en ambientes virtuales de aprendizaje durante la pandemia Covid-19 en el programa de Diseño Gráfico de una Universidad Mexicana. Se determinó un diseño metodológico con enfoque cualitativo, exploratorio-descriptivo, de estudio de caso, con muestra no probabilística de docentes de Diseño Gráfico. Los hallazgos revelaron que para lograr el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, tanto el acceso a la tecnología como la ausencia de competencias digitales docentes es un obstáculo.

— Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes

Martes 27 de 10 a 12 hrs.

Coordina: *Alejo García de la Cárcova*

C205. Del teatro al diseño: estrategias docentes interdisciplinarias. Daniel Caja Rubio, Leigh Rivenbark, Jacynthe Roberge y Isabelle Sperano (Université Laval - Canadá)

Para encarnar las emociones de un personaje, los actores utilizan ejercicios psicofísicos que fortalecen la relación entre la cognición y la fisicalidad del cuerpo. Se explora el potencial de este enfoque en un contexto de enseñanza del diseño a partir de la colaboración entre profesores de teatro y de diseño. Presentamos ejercicios adaptados para ayudar a los diseñadores a desarrollar habilidades

de encarnación de roles y discutimos cómo estas técnicas, combinadas a métodos de diseño, pueden ser útiles para el diseñador por su capacidad de explorar y experimentar algunas facetas emocionales de los usuarios.

C206. Propuesta de Innovación Pedagógica y Tecnológica UPSA. Sofía Chávez (Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra - UPSA - Bolivia)

Se comparte las experiencias de innovación pedagógica en las carreras de Diseño y Empresariales, destacando las mejores prácticas entre facultades. Se presenta la solicitud de innovación tecnológica Fab Lab Upsa para aprovechar los espacios y complementación que permite un FAB LAB para carreras de diseño y marketing, uniendo esfuerzos para la enseñanza práctica y gestión de patrocinadores para mejoras del espacio, una app facilitará la administración y gestión del espacio para ambas facultades.

C207. Estudio-escuela. Un dispositivo alternativo a la enseñanza proyectual. Damián Demaro y Angeles Navamuel (Facultad de Artes - Argentina)

Este trabajo propone visibilizar la experiencia en la implementación de un dispositivo alternativo a la enseñanza tradicional dentro de las prácticas proyectuales en las carreras de diseño. El dispositivo “estudio/escuela” es una propuesta metodológica interdisciplinaria, conformada por estudiantes, profesionales y docentes, que intenta dejar huella y propone ser replicada en otras instituciones educativas, donde se conjugan la práctica profesional y la enseñanza-aprendizaje.

C208. Procesos de enseñanza-aprendizaje como experiencias UX. Diana Leonor Di Stefano (disatechgo - Argentina)

Con la expansión de las tecnologías digitales de información y comunicación, emergieron nuevas disciplinas para comprender las interacciones entre personas y máquinas. La perspectiva UX, que pone el foco en mejorar la experiencia de una persona al utilizar una interfaz, permite mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, dado que se pueden aplicar algunas de sus herramientas y recursos para potenciar la educación en forma integral y satisfactoria.

C209. Modelo Centrado en el Estudiante para la enseñanza del Diseño. Héctor Patricio Escudero Goldenberg (Colegio Hispano Británico Iquique - Chile)

En la actualidad, se hace necesario repensar las estrategias y modelos de enseñanza y aprendizaje; la pandemia Covid 19, que obligó a la sociedad a confinarse en sus hogares, no impidió continuar con la educación, adoptando nuevos modelos y herramientas. El problema surge cuando estas herramientas pretenden emular la presencialidad y un sistema academicista ya obsoleto. Esta presentación tiene por objetivo empoderar a profesores y estudiantes en un modelo centrado en el estudiante para asegurar una educación de calidad que satisfaga las necesidades del entorno.

C210. Reflexiones Educomunicativas. Rómulo Andrés Gallego Torres (Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia)

La comunicación ha sido un factor importante en los procesos evolutivos del hombre, desde la aparición del lenguaje, pasando por la escritura, la imprenta y llegando a nuestros días con la revolución de la información. En este trabajo se realiza una reflexión sobre como los modelos comunicativos han configurado nuevas formas de enseñar y como los roles de los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje se han ido transformando he intercambiando.

C211. Like me. Gustavo Lento Navarro (Universidad de Palermo - Argentina)

La docencia, pensada como una dimensión de intercambio y pasaje de conocimientos, puede ser entendida como la dinámica y el juego de las relaciones entre generaciones y su esfuerzo para comprenderse, entenderse e interpretarse. El acceso de las nuevas tecnologías de difusión masiva en estos años trajo aparejado cambios y mutaciones en nuestra aprehensión de saberes, en la dinámica de la experiencia sensible y en la forma de representar nuestros significados. El aula, física y virtual, es el mejor escenario para estudiar tal acontecimiento y dar a luz las tensiones necesarias entre una generación y otra.

C212. Gestión del tiempo y su incidencia en el estrés en los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC. Juan Bautista Sagastume Reyes y Lourdes Eugenia Pérez Estrada (Escuela de Diseño de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala)

Como respuesta a los hallazgos de investigación se propone implementar un taller extra curricular para que los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC aprendan a gestionar su tiempo y atención. Sankalpa: Gestión del tiempo basado en la técnica de Mindfulness Sankalpa, palabra en Sánscrito y nombre propuesto para el taller, significa intención o determinación para realizar una acción:

C213. Arborizar. Una metodología para las prácticas diseñísticas. María de Guadalupe Sánchez Estrada (Facultad de Artes y Diseño - UNAM - México)

Durante mi acompañamiento educativo, el habitar la metáfora ha sido una herramienta metodológica que promueve la relación afectiva de cada uno de nosotros frente a las realidades que vivimos, referenciando la vida que sí ocurre y de la que somos responsables. El Arborizar es una herramienta metodológica que ha permitido la libre elección del uso de las metáforas según el proyecto en cuestión, posibilitando otras formas de narrar y desjerarquizar los discursos construidos por sujetos que son responsables de su educación y la construcción de su formación profesional, como son los estudiantes universitarios ante algunas violencias sistémicas de la académica.

C214. Metodologías y procesos creativos en la docencia y la investigación de diseño audiovisual. *Maríel Szlifman (FADU, UBA - Argentina)*

Se propone una serie de metodologías y experiencias en la enseñanza de diseño audiovisual en el marco de la Cátedra La Ferla, FADU (UBA). En la era de la cultura digital capitalista, en la que la informatización del saber y las industrias del conocimiento están en auge; y, más aún, cuando la virtualidad y la red se han vuelto parte constitutiva de nuestra normalidad, ¿cuál es el lugar del diseñador en la trama de la producción cultural en el siglo XXI? La educación y la enseñanza de diseño en una universidad pública debe poder proporcionarles a los y las futuros/as profesionales herramientas prácticas, pero sobre todo teóricas, que le permitan desarrollar una reflexión crítica de su hacer. A partir de tres metodologías de trabajo en docencia e investigación (que giran en torno a emplear conceptos performativos, diseñar esquemas gráficos, y generar creatividad en la clase) proponemos vincular los procesos creativos al aprendizaje de diseño y arte tecnológico desde un enfoque interdisciplinar.

— Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales

Martes 27 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *Gabriel Los Santos*

C215. Imaginarios y representaciones de identidad cultural. *María Ximena Betancourt (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia)*

Este proyecto busca proyectar el diseño como mediación para valorar la diversidad cultural de Colombia, desde un enfoque mixto intercultural y de género, que a través del nonágono semiótico como metodología de orden cualitativo (Claudio Guerri), permita identificar y potenciar el capital cultural e identitario del territorio geográfico y/o simbólico y de los grupos humanos que lo habitan, con el fin de fortalecer su visibilización, reconocimiento y su acción política en el mismo.

C216. El archivo visual de la vestimenta ecuatoriana: AVVE. *Taña Escobar (Universidad Técnica de Ambato - Ecuador)*

El Archivo AVVE nace como un espacio de interpretación para la memoria histórica y social del traje ecuatoriano. El mismo tiene como objetivo no solo catalogar, sino convertirse en un instrumento de difusión y circulación de la vestimenta ecuatoriana, en aras de democratizar el acceso a la documentación histórica del vestido ecuatoriano. A más de exponer colecciones vestimentarias en un acervo de visualidades, el archivo se complementa con: documentos bibliográficos, dossier de representaciones técnicas en 2D y 3D, e ilustraciones de la vestimenta estudiada. Pone al alcance un material visual e investigativo valioso.

C217. Imaginarios vestimentarios de la Bolsicon. Quito Siglo XIX. *Taña Escobar (Universidad Técnica de Ambato - Ecuador)*

Durante siglo XIX, mientras se construía la nación del Ecuador, en Quito aparece: la Bolsicon un personaje femenino y popular de la capital ecuatoriana. Construir los imaginarios vestimentarios de la bolsicon a través

del diálogo entre fuentes escritas y visuales es el objetivo. La metodología responde a una investigación cualitativa, sobre el diseño, narrativa e histórica pues aborda el devenir de los sistemas indumentarios.

C218. Una experiencia de Diseño en la meseta de So-muncurá. *Ana Lía Frank, Carlos Fernando Albeniz, Florencia Gómez Saibene y Daniela Livingston (Universidad Nacional de Río Negro - Argentina)*

La experiencia de aprendizaje enseñanza a través de la extensión en el proyecto "TERRITORIO: Aguada de Guerra. Reconocimiento y puesta en valor del patrimonio ambiental, económico y social". Esta presentación consiste en la experiencia que, como diseñadores pudimos realizar vinculando, el lugar, su gente, los materiales, la cultura y sobre todo con la mirada de los residentes hacia su propio lugar. El resultado del proyecto fue una intervención colectiva en un espacio público, con la construcción del equipamiento para una plaza, poniendo en valor las tradiciones sociales del lugar, con aporte del diseño.

C219. Design Colaborativo e Território: Estudo de Caso do Projeto Piloto de Extensão Mulheres de Ouro. *Lorena Gomes (Instituto Federal de Minas Gerais - Brasil)*

O trabalho apresenta o projeto de extensão "Mulheres de Ouro" do Instituto Federal de Minas Gerais - Campus Ouro Preto. O processo de design colaborativo pôde contribuir com uma série de ações voltadas para a promoção do território, da sua identidade e de seus produtos locais, bem como para a valorização do trabalho da mulher no setor joalheiro local.

C220. Cucurucho símbolo religioso e icónico de la marca ciudad "Quito". *Santiago Lucano (Universidad UTE - Ecuador)*

El Cucurucho símbolo de fe, arrepentimiento, redención, y expiación de culpas, forma parte del patrimonio intangible de la ciudad de Quito, es usado como fuente de inspiración en la creación de piezas: artísticas, periodísticas, publicitarias y con el paso del tiempo se ha convertido en una figura simbólica de la semana mayor, en el mundo católico conocida como Semana Santa, la ciudad vive esta muestra de fe, y la traslada al mundo del diseño, mostrando a Quito como arte y cultura.

C221. Ñande Rekó como Tecnologia do Corpo Saudável: aproximações entre o Ensino de Design e as epistemologias do sul. *Karine Queiroz (UNILA- Universidade Federal de la Integración Latinoamericana - Brasil)*

A perspectiva do presente ensaio é discutir as possibilidades teóricas e didáticas do debate conceitos e saberes presentes nas epistemologias dos povos originários da América Latina, ativadas no presente e entendidas como potência de transformação para o design, sendo portanto, aquelas que em um cenário de crise ambiental podem dar folego a relação humano/natureza por se centrar em uma visão de reciprocidade entre os seres vivos e o planeta.

C222. Sentipensar el diseño local. *Ernesto Vidal (UDI - Argentina)*

La ponencia, derivada del proyecto en curso de investigación aplicada "Diseño Local. Una revisión de las posi-

bilidades del territorio de Santander en torno al Diseño y la innovación”. Se busca presentar y problematizar el contexto local del diseño industrial en el territorio de Santander. A partir de ejemplos y reflexiones se trazan y mapean las dinámicas involucradas en pensar, y porque no, establecer nuevos acercamientos y posibilidades al concepto de un diseño desde lo local.

— **Comisión [A22] Identidades Culturales**

Jueves 29 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *María Bernardita Brancoli*

C223. Tendencias y significados en una universidad pública. *Maríel Avila y Juan Santiago Palero (Instituto de Investigación de Vivienda y Hábitat - INVIHAB - Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - FAUD UNC - Argentina)*

El trabajo interpela dos dimensiones que confluyen en la arquitectura: la social y la física. Para abordar este vínculo, se focalizará sobre los edificios de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño (FAUD) de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). Al repasar los cambios espaciales de la FAUD, atravesados por distintas tendencias arquitectónicas, se pueden apreciar transformaciones sociales amplias, que influyen tanto la enseñanza de las disciplinas proyectuales como el devenir de la universidad pública.

C224. La imagen del indígena en el diseño ecuatoriano. *Daniela Barra (USFQ - Ecuador)*

El término indígena significa autóctono o del lugar, y es sinónimo de indio en América Latina. Los diseños de la discografía de la música popular ecuatoriana en la década de 1960 tienen muchos elementos indígenas. Se ve un paralelismo de estas portadas con las obras de arte plástico del indigenismo de las décadas anteriores, pero con posibilidad de manipulación de la industria en la creatividad artística del diseño de sus portadas.

C225. Imagen pública de los *millennials* en el contexto del posmodernismo. *Fabian Bautista Saucedo (CETYS Universidad Campus Tijuana - México)*

La percepción que se tiene de la generación *millennial* constituye una imagen pública sustentada en lugares comunes que en ocasiones carecen de sustento. Como consecuencia, se juzga sin sentido a quienes pueden ser los agentes de cambio que México requiere para enfrentar los problemas sociales y económicos que se le presentan. Por ello es pertinente analizar el contexto en el que se desarrollaron los nacidos de 1982 a 2003 y que conforman la generación *millennial* de acuerdo con Strauss y Howe (1991). El presente artículo detalla la influencia del posmodernismo en el desarrollo de una generación que se enfrenta al fin de los metarrelatos que dieron estructura al México moderno para dar paso a una ruptura social, económica y cultural. De esta escisión, surgen conceptos contemporáneos que modifican la convivencia sociocultural al erigirse la imagen como el medio predilecto de comunicación de los *millennials*.

C226. La enseñanza del diseño de indumentaria y textil desde una perspectiva situada. *Ana Karenina Cisneros y Mónica Caballero (Instituto Superior Patagónico - Argentina)*

La siguiente ponencia presenta un caso situado en torno a una problemática en la enseñanza del diseño de indumentaria y textil que se visibiliza en la Ciudad de San Carlos de Bariloche (Río Negro, Argentina) Invita a pensar cuestiones en torno a las formas de producción actuales, repensar el rol de los futuros profesionales en las periferias de las grandes ciudades, y cómo se ven estos temas atravesados por aquella definición moderna (universal) de la disciplina: Diseño. Por último, invita a la creación de nuevas teorías, necesarias para el desarrollo del diseño local, regional, adelantándonos a poner en diálogo las prácticas actuales con nuevas formulaciones contemporáneas. Palabras Claves: diseño de indumentaria y textil, diseño local, cultura identidad y educación

C227. Waxaklajuun Ub'aah K'awiil, carreras creativas y la identidad cultural. *Alain Minera (Universidad Tecnológica Centroamericana - Unitec - Honduras)*

Los mayas dejaron una rica herencia cultural, desarrollando discursos audiovisuales basados en sus formas de arte y diseño. Destaca la figura de Waxaklajuun Ub'aah K'awiil, decimotercer gobernante de Copán, todo un referente de la creatividad e innovación. Las profesiones creativas pueden ayudar a preservar y difundir la identidad nacional, conectando la cultura del pasado y el presente.

C228. Interiorismo Cultural. *Nancy Vilar (Universidad Nacional de Córdoba - Argentina)*

Se presenta una electiva de Tecnicatura Universitaria en Diseño de Interiores, FAD-UPC. Surge del interés de estudiantes en trabajar otras culturas; y del reconocimiento de una realidad global y local. Es necesario hacer consciente el proceso del interiorismo desde la cultura, el modo de hacer y producir, la identidad y pertenencia. Los interrogantes que la estructuran ¿cómo surge el Interiorismo Cultural? ¿por qué su nombre?

C229. Estética y narrativa del vídeo musical en Colombia. *Adriana Villafañe Solarte (Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia)*

El videoclip es un producto audiovisual articulado al marketing. Ha recibido aportes de diferentes formatos, desde el cine hasta el comercial para televisión, y cuenta con una cobertura global marcada por el desarrollo de las tecnologías de la comunicación. Es este el tema a desarrollar en este proyecto, cuya metodología corresponde a la investigación formativa en el ámbito de la enseñanza en la institución de educación superior, Fundación Academia de Dibujo profesional. Su propósito, establecer la estética como elemento constitutivo del diseño planteada en la narrativa audiovisual del video musical en Colombia, a través de productos visuales y audiovisuales.

C230. Camiones de escalera: expresión gráfica de la cultura popular campesina colombiana. *María Isabel Zapata Cardenas (Universidad de Medellín - Colombia)*

Investigación doctoral que busca revisar los esquemas gráficos e icónicos presentes en el estilo visual de los

Camiones de Escalera, transporte tradicional rural en Colombia. Cabe aclarar, que los vehículos han sobrepasado su importancia como medio de transporte, para convertirse en un referente de la cultura visual en el contexto campesino del país.

— **Comisión [A23] Cultura regional**

Viernes 30 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *Andrea Mardikian*

C231. Dulces objetos comestibles. Binomio Forma-Función en golosinas tradicionales argentinas. *Moriana Abraham, Natalia Barrientos, Cristian Damian Gomez, Sebastian Ezequiel López y Milagros Trucco* (Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina)

Las golosinas tradicionales argentinas ocupan un lugar privilegiado en nuestra cultura alimentaria. Desde la Cátedra de Morfología II (FADU, UNL) proponemos su deconstrucción morfológica a la luz de los conceptos forma y función en el campo del estudio de la forma y la conceptualización de prácticas de diseño de objetos comestibles y las experiencias que de ellos derivan desde un enfoque antropológico, técnico y social.

C232. Etnografía virtual en el contexto de la cuenca del Maylanco. *Jaime Alzérreca Pérez* (Universidad Mayor de San Simón - Bolivia)

En el marco del proyecto de investigación “Percepciones de los actores locales sobre las unidades socio culturales de los sistemas de vida en la cuenca del río Maylanco”, se recurrió a la virtualidad motivo del confinamiento ocasionado por la pandemia; la interacción entre la investigación, la academia y la sociedad, potenció el manejo de instrumentos informáticos para recabar información de carácter cualitativo y cuantitativo.

C233. MetroCultura: Identidad en el Mobiliario del Metro de Quito. *Andrea Calle Mendoza* (Universidad Central del Ecuador - Ecuador)

El Metro de Quito es actualmente el proyecto constructivo más importante del Ecuador. El inicio de su operación supone el nacimiento de nuevos espacios públicos alrededor de las estaciones: las ZonasMetro. Este proyecto de la Universidad Central del Ecuador, propone a través del diseño industrial, la implementación de mobiliario urbano en las ZonasMetro, creando un espacio de recuperación de la identidad de los barrios de Quito atravesados por el Metro. Diseño industrial, diseño participativo, Metro de Quito, MetroCultura, espacio público.

C234. De la cabeza al papel; del papel a la tela: Ontologías de la ilustración en una experiencia intercultural. *Ana Cecilia Carrasco Quintana* (Perú)

Este escrito propone la palabra ontología para dar un lugar al conocimiento como base fundamental del proceso creativo a partir de una reciente experiencia de campo, en donde se trabajó durante un mes con una comunidad nativa. El objetivo de los talleres fue elaborar un álbum de plantas medicinales ilustradas por la comunidad.

Estos talleres se realizaron al interior de una comunidad amazónica, en el Valle del Perené, en la provincia de Chanchamayo, Región Junín, en Perú. Durante los talleres sucedieron tres formas de socialización del conocimiento que resulta importante destacar, y que permitieron una realización exitosa de los objetivos.

C235. Mapuches del NoBA, transferencia y fortalecimiento de la producción regional. *Gina Crespi, Florencia Elena Antonini y María De Las Mercedes Ortin* (Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires - Argentina)

La gradual erosión cultural provocada por la globalización, pone de manifiesto la pérdida de tradiciones ancestrales. En este sentido, el importante rol que tiene el trabajo artesanal para la promoción y salvaguardia del patrimonio cultural como factor sustancial en la identidad de los pueblos originarios de nuestro país nos convoca a proponer un trabajo de diseño colaborativo en una de las comunidades que habitan la provincia de Buenos Aires. En este trabajo se propuso una investigación en diseño articulando con la UNNOBA para dar respuesta a diferentes necesidades de la comunidad Mapuche de los Toldos.

C236. Narciso Figueras um gravurista espanhol no Brasil do século XIX. *Jennyfer Casagrande* (Artista Visual - Brasil)

Narciso Figueras veio para o Brasil em meados de 1880, primeiramente para São Paulo e posteriormente para Curitiba no Paraná. O mesmo com suas revistas ilustradas contribuiu para a educação estética da população e com o crescimento do formato de narrativas visuais na região.

C237. Fondo regional de becas creación y formación artística CreArte Litoral. *Sara Lauria, Nadir Saade, Federico Schlie y Brunela Stringhini* (Universidad Nacional del Litoral - Argentina)

En el marco de las políticas de extensión y fortalecimiento territorial de la UNL, a partir de los conceptos de territorios creativos y cultura como motor de desarrollo, el trabajo analiza la experiencia del fondo regional de becas creación y formación artística CreArte Litoral como dispositivo de promoción y puesta en valor de las identidades culturales de la región centro norte de la provincia de Santa Fe.

C238. El prestigio del rotulador manual en el barrio popular, Cotopaxi Ecuador. *Vilma Lucia Naranjo Huera* (Universidad Técnica de Cotopaxi - Ecuador)

El estudio expone los cambios que tuvieron que enfrentar los rotuladores cuando aparecen nuevas tecnologías digitales construcción gráfica en la cultura popular. Una aproximación al oficio del rotulador manual y su reconocimiento en los sectores de comercio popular de Latacunga y Pujilí en el Ecuador. En este análisis se recogen las trayectorias, los fundamentos y los valores que los rotuladores transmiten en sus obras mediante motivos y estéticas. Por consiguiente, se encuentran diferencias entre rotuladores que orientan su trabajo hacia públicos amplios y otros que terminan identificándose con un sector de la población que valora su trabajo.

C239. CreArte Litoral. El collage: dispositivo de construcción de identidad colectiva. Nadir Saade, Matías Bonfiglio, Sara Lauria y Estefanía Schneider (Universidad Nacional del Litoral - Argentina)

Enmarcado en la co-creación, se propone escriturar la experiencia de producción colectiva de un dispositivo creativo en soporte audiovisual, diseñado con formato de *videomapping*. La utilización del *collage* como técnica narrativa de carácter dialógico, permitió reconstruir poéticamente el imaginario cultural y el diseño participativo de una pieza de comunicación que activa el capital artístico como herramienta de recuperación de identidades culturales de la región.

C240. El documental: medio para la recuperación de la memoria cultural. Jaime Sandoval y Diana Patricia Orozco Castro (Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia)

A partir de documentales realizados como productos de proyectos de investigación, se hace una reflexión acerca de la importancia del documental para la recuperación de la memoria histórica y cultural de las regiones.

— **Comisión [A24] Innovación cultural**

Jueves 29 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Cecilia Kiektik*

C241. Identidad gráfica del pasillo ecuatoriano desde portadas y carteles. Tanya Antamba y Diego Zambrano (Universidad Técnica del Norte - Ecuador)

En este artículo se analiza la composición gráfica sobre el pasillo ecuatoriano de producciones encontradas en portadas y carteles. En una primera instancia la investigación recopila las variantes de producción gráfica sobre el pasillo ecuatoriano desde inicios del Siglo XX hasta periodos recientes, con el propósito de organizar y distribuir en subcategorías que permitan identificar las tendencias significativas que adquieren identidad visual de este género musical en el marco de las posibilidades tecnológicas, modos de producción y publicación, así como los elementos recurrentes. En este sentido se considera que el diseño y la industria musical mantienen una relación importante en el proceso de comunicación del contenido gráfico que representa los discos y libros musicales, la difusión de los eventos y presentación de los músicos del género de pasillo ecuatoriano.

C242. Agroindustria Sanjuanina. Aportes para la construcción comunicativa gráfica con el uso de herramientas tics. Carina del Valle Capriotti (Universidad Nacional de San Juan - Argentina)

El sector agroindustrial argentino es uno de los pilares de la economía del país. En la provincia de San Juan de la República Argentina, existen inmejorables condiciones para la difusión económica de la agroindustria. La reflexión profunda sobre la agroindustria, y las características inherentes a nuestros modos: clima, territorio, actores, etc. constituyen un soporte para la acción comunicativa, como productos, territorio, "terroir", que culmina en la imagen como efecto público del discurso de la provincia y su lenguaje identitario. Por tanto, se propuso como

objetivo de este proyecto, diseñar herramientas tecno pedagógicas para aprovechar las dimensiones de formalismo, interactividad, dinamismo, multimedia, hipermedia, conectividad y mediación que permiten las TICs en los procesos de transmisión de la información como elemento clave en la innovación y la creación de nuevos espacios de producción y de nuevos negocios, más precisamente en la AGROINDUSTRIA SANJUANINA y sus modos de comunicar. Se pretende desarrollar una interfaz de fácil manejo, con alta carga Identitaria confirmada por constituir una red de saberes, fruto de la construcción de la memoria colectiva sanjuanina, en resumen, constitutiva de su Patrimonio Agroindustrial y al que realizaremos los aportes para su construcción comunicativa.

C243. Los nuevos paradigmas del diseño gráfico en nuestra contemporaneidad. Katia Esqueda (Universidad Anáhuac campus Xalapa, Veracruz - México)

Es esencial el rescate del valioso acervo gráfico desde sus orígenes hasta la actualidad; de ello depende mucho lo que ahora pueda crear las nuevas vanguardias que apunten hacia un futuro comprometido con la funcionalidad de una disciplina, que por demás puede modificar esquemas a partir de la generación de parámetros y lineamientos precisos.

C244. Delasarte: Design de Moda e a Arte Urbana Feminina. Felipe Guimarães Fleury de Oliveira (Universidade Anhembi Morumbi - Brasil)

O presente projeto tem como propósito a valorização das artistas de rua, especificamente, as grafiteiras, de modo a apresentar com novo olhar seus processos de criação, considerando o preconceito exercido pela sociedade. Este Trabalho de Conclusão de Curso foi desenvolvido com minha orientação, Prof. Me. Felipe Guimarães Fleury, pelas alunas Erika Oshiro, Raquel Trindade, Thayanny Silva e Vitória Almeida. Por meio de técnicas de *upcycling* para o reuso de resíduos do segmento de jeanswear, serão abordadas questões como a responsabilidade social e ambiental na busca de ressignificação com vistas a novas peças de roupas.

C245. Práctica de enseñanza del diseño vinculada a una convocatoria institucional. Sandra Amelia Martí (Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México)

Este breve texto recoge una serie de recomendaciones que se han recuperado de las inquietudes manifestadas por diversos miembros de la comunidad de CyAD con respecto a la impartición del proceso de enseñanza-aprendizaje, en modalidad remota. Una consideración de la mayor importancia es, sin duda alguna, la actitud positiva y el alto compromiso que hemos asumido todos los universitarios para acometer una tarea difícil, en un contexto de emergencia nacional.

C246. Diseño Gráfico Subte. Oscar Mas (Universidad de Ciencias y Artes de América Latina, UCAL - Perú)

Lima, 1985, la discográfica El Virrey editaba el primer vinilo de punk rock peruano, anunciando la salida a la superficie del movimiento. El presente proyecto pretende identificar, analizar y explicar las relaciones entre el rock

subterráneo en Lima y su expresión a través del diseño gráfico en los soportes como las carátulas de casetes, fanzines, afiches de conciertos y la tapa del disco de la banda Leusemia.

C247. Parábolas bíblicas, inspiraciones para crear ilustraciones. Cecilia Patricia Miranda Campos (Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia)

El presente trabajo muestra la búsqueda de inspiración y público objetivo dentro de la sociedad lo cual son sin duda los grupos de personas creyentes, quienes enseñan a través de la lectura bíblica a sus hijos principios y valores cristianos, la comunicación visual en este sentido es un aporte para crear series de ilustraciones inspiradas en las parábolas de Jesús e historias bíblicas que muestran al diseño gráfico como una herramienta útil.

C248. Pop up: construyendo un viaje tridimensional por el país. Cecilia Patricia Miranda Campos (Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia)

Los diseñadores gráficos tienen dentro de sus competencias creativas poder formar parte de la técnica de *pop up*, la cual se aplica como práctica aplicada en la materia de geometría, manipulando el papel para crear modelos tridimensionales y bidimensionales siendo un recurso visual atractivo para cualquier tipo de público, en este caso piezas que incluyen creatividad e innovación para dar expectativa al momento de abrirlo, el proceso práctico fue inspirado mostrando escenas que muestran varios atractivos turísticos de nuestro país, invitando a conocerla y revelarla.

C249. Los relatos del Witral. Proyecto de difusión y circulación del relato textil de tejedoras mapuche de la Araucanía. Carolina Nicoletti (Universidad Católica de Temuco - Chile)

El propósito de este escrito es documentar y relatar la experiencia colaborativa del desarrollo de Relatos del Witral, proyecto de desarrollo de catálogo en plataforma digital de acceso público, que aloje todo el registro de más de 800 textiles, obra textil de 7 asociaciones de tejedoras mapuche de diversas zonas rurales de la región de la Araucanía, sistematización desarrollada durante el confinamiento apoyada de un set de 4 cápsulas audiovisuales que se realizarán en terreno documentando los procesos de las mujeres y cuyo objetivo principal será difundir y circular la obra textil de las asociaciones de tejedoras para visibilizar su trabajo y facilitar el acceso a las personas para comprender el lenguaje del witral, técnica textil ancestral mapuche. Palabras clave: Buen Vivir, Textiles Mapuche, Relatos Textiles, Trabajo Comunitario, Metodologías Participativas.

C250. Cultura, Desarrollo Sostenible y Diseño para la Innovación Social. Patricia Alejandra Pieragostini, María Laura Badella, Sara Lauria y María Florencia Platino (FADU -UNL - Argentina)

La problemática del diseño para el desarrollo sostenible, implica estar inmersos en la complejidad de las diversas formas del habitar contemporáneo de cada lugar y asumir el reto de localizar las acciones en nuestras realidades y contextos, poniendo en funcionamiento formas de

pensar y de hacer con sentido estratégico. En palabras de Manzini (2015, p. 81) “...el diseño para la innovación social es todo aquello que el diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sostenibilidad”. Desde esta perspectiva, tomando como marco de referencia Cultura 21 Acciones (CGLU), los ODS (ONU) y la Nueva Agenda Urbana (Hábitat III), el presente trabajo se propone indagar en la relación entre territorios creativos, desarrollo sostenible, experiencias de arte, diseño e innovación en tanto oportunidades de aprendizaje, tomando como caso de estudio el Foro “Cultura y Desarrollo Territorial” llevado a cabo en la ciudad de Santa Fe en 2019.

— **Comisión [A25] Diseño y Cultura**

Martes 27 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *Jorge Couto*

C251. Daisy Wende y el rescate cultural a través del diseño. Ximena Aliaga Colque (Universidad Católica Boliviana “San Pablo” - Bolivia)

El presente trabajo tiene como tema principal el rescate cultural que realizó una diseñadora boliviana, cuyo trabajo se plasma en prendas de indumentaria. Hasta el día de hoy no se ha visto nada parecido en el mundo del diseño en Bolivia, incluso sorprende como las prendas de Daisy Wende no conocen el paso de los años. Siendo así este proyecto la recopilación de información sobre Daisy Wende del cual se eligieron prendas analizar, identificando las principales fuentes de inspiración de algunas de sus piezas, contextualizando la investigación y detallando el porqué de dicha selección de prendas, este trabajo se constituye en un aporte para el diseño en Bolivia en particular y en Latinoamérica en general. Para finalizar, cabe recalcar que todo el trabajo se apoyó en conceptos de diseño gráfico, explicando así la investigación, creación y proceso que condujo a la realización del producto final de la diseñadora

C252. La cultura visual ecuatoriana, entre lo surreal a lo étnico. Andrea Daniela Larrea Solórzano (Universidad de Palermo - Argentina)

Durante la segunda década del S. XXI la cultura visual ecuatoriana se ha transformado, las propuestas de diseño que antes buscaban distanciarse del arte hoy se funden tanto en estilo como en técnica. Desde las propuestas *underground*, promovidas por los fanzines y las autopublicaciones, varios elementos que evoquen un sentimiento de identidad local se mezclan con gráficas surrealistas que han rejuvenecido la propuesta visual nacional.

C253. La concepción espacial de la arquitectura japonesa. Hernan Marchant (College of Design North Carolina State University - Chile)

Este texto describe algunos elementos que caracterizan la concepción de los espacios japoneses, identificando principios, tales como el vacío, la polaridad de los opuestos, la noción de belleza, y el concepto espacio-tiempo MA entre otros, con el fin de ilustrar cómo los espacios están altamente influenciados por elementos culturales y contextuales.

C254. Design nas calçadas: presença vernacular em restaurante carioca. *Henrique Perazzi de Aquino, Edna Cunha Lima e Ana Beatriz Pereira de Andrade* (Universidade Estadual Paulista - Brasil)

Trata-se de um passeio pelas ruas da cidade do Rio de Janeiro. Em meio ao ruído da Zona Portuária, nos chama a atenção conjunto de placas convidando para o restaurante Casa Porto. Cada bairro carioca tem dialetos, combinando, sem atrito, a formalidade do sistema de identidade visual das grandes empresas com a criatividade popular dos sinais da gráfica vernacular.

C255. Morte e vida severina em linguagens contemporâneas. *Ana Beatriz Pereira de Andrade e Lucas Furio Melara* (FAAC/UNESP - Brasil)

A presente pesquisa trata do desenvolvimento e resultados de identidade visual e figurinos/trajes de cena para o espetáculo de dança contemporânea “Morte e Vida Severina”. Apresentado pela Companhia Estável de Dança de Bauru, traz ao palco coreografia com inspiração na clássica obra de João Cabral de Mello Neto, enfatizando realidades socioeconômicas, questões afetivas e a luta pela sobrevivência presentes no cenário contemporâneo. Aborda, ainda, a trajetória da Companhia como projeto cultural singular no espaço da cidade de Bauru, interior de São Paulo, e propõe possibilidades de reflexão acerca das relações entre Design, Moda, Cultura e Sociedade.

C256. A arte popular nos livros infantojuvenis de Roger Mello. *Maristela Pessoa Ramos* (Flecha Design ACTE - Brasil)

Busca-se analisar as ilustrações do livro *Maria Teresa* (1996) de Roger Mello, autor brasileiro, em cuja obra destacam-se ressignificações da cultura popular brasileira. Para tal, serão entrelaçadas abordagens da história da arte, da antropologia e do design (Magalhães, 2003; Lima, 2010; Gil, 2008; Pessoa; 2013; Frota, 1978).

C257. A Contribuição da Categoria Trabalhos Escritos do Prêmio Design do Museu da Casa Brasileira para a Cultura do Design. *Teresa Riccetti* (Universidade Presbiteriana Mackenzie - Brasil)

O Prêmio Design Museu da Casa Brasileira, foi criado em 1986 e pelo seu pioneirismo e longevidade é uma das principais premiações do país no campo do design. As categorias do Prêmio são divididas em dois grupos, Produtos e Trabalhos Escritos que contempla obras publicadas e trabalhos acadêmicos oriundos de cursos de pós-graduação stricto sensu. Este é o único Prêmio, no Brasil que contempla trabalhos acadêmicos especificamente relacionados ao campo do design o que propicia a visibilidade e difusão da produção criativa e intelectual do design que, na sua inerente pluralidade necessita ser explorada e dialogada para a formação de uma cultura do design mais sólida.

C258. Empaques y envoltorios naturales en el occidente antioqueño. *Mariana Ruiz Restrepo, Javier Ernesto Castrillón Forero, Maria Isabel Giraldo, Carlos Mario Gutierrez y Juan Pablo Parra Arcila* (Colombia)

La identidad y la cultura de un pueblo pueden ser reconocidas por elementos como el territorio en el que está

ubicado, algunos símbolos únicos o el idioma que se habla dentro de ellos. Además, factores como la cocina o la elaboración característica de algunos objetos o productos, facilitan a su vez la distinción de dicho pueblo, al compararlo con otros, dentro y fuera de un país. El presente trabajo expone algo de la historia, importancia y características de los empaques y envoltorios naturales, haciendo énfasis en algunas tradiciones culinarias de Colombia y más específicamente en la región Occidente del Departamento de Antioquia.

C259. Uma experiência do curso em Design de Móveis do IFMA. *Maria Luíza Viegas Rodrigues Silva, Camila Andrade dos Santos y Tayce Maria Saenz Artioli Costa* (Centro Universitário Estácio - Brasil)

O processo de criação no Design, para além dos objetivos do projeto, é influenciado, também, pelo contexto cultural em que o designer está inserido. Neste sentido, no âmbito do curso técnico em Design de Móveis do IFMA, os temas empreendidos nos trabalhos de conclusão focaram-se na cultura Maranhense e na sustentabilidade. A partir destes temas, os trabalhos desenvolvidos incluíam levantamento do referencial teórico relacionado ao conceito escolhido para o desenvolvimento do móvel, pesquisa quantitativa e qualitativa, pesquisa de campo, análise de materiais e tecnologias e projeto do móvel. Esta apresentação relata, por tanto, esta experiência de ensino e prática do Design que envolve cultura, identidade local e práticas sustentáveis.

C260. Usando as cores para aprimorar o design. *Maria Luíza Viegas Rodrigues Silva* (Centro Universitário Estácio - Brasil)

A cor é uma das ferramentas mais importantes e influentes que um designer possui. A cor pode definir o tom da marca e influenciar sua imagem, chamar a atenção dos usuários, afetar suas emoções em ambientes e aumentar a usabilidade. No entanto, encontrar a combinação certa de cores pode ser complicado e requer algum conhecimento básico e prática. Por isso é essencial conhecer as cores, a cultura em que as cores estarão inseridas e contextos adequados para usa-las adequadamente. Abordaremos as principais cores e seus usos em diversos âmbitos do design, com exemplos e práticas para facilitar sua escolha.

— **Comisión [A26] Patrimonio Cultural**

Miércoles 28 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *Gustavo Amenedo*

C261. Renovación del entorno urbano iglesia - casa hacienda San Juan Grande. *Efraín Calderón* (a+2 estudio - Perú)

Intervención en Espacios Públicos es el resultado del análisis y propuesta en el entorno urbano de la Iglesia y Casa Hacienda San Juan Grande, con la finalidad de dar apertura a espacios públicos tales como plazas, parques y alamedas, que, debido al paso del tiempo y cambio en las necesidades del ciudadano, urgían de una renovación para que puedan satisfacer las necesidades de la comunidad.

C262. Diseño mobiliario urbano para espacios públicos basado en identidad Antioqueña sobre la cultura Indígena Tule. Javier Ernesto Castrillón Forero y Manuela Varela Chaverra (Instituto Tecnológico Metropolitano/ universidad Eafit - Colombia)

El mobiliario exterior en muchos de los lugares públicos de una ciudad es gestionado por sus entidades gubernamentales y su objetivo el esparcimiento cultural, la integración social y diferentes actividades que promueven el bienestar de sus ciudadanos. El diseño de dicho mobiliario presenta la oportunidad de integrar de manera significativa componentes funcionales con elementos de geometría ancestral de la cultura originaria, un mobiliario con identidad que recuerde a sus habitantes las raíces y su patrimonio cultural. En este proyecto presenta una ruta metódica de un diseño con identidad cultural que consta de un mobiliario urbano exterior inspirado en el patrimonio ancestral de Antioquia, Colombia usando las geometrías ancestrales y las tecnologías alternativas, inspirados en el grupo indígena Tule o Kuna el cual es uno de los más emblemáticos de Antioquia.

C263. Museos de Manabí: comunicación gráfica para la conservación del patrimonio cultural. Lina Cedeño (Universidad san Gregorio de Portoviejo - Ecuador)

El estudio pretende explorar la relación que existe entre los museos y la comunicación gráfica que este posee para la comunicación con su público, cómo esta correspondencia se hace necesaria para que sirva como recurso mediador entre el arte y la cultura milenaria precolombina con fuertes yacimientos arqueológicos en la provincia de Manabí - Ecuador.

C264. Análisis de habitabilidad en viviendas patrimoniales frente a normativas de conservación en áreas históricas. Pablo Contreras (Monkoo 3d - Ecuador)

Contribuir al conocimiento de la relación que existe entre la conservación de las edificaciones patrimoniales y las condiciones de habitabilidad que estas ofrecen. La información encontrada es valorada respecto a las condicionantes mínimas de habitabilidad y normas de arquitectura, comprobando si la Ordenanza para la Gestión y Conservación de Edificaciones Patrimoniales del Cantón Cuenca, posibilita o facilita la consecución de condiciones de habitabilidad en las edificaciones patrimoniales.

C265. Tópicos patrimoniales en el proyecto de título de diseño gráfico, una presencia de carácter social. Daniela González Erber (Universidad de Tarapacá - Chile)

Se demuestra el carácter social de la disciplina del diseño gráfico, al visibilizar en el proyecto de título de una universidad estatal, tópicos distintos a los exigidos por el mercado y situados en la valoración patrimonial. Evidencia del análisis del contenido textual de respuestas académicas proyectuales a requerimientos socioculturales en patrimonio. Los resultados muestran aperturas hacia nuevos campos del saber, cuando se abordan necesidades vinculadas con los patrimonios de una comunidad. Esto significa que la disciplina opera, se nutre y refleja su cultura y contextos particulares, mediante sus discursos, proyectos y objetos creados, los que amplían el terreno

de intervención social y discursiva del diseño gráfico al conservar diversos patrimonios. Tal reconocimiento es impulsado, en el caso de Chile por aspectos políticos, sociales y culturales.

C266. Señaléticas turísticas para el Cantón Jama. Diseño en base a elementos de la cultura Jama - Coaque. Orlando Lazo, César Andraus y Javier Macías (Universidad San Gregorio de Portoviejo. - Cuba)

El objetivo principal de este proyecto es diseñar un sistema de señaléticas turísticas con base a elementos gráficos de la cultura milenaria Jama - Coaque, cuyos restos arqueológicos se localizan en Manabí, Ecuador. Esto permitirá al visitante, ubicar fácilmente los sitios de atractivo turístico en la región objeto de estudio, lo cual puede propiciar un incremento del turismo y revertir en alguna medida el poco desarrollo económico del territorio.

C267. El valor de los Objetos. Los objetos del hoy serán los hallazgos arqueológicos del mañana. Cristina Amalia López y Paolo Bergomi (CONPANAC /Asociación Argentina de la Moda / Modelba / ALADI / BOOK 21 - Argentina)

Objeto. Del latín *objectum*, cosa que se arroja adelante... Hoy presente a la vista, a futuro también. Las colecciones de un museo son una abstracción en el tiempo, una reunificación con el pasado, con la historia de los sitios e inevitablemente con la comunidad. Conforman la pedagogía del patrimonio. Hablar de diseño patrimonial es literariamente concretar un paseo por la historia de la labor humana y su ingenio, las horas de investigación dedicadas al estudio de un objeto y su síntesis, la idea hecha prototipo, luego seriada a través del proceso productivo, rescatar aquellos sucesos que concretaron la fabricación de un producto a través de la industria, de la mano del hombre y su capacidad creadora e innovadora.

— Comisión [A27] Investigación en Diseño A

Lunes 26 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *Sandra Navarrete*

C268. Enseñanza de investigación en diseño gráfico: El Covid-19 como premisa para diseñar un *gameplay trailer*. Rudy Ascue Yendo, Fiorella Carhuacho y Victor Enrique Chiroque Landayeta (Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú)

Consiste en la adaptación de la "Guía de investigación en diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú" (2019) para la enseñanza a estudiantes de 3er año de la especialidad de diseño gráfico PUCP, que divide el proceso de investigación en tres etapas: inducción (contexto y problema específico), conceptualización y validación; la cual fue adaptada a las necesidades específicas del curso y de los estudiantes.

C269. Una retirada del Diseño. Diana Zoraida Castelblanco Caicedo (Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia)

Sin duda alguna, el conocimiento derivado de las artes y el diseño asiste a su propia indeterminación al interrogarse

desde otros lugares, al renombrar o desnombrar las cosas que lo caracterizaron, al acercarse a otros artefactos de creación y reconocer que la potencia de sus objetos no tiene que ver con lo posible o lo imposible de ellos –no tiene que ver con lo verosímil–, sino con la experiencia que producen. Una aproximación que si bien no es verdaderamente nueva, puede que sí actualice la pregunta sobre el sentido de la materialización plástica –como principio generativo del acto de diseño– y sobre si acaso su pertinencia está más allá del conocimiento propio; probablemente el sentido del diseño se busca en “otros” diseños que no saben de forma, uso y función, pero en cambio se acercan a la vida, la experiencia y las relaciones humanas.

C270. Fotografía y sensaciones. Intersticios de una idea. Yvan Conna (Universidad de Mendoza - Estados Unidos)
La idea de diseño surge de diferentes estímulos que han quedado plasmados en la memoria. Son una sucesión de imágenes mentales, intuitivas, desordenadas, inconexas. Intenciones perceptuales y formales que encuentran sentido durante el proceso proyectual. Un diseño se origina en el vacío, en el papel en blanco. En ese vacío subyacen imágenes que han dejado su huella, entonces: ¿es realmente un vacío?

C271. Diseño emocional y diseño de la experiencia en el proceso proyectual. María Macarena Fernández Rabadán (UNCuyo - Argentina)
En la experiencia cotidiana con los objetos, el diseño tiene la posibilidad de integrar en la función estética y liberarlos del sometimiento a la estricta función material y utilitaria. Para observar al diseño desde la perspectiva de las emociones, experiencias que impactan a nivel de corazón, cabeza y cuerpo. En este artículo se invita a considerar una nueva mirada emocional y experiencial del diseño.

C272. Neurodiseño. Reflexiones y Metodologías en la disciplina del diseño. Yenny Luján y Dario Gonzalez (Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia)
La neurociencia por su parte se centra en el estudio del cerebro. De otro lado la disciplina del diseño busca entender como el individuo percibe estos estímulos dentro del diseño de productos conducentes a una efectiva experiencia en el usuario. Como ejercicio vinculante entre estas dos disciplinas nace el neurodiseño que nos permitirá esclarecer procesos de reflexión y metodologías frente al diseño.

C273. Experiencias formativas de estudiantes de diseño durante un verano de investigación. Gerardo Luna-Gijon, Dulce María López-Rosas, Diana Angélica Martínez Cantero, Anahí Abysaí Nava Cuahutle, Irma Alejandra Ortiz Flores y María Monserrat Reyes González (Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México)
Se presentan las experiencias formativas de 3 estudiantes de diseño gráfico, durante un verano de investigación realizado en 2020. Llevaron un proyecto de infografía científica que abordaron desde el diseño de la información. Mediante un estudio cualitativo, usando como herramienta el registro de sus experiencias por medio de un diario de campo y las evidencias obtenidas del desarrollo del proyecto, se valora el impacto en su formación,

tomando en cuenta tres aspectos: el proceso y desarrollo del proyecto, su percepción sobre el diseño de infografía científica, y el valor de llevar un diario de campo como herramienta de registro.

C274. A construção de persona para auxiliar a criação em Design. Gisela Monteiro, Ana Paula Carvalho, Maristela Pessoa Ramos e Thais Vieira (Brasil)
Projetos de Conclusão de Curso em Design costumam enfatizar a criação no contexto do processo de design. Entender para quem os produtos/serviços se destinam é a primeira questão a ser identificada. Especificamente no campo da moda, a construção de persona é uma ferramenta utilizada para elaborar características de perfil cujo objetivo é atender a demanda de marcas consagradas nos mercados de moda brasileira e internacional.

C275. O entrelugar da criação: o desenho como notas visuais na criação artística. Anna Moraes (Nacasa Coletivo Artístico - Brasil)
O trabalho apresentado neste ensaio trata de uma série de desenhos e notas visuais realizados ao longo de um semestre, em reflexões, ou como arquivos de criação e notas visuais de um processo criativo ativado por leituras, reflexões e registros cotidianos.

C276. El espacio intersubjetivo en el diseño arquitectónico. Emilio Piñeiro (Carrera Arquitectura, Facultad de Ingeniería-Universidad Nacional de Cuyo - Argentina)
Esta presentación se realiza desde la experiencia docente en asignaturas proyectuales de la carrera de arquitectura. El énfasis está en la importancia de fortalecer la relación entre el diseñador/ arquitecto y el sujeto al cual estará dirigido el proyecto. De esa manera, los espacios diseñados son el resultado de la interacción que involucra emociones y vivencias de ambos actores protagonistas de cualquier obra arquitectónica

— Comisión [A27] Investigación en Diseño B
Martes 27 de 15 a 17 hrs.
Coordina: *Sandra Navarrete*

C277. Reflexiones sobre la copia y el plagio en la práctica del diseño en Argentina. Fabricio Arredondo y Jesica Ifran (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina)
La presente propuesta está enmarcada dentro de una Pasantía en Investigación en curso, desarrollada en la Cátedra de Práctica Profesional y Legislación - Cátedra Bentivegna, de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, de la Universidad Nacional del Litoral (Argentina). El objeto de estudio, refiere a la problemática del derecho de autor, la copia, y el plagio en el diseño de la comunicación visual.

C278. El graffiti «en» el afiche. Análisis de los usos tipográficos atendiendo a los géneros discursivos. María Candela Caudana (Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos - Argentina)
El presente trabajo es una propuesta de análisis de piezas de Diseño Gráfico, con foco en el aspecto tipográfico, a

partir de la noción de género discursivo de Mijaíl Bajtín. En concreto, se analiza la incorporación del graffiti como procedimiento de acentuación expresiva en el afiche de protesta.

C279. Acciones y verbos en el hacer proyectual. Jimena Escoriaza y Sebastián Serrani (Universidad de Mendoza - Argentina)

En la presente ponencia se exponen acciones proyectuales y fundamentos conceptuales en el campo de la arquitectura (su enseñanza y proyectación) donde “verbo” es condición del espacio, de la forma y de su consecuente gesto de la arquitectura en un lugar. La misma se da en el marco del Instituto de Diseño y Experimentación Arquitectónica (IDEA), Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad de Mendoza.

C280. Inka Coyllur, Guardián de las Estrellas. Complejo Astronómico en Mendoza. Leandro Gascon (Bormida & Yanzon Arquitectos - Argentina)

La arquitectura y las estrellas han sido un legado de la historia. Ambas acompañaron al hombre durante siglos, jugaban, se escuchaban, se miraban. Con el pasar del tiempo esa unión dual se fue desvaneciendo, hasta convertirse en ruinas de lo que fue. En esta ponencia se plantea el interrogante: ¿Es posible devolver a la arquitectura la emoción de mirar al cielo?

C281. La necesidad académica de investigar el juicio estético en Diseño Gráfico. Pablo Loayza Murillo (Universidad Católica Boliviana - Bolivia)

El presente ensayo tiene como objetivo establecer la necesidad académica de promover, recomendar e incrementar investigaciones exploratorias, descriptivas o experimentales con enfoques multidisciplinarios acerca del juicio estético en diseño gráfico. El conocimiento generado por las investigaciones multidisciplinarias en el área de estética es fundamental para comprender el desarrollo del lenguaje de la imagen, sus convenciones, estructura, significados, usos y otras particularidades, y para crear productos gráficos de calidad.

C282. Fenomenología arquitectónica en la formulación del programa de necesidades académico. Franco Sandes (ONA - Oficina Nómada de Arquitectura - Argentina)

Siendo una herramienta imprescindible en el proceso proyectual, desde el ámbito de investigación de la UNCuyo, se propuso el desafío de analizar la utilización del programa en los talleres de diseño de la carrera de arquitectura. Ante una herramienta utilizada durante todo el siglo XX, surge el interrogante que se intentará responder en esta ponencia, ¿a qué necesidades responde el programa de necesidades que conocemos actualmente?

C283. La Página Vacía o el Espacio Blanco como letra. Sebastián Serrani (Universidad de Mendoza - Argentina)

La presente exposición propone indagar sobre el sentido de la página en blanco en el arte (del hacer y del pensar) a partir del legado Poético de Stephane Mallarmé con su obra “*Un coup de dé jamais n’abolir le hasard*” y del legado Espacial de Lucio Fontana con su obra “*Concetto spaziale*”.

C284. Tres Visiones sobre el tiempo en la Arquitectura. Virginia Volonté y Sebastián Serrani (Universidad de Mendoza - Argentina)

Mediante la observación de proyectos finales de la carrera de arquitectura de la FAUD UM sede Río Cuarto, se obtienen diversas vinculaciones con “ideas sobre el tiempo” en el ejercicio del proyecto arquitectónico. En su que hacer proyectual estudiantes de arquitectura experimentan, por medio de maquetas y trabajos visuales y audiovisuales, acerca de cómo manifestar concepciones sobre lo fugitivo, lo variable, lo permanente en sus ejercicios proyectuales.

— **Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje**
Viernes 30 de 10 a 12 hrs.

Coordina: Luz Rodriguez Collioud

C285. Tallando Mentes: una construcción experiencial - virtual posibilitadora de diseño de futuros. Jeimy Johana Acosta Fandiño y María Dorado (Universidad de Ibagué - Universidad del Valle - Colombia)

El asumir el ingreso a la virtualidad en tiempos de pandemia y el diseño de un curso en un programa cuya presencialidad implica parte fundamental del proceso de formación, han sido algunos de los retos más grandes que hemos tenido que asumir durante nuestro ejercicio docente. Sin embargo, esta experiencia que estamos compartiendo presenta una de las tantas posibilidades que surgieron en estos tiempos y que vale la pena compartir y dialogar con otros docentes, como una manera de darle trascendencia a aquellas capacidades de crear otros mundos posibles.

C286. Enseñanza y diseño de experiencias: la fotografía como narración de la escena urbana. Estefanía Alicia Fantini y Mariana Torres Luyo (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina)

El diseño de comunicaciones visuales surge en las ciudades. No es posible imaginar nuestra práctica social por fuera de los ámbitos urbanos. Allí, las piezas de diseño cobran sentido mientras colaboran en organizar la vida de las personas. Fotografíar piezas de diseño subraya el valor documental de la escena urbana permeada por la visualidad. Metodológicamente, ese relevamiento, se ordena a partir de una serie de perspectivas que caracterizan modos de recorrer la ciudad. Para esta presentación proponemos un análisis de esas producciones mediante el Nonágono Semiótico (Guerri y Acebal, 2014) y la “metodología visual” de Rose (2001).

C287. La pizarra online compartida: un lugar de aprendizaje en diseño. Nidia Raquel Gualdrón (Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia)

El presente escrito aborda una revisión al reto de emular las dinámicas de diseño colaborativo, que hasta hace muy poco tiempo ocurrían en la presencialidad, en aplicaciones *online* como las pizarras compartidas, por su configuración y utilidades que se apoyan en el aprovechamiento del pensamiento visual. Contrastando la revisión de literatura con un sondeo realizado a estudiantes y profesores de diseño, se exponen algunas de las herra-

mientas más utilizadas para la colaboración en línea y las implicaciones pedagógicas de su uso en la enseñanza del diseño. Por último, se presentan para discusión algunas barreras, oportunidades y buenas prácticas.

C288. Teoría social y enseñanza aprendizaje del diseño. *Silvina Amalia Herrera* (Universidad Nacional de Río Negro - Argentina)

El saber específicamente disciplinar y pedagógico constituyen condiciones *sine qua non* pero no suficientes en todo proceso de enseñanza aprendizaje; en cada profesión resulta imprescindible transmitir “saberes del oficio” difíciles de formalizar. En esta presentación reflexionamos acerca de los Programas de Trabajo Social como estrategia de integración y transmisión de los saberes provenientes de las ciencias sociales, específicamente, de la teoría social, en carreras proyectuales.

C289. Relación entre Modelo de Kolb - Pensamiento de diseño. *Inés Ximena Barbosa Guerrero y Leonardo Guerrero* (Fundación Universidad Autónoma de Colombia. - Colombia)

El presente escrito tiene como fundamento conocer el concepto del proceso - pensamiento de diseño y cómo se articula con metodologías, métodos, estilos de aprendizaje y la relación con el uso de herramientas digitales, para plantear y desarrollar un proyecto desde la disciplina del diseño industrial. Elementos que se abordarán también a través de la ejecución de un estudio de caso desarrollado por un grupo de estudiantes de pregrado de sexto semestre.

C290. Prontuario de Problemas Complejos. *Guiomar Jiménez Orozco y Lourdes De la Paz Serrano* (Centro - México)

El prontuario de complejidad se presenta como una herramienta pedagógica para identificar cómo se construye la complejidad como perspectiva, cuál es su conceptografía y sus vertientes por un lado; y por otro se incluyen mapas para identificar y delimitar problemas, así como tarjetas de ejercicios para aplicar la teoría en casos prácticos de innovación y problemas creativos.

C291. Enseñanza de Geometría y Dibujo Técnico aplicado al Diseño Gráfico. *José Luis López y Mariuxi Viviana Aguayo* (La Trufa - Estudio de Diseño - Ecuador)

Experiencia didáctica para la enseñanza de la geometría y el dibujo técnico en primer año de diseño gráfico; aportando estrategias basadas en el aprendizaje significativo que fomenten el interés de los estudiantes en estas disciplinas para que, con el fin de que los estudiantes puedan integrarlas de manera transdisciplinar y aplicarlas para afrontar los desafíos propios del ejercicio profesional del diseño gráfico.

C292. El método, fundamento para aprender y diseñar. *Carlos Manuel Luna Maldonado, Javier Ernesto Castrillón Forero y Sandra Forero* (Universidad de Pamplona - Colombia)

Los seres humanos aprendemos de forma y ritmo diferentes, lo cual ha sido ampliamente estudiado por la psicología y la pedagogía. Tomando como base los

estudios referentes a estilos de aprendizaje, se desarrolla este trabajo con el fin de ofrecer al estudiante los procesos metodológicos y los métodos más adecuados para enfrentar los retos de Diseño según su estilo particular y sus tendencias de pensamiento.

C293. Neuroeducación aplicada a una clase de Diseño de Interiores. *Carla Pozo, Pablo Poveda Díaz y María Cristina Patricia Rossell Vittorini* (USFXCH - Bolivia)

La neuroeducación es una disciplina que estudia el funcionamiento del cerebro humano durante el proceso de enseñanza - aprendizaje. A través del estudio de la misma, se realiza la propuesta de una clase o sesión, en la materia de Diseño de Muebles de la Carrera de Diseño de Interiores, determinando cuatro momentos básicos del aprendizaje, las actividades a realizar en cada uno de ellos y el tiempo destinado para ello. El objetivo es transformar y modificar el enfoque a la hora de enseñar y así conseguir un mejor aprendizaje, desde una perspectiva centrada en la persona como individuo único. Palabras clave: neuroeducación, diseño interior, ergonomía y antropometría, neurociencia, diseño de clase

C294. Construção e desconstrução de imagens na era dos templates. *Julieta Sobral, Jackeline Farbiarz e Carlos Eduardo Félix da Costa* (Estudio Malabares - Brasil)

Este artículo integra a pesquisa de doutorado realizado em torno de práticas reflexivas dentro do ensino-aprendizagem em Design e trabalha com a hipótese de que o investimento simultâneo na literacia visual, no conhecimento da História da cultura e no exercício de práticas que trabalhem a visualidade de modo analógico e digital, pode contribuir para o desenvolvimento da poética e do pensamento crítico do indivíduo.

— Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías
Jueves 29 de 10 a 12 hrs.

Coordina: *Marisa Cuervo*

C295. El diseño es una pedagogía: observaciones de las raíces de una práctica. *Raul David Perez Garcia* (Fundación de Estudios, Investigación y Diseño - Colombia)

Plantear la relación entre el diseño como una manera de trámite que converge en un conjunto escalonado de operaciones y, el conjunto escalonado de operaciones, en relación con lo formación. Las relaciones se prestan para que la palabra diseño en su polisemia diferencie una actividad plural en relación con una operación singular que esta condicionada por lo contingente.

C296. Investigación + Creación. Gráfica experimental en tiempos de Pandemia. *Alvaro Ricardo Herrera y Sandra Silva* (Universidad del Valle - Colombia)

Esta ponencia mostrará la experiencia de llevar a cabo un proyecto de investigación artística en gráfica experimental desde la virtualidad impuesta por las restricciones y la pandemia del COVID 19. Se hará énfasis en las transformaciones metodológicas y en los productos propios de un hacer a distancia, que nos reunió a dos docentes y seis estudiantes, bajo la figura de Semillero de Investigación.

C297. Ciencia inquieta: aportes del Diseño para la construcción de propuestas de divulgación científica en formato “historia”. *María Laura Badella, Patricia Alejandra Pieragostini, María Florencia Platino y Brenda Carolina Rivera* (FADU - UNL - Argentina)

En el marco del proyecto “Territorios Creativos: oportunidades de Aprendizaje” (FADU-UNL), se relata la experiencia del proyecto “Ciencia inquieta”. Desde marcos de referencia que alientan al cruce entre Ciencia, Diseño y Didáctica, las propuestas realizadas aportan reflexiones que derivan del uso y posibilidades de las redes sociales para el co-diseño de propuestas de divulgación científica, tendientes a potenciar experiencias de carácter participativo, exploratorio y expresivo.

C298. Criatividade em harmonia: a relação entre direção de arte e design gráfico na composição de peças de comunicação visual. *Ricardo José Barbosa Olimpio* (Faculdade Melies e Faculdade Cásper Líbero - Brasil)

No âmbito da comunicação existem duas áreas que se destacam por habilidades e competências que visam corporificar mensagens visuais criativas, o Design Gráfico e a Direção de Arte. Ciente de suas especificidades no setor produtivo, essas áreas mantem um nítido diálogo no ecossistema mercadológico viabilizado por pontos de interseção entre as habilidades e competências desempenhadas por cada setor. E em se tratando da construção de narrativas visuais, ambos os segmentos compartilham de ferramentas em seus processos de criação que fortalecem o conceito de que um produto de design gráfico pode apresentar uma boa direção de arte e vice-versa, reflexo do comprometimento criativo que não se restringe a um dos eixos.

C299. MTDI - Resultados obtenidos en los primeros años. *Miguel Federico Escobar Salas y Nestor Damian Ortega* (Universidad Privada de Santa Cruz de La Sierra - Bolivia)

La Publicación MTDI (Metodología de Diseño Industrial) ya lleva 2 años implementándose. En esta ocasión, presentaremos algunos de los resultados obtenidos hasta la fecha.

C300. Proceso de Diseño e Innovación Social: vinculación de herramientas proyectuales. *Valeria del Carmen Frontera* (Universidad Nacional de Córdoba - Argentina)

La metodología de proceso de Diseño que inicia a partir de una problemática u oportunidad de diseño y culmina con una solución, presenta amplias similitudes al proceso utilizado en la Innovación Social. Ambos plantean un recorrido que inicia con la detección de una problemática y culmina con una solución innovadora. La diferencia radica en que dicha solución puede ser intangible, pudiendo ser la misma un proceso, un servicio, una experiencia entre otras. Con la llegada de siglo XXI y los problemas generalizados se evidencia una crisis mundial que llama a la imperiosa necesidad de cambiar la manera de hacer las cosas dejando de lado el individualismo para pasar a sociedades más sostenibles. El Diseño Industrial cumple un rol clave en los procesos de cambio que la realidad demanda y existen numerosas herramientas proyectuales que facilitan este nuevo recorrido.

C301. El video interactivo como objeto virtual para el aprendizaje en la Universidad Autónoma de Occidente. *Carlos López Ospina* (Universidad Autónoma de Occidente - Colombia)

Durante la última década, no se ha utilizado ninguna variable tan intensamente como la “participación”, y cómo esté ha facilitado el aprendizaje a partir de materiales de comunicación, por eso es importante hablar de la interactividad en estos nuevos procesos educativos, y el video sí que ha venido en una gran evolución a tal punto que hoy hablamos del Video Interactivo (VI), hablar de este tipo de video es referirse al conjunto de posibilidades que ofrecen la tecnología del mismo y la tecnología computacional en sus diversidades de lenguajes, este tipo de video nos permite que el usuario sea un espectador activo en la navegación del mismo, permitiendo así una no linealidad en el video. Se tendrá como objetivo general de esta investigación la evaluación del video interactivo como objeto de aprendizaje en la enseñanza de la comunicación visual, y en este sentido poder comprobar las repercusiones que este tiene en situaciones reales en la enseñanza universitaria, esta investigación tiene un corte cuantitativo y cualitativo; ya que está apoyada principalmente en datos descriptivos y observables, haciendo énfasis en la estadística descriptiva, las técnicas de análisis de contenido y en el método de estudio de la investigación evaluativa; esta última porque además de ser una modalidad de investigación que utiliza metodologías propias de las ciencias sociales (Martínez, 1996).

C302. Educación a través del diseño: hacia una cultura de la innovación y el descubrimiento. *Tatiana Ibeth Ramírez Castellanos* (Creating Content - Colombia)

La investigación que se adelanta tiene como objetivo consolidar progresivamente un marco compartido de actividades y herramientas fundamentadas en el diseño estratégico, el pensamiento de diseño y el pensamiento sistémico, en función del proceso de aprendizaje social hacia una cultura de la innovación y el descubrimiento. Una de las hipótesis planteadas consiste en que la educación a través del diseño contribuye al bienestar humano desde la satisfacción de las siguientes dimensiones humanas: el trabajo y juego, la auto-expresión y el conocimiento, y estas a su vez contribuyen a la ampliación de las oportunidades de las personas. La propuesta se enmarca en una investigación en torno al diseño estratégico, el diseño como forma de pensamiento, la responsabilidad social del diseño, el papel del diseño en una cultura de la innovación y el descubrimiento; y la educación a través del diseño. Los elementos de la propuesta se proyectan como mediadores que permiten a las personas generar respuestas significativas y con valor a los problemas que naturalmente emergen de la sociedad mediante el diseño sistémico y el razonamiento del diseño.

C303. Deconstrucción de valores de iniciativas de ayuda social en pandemia. *Brayan Rice* (Mingako - Chile)

Esta investigación se centró en buscar principalmente las experiencias de Diseño que dan valor al servicio entregado en el proyecto “Minga Popular” liderado por la fundación “Mingako” dirigido principalmente a la crisis de abastecimiento provocado por la pandemia siguiendo

principios de la economía social y solidaria, y los valores de la economía circular en la recuperación de alimentos y gestión de residuos.

C304. Cursos profissionalizantes para jovens internados na fundação casa. Carolina Scatolini (Anhembi Morumbi - Brasil)

Durante as aulas de cursos profissionalizantes foi perceptível a necessidade de incluir um ensino mais lúdico e que se ligasse a arte para que os alunos pudessem se envolver mais com o conteúdo. Ao longo desse artigo serão discutidas 3 estudos de casos reais de introdução de uma didática mais lúdica e artísticas para curso teóricos e com temáticas mais fechadas.

— **Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza**

Martes 27 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Ana Cravino*

C305. Una ventana al mundo sin luz. Diseño de Técnicas y Herramientas para la enseñanza de Dibujo y Pintura dirigido a Ciegos. José Daniel Cervantes González (ESNADIS Estudio Nexo de Arte y Diseño S.A. de C.V. - México)

El conocimiento requiere la asimilación de información y datos, tener memorias y operar con ellas, realizar procesos, ejercitar procedimientos, así como estrategias. Cuando la asimilación de esta información se ve alterada por la falta de un sentido en el cerebro se reconstruyen nuevos canales de recepción, y así la neuroplasticidad agudiza los sentidos restantes, modificándose para la obtención de nuevo aprendizaje. Un artista o un diseñador, cualquiera de las disciplinas que ejerce, al realizar una obra parte de una intención, así como de un proceso creativo, el cuál nace y se concibe dentro de la mente, iniciando de un pensamiento que en realidad es una imagen que está en el cerebro. Cuando un ciego obtiene herramientas que le permiten enriquecer la información y obtener datos por medio de la háptica, y la activación de canales sensoriales para realizar codificaciones junto con la percepción que integra unidades significativas entre analogías y fenómenos de sinestesia y se logra implicar el manejo de técnicas gráficas y pictóricas para plasmarlas en un sustrato, el proceso de aprendizaje se transforma en autogogía y metacognición.

C306. Semillero de investigación de la imagen laboratorio creativo Megapixel. Jimena Guerrero (Institución Educativa Técnico Industrial Julio Flórez - Colombia)

Es un espacio voluntario donde en horas extra clase la docente, se encuentra junto con algunos estudiantes de la especialidad de Diseño, para realizar proyectos que solucionen necesidades reales de su comunidad a través del diseño gráfico, fomentando la investigación, la innovación y la creatividad. También dictan clases gratis a los niños, niñas, jóvenes y adultos que quieran aprender sobre el diseño gráfico.

C307. Biomimética y diseño especulativo: estrategias pedagógicas para la conceptualización. Chi Muñoz Kazmy y Daniel Caja Rubio (Universidad de Monterrey - México)

La biomimética toma la naturaleza como modelo para emular su ingeniería, funciones y sistemas. A su vez, el enfoque especulativo permite al diseñador de imaginar, conceptualizar, escenificar y comunicar posibles usos e interacciones futuras de sus propuestas de diseño. Esta ponencia expone las diferentes estrategias pedagógicas adaptadas por dos profesores de diseño para facilitar la conceptualización de proyectos de diseño (biomimético y especulativo). Se discute sobre los beneficios y dificultades de cada estrategia en las diferentes fases del proyecto y se concluye con una metodología especialmente adaptada para el diseño de prototipos diegéticos.

C308. La inexistente biblioteca de la Bauhaus. Roberto Langwagen (Escuela Centro de Diseño - Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo Universidad de la República - Uruguay)

Abordaje historiográfico de la Historia del Diseño, y sus detalles, a la hora de disponer de dispositivos de enseñanza como resultan ser los manuales. El caso del artificio historiográfico en diseño de productos y los alcances para la Historia de la Moda. En el marco de una experiencia en la EUCD-FADU-Udelar.

C309. Corporalidad, herramienta para contribuir a la generación de resultados creativos. Grace Mateus (Universidad Nacional de Colombia - Colombia)

Se presentan los resultados de la investigación desarrollada en la Maestría en Diseño en la Universidad Nacional de Colombia para identificar cómo se pueden implementar estrategias mediadas por la corporalidad para contribuir a la generación de resultados creativos en estudiantes de diseño. Para lograrlo se caracterizó el significado del término creatividad en dos programas de Diseño Industrial de universidades colombianas, se indagaron estrategias mediadas por la corporalidad en asignaturas de taller, con los hallazgos obtenidos se desarrolló un taller mediado por la corporalidad con estudiantes de diseño para validar el aporte de la corporalidad en la creación de resultados creativos.

C310. Investigación UX: el impacto social como motor de aprendizajes. Angeles Mendoza, Eugenia Casabona y Szostak Dali (Naranja X - Argentina)

Por 2º año consecutivo, estamos coordinando la Diplomatura en Investigación de usuarios (DIUXR) en la UB con clases sincrónicas y a distancia. Nuestra estrategia de enseñanza/aprendizaje se basa en 2 pilares fundamentales: 1. Proyecto de Investigación Integral con requerimientos reales. El Stakeholders de dichos proyectos es TECHO Argentina. Los resultados de investigación que generaron los alumnos 2020 de la Diplomatura generaron impacto en mejoras de usabilidad y comunicación en el sitio web de TECHO. 2. Programa académico basado en experiencias reales y clases dictadas por expertos. Los profesionales que dictan los contenidos teóricos definidos en el programa son expertos que comparten sus experiencias profesionales en UXR.

C311. Enseñanza del Diseño de la Comunicación Visual: experiencias y relatos. Isabel Molinas, María del Carmen Albrecht, Mercedes de los Milagros Nicolini e Ignacio Riboldi (Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina)

En ocasión del 25 aniversario de la creación de la primera carrera de Diseñador Gráfico en Comunicación Visual en FADU-UNL (1994- 2019), desde la institución se propone visitar la historia reciente y construir una agenda compartida sobre la enseñanza de Diseño en el Litoral. En dicha instancia se reflexiona sobre los procesos de ampliación, diversificación e integración curricular desde una perspectiva que focaliza en la proyectualidad como componente vertebrador y en la Didáctica proyectual como espacio en construcción. El trabajo aborda el análisis de dos prácticas transversales, colaborativas y convergentes, producidas en dicho contexto.

C312. Tras el reto de la investigación de Estudiantes investigadores en diseño. Manuel Alejandro Solano Diaz y Sonia Juliana Perez Perez (Corporación Universitaria Taller 5 - Colombia)

La presente ponencia es parte del libro titulado “Nuevas visiones y estrategias de la investigación en diseño, arte y comunicación audiovisual” publicado en el año 2019 por el centro de investigación de la Corporación Universitaria Taller Cinco (Colombia). En el capítulo titulado “Tras el reto de la formación de estudiantes investigadores”, los docentes investigadores Sonia Juliana Perez Perez y Manuel Alejandro Solano Diaz desarrollan reflexiones en torno al quehacer del docente investigador en el campo del diseño y la aplicación de estrategias metodológicas y didácticas para el desarrollo de habilidades del pensamiento científico en futuros profesionales del diseño.

C313. Projetando com encaixes para CNC: abordagem didática com modelos virtuais. Tiago Souto Schützer, Tomás Queiroz Ferreira Barata, Henrique Rodrigues y Cynthia Santos Malaguti de Sousa (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - FAU USP - Brasil)

O artigo aborda os processos de fabricação digital com tecnologias subtrativas CNC e o emprego de materiais renováveis, sob o olhar do ensino na arquitetura e no design. O objetivo principal é realizar práticas projetivas e planejar a construção de protótipos de componentes construtivos, mobiliário e pequenos objetos, em escala reduzida e/ou real, focando no uso de encaixes entre componentes construtivos, utilizando modelagem paramétrica. A metodologia adota o conceito de compartilhamento de conhecimentos (*open source*) como material didático, com enfoque nos cursos de arquitetura e urbanismo e design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.

C314. Lectura y escritura disciplinar para diseñadores: impacto de la enseñanza-aprendizaje. Sandra Uribe Pérez y Clarena Muñoz Dagua (Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia)

Esta ponencia presenta avances de la investigación “Fortalecimiento de las competencias comunicativas a través del Diseño Digital y Multimedia: procesos de

enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura en la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca (Fase de indagación)”, y se enfoca específicamente en las implicaciones e impacto de la enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura disciplinar en los diseñadores digitales. Se parte de la realización de encuestas, el diálogo entre docentes, las experiencias de cursos como “Redacción para diseñadores” y “Proyecto de Grado”, y las asesorías del Centro de Escritura TELAR.

— **Comisión [A31] Investigación académica**

Martes 27 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Fabiola Knop*

C315. Hipótesis por abducción en el diseño industrial. Análisis de un caso. Ibar Federico Anderson (Universidad Nacional de La Plata - Argentina)

La hipótesis por abducción en el Diseño Industrial aplicado a un motor eléctrico para un soplador de aire de alta eficiencia energética, utiliza una analogía hidráulica-eléctrica.

C316. Visualidades polifónicas del ciclo menstrual. Ornela Barone Zallocco (Universidad de Mar del Plata - Centro de Investigaciones Multidisciplinarias en Educación - CIMED - Argentina)

En el presente trabajo se propone mapear las visualidades y narrativas menstruales que circulan por Pinterest, Instagram y Tik Tok, y ofrecer algunas reflexiones que siembren múltiples preguntas como gestos necesarios para la visibilización del ciclo menstrual.

C317. Desempeño de habilidades de Alfabetidad Visual en estudiantes de Diseño Industrial (Caso FARQ). Sandra Gabriela Camarillo Guzmán y Oscar Alejandro González González (Facultad de Arquitectura UANL - México)

Analizando la didáctica del plan de estudios actual de la carrera de Diseño Industrial, se observó que son pocas las unidades de aprendizaje con un enfoque específico para el desarrollo de las habilidades de Alfabetidad Visual que establece la teoría de los “Estándares de competencia de alfabetización visual para la educación superior” de Brown et al, (2016). Esto llevo a la pregunta de ¿Cuál es el estado actual de las habilidades de AV en los estudiantes de Diseño Industrial? ¿Se han desarrollado de manera efectiva utilizando estrategias periféricas? Para buscar una respuesta se creó y aplicó un instrumento de medición adaptando los indicadores de desempeño de los Estándares identificar la presencia de ellos en los estudiantes.

C318. O processo de projeto de produto e da competência do projetar: a década de 1960 revista sob o estudo contemporâneo. Ana Paula Carvalho (SENAC SP - Brasil)

O presente artigo procura fazer um rebatimento das discussões no campo do design a partir das primeiras propostas brasileiras da profissão, e o discurso contemporâneo. Para tal, foi adotada a obra de Mike Baxter (1998), Projeto de Produto e, no tocante aos primeiros passos, o

caderno de notas de Livio Levi, arquitecto que atuou com pioneirismo em desenho industrial na década de 1960.

C319. El diseño y la propiedad intelectual. *Laura Viviana Fernandez Aztisaran* (UADE - Universidad Argentina de la Empresa - Argentina)

Los diseñadores son aquellos encargados de pensar y, aún más importante, hacer nacer en la sociedad una necesidad de lo que querrían o deberían lucir y de imponer tendencias. En conclusión, es quien crea. Pero, cuales son los derechos que surgen de la creación intelectual del diseñador, de que forma lo puede explotar comercialmente, que pasa cuando estos derechos son transgredidos, tienen alguna sanción. Esta investigación busca destacar la importancia de los derechos que surgen en los diseñadores al momento de crear, y cuáles son las herramientas cuando son vulnerados.

C320. Contexto y Cambio: las condiciones de producción discursivas en pandemia. *Juan Patricio Mendez* (Freelance - Argentina)

La pandemia reestructuro las instituciones, los gobiernos y el campo del sentido social. Desde esta base, las prácticas societarias se han visto modificadas, y en virtud de ello, las corporaciones y las marcas han tenido que cambiar su estrategia de comunicación.

C321. ¿Un intento epistemológico? El diseño como vigilante de métodos. *Raul David Perez Garcia* (Fundación de Estudios, Investigación y Diseño - Colombia)

La epistemología del diseño ha sido objeto de numerosos debates. En este trabajo se expondrá la posibilidad de entender que el diseño tiene una especificidad que no se puede confundir con otro aspecto de las actividades humanas como la ciencia, el arte y la técnica. Con base en los postulados de algunos científicos sociales, se propone una estructura cognitiva para no hablar de un objeto de conocimiento, dado que el diseño no es ciencia ni epistemología. Así, se consolida la posibilidad de comprender que la especificidad de los elementos de diseño se encuentra entre lo sensible y lo inteligible, pues comparte elementos del conocimiento con la ciencia y lo sensible con el arte, pero sin tener relación directa con dichas actividades. Desde luego, la vigilancia del método se trató de abstraer de la propuesta para demostrar que los elementos tienen una duplicidad, en cuanto actuación en la vida cotidiana desde la aplicación de los resultados de la ciencia para hacerlos sensibles en distancia con el arte. Este trabajo fue presentado por primera vez en el congreso internacional de diseño en la Universidad Nacional de Colombia en 2016.

C322. Experiencias en la introducción a la investigación del paisaje. *Marilina Romero* (Instituto de Vivienda de la Ciudad - Argentina)

A raíz de una investigación realizada sobre el diseño del paisaje en los espacios comunes de conjuntos de vivienda social de alta densidad, se reúnen conceptos trabajados y herramientas de análisis utilizados a modo de reflexión sobre la temática, en la cual se tuvo como objetivo revisar las formas de abordaje de un estudio de caso, considerando productivo el hecho de cuestionar

formas de investigación preestablecidas para el estudio de conjuntos de vivienda y sus entornos, en relación a qué y cómo observar el territorio.

C323. Fenómenos de retoma en series de ciencia ficción: el caso *Black Mirror*. *Lorena Steinberg y María José García Uriburu* (UP - UBA - Argentina)

El trabajo buscó describir las metodologías aplicadas en el aula para abordar el análisis de operaciones de producción de sentido y retoma desde un enfoque semiótico peirceano y sociosemiótico de la Teoría de los Discursos Sociales de Verón. Puntualmente, el objetivo que se le había dado a los alumnos era el de analizar, desde un abordaje sociosemiótico, las operaciones de producción de sentido en sus tres dimensiones (icónica, indicial y simbólica) para dar cuenta de los fenómenos de retoma presentes en dos episodios de la serie *Black Mirror*. Asimismo, reconocer y describir las relaciones intertextuales en los discursos ficcionales que forman parte del corpus. El corpus que han analizado estaba constituido por: “Be Right Back”, temporada 2, Episodio 1 (2013) y “Shut Up and Dance”, temporada 3, Episodio 3 (2016).

— Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación

Viernes 30 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Vanesa Martello*

C324. A técnica da Biomimética aplicada ao design de superfícies tendo como base a aplicação em rotores aerodinâmicos. *Florence Chechi* (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil)

Este artigo tem como eixo principal observar a relevância da biomimética na avaliação experimental de texturas para superfícies de pás com intuito de aumentar a eficiência de ventoinhas de pequeno porte em relação às ventoinhas padrão (com pás lisas), através do viés do biomimetismo também investigar outras formas de diferentes topologias no efeito estético utilizando o biomimetismo. A ênfase esta abordagem destas texturas para a utilização em superfícies de pás e em outras superfícies, bem como revisando sua eficiência e relevância estética no produto. A análise foi realizada através dos resultados de cada estudos e suas discussões, assim permitindo avaliar a eficiência e a relevância do biomimetismo como ferramenta para trabalhar texturas. Os parâmetros como a velocidade, sustentação do ar e feito estético provam e as relações entre a biomimética como um método específico para as pesquisa apresentadas. Neste artigo procuramos através das texturas inspiradas na natureza discutir como o funcionamento do produto em questão, pode ter um funcionamento mais eficiente e estético através do biomimetismo.

C325. Indução e dedução em técnicas de criatividade para o design. *Cristina Filgueira Dias* (Brasil)

Este artigo visa identificar e analisar manifestações do modo mental indutivo e dedutivo em técnicas de criatividade utilizadas em processos de projeto em design. Esta análise se baseia na descrição de técnicas encontradas na literatura especializada e busca aprofundar o conhe-

cimiento sobre métodos inductivos e deductivos para que eles possam ser utilizados com maior eficácia no ensino de projeto em design.

C326. Obstáculos y estrategias para la investigación en temáticas medioambientales. Cecilia Kiektik y María Savazzini (Universidad de Palermo - Argentina)

Elegir un objeto de investigación no es sencillo para un estudiante que recién ingresa a la Universidad debido a que este objeto, en principio y entre otros determinantes, se origina en un interés personal y saberes previos que a medida que avanza la investigación se evidencia que también requieren de una distancia crítica indispensable para fundar un mayor grado de objetividad. Ambos, sujeto y objeto de investigación, son parte de la misma cultura. Este escrito describe qué dificultades se plantean en la materia Introducción a la Investigación cuando la elección de objeto recae sobre temas medioambientales. Se expondrán ejemplos y estrategias pedagógicas.

C327. De investigación a investigación+creación en Diseño. Cuatro experiencias formativas. Jorge Marulanda (Universidad Autónoma de Occidente - Colombia)

La Investigación+Creación (I+C) es una oportunidad para integrar el Diseño a las dinámicas actuales en investigación y desarrollo al potenciar nuevas vías de aplicación de conocimientos y experticias profesionales. Esta participación presenta cuatro experiencias formativas desarrolladas en un curso obligatorio de investigación que cursan los estudiantes de último año de carrera en universidad privada del suroccidente colombiano.

C328. Estrategia alternativa para coleta de dados por aplicativos de mensagens. Ana Frieda Nossack, Denise Dantas e Luís Cláudio Portugal do Nascimento (Faculdade de Engenharias, Arquitetura e Urbanismo da Universidade do Vale do Paraíba - Brasil)

Apresenta-se uma ferramenta para coleta de dados viabilizada por aplicativo de mensagens combinando técnicas de entrevistas semiestruturadas com elementos como textos, áudios, fotos, vídeos e interações assíncronas. Experimentos em São Paulo, Brasil, entre abril e agosto de 2020, período de distanciamento social decorrente da pandemia da covid-19, sugerem viabilidade deste canal de coleta de dados em pesquisas qualitativas, por meio de abordagens híbridas e flexíveis.

C329. Graduándote como diseñador. Retos en la pandemia. Vania Salguero Duchén (Universidad Católica Boliviana - Bolivia)

Reflexiones y experiencias como docente del Taller de Proyecto de Grado, donde la pandemia y las limitaciones que trae esta son de vital importancia al momento de desarrollar la tesis en diseño gráfico.

C330. La función docente como puente para problematizar objetos de investigación que incluyen a la ecología en las carreras de Diseño y Comunicación. María Savazzini y Cecilia Kiektik (Universidad de Palermo - Argentina)

La participación en el Congreso Virtual Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, tiene como finalidad problematizar e interpelar los proyectos integradores presentados por

nuestros estudiantes, en el marco de la asignatura Introducción a la Investigación, en el período de tiempo 2010-2020. Se propone la interpelación de nuestra función docente como puente que colabore en nuestros estudiantes a no cometer típicos errores metodológicos especialmente vinculados a la construcción del estado del arte o estado del conocimiento de temáticas vinculados a la Ecología.

C331. La compleja tarea de seleccionar las variables. Martello Vanesa (Universidad de Palermo - Argentina)

Al plantear un problema, lo que hacemos es determinar sus dimensiones y estas corresponden a las principales características del fenómeno que queremos estudiar. Estas características son establecidas como atributos del fenómeno relacionado con nuestra pregunta sobre la realidad social. El proceso por el cual las dimensiones de un problema adquieren un significado en particular, implica el trabajo de identificación de las principales variables de estudio.

— Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje

Viernes 30 de 17:30 a 19:30.

Coordina: *María Fernanda Trosch*

C332. Benefícios da Utilização da Produção Mais Limpas na Indústria. Frederico Gustavo Da Cunha Bastos y Jacqueline Castro (GCB FREDERICO LTDA - Brasil)

Devido ao impacto ambiental, o uso inadequado de recursos naturais, descartes deficitários, processos e produções com falhas no ciclo de vida do produto, a pesquisa objetiva fazer uma revisão bibliográfica sobre o tema “Produção Mais Limpas” e a importância da sua utilização como ferramenta para melhoria de processos, serviços dentro da indústria e sua eficácia na redução do impacto ambiental causado pela geração de resíduos. É percebido por meio dessa análise bibliográfica que a utilização da produção mais limpa serve mais do que apenas um instrumento de política ambiental, na Gestão Ambiental, imposta pelo governo que acabam causando problemas burocráticos para uma empresa, pois ela serve para redução de custos, melhorias de processos industriais, ajuda ao meio ambiente e por fim traz maior competitividade para as empresas.

C333. Desenvolvimento de bio semijoias sustentáveis: do conceito à produção industrial. Jacqueline Castro, Susy Amantini e Cleber Lima Rios (FIB - Faculdades Integradas de Bauru - Brasil)

A produção exacerbada de lixo é fator de risco para o planeta. Assim, a pesquisa visa contribuir de maneira humilde com o reuso de materiais e criação de mercado oportuno, no processo industrial projetual de uma linha de bio semijoias reutilizando o alumínio e granitos descartados. O foco se deu no estudo dos materiais, seguindo para as técnicas industriais associadas à sustentabilidade, com ênfase na reciclagem. Descreveu-se a aplicação das ferramentas do metadesign, no projeto. Posteriormente a construção do produto em processo industrial, visando demonstrar a geração de valores e a quebra de paradigmas da sustentabilidade, no produto final.

C334. Del ACV al ecodiseño, una estrategia pedagógica para la creación de productos del sector moda desde la academia. *Norberto Diaz* (Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia)

El análisis del ciclo de vida del producto es una metodología que permite la evaluación de una serie de aspectos que ponen en evidencia las entradas y salidas en términos de consumo que están vinculadas al proceso de elaboración de un producto o servicio, las cuales se evalúan y finalmente se concluye para tomar decisiones respecto a la forma más adecuada de minimizar los impactos. En el curso de Ecoproducto del programa de Gestión de la moda de las Unidades Tecnológicas de Santander en Colombia, se aplica esta metodología para la creación de productos y servicios en el sector moda, los cuales están vinculados a las diferentes opciones de grado que tienen los estudiantes para graduarse. Desde esa perspectiva, se aplica un ACV cualitativo y se plantean estrategias desde el ecodiseño para que los proyectos asuman responsablemente un cambio significativo para el planeta vinculando elementos de la economía circular.

C335. Diseño de indumentaria sostenible con enfoque sistémico. *Angela Dotor* (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia)

En esta ponencia se mostrará la metodología desarrollada para construir materiales sostenibles aptos para indumentaria, desde una perspectiva sistémica que incluya las personas, los recursos y el medio ambiente, para este fin se mostrarán dos casos desarrollados en proyectos de investigación con indumentaria en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, el primero con fibras proteicas y el segundo con biomateriales.

C336. Desafios da moda na Amazônia: estudo de materiais do látex. *Luciana Duarte* (Ethical Fashion Brazil - Brasil)

Desenvolver produtos na floresta Amazônica é um desafio para projetistas, empresas e pesquisadores. No estado do Acre, embora findo o ciclo da borracha, persistem iniciativas de desenvolvimento de materiais e produtos a partir do látex. Dificuldades de logística e comunicação na floresta, dependência de subsídios, além de fatores culturais das comunidades locais são alguns dos fatores que amplificam a complexidade dos projetos com a prerrogativa do desenvolvimento sustentável.

C337. Ecología y diseño. *Mabel Magdalena Grieco* (Universidad Nacional de Rosario - Argentina)

La propuesta expone trabajos de diseño realizados por los alumnos de la cátedra Tecnodigital I, orientación de 4º año de la Licenciatura de Bellas Artes de la universidad nacional de rosario.

C338. Diseño regenerativo y Biomateriales, una experiencia interdisciplinar para el desarrollo de productos circulares. *Lorna Lares* (Universidad de Chile - Chile)

Nuestras vidas dependen de la salud del planeta. La salud del planeta depende de las decisiones de diseño. En tanto el diseño regenerativo está floreciendo y una nueva cultura de biomateriales pareciera establecer una nueva conexión con la naturaleza y con los ciclos de uso más

simbiótico de productos y servicios, pilares fundamentales para la transformación hacia una economía circular.

C339. Diseño Estratégico para industrias de curtiduría de piel. *Mayra Alejandra Paucar Samaniego y Pablo Israel Amancha Proaño* (Universidad Técnica de Ambato - Ecuador)

El proceso de curtido de piel es importante para la obtención de materia prima utilizadas en industrias textiles y de calzado que dinamizan la economía del sector, generando residuos sólidos y líquidos que son desechados a rellenos sanitarios de la ciudad. Mediante la aplicación de Diseño Estratégico se propone la utilización de residuos sólidos (viruta) para el desarrollo de nuevos productos, y cambiar los procesos lineales a circulares en estas industrias.

C340. Design para Sustentabilidade: materiais inovadores, os compósitos e eco-compósitos. *Ana Patricia Telles Nunes Villiger* (ANIMA CASA - Brasil)

Este trabalho apresentar e propõem reflexão sobre caminhos mais sustentáveis para o campo do Design. Promovendo concepção de produtos com menos impactos ambientais, e soluções para redução de recursos naturais. Inovação dos materiais e processos de fabricação, através de pesquisa e investigação de fontes renováveis, materiais recicláveis e reutilizáveis como os materiais compósitos a partir de fibras naturais, os eco compósitos, e suas aplicações.

— **Comisión [A34] Negocios en Diseño**

Miércoles 28 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *María Elena Onofre*

C341. Indicadores de innovación como pilar estratégico en la industria textil. *Paul Alejandro Cobo Carrasco y Carlos Guaman* (Universidad Técnica de Ambato - Ecuador)

Los indicadores de innovación y el control estratégico en la industria textil ha evolucionado en las últimas décadas, bajo este entorno las disciplinas involucradas se han diversificado así como las investigaciones de este tema. La estructuración de indicadores de innovación es el propósito de la presente investigación, mediante un modelo de control estratégico para la industria textil de la provincia de Tungurahua.

C342. Formación del diseño. Costos proyectos y prácticas para la profesión. *Mónica De la Barrera Medina* (Universidad Autónoma de Aguascalientes - México)

Dentro de cualquier profesión es fundamental conocer lo que se realiza, no solo las actividades dentro de un gremio, sino las diversas modalidades en las que un trabajo va desarrollándose, tanto las áreas que abarca, como los cambios en el mercado laboral. En el caso del diseño gráfico, esta y otras preocupaciones nos llevan a plantearnos preguntas, inmersos primeramente en un panorama local, ¿Cuáles son las prácticas y modalidades del trabajo del diseño gráfico en Aguascalientes?, ¿Qué, cómo y cuánto se cobra en la realización de proyectos?, considerando también prácticas vinculadas al desarrollo

tecnológico donde se postulan competencias laborales. Esta investigación principalmente cualitativa, intenta desde lo local mostrar información acerca del diseño gráfico y de lo que se realiza en la ciudad, pudiendo servir como parámetro comparativo con otras para su análisis global, basada en seguimiento directo a profesionales mediante trabajo de campo en diversos espacios en los que esta profesión se lleva a cabo, dando seguimiento a trayectorias personales para conocer los supuestos que subyacen en cada una de sus prácticas, sus alcances, el tipo de proyectos, costos, las personas que intervienen, así como procedimientos aplicados y en general, lo que acontece en torno a esta profesión, para finalmente compartir experiencias que puedan llegar a guiar a otros diseñadores sobre todo en un ambiente de competencia en el que muchos, sin ser profesionales ofertan diseño muy barato y sin ninguna experiencia.

C343. Design thinking, una estrategia desde el aula para la creación de productos del sector moda centrados en las necesidades y problemáticas del mercado. Norberto Diaz (Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia)

El pensamiento de diseño o *design thinking* es una metodología que se ha aplicado en diferentes áreas del conocimiento para la creación de propuestas innovadoras en las que los emprendedores o empresarios deben tomar en cuenta las necesidades del cliente para poder concertar de mejor manera los productos sin arriesgar capital y realizar inversiones sin tener sus productos testeados. En el curso de Gestión del emprendimiento del programa de Gestión de la moda de las Unidades Tecnológicas de Santander en Colombia, se ha venido implementando esta metodología con los estudiantes para la creación de productos del sector moda; los cuales ofrezcan soluciones a problemáticas y necesidades que los consumidores tienen y una vez validadas sus ideas de negocio, se consolidan modelos de negocio viables que reflejan el aporte que hace esta disciplina a la sociedad y a la metas del milenio.

C344. Modelo para enseñar la construcción de un plan financiero, con énfasis en costos y gastos en Diseño. Johnny Garcia Tirado (Universidad Taller 5 Centro de Diseño - Colombia)

Modelo para enseñar la construcción de un plan financiero, con énfasis en costos y gastos en Diseño, mostrando un desarrollo sencillo, organizado y aplicado para que los estudiantes de diseño puedan hacer uso en su formación profesional, de esta importante herramienta transversal que les permitirá lograr resultados claves por la gestión de las finanzas.

C345. Metodología bauhaus aplicada al diseño de los espacios comerciales. Juan Fernando Molina del Valle (Adi Estudio de Diseño y Mobel Deco.Co - Colombia)

Este ejercicio, se hace en el marco de la materia Arquitectura Comercial, que dictó en la Universidad Santo Tomás sede Medellín desde el 2012. La asignatura tiene un efecto que describe como a través de una metodología que busca el mejor desarrollo de la arquitectura comercial, reflejados en un ejercicio académico, relacionado a la proyectación de una tienda que describe, una experiencia a través de compra a través de la marca.

C346. Innovaciones, diseño y desarrollo. Aída Elisabeth Perugache Rodríguez (Independiente - Colombia)

¿Cómo innovan las empresas y en qué medida el diseño aporta a los procesos productivos que generan innovación? Se presentan los resultados de un estudio de caso múltiple en tres medianas empresas de diseño en Colombia.

C347. O design colaborativo como fator crítico de sucesso para estratégia empresarial: o caso do pólo de moda de muriaé-mg. Carlos Augusto Veggi (Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil)

Este artigo pretende demonstrar como o design colaborativo pode ser um fator crítico de sucesso como estratégia empresarial das indústrias de um pólo de moda. O estudo é feito partindo de pesquisa de campo com empresas e principais atores, sendo possível levantar informações sobre como a atuação interativa entre empresas impacta no processo de formação da configuração estudada e em seu desenvolvimento econômico.

— Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales

Martes 27 de 12:30 a 14:30 hrs.

Coordina: *Gina Giraldo*

C348. Discurso visual: A narrativa do vestir. Isabella Cancio (Isabella Cancio Consultoria - Brasil)

A proposta do trabalho consiste em apresentar uma metodologia para o serviço de consultoria de imagem rompendo com as bases das metodologias já existentes no mercado no que tange aos 7 estilos universais e os 5 biótipos. Para isso, a metodologia usa a semiótica, psicologia, sociologia, filosofia e história para entregar um serviço singular e focado no sujeito.

C349. Arquitectura UX. Contenedor y contenido como interfaz y emoción. Horacio Casal (Universidad Nacional de Río Negro UNRN - Argentina)

Contenedor (objeto arquitectónico) como Interfaz, Contenido (espacio) como el medio a través del cual el usuario experimenta Emoción. Entender el proyecto como constructor de sensaciones, armonías y percepciones, que aumenten la satisfacción intangible en el uso y la interacción de esa arquitectura como un todo, ya no como espacios de uso sino como experiencias de usuario. La pandemia puso en evidencia los déficits del espacio del habitar e instaló la necesidad de repensar conceptualmente las premisas de su proyectación. La Arquitectura UX toma la esencia del concepto, para colocar al usuario en el centro de la ecuación.

C350. Diseño Sonoro. Del oficio a la educación académica. Juan Manuel Fernandez Torres (Universidad Nacional de Córdoba - Facultad de Artes - Argentina)

Se propone un acercamiento teórico-conceptual del Diseño de Sonido fundamentado en el análisis de casos. El término posee un claro (re)conocimiento desde la práctica profesional, es decir en el campo específico de la producción y sus agentes implicados en este arte/oficio, pero en el espacio académico aún no ha sido suficientemente explorado.

C351. Food Design desde la mirada del diseño. Daniel Olgún (INACAP - Chile)

Food Design es simplemente, la conexión entre comida y Diseño. El diseño de alimentos es el proceso de diseño que conduce a la innovación de producto & servicios diseñando sistemas para la alimentación. Desde la producción, la adquisición, la conservación y el transporte hasta la preparación, presentación, consumo y eliminación. Desde esta mirada la ponencia se enfoca en la importancia del proceso de diseño como componente de innovación hacia la generación de productos y servicios.

C352. Convergências e divergências entre o profissional de UX e a formação em Design. Rodrigo Antônio Queiroz Costa y Cristiane Linhares de Souza (Design Skills - Brasil)

Novas oportunidades no mercado de design passam pela sua própria identificação com novas necessidades e reconhecimento que o papel do designer pode transitar entre o desenvolvimento conceitual e a prática produtiva também no meio digital. Além das clássicas áreas de atuação na comunicação e indústria têm aparecido oportunidades no ambiente de soluções digitais. Porém muitos egressos não se sentem preparados para assumir essas funções pela ausência da autopercepção de que ele possui competências necessárias já desenvolvidas. O que nos leva a discutir sobre as convergências e divergências entre o profissional de UX e a formação em design.

C353. El Coolhunter digital: hacks creativos para productos y emprendimientos digitales. Carlos Roberth Quiroz Castrejón (Universidad Privada Antenor Orrego - Perú)

El *coolhunter*, o caza tendencias, es el fuerte del éxito de muchos productos o servicios de la última década. A pesar de ser una profesión sonada entre publicistas y marketeros, son pocos los *coolhunters* que en verdad cumplen con los requisitos para ser considerados como tal. Por ello, y debido al poco tiempo que se lleva analizando como elemento de estudio teórico, es necesario dilucidar los alcances de la profesión. En la siguiente propuesta, se abordará el término desde cinco ejes temáticos: su origen, concepto, características, tipos, sistemas de trabajo. Además, se dedicará los últimos tres capítulos a construir una visión más profesional del *coolhunter*: aportes a la comunicación aportes al entorno digital y, por último, tendencias de trabajo.

C354. Integridad: base de un Diseño consciente y consecuente. Lina María Rodríguez y Juan Carlos Estupiñán Estupiñán (Universidad Autónoma de Colombia - Colombia)

El *Design Thinking* propone tres lentes que permiten definir la innovación: factibilidad, deseabilidad y viabilidad, como factores de evaluación de un proyecto en su fabricación, marketing, gusto social y factores económicos. Dicha valoración no propone estudiar factores que también son impactados: ambiente, cultura, psiquis, religión y ética de quienes emplearán la respuesta de su intervención, así como de usuarios pasivos o hasta del mismo diseñador.

C355. La Accesibilidad Universal como una dimensión estructural del diseño. Eska Elena Solano Meneses (Universidad Autónoma del Estado de México - México)

La accesibilidad es la condición que el diseño debería considerar como una dimensión estructural que mire los entornos físicos, productos y servicios, para ser comprendidos y utilizados de manera cómoda y segura, en atención a la diversidad de las personas. La accesibilidad es un derecho establecido en normativas nacionales e internacionales. Ello hace obligada la formación de especialistas en accesibilidad capaces de garantizar entornos inclusivos, seguros y accesibles. Sin embargo, en Latinoamérica existe una deficiencia de estudios de posgrado con esta área. De ello deriva la presente propuesta de Especialidad en Accesibilidad Universal en la Arquitectura y la Ciudad.

C356. Campo profesional del diseño en el marco de las industrias culturales del Ecuador. Silvia Zeas (Universidad del Azuay - Argentina)

El desarrollo de la profesión del diseño es fruto de muchos factores, entre estos la realidad político-económica de un país. En Ecuador se inicia una “revolución cultural” donde las industrias culturales son el eje principal y, el campo profesional del diseño, genera autonomía.

— **Comisión [A36] Entornos digitales**

Miércoles 28 de 17:30 a 19:30.

Coordina: *Wenceslao Zavala*

C357. Processo de Desenvolvimento de Marketplace Internacional de Moda. Luciana Duarte, Fátima Regina de Sales e Gabriel Torres Bolognani (Ethical Fashion Brazil - Brasil)

Esta pesquisa busca compreender o desenvolvimento de um *marketplace* de moda, quanto à convergência das lógicas de Processo de Desenvolvimento de Produto, Ciências da Computação e Marketing Digital. A metodologia foca em um estudo de caso e se estrutura em quatro etapas. Nos resultados, a matriz de PDP é aplicada para o estudo do desenvolvimento do *marketplace*, bem como é realizada uma análise SWOT.

C358. Diseño de ambientes virtuales para la transferencia de conocimientos sustentables. Nancy Yeraldí González Hernández y Ricardo Victoria Uribe (Universidad ISIMA - México)

Para diseñar la transferencia de conocimientos sustentables mediante interfaces de realidad virtual, es necesario identificar los aspectos ergonómicos de diseño en búsqueda de transferir conocimientos de manera sencilla y contextualizada. La Realidad Virtual permite al usuario acceder experiencias en entornos seguros y libres de riesgos, deshace las brechas económicas e impulsa la inclusión y el crecimiento de una sociedad del conocimiento de una manera veloz. Con marco en la educación ambiental promueve que las habilidades, aptitudes y motivaciones individuales puedan enfocarse hacia la resolución y prevención de problemas futuros.

C359. Generación de una narrativa de incidencia del diseño en la cultura socio digital. Fernando Nava (Universidad Autónoma del Estado de México - México)

La comunicación es un asunto que hoy nos interesa a todos, y más ahora, por los cambios en la vida de los seres humanos, los nuevos paradigmas laborales y las relaciones sociales. Los procesos del diseño deben estar a la par de estas nuevas formas de comunicación y organización humana en beneficio de los entornos digito-culturales que acontecen, pues demanda a las personas a mirarse y ubicarse de una forma globalizada y tecnológica con la premisa de estar en concomitancia con estas formas de vida que ya prevalecen también en los campos del conocimiento y la academia.

C360. Gastronomía y TICs. Videojuegos basados en la gastronomía local de Ambato. Jose Oleas, Carlos Aguayza y Kevin Rivera Castillo (Universidad Tecnológica Indoamérica - Ecuador)

Presenta la propuesta de producción de un videojuego para la difusión de conocimientos culturales, en función a la gastronomía local de la ciudad de Ambato, aplicada hacia un grupo objetivo de estudiantes de educación básica, puesta a prueba su pertinencia mediante un enfoque cualitativo.

C361. Estilos para uso docente en la creación de recursos educativos digitales. Lila Isabel Pagola (Universidad Nacional de Villa María - Argentina)

En este trabajo, se realiza un proceso de diseño centrado en el usuario desarrollado para resolver la problemática de diseñar y codificar el aspecto gráfico que requiere la creación de recursos educativos digitales para el perfil de usuario/a docente, aplicando CSS como un conjunto de estilos gráficos prediseñados, consistentes con la identidad visual del LMS (*Learning Management System*) desde el editor HTML. El objetivo es generar una interfase que favorezca el uso y apropiación de las funciones de creación de recursos educativos por docentes, de forma autónoma y simple en Moodle, y optimizar el procesamiento didáctico de recursos educativos por parte de equipos técnicos.

C362. Diseñar desde la experiencia del usuario con énfasis en la accesibilidad web. Jean Paul Pico Hernández (UNIMINUTO - Colombia)

Al diseñar productos centrados en la accesibilidad web en una época en la que son cada vez más indispensables los servicios por internet, estamos pensando en la inclusión de más usuarios, con fines de igualdad, esto es esencial para algunos y útil para todos; al expandir estas iniciativas de accesibilidad, aumenta la calidad de vida, la economía crece en posibilidades de productos y servicios más satisfactorios.

C363. Tendencias del folclore digital para la enseñanza en artes y diseño. Nuria Rey Somoza (Universidad Complutense de Madrid - España)

La imagen digital, motor principal de las TIC y sus prácticas socioculturales, es un tipo de imagen siempre en construcción y producción, que altera las particularidades tradicionales (es intangible, veloz, volátil y maleable),

cuestiona las nociones de autoría, y replantea las formas de mediación entre visualidad, pantallas y usuarios. Así, es entendida como manifestación u objeto actante e icónico dentro del folclore digital, e invita al debate en torno a su incorporación en la enseñanza de las artes y el diseño para participar de la cultura comunicativa contemporánea.

C364. La virtualidad como herramienta didáctica y promotora de pertenencia. Mauricio Reyes y Andres Fonseca (Centro de Investigaciones de Diseño Industrial)

La transformación progresiva de los nuevos modelos educativos requiere de competencias clave. En esta presentación, se aborda de manera general sobre la educación 4.0, la revolución digital y el impulso generado por la pandemia de Covid-19. Además, se hace referencia a un estudio sobre el sentimiento de pertenencia hacia el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial de la Universidad Nacional Autónoma de México (CIDI-UNAM). El análisis se acompaña con el desarrollo de un espacio virtual en simulación representativa del ámbito físico-arquitectónico del CIDI. Finalmente, se hace una reflexión sobre la integración de modelos alternativos de educación, favoreciendo el panorama para la transición hacia una nueva sociedad digital (Sociedad 5.0) y los nuevos formatos en la educación (Educación 5.0).

C365. O estudo de UX Design em aplicativos de banco: interfaces para a terceira idade. Ailton Silva (Uninove - Brasil)

O progresso tecnológico nos meios digitais tem trazido grandes transformações em todos os meios no qual está inserido, como o modo de pensar e agir das pessoas em sua totalidade. Cada vez mais pessoas, empresas e serviços estão intimamente inseridos no meio digital, e certamente é um mundo sem volta e em constante evolução. De certa forma o crescimento tecnológico é primordial para dinamizar o circuito de informações voraz e eminente do qual estamos inseridos, mas em contrapartida esta comunicação deve ser entendida por todos de forma dinâmica e objetiva. A informação deve ser percebida e ao mesmo tempo absorvida iminentemente por todas as pessoas incluindo a terceira idade. A UX Design possibilita tornar as interfaces e o modo de uso acessível as necessidades do usuário final. O design tem como desafio propiciar a inclusão desta legião de não adeptos à área digital, (público de terceira idade), por meio de uma navegabilidade e interface coerente as limitações do público alvo que necessita dos serviços prestados digitalmente. Ao tratar-se de aplicativos que transportam dados pessoais e até mesmo bens, como é o caso dos bancos, a situação é agravada e é indiscutivelmente necessária explicitar da melhor forma todos os caminhos assegurando objetividades e segurança em todos os acessos.

C366. UX E DESIGN DE SERVIÇOS - Desvendando estratégias para o produto digital voltadas à terceira idade. Ailton Silva (Uninove - Brasil)

A população idosa está em crescimento evolutivo desde a última década. É preciso avaliar a experiência do usuário atrelado as necessidades em especial voltadas ao universo

digital inherentes a esta fatia de mercado. A tecnologia é uma constante também para a melhor idade. A Globalização, junto com a terceira Revolução Industrial, propiciou uma era com imensos avanços tecnológicos. É inegável a comodidade e a facilidade que os aplicativos móveis nos proporcionam: é possível fazer compras online, pagar contas, conversar com pessoas que estão distantes, pedir comida, utilizar serviço de transporte, entre outros. Todavía, há uma grande parte da população que não tem tanta facilidade para acompanhar tantas mudanças tecnológicas: a terceira idade. Neste artigo serão abordadas estratégias para auxiliar essas pessoas na usabilidade de diversos produtos digitais, como Internet Banking, WhatsApp e iFood.

C367. El Podcast como herramienta de apropiación social del conocimiento del Diseño. Johanna Esperanza Zárate Hernández (U. Jorge Tadeo Lozano - Colombia)

La propuesta para la realización de un podcast se enfoca en la posibilidad de contribuir mediante estrategias de apropiación social del conocimiento, al desarrollo de la sociedad del conocimiento, sobre la cual se están enfocando muchas políticas nacionales e internacionales y en las cuales se les da una gran responsabilidad a las universidades. Si tenemos en cuenta que, uno de los objetivos del diseño y la creatividad, es en gran medida mejorar la calidad de vida, y que, la cantidad de investigaciones, creaciones, registros de diseño y patentes en la Universidad es amplio, la pregunta es, ¿por qué no desarrollar estrategias comunicativas mediante herramientas como un podcast que le permitan a la universidad divulgar dicho conocimiento para compartirlo con una comunidad que pueda emplearlos para mejorar la calidad de vida de nuestro país? Es por eso, que proponemos que, como Universidad hagamos uso de las tecnologías de aprendizaje y conocimiento TAC, como elemento protagónico del desarrollo educativo que se da en espacios como los que puede crear el Observatorio de Diseño y Producto de la FAD, esto nos permite, potenciar la innovación educativa y, promover la mejora continua de los procesos formativos, que utilizamos con nuestros estudiantes, de esta manera, podemos impulsar y mantener el interés de los estudiantes en obtener mejores resultados en su rol educativo al participar en proyectos de este tipo.

— Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción

Jueves 29 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *Gabriela Sagristani*

C368. Del error a la oportunidad. Laura Angulo y Luis Alejandro Muñoz Salas (Lifit S.A.S - Colombia)

En la actualidad los diseñadores consideran el error como un factor que debe ser evadido con el fin de “probar” que su diseño propuesto es perfecto o respondiendo a requerimientos de los *stakeholders*, sin entender que el error es el que otorgará los insumos necesarios para un desarrollo basado en acciones y comportamientos en la actividad, llevando a un resultado adaptable al usuario.

C369. Diseñador & Prosumer. Democratización del diseño modular en Internet. Laura Asión Suñer e Ignacio López Forniés (Universidad de Zaragoza - España)

Los nuevos canales de comunicación han democratizado el uso de herramientas de fácil acceso web. Diseñadores y *prosumers*, internautas que intercambian conocimientos específicos de diseño y fabricación, desarrollan y producen sus diseños. Un manual de diseño modular divulgado en la web daría acceso al consumidor final a intervenir en el diseño, fabricación o montaje de sus propios productos, permitiéndole tomar decisiones de edición y actualización futura.

C370. As revistas de moldes na aprendizagem da costura. Manuela Azambuja e Fernanda Henriques (Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Brasil)

O artigo objetiva discutir a importância das revistas de moldes no ensino de mulheres costureiras no Brasil. Por meio de uma pesquisa bibliográfica e documental exploratória, do ponto de vista do Design de Moda, estudaram-se conceitos relacionados à modelagem e ao universo das revistas de moldes como mecanismo de democratização da informação de moda, característica que lhes confere papel essencial para a capacitação de costureiras.

C371. La importancia de conocimientos en VFX para una buena postproducción. Nestor Adrián Borroni (ETerra Films - Argentina)

El uso de la tecnología, ha permitido avanzar en la didáctica y en el ámbito profesional. Pero ¿cómo saber las posibilidades que tiene el estudiante si no reconoce los recursos? Es por eso que el docente universitario debe proponer articulaciones disciplinares, diseñando actividades que permitan al estudiante distinguir y conocer las herramientas que brinda el mercado para poder mejorar las imágenes que descartaría y que pueden ser rescatadas a través de VFX. Todo profesional debe tener la capacidad de indagación y resolución de problemas para esa toma de decisiones.

C372. Design, sujeito e artefato: as consequências da objetificação. Renata de Oliveira Cruz Carlassara, Júlia Kano, Luis Carlos Paschoarelli y Tomás Queiroz Ferreira Barata (UNESP - Universidade Estadual Paulista - Brasil)

Este trabalho visa promover reflexões acerca dos perigos da dissociação entre sujeito-objeto que engendraram falsas sensações de controle sobre os artefatos, desconectando-os de suas esferas de valores. Analisando o Estado da Arte, procura-se discutir a objetificação do mundo, do designer e maneiras de desconstruir tais visões pela retomada dos papéis sociais e reinterpretação da profissão, para diminuir os impactos ambientais suscitados pela distinção entre sujeito-objeto.

C373. NODOS transmedia, un universo narrativo en construcción. Norberto Diaz y Ana Teresa Arciniegas (Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia)

NODOS Transmedia un universo narrativo en construcción, es un transmedia realizado con la Beca para la

Publicación de Investigaciones sobre Cine y Audiovisual Colombiano a través de los Nuevos Medios del Ministerio de Cultura Colombia 2020. Proyecto que amplía los alcances de la investigación “Transmedia en Colombia: análisis de la producción, circulación y exhibición de contenidos audiovisuales en plataformas digitales. Posibilidades para la formación de audiencias y la consolidación del mercado de contenidos audiovisuales multiformato” estudio que obtuvo el estímulo investigación en cinematografía FDC Fondo de Desarrollo Cinematográfico 2018. El proyecto se compone de un documental interactivo, un dataweb y un podcast, en el que convergen una red de personas que han estado en relación con el transmedia en Colombia (realizadores, productores, diseñadores, programadores, académicos, agentes y jurados de las convocatorias). En Nodicos se intenta interrelacionar los discursos, los conceptos y las prácticas referentes a la creación, el desarrollo, las audiencias, los mercados, la exhibición y la circulación de las propuestas transmedia y multipantalla realizadas en Colombia conformando una red de nodos de información que exponen las características de este universo en construcción.

C374. Arriba y Abajo. Aproximación a la estética de la fotografía aérea. Alberto Jimenez Melendez (www.aerofotografo.com - Colombia)

Reflexión sobre la investigación realizada respecto a los aspectos conceptuales de la aerofotografía. La actualidad ha cambiado, pues ahora el acceso a los dispositivos fotográficos y específicamente a los llamados drones, es relativamente fácil y se han masificado. Esto, ha aumentado las estructuras visuales que se desprenden de la estética relacional por la que se comunican las imágenes aerofotográficas: Redes sociales. Por eso en un mundo distinto, esta fotografía es algo diferente o novedosa, aunque tienda a caer en el discurso normal y visual que las masas contemplan y vuelven como natural. Así que, el fotógrafo de esta categoría, el “aerofotógrafo”, debe buscar algo nuevo constantemente; ese algo, que no se sabe a ciencia cierta.

C375. Economía naranja: el fruto de la creatividad. Melany Kors (ExtreModamente - Venezuela)

La creatividad más allá de ser una capacidad para crear termina siendo una herramienta para la resolución de conflictos. Sin embargo, ¿Qué ocurre cuando la creatividad más allá de ser una cualidad se transforma en un insumo dentro de una cadena productiva? Esto se llama Economía Naranja, un concepto que invita a entender el valor de lo intangible y de cómo las ideas generan riquezas.

C376. Funcional, Expressivo e Estratégico: parámetros norteadores para avaliação de projetos de Design. Axel Sande (Gabinete de Artes - Brasil)

Diante das intensas transformações sociais ocorridas nas últimas décadas, em grande parte, decorrentes dos avanços da tecnologia computacional, nossas competências vêm aumentando na mesma proporção em que se ampliam nossas expectativas e exigências. Neste cenário –em que produtos, sistemas e serviços surgem incessantemente, com novas métricas de análise e validação– faz-se necessário o reconhecimento de parâmetros norteadores

para a consolidação do papel do Design perante a sociedade, que agora demanda maior eficiência e clareza quanto aos resultados e benefícios dos projetos dessa área. Neste artigo são destacados parâmetros norteadores para avaliação de projetos de Design, denominados funcional, expressivo e estratégico, ressaltando-se diferenças e possíveis complementaridades. Em conclusão, a relevância de tais parâmetros é analisada frente aos meios de comprovação da retórica aristotélica com o objetivo de atender a abrangência das questões contemporâneas impostas ao campo.

— Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material

Miércoles 28 de 15 a 17 hrs.

Coordina: *Alejandra Niedermaier*

C377. Desarrollo IT. Oportunidades para una Educación de Calidad e Inclusiva. Elda E. Almeida (TRINESS - Argentina)

Propuesta para re-imaginar la Educación de Calidad e Inclusiva La propuesta incluye *insights*, tendencias para abordar los escenarios actuales y promover el desarrollo de mejores modelos para abordar la educación necesaria para el Desarrollo Sostenible.

C378. La cabuya: una fibra noble, ancestral, andina con aplicación textil. Diego Betancourt (Universidad Técnica de Ambato - Ecuador)

Desarrollo de un género textil no tejido aglomerado partiendo de la hoja de la cabuya pretende generar nuevas propuestas en lo que a materiales se refiere tomando en cuenta que la experimentación realizada consiguió generar un nuevo proceso de elaboración de un textil agradable al tacto

C379. Color estructural: un nuevo campo de exploración para la ciencia y el diseño. Carlos Fiorentino y Tomislav Terzin (University of Alberta - Canadá)

El color observado en la naturaleza se obtiene de dos formas: por pigmentación o por estructura o color estructural. Esta última forma abre oportunidades para la innovación en industrias y tecnologías de color vinculadas al diseño. Este artículo introduce el color estructural, describe áreas en las que el tema podría expandirse, y analiza posibilidades de innovación para el diseño en el futuro.

C380. Innovación y experimentación con biomateriales: estrategias formativas en Diseño de Producto. Francisco Javier Serón Torrecilla (Escuela Superior de diseño de Aragón - Zaragoza, España)

Desde de la formación en Diseño de producto, enfocada en el ámbito de los biomateriales y su aplicabilidad y viabilidad, se aborda una experiencia con estudiantes de 2º Curso de Diseño de Producto, con el objetivo general de analizar este tipo de propuestas por su aporte a la innovación, experimentación y autonomía de los propios participantes en relación a sus competencias formativas en diseño, y en lo que les reporta a un conocimiento más consciente del conocimiento de los materiales, y su inserción en los procesos de diseño desde etapas iniciales.

C381. Narrativa digital: fundamento para el diseño gráfico de tecnología educacional. *Mara Edna Serrano-Acuña, Jaesy Alheli Corona Zapata, Pablo Daniel Palacios Duarte y Karla Villaseñor (Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México)*

El presente trabajo expone los principios de la narrativa digital que fundamentan teóricamente el diseño gráfico, de interacción y animado de objetos de aprendizaje para una serie de proyectos de tecnología educacional que sirven como apoyo en la formación de estudiantes de diversos niveles educativos, con recursos ganados por concurso ante la SEP Federal (Secretaría de Educación Pública) de México entre 2017 y 2020.

C382. Textiles inteligentes pasivos en la indumentaria cotidiana en Medellín. *Lina Maria Vanegas Ochoa (Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia)*

El proyecto textiles inteligentes pasivos en la indumentaria cotidiana en Medellín, tiene como objetivo general diseñar una propuesta de indumentaria cotidiana con textiles inteligentes pasivos en Medellín, partiendo de la situación actual de pandemia que afecta a toda la población mundial, lo cual evidencio la vulnerabilidad del ser humano generado la necesidad de buscar soluciones que permitieran mejor la calidad de vida entre esas esta la indumentaria como producto que puede proteger de factores externos según el tipo el material textil.

C383. A presença de madeira em design de ambientes: suas propriedades, variedades e aplicações. *Maria Luíza Viegas Rodrigues Silva e Erika Veras de Castro (Centro Universitário Estácio - Brasil)*

A madeira é um material muito versátil na construção e revestimento de ambientes, o que pode gerar dúvidas na hora de adquirir e utilizar tal acabamento como: suas características principais, seus tipos e variedades, que abrange o conhecimento de extração, acabamentos, suas formas de usabilidade, e algumas restrições. Com o objetivo de mostrar como se pode aplicar o material com mais consciência, durabilidade e eficácia, esse artigo foi escrito. É um material vivo que possui o poder de enriquecer o ambiente e deixá-lo mais sensível, e que pode ser aplicado tanto em espaços externos como internos, agregando valores ao imóvel. Aqui se apresentam informações que virão somar o conhecimento sobre a Madeira, cuja metodologia foi investigativa e exploratória, onde foi buscadas informações em livros, sites, artigos e visitaçao técnica em lojas e madeireiras para compreender não só a teoria, mas a prática de usos e particularidades de cada gênero.

— **Comisión [A39] Observatorio de Tendencias**

Martes 27 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *Alejandra Niedermaier*

C384. El Food Design aplicado en la configuración sensorial de la experiencia gastronómica. *Jhonn Alarcón (Universidad del Azuay - Ecuador)*

Esta investigación trata de indagar cómo el diseño puede mejorar las prácticas sociales relacionadas con los alimentos a través de los sentidos. Reflexiona sobre

cómo los usuarios construyen significados al momento de alimentarse. Este estudio toma como punto central la disciplina del *Food Design* para entender de qué manera esta área emergente puede integrar a los sentidos para generar experiencias durante la experiencia gastronómica.

C385. Mitos e verdades sobre a análise de tendências. *Alessandro Mateus Felipe (Universidade Federal do Mato Grosso - Brasil)*

Com essa comunicação, objetiva-se explorar conceitualmente uma metodologia de análise de tendências para mapear as mudanças emergentes socioculturais da sociedade contemporânea. Para isso, vale-se de Pesquisa Bibliográfica, Análise Qualitativa de Dados e Teoria Fundamentada em Dados. À guisa de considerações, sublinha-se a pertinência da análise de tendências para a geração da inovação em ambientes acadêmicos e organizacionais.

C386. Nuevo paradigma de belleza femenina y el impacto en las marcas. *Silvana Mariela Garcia Varela (Instituto DIM Diseño, Imagen y Moda. - Argentina)*

Estamos frente a un nuevo paradigma de belleza social, con una mujer más femenina y natural. Una imagen femenina más consciente y humanizada, que pone delante de las marcas el reto de contribuir a la construcción de la nueva conciencia social de inclusión y libertad del diseño de indumentaria. ¿Qué Herramientas necesitan para lograrlo?

C387. La responsabilidad sobre la conceptualización del diseño, para la innovación. *Dario Gonzalez y Luis Alberto Lesmes Sáenz (Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca / Equipo de Consultoría y Estrategia Audioprisma - Colombia)*

Los avances tecnológicos resultantes de las distintas dinámicas comerciales generadas durante los últimos años, le dan al diseño un papel protagonista, como disciplina transversal en procesos de innovación. En consecuencia, la conceptualización de tales procesos, le da a la academia una responsabilidad determinante, como mediadora e impulsora del desarrollo

C388. El Observatorio Colombiano de Diseño Digital como estrategia para el fortalecimiento de la disciplina y su formación. *Luis Alberto Lesmes y Yenny Luján (Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia)*

Socialización de la propuesta para la conformación de un Observatorio Colombiano de Diseño Digital, destinado a divulgar, monitorear e impulsar acciones y programas para el afianzamiento de este naciente campo profesional en Colombia. Esta iniciativa permitirá apoyar programas educativos del sector, dar a conocer información actualizada y relevante para la toma de decisiones en el sector público y privado, realizar divulgación científica y académica, promover la inserción laboral y el emprendimiento, así como la actualización de los profesionales del diseño en tendencias, políticas públicas y nuevas tecnologías, entre otros.

C389. Laboratorio de Innovación Social a través del diseño. Adolfo Marchesini y Jerónimo Formica (Facultad de Artes y Diseño - Universidad Nacional de Cuyo - Argentina)

A partir del «Diseño Centrado en lo Humano» surge la idea de generar una herramienta que ayude en la elaboración de proyectos de Innovación Social. Una herramienta que promueva y guíe en la generación y producción de proyectos de innovación social. Un gestor de proyectos de innovación social que pueda propiciar encuentros entre los actores de gobierno, universidad y empresa, evidenciando intereses y objetivos comunes.

C390. Exposición de Academias Virtual de Diseño Gráfico. Judith María Mendivil Gastélum, Zyanya Lopez, Victor Noriega y Ramón Reinier Nuñez Rondón (Instituto Tecnológico de Sonora - México)

Las academias del programa de Licenciado en Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico de Sonora realizan el evento “Expo Academias LDG”, donde se muestran los resultados de proyectos tangibles y digitales, con el fin de evidenciar el aprendizaje y las habilidades de los estudiantes. La situación a causa de la pandemia originó actuar de forma inmediata y crear el actual sitio <https://ldgitson.com.mx/> como propuesta virtual.

C391. ¿Se puede unir el diseño y la neurociencia? Andrea Mennella (Universidad de Palermo - Argentina)

Como diseñadores debemos crear un entorno ameno, transmitiendo bienestar y calidad de vida. El concepto *interocepción* es la intensidad de las sensaciones multimodales, emocionales, sociales sumadas al contexto y nuestras experiencias vividas. Los diseñadores debemos actuar como disparadores de nuestro cerebro frente al entorno hostil que al diseñarlo, actué de manera directa sobre el sistema límbico. Abordamos la teoría constructivista que nos enseña sobre construcción y diseño de nuestras emociones; descubriendo un mismo punto donde la neurociencia y el diseño se dan la mano.

C392. IN Movilidad De los pies a la cabeza. Tendencias MUS. Estela Moisset De Espanés, Gina Maria Crivelli Di Francesco y Diego Mountford (FAUD UNC - Argentina)

Una tendencia es “algo” que se mueve hacia adelante. Un fenómeno de diversas índoles, que indica cambios y alteraciones de la norma, repercutiendo en el diseño como actividad proyectual. La pandemia por el COVID 19 del 2020/2021 ocasionó cambios paradigmáticos que desencadenaron un nuevo escenario a nivel global. Los límites de la movilidad se modificaron, aparecieron nuevas formas y prácticas, se replantearon parámetros de seguridad y precaución en los viajes, se limitó la movilidad a casos esenciales. Desde la disciplina del diseño estudiamos una nueva concepción de ¿cómo nos movemos? que repercutió en los niveles micro y macro, para definir estrategias de reconstrucción y deconstrucción de este nuevo mundo.

C393. Panorama tendencias últimos cinco salones internacionales del Diseño en Milán. Pedro Uriel Sánchez Zárate (Universidad Nacional de Colombia - Colombia)

Esta ponencia presenta una panorámica sobre las diversas propuestas y las tendencias más significativas

del mundo del diseño y la producción de mobiliario, y las transformaciones conceptuales, estéticas, formales y funcionales que tuvieron lugar entre 2015 y 2019 en el ámbito internacional, así como recoger las principales expresiones de vanguardia en este campo y propiciar una reflexión al respecto. Estas manifestaciones se analizan al interior de las más importantes muestras de la industria y el diseño, que son la Feria Anual del Mueble de Milán (Salone Internazionale del Mobile) y Design Week.

— Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía

Miércoles 28 de 15 a 17 hrs.
Coordina: Marina Matarrese

C394. O design brasileiro por mãos negras: disruptura e devir conceitual. Anderson Almeida (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil)

Este artigo tensiona o conceito de design no Brasil. Na verdade, ele revisita a construção semântica deste e parte para um debate que atravessa séculos. Neste sentido, propõe analisar objetos produzidos por homens e mulheres negras escravizados entre os séculos XVIII e XIX. Para isso temos como fontes os objetos da coleção Arte, adorno, design e tecnologia no tempo da escravidão, acervo do Museu Afro Brasil, na cidade de São Paulo - Brasil. É a partir destes objetos que apontaremos se o conceito de design pode ser entendido na produção que é anterior ao marco histórico do design brasileiro.

C395. Relaciones ergonómicas, más allá de la forma y la funcionalidad. Rafael Ángel Bravo (Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia)

Existe gran diversidad frente a las relaciones que se establecen entre el usuario y los objetos utilitarios cotidianos, las cuales deben ser entendidas más allá de la funcionalidad y una percepción subjetiva de belleza. A través de diversos ejercicios de creación y desarrollo de proyectos, en el marco de los cursos de ergonomía, se busca comprender estas relaciones de usabilidad, desde nuevas perspectivas de usabilidad.

C396. El diseño y la artesanía en la conformación del diseño como disciplina en Ecuador. Iván Burbano (Universidad San Francisco de Quito - Ecuador)

Este artículo analiza los orígenes del diseño como disciplina en Ecuador. Partiendo con la creación de las escuelas de bellas artes y sus correspondientes de artes y oficios en el siglo XIX, hasta el Primer Seminario Nacional de Diseño de 1979. La investigación histórica se ha centrado en la relación del diseño con la artesanía como un aspecto poco analizado, y en el discurso como dispositivo de conformación del campo.

C397. Máscaras tejidas. Leticia Duarte, Natalia Cabrera y Carina Casa (Consejo de Educación Técnico Profesional - Universidad del Trabajo del Uruguay - Uruguay)

El proyecto “Máscaras tejidas” se realizó en la Escuela Técnica Palermo, en el período de suspensión de clases presenciales a causa de la pandemia. Para el diseño de

la propuesta se toma como eje central el aprendizaje profundo y su metodología basada en el desarrollo de competencias dentro y fuera del aula. Utilizar la máscara como herramienta de presentación individual, donde el estudiante refleje su sentir e intereses. Aplicando la técnica de tejido de punto en dos agujas y sus alteraciones, incluyendo contenidos programáticos de modelaje y tejeduría para la realización de la misma.

C398. Design e educação não formal: curso de capacitação para tecelões. *Micheli Grigolo e Marilaine Pozzatti Amadori (Universidade Federal de Santa Maria - Brasil)*
O presente trabalho situa-se na temática do Design aliada à educação não formal de um grupo de tecelões de Caçapava do Sul. O objetivo consiste em apresentar o planejamento do curso de capacitação que foi realizado a distância. A metodologia utilizada baseia-se no Regime de Exercícios Domiciliares Especiais (REDE) instituído pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), nas etapas propostas pelo Design Instrucional, bem como pelos princípios da educação não formal. Como resultado, têm-se o planejamento de um curso de extensão adequado ao público-alvo, que estimula o interesse e facilita a compreensão do conteúdo, promovendo o compartilhamento dos saberes.

C399. Técnicas ancestrales aplicadas al diseño de moda. *Laura Muñoz (Servicio Nacional de Aprendizaje SENA - Colombia)*
La comunidad indígena Embera es tradicional en Colombia, se le reconoce por trajes y collares en mostacillas muy coloridos. Actualmente la herencia cultural de los países se valora como nunca, propiciando el desarrollo de productos cargados de historia e identidad. El objetivo del proyecto es potencializar la identidad del país a través del diseño inspirado en la herencia cultural de las regiones, logrando que los aprendices SENA apropien este conocimiento para su beneficio intelectual. Como resultado se generó una sinergia entre los aprendices del CFDCM y la comunidad Embera para la cocreación de productos con potencial comercial.

C400. Vinculación entre artesanía y diseño. Un espacio de horizontalidad y relación de pares. *María De Las Mercedes Ortín, Florencia Elena Antonini y Lucía Camargo Pablich (Unnoba - Argentina)*
La revalorización de la cultura artesanal como parte del patrimonio cultural es un tema que involucra desde hace algunos años al diseño. En este sentido el diseño explora desde sus campos productivos y simbólicos en función de la interacción de múltiples actores con la cultura social, económica y política. En el caso de este trabajo se aborda la técnica ancestral de la randa por medio de una metodología que permite el trabajo colaborativo con el grupo de randeras de la localidad del Cercado en Tucumán, conservando el patrimonio intangible vinculando la artesanía con la industria.

C401. Herencias visuales de diseño y artesanía en la arquitectura patrimonial de Guayaquil. *Lourdes Pilay (Escuela Superior Politécnica del Litoral - Ecuador)*
Toda sociedad hereda en su territorio un legado arquitectónico presente en edificaciones, objetos y elementos

distintivos –a la vista– en fachadas de viviendas patrimoniales que declaran su historia y paisaje visual. El esfuerzo por la conservación de este patrimonio supone para disciplinas como el diseño gráfico una oportunidad para generar investigación que lleve a la promoción y difusión significativa de estas representaciones visuales para que trasciendan en el tiempo.

C402. Histórias que os objetos contam: um olhar para a periferia por meio do Museu dos Quilombos e Favelas Urbanos - MUQUIFU. *Diana Possas, Leticia Hilário Guimarães, Dayana Paula Rodrigues Cândido e Tayomara Santos dos Santos (Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil)*
Uma reflexão da história de uma comunidade por meio dos objetos é a proposta da seguinte pesquisa, que busca reforçar a importância da valorização e disseminação do território, identidade e memória de comunidades periféricas. Assim, o design se apresenta como interlocutor das temáticas citadas e investiga as possibilidades e sua interface com a compreensão da linguagem dos objetos em assuntos relevantes como a valorização da identidade, território e memória do acervo de museus comunitários. O objeto da pesquisa é o Museu dos Quilombos e Favelas Urbanos - MUQUIFU, localizado na cidade de Belo Horizonte. As análises foram feitas por meio de revisões bibliográficas e por experiências e visitas prévias. Percebe-se assim a relevância dos museus comunitários para a história das cidades e a necessidade de multiplicar as propostas e histórias do povo.

C403. La Identidad visual como medio característico de la cerámica de Puebla, México. *Horacio Iván Rodríguez Juárez (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey - México)*
Hoy en día en México, existe una gran cantidad de objetos culturales que provienen de diferentes comunidades indígenas, algunas de ellas son parte de tradiciones culturales que se han transmitido desde la época prehispánica. Estos elementos son referentes de ciertas zonas del país y son reconocidas por su discurso visual, donde se ven reflejados rasgos típicos que mantienen su propio lenguaje y estilo de diseño. Se plantea analizar los rasgos característicos de la cerámica poblana, donde cada una mantiene elementos que se han trasmutado en otros a través del tiempo, así como las técnicas de elaboración, pero siempre conservando su identidad.

— **Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales**
Miércoles 28 de 12:30 a 14:30 hs.
Coordina: *Martín Stortoni*

C404. Experiencia de diseño interdisciplinario en el contexto de pymes manufactureras. *Jimena Alarcon Castro, Javiera Constanza Brañes Alarcón, Josefina Daniela Brañes Alarcón y Gino Elieser Ormeño Bustos (Universidad del Bio-Bio - Chile)*
La ponencia presenta una experiencia de transferencia de soluciones innovadoras por diseño a Pymes manufactureras del Gran Concepción, Chile. Equipos interdisci-

plinarios integrados por estudiantes de pregrado y académicos, definen junto a altos mandos empresariales, las soluciones a desarrollar para sus Pymes. La metodología incorpora métodos que complementan el proceso proyectual tradicional y distribuye roles, acorde a competencias disciplinares. Los resultados son prototipos favorables al mejoramiento de los sistemas productivos, vinculación con los usuarios o renovación de su oferta de mercado. Las conclusiones están referidas al fortalecimiento del modelo metodológico proyectual de diseño industrial, mediante la integración del enfoque interdisciplinario.

C405. Elaboración de una guía Gastronómica con estudiantes del cuarto semestre del ISTB. Angel Geovanny Arias Camacho y Elvis Alberto Campi Maldonado (Instituto Superior Tecnológico Babahoyo - Ecuador)

Debido a que existe poca o nula información del sector gastronómico en la ciudad de Babahoyo para visitas de turistas locales y extranjeros, se tuvo la necesidad de diseñar una guía gastronómica como proyecto de aula, con la finalidad de dar a conocer la variedad de comidas y los diferentes lugares que puede visitar el turista.

C406. Design Center UCS como lócus para experiência profissional durante a graduação. Gabriel Bergmann Borges Vieira (Universidade de Caxias do Sul - Brasil)

Estratégia de aproximação de Curso de Design ao mercado de trabalho por meio de Design Center. O Design Center UCS é unidade que presta serviços de design para clientes internos externos. Conectando estudantes e professores, desempenha importante papel no aprimoramento de habilidades específicas, desenvolvimento de competências comportamentais e criação de portfólio. Por meio de Estágios Curriculares e trabalhos voluntários, os estudantes ampliam trânsito universitário, interagem com diferentes instâncias da Universidade, e vivenciam experiência profissional em design que potencializa a inserção profissional no mercado de trabalho.

C407. Acción para la capacitación de la profesión en diseño: presentación de caso. Bernardo Antonio Candela Sanjuán y María Rosario Hernández Borges (Universidad de La Laguna - España)

La formación desde la academia necesita de espacios de intercambio de experiencias universidad- empresa que fomenten una retroalimentación válida para el carácter formativo de los futuros profesionales en diseño. “Los jueves del Diseño Profesional” es un proyecto de innovación educativa institucional cuyo objetivo es establecer un espacio para la reflexión y el debate sobre la práctica laboral en diseño. Estas jornadas virtuales se desarrollaron a lo largo de cuatro semanas abordando aspectos clave en la profesión del diseño como la ética, el asociacionismo, el emprendimiento y las prácticas profesionales.

C408. LES ACUSMATIQUES. Una experiencia virtual para enseñar Diseño Sonoro. Juan Manuel Fernandez Torres (Universidad Nacional de Córdoba - Facultad de Artes - Argentina)

En el año 2020 en marco de la pandemia y la educación virtual surge un espacio para vincular a les estudiantes

con el oficio de HACER Diseño Sonoro para el Audiovisual, pero como una propuesta que trata de acercar el oficio profesional al marco académico y viceversa. Personalmente me interesa esta forma de abordaje ya que me interpela como docente dentro de la universidad, pero también como hacedor del diseño sonoro tanto para el audiovisual como en propuestas de arte escénico.

C409. El diseñador emprendedor por naturaleza. Jairo Guio (Alcaldía - Colombia)

En Colombia, las Mipymes representan un 96% del tejido empresarial, según el 64° Congreso Nacional Mipyme 2019 de Acopi, siendo el foco de atención del gobierno, según el estudio de caracterización del diseño en las Mipymes (Universidad Nacional de Colombia, 2007). Los empresarios no consideran el reclutamiento de diseñadores industriales, al no encontrar el costo-beneficio que generan en sus procesos productivos, creyendo que el diseño es un software manejado y ejecutado fácilmente por una máquina, debido a la informalidad en la empresa y el desconocimiento del aporte del diseño en las estrategias de mercadeo centradas en el usuario.

C410. Enseñanza del diseño enfocada en la industria: la experiencia china. Eduardo Martres (Xi'an Jiaotong-Liverpool University - Uruguay)

China tiene el claro objetivo de convertirse en líder en innovación y diseño en el corto plazo. Para cubrir la gran demanda de profesionales calificados que requiere su industria, el país está desarrollando un sistema universitario de primer nivel. Sus graduados deben ser capaces de incorporarse y contribuir rápidamente a la industria, por lo que su formación debe ser esencialmente práctica.

C411. Cruce de Talentos: conexiones creativas para generar nuevos negocios. Gabriela Pellegrino (Profesional Independiente - Argentina)

Esta ponencia propone reflexionar sobre las oportunidades de negocios que se abren para las industrias creativas en el cruce con otras disciplinas, y la necesidad de desarrollar el pensamiento creativo para generar nuevas experiencias que impacten, inspiren y sorprendan a la comunidad.

C412. Núcleos Empresariales: una metodología para la construcción de vínculos creativos. Patricia Alejandra Pieragostini, Mónica Bachot, Ruben Suppo y Josefina Zentner (FADU - UNL - Argentina)

En el marco de la investigación “Territorios Creativos: Oportunidades de Aprendizaje” de FADU-UNL el presente trabajo aborda la metodología de “Núcleos Empresariales” (AL- Invest 5.0) como instrumento para la generación de espacios de vinculación entre empresas, profesionales y emprendimientos. En el contexto del “Plan de Fortalecimiento a las Industrias Culturales del Diseño de Santa Fe”, los núcleos atendieron problemáticas comunes, como ámbitos de intercambio y búsqueda de soluciones conjuntas, promoviendo el accionar colectivo hacia la sostenibilidad y la innovación. Estos lazos de confianza y trabajo colaborativo sentaron las bases para la creación de la Cámara de Diseño de Santa Fe.

C413. Perfil profesional del diseñador industrial y su relación con la realidad. *Bellkyz Sirley Segura Ballesteros* (Universidad Autónoma de Colombia - Colombia)

El presente artículo busca dar una perspectiva sobre la inclusión laboral de diseñadores industriales jóvenes buscando entender como las universidades o programas pueden vincular nuevas estrategias construyendo modelos educativo-laboral que tengan la capacidad de hacer más competitivo al profesional y los escenarios que se presentan que pueden modificar el perfil de diseñador industrial o las posibilidades de adaptarse acentuando el desarrollo de nuestra profesión teniendo en cuenta que el diseño es una carrera que debe estar en constante actualización y a la vanguardia de nuevas tecnologías, siendo una de las carreras del futuro. De as misma manera brindar una reflexión sobre la importancia de renovar o la transformación de programas y sistemas educativos que se mantienen vigentes desde la academia para los futuros diseñadores y sus competencias.

C414. Internacionalización en pandemia: estableciendo redes desde una cátedra electiva. *Analía Erica Villegas* (Universidad de Mendoza - Argentina)

Los procesos de internacionalización llevados a cabo en el plano de la educación superior, permiten una formación profesional integral con una visión global, respetando las diferencias culturales. La pandemia provocada por el Covid-19 trajo consigo la imposibilidad de continuar con el sistema de movilidad estudiantil, cuestión que generó programas de internacionalización en casa. Desde la cátedra de Marketing para Arquitectos de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad de Mendoza se invitó a participar de una clase a una profesional de México que había cursado la asignatura en un programa de intercambio. El objetivo logrado fue el de acercar al estudiante la realidad profesional con una visión global.

— **Comisión [A42] Emprendimientos**

Jueves 29 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *Laura Silva*

C415. Centro creativo para reactivar la economía de MIPYMES en Colombia. *Camilo Andrés Andrade Ojeda* (SENA Tecnoacademia - Colombia)

A raíz de la pandemia, en la actualidad las MIPYMES, deben enfrentarse a la competencia con multinacionales o empresas locales fuertes en los mercados. Esta propuesta busca la creación de un Centro de asesoría en marketing digital para la reactivación económica de MIPYMES en Cauca-Colombia, a través de los estudiantes de Tecnoacademia, como una alternativa innovadora para la reactivación de las mismas.

C416. Aproximación al emprendimiento indígena urbano. *Gabriela Arellano San Pedro y Rosa Iris Moreno* (Universidad Autónoma de Nuevo León - México)

El presente trabajo proporciona una visión del entorno y la diversidad de emprendimientos indígenas que operan en el Área Metropolitana de Monterrey, Nuevo León. A través del análisis de estudio de caso múltiple, se explo-

ran las motivaciones y expectativas, así como el capital cultural y social; e investiga el impacto del proceso de migración con base en dos paradigmas propuestos en la teoría.

C417. Design de serviço em rupturas econômico-sociais: projeto aplicado COVIDESIGN | UFRGS em soluções de atendimento com distanciamento social no Brasil. *Gilberto Balbela Consoni e Paulo Edi Martins* (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil)

A presente proposta relata os resultados do projeto co-viDesign da Universidade Federal do Rio Grande do Sul no Brasil. O projeto aplicou técnicas e ferramentas do design de serviços como solução a pequenos empreendedores e profissionais liberais que precisaram interromper atividades presenciais durante períodos de *lockdown*. Como resultado, o design de serviços mostrou-se como ferramenta preventiva para o enfrentamento de eventos de cisnes negros.

C418. (Des)diseñar: formar diseñadores emprendedores para el nuevo escenario. *Enrique D'Amico y Federico Del Giorgio Solfa* (Universidad Nacional de La Plata - Argentina)

El cambio de paradigma ha dejado al descubierto una necesidad entre los diseñadores industriales de contar con capacidades emprendedoras. Siendo esta, la modalidad más efectiva para ejercer la profesión en la nueva era. Este artículo explora posibles contenidos y estrategias para la formación emprendedora que requiere el diseño.

C419. El desafío de crear un Consumo Diferente. La comunicación como un elemento clave para el desarrollo sostenible. *Maricel Gonzalez* (Universidad Provincial de Cordoba - Argentina)

El presente trabajo consiste en un relevamiento cuyo objetivo es poner en foco los indicadores de la comunicación que inciden en las maneras de hacer moda sostenible en microemprendimientos textiles. A través de una encuesta abierta se busca visibilizar las maneras de comunicar, los medios y recursos disponibles así como las temáticas que atraviesan la comunicación en proyectos de moda sostenible.

C420. Processo Criativo da nblu Neptune. *Mateus Nardini, Lucas Furio Melara, Ana Beatriz Pereira de Andrade e Laura Salles Schiavinato* (nblu Neptune - Brasil)

A nblu Neptune é uma empresa de produção audiovisual voltada para o meio digital. Com o estudo de referências selecionadas e aplicadas na prática, o presente projeto visa apresentar o processo criativo da empresa para solucionar problemáticas de uma produtora em crescimento. Visando atingir pequenos empreendedores e artistas em ascensão, o objetivo final é entregar um produto audiovisual de qualidade e com o menor investimento de tempo e capital.

C421. Tendencias de modelos de formación de emprendedora: caso universidades. *Martha Silvia Torres Hidalgo* (Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México)

Las universidades hoy preocupadas por motivar a los estudiantes en el desarrollo de competencias emprende-

doras, esta acción define el desarrollo del autoempleo en las sociedades actuales, más aún son las universidades quienes en gran medida determinan las conductas de sus egresados en el futuro. Consecuentemente, se convierte en oportunidad que involucra la formación de una cultura emprendedora, incluir en estos modelos de formación la parte ética, define la forma de actuar del emprendedor universitario, al materializar sus emprendimientos. De aquí, que el presente trabajo analiza las perspectivas de los principales modelos de enseñanza que promueven diferentes competencias emprendedoras y que contemplan la formación ética y las tendencias globales como parte de su diferenciación.

C422. Oportunidades de emprendimiento en diseño ante el Covid-19: el caso de Costa Rica. Xinia Varela-Sojo (Tecnológico de Costa Rica - Costa Rica)

La ponencia ilustra, mediante ejemplos tomados del ecosistema creativo emprendedor de Costa Rica, distintas ideas de negocio que han surgido en respuesta ante un entorno de pandemia por el Covid-19. Surge de la observación de casos de emprendimiento en el contexto del Tecnológico de Costa Rica y de iniciativas del sector diseño dentro del marco de la Estrategia Costa Rica Creativa 2030. Esta ponencia está vinculada a la tesis doctoral de la investigadora, como parte del Doctorado en Diseño de la UP.

— Comisión [A43] Diseño y Espacios

Viernes 30 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *Andrea Mennella*

C423. Rio de Janeiro: espaço de resistência e mudança. Pedro Chavarria Cabral e Jofre Silva (UFRJ - Brasil)

O Rio de Janeiro tem muito a ser explorado. O que o tempo ajudou a construir mudou a cidade. Lugares mantidos e até preservados, representando tudo pelo qual a cidade passou, é prova de resistência. A partir das análises de Foucault sobre “Heterotopias” e do conceito de “rugosidade” do geógrafo brasileiro Milton Santos, esse estudo apresenta algumas imagens desses cenários.

C424. Intermodalidad utilitaria, para una movilidad urbana sostenible. Martín Francisco Fontana, Nicolas Lorenzoni y Gonzalo Daniel Talavera Expósito (Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNC - Argentina)

La tendencia de la intermodalidad se presenta como una de las oportunidades más desafiantes en la movilidad urbana. Como equipo de docentes investigadores, se propuso investigarla como fenómeno emergente en aquellos contextos urbanos extensos; considerando las necesidades de traslado particular de habitantes y del transporte de pequeñas y medianas cargas. En tal sentido, se investigó sobre qué conceptos aportarían soluciones simples que mejorasen la calidad de la movilidad urbana. Así surgió la intermodalidad utilitaria como concepto estratégico para un transporte particular más eficiente en contextos urbanos densificados.

C425. Implementación de herramientas UXR en el desarrollo de proyectos arquitectónicos. Mariel García-Hernández (Universidad Autónoma Metropolitana - México)

A través de la implementación de herramientas de Diseño de experiencia de usuario (UXR) en la conceptualización de intervenciones arquitectónicas se observó que el diseñador encargado del proyecto, logró establecer características del espacio, materiales, entre otros que cubrieran las necesidades del usuario que interactuará con dicho espacio.

C426. Design visual: processos experimentais no espaço urbano do Rio de Janeiro. Guilherme Ribeiro Reis e Jofre Silva (UFRJ - Brasil)

Busco compreender características dos processos de criação do design visual em espaços projetados no ambiente urbano do Rio de Janeiro na atualidade. Utilizando a fotografia e outros experimentos estéticos, pretendo registrar cenários alternativos da ação de tempo e espaço em meus deslocamentos pela cidade. A intenção é retratar objetos que remontam uma espécie de corpo da imagem contemporânea. Tenta a formulação de novos processos de subjetivação: membros justapostos que constituem meu imaginário, muitas vezes oculto, concomitante às faces de pessoas anônimas que resistem ao caos da vida cosmopolita.

C427. Análisis del uso y necesidades de las plazas centrales de las cabeceras parroquiales al norte de Cuenca. María Belén Marín Barros (MM Arquitectura y Diseño - Ecuador)

La ciudad de Cuenca ha sufrido cambios a causa de la expansión urbana, ocupándose las cabeceras parroquiales periurbanas. Este proyecto de fin de carrera analizó las plazas centrales de cabeceras parroquiales periurbanas de la zona norte, como caso de estudio: Ricaurte y Sinincay. Se las analizó desde el punto de vista funcional, social, cultural y espacial. Durante la investigación empleamos metodologías mixtas: observación, encuestas, levantamientos. Este análisis permitió conocer el funcionamiento y uso de estas plazas y proponer parámetros de diseño y planificación de las plazas centrales direccionando la mirada hacia las necesidades de los usuarios, en el contexto peri urbano.

C428. Turismo de masas en Florianópolis: su arquitectura en cuestión. Paulo Edi Martins, Gilberto Balbela Consoni y Lea Japur (UFRGS- Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil)

La arquitectura originada en la Isla de Santa Catarina - Brasil, particularmente en áreas costeras, es fruto del fenómeno denominado Turismo de Masas. En los años 70, bajo fuerte presión de ciudadanos viajeros, que veían españoles enriqueciendo con el turismo de masas, el sector empresarial, los agentes de transformación del espacio y el poder público se organizaron para dotar la isla de infraestructura para un desarrollo turístico adecuado.

C429. Sentido de apropiación al espacio interior del hábitat doméstico. Paula Estefanía Moyano Lucero y Agustín Santiago Vanegas Peña (GRAIMAN - Ecuador)

La construcción de viviendas en serie en Cuenca y alrededor del mundo se han incrementado de manera exponencial, convirtiéndose en una solución habitacional desarrollada en el campo inmobiliario. Si bien la construcción en serie entrega un recurso para satisfacer una necesidad básica, es necesario investigar el sentido de apropiación considerando que los espacios no fueron proyectados bajo un programa de necesidades realizados a medida.

C430. Más allá del Interiorismo. El arquitecto César Ruiz y su propuesta hotelera en el Colca, Arequipa, 2003. Sara Magali Paulette (UCAL - Perú)

El arquitecto Cesar Ruiz La Rosa, gestor de más de 35 hoteles en todo el territorio peruano, es uno de los principales protagonistas del desarrollo del Diseño de Interiores en el Perú. Sus proyectos arquitectónicos van de la mano con los del diseño interior en sus propuestas hoteleras. Este trabajo aborda el análisis del proyecto ubicado en el Colca, Arequipa, 2003, en función de los elementos compositivos del espacio y de los objetos propuestos en ellos.

C431. Análisis del confort térmico en espacios exteriores como base de diseño en la zona metropolitana de Tijuana. Miguel Isaac Sahagun Valenzuela (Universidad Autónoma de Baja California - México)

Para saber el confort térmico de espacios exteriores en la zona metropolitana de Tijuana, México, se evaluó la sensación de calor percibida, por medio de un instrumento diseñado para tal fin, aplicado durante el verano de 2019. Para esto los alumnos aplicaron las encuestas en las cuales, se incluyeron preguntas sobre la satisfacción, la durabilidad en el espacio, y al mismo tiempo se registraban mediciones de bulbo seco, humedad relativa, peso y altura del usuario lo anterior basado en la norma ISO 7730-2005.

C432. Integración de los sentidos en configuraciones espaciales museográficas. María Carolina Vivar Cordero (Universidad del Azuay - Ecuador)

Se pretende realizar un análisis de los procesos de significación que se dan lugar en espacios museográficos buscado desarrollar una metodología de investigación que permita evidenciar cómo se da lugar la integración de los sentidos en configuraciones espaciales, reconociendo las características morfológicas y sensoriales de los espacios interiores analizando el caso particular en salas de museos.

C433. El Diseño Escenográfico para Televisión. Lázaro Valdespino (Universidad Rafael Landívar y Universidad Regional de Guatemala - Cuba)

Abordar desde una perspectiva creativa los roles de los creativos que intervienen y diferencias entre los tipos de escenografía para televisión, materiales y montajes, así como el diseño virtual para las escenas o producciones complejas.

— Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño

Martes 27 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *Miguel Urgilez*

C434. Criterios de calidad para la creación de diseño de identidad. Sandra Guadalupe Altamirano Galván (Universidad Autónoma de Nuevo León - México)

El establecimiento de criterios de calidad específicos para la enseñanza y evaluación de la creación de las identidades es un tema indispensable, pues al ser una disciplina creativa, existen subjetividades que impiden resultados de funcionalidad comprobables. Para esta investigación se realizó una revisión bibliográfica, así también se realizaron entrevistas a profesionales especializados en identidad, generando una propuesta de indicadores, que se conformó de 10 criterios.

C435. Gestión del diseño en procesos de creación. Praxedis Aristizábal Granada y Carlos Eduardo Londoño Viveros (Institución Universitaria EAM - Colombia)

La aplicación de un modelo de gestión del diseño en procesos de creación es una propuesta que permite desarrollar un proyecto de aula y resolver necesidades de carácter proyectual de un cliente real que se traduce en una experiencia para el estudiante frente a una necesidad real.

C436. BranData, creatividad con datos. Gabriel Bernal Garcia (Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia)

El *branding* y la data son ahora más importantes que nunca, la confluencia entre la actividad humana y los algoritmos generan una interacción constante que establecen una sinergia para el desarrollo de la comunicación y el diseño como una estrategia diferente para construir valor en las marcas. BranData, creatividad con datos, es el análisis de propuestas de marcas y estrategias de comunicación en las cuales el concepto de “Arte y Ciencia” retoma mayor relevancia en esta época de grandes cambios que son determinantes para el futuro del *branding*, la comunicación y el diseño.

C437. Mercadotecnia y diseño, estrategias en un contexto de transformación social. Claudia Di Paola, María Florencia Longarzo y Andrea Fabiana Moratti Serrichio (Universidad Nacional de La Plata - Facultad de Artes - Argentina)

La presente ponencia es resultado de un proyecto de investigación desarrollado durante 2018-2020 en el marco de la asignatura Mercadotecnia de la Carrera de Diseño en Comunicación Visual de la FBA/UNLP. Mediante los resultados de una encuesta se desprende la necesidad de planificar actividades que posibiliten la interacción real en la sociedad tanto para poder acercar la mirada al mercado, la comunidad y sus organizaciones.

C438. Impacto Marca Colectiva para el producto Agroindustrial de la Panela. Alba Marcela Jaimes Reyes y Mary Yaneth Rodríguez Villamizar (Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - UPTC - Colombia)

La marca colectiva para el producto agroindustrial de la Panela, signo distintivo susceptible de representación gráfica que distingue el origen o cualquier característica

común del producto, perteneciente a empresas diferentes y que lo utilicen bajo el control de un titular, es decir el titular de la marca colectiva es el responsable de garantizar que sus miembros cumplan los criterios dado en el manual de Uso.

C439. Mediaciones retóricas en la imagen del diseño: inferencias desde un ejemplo. Nidia Beatriz Maidana (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral - Argentina)

El trabajo presenta el proceso de diseño efectuado para el desarrollo del sistema de piezas que conformaron la imagen identitaria de un evento académico. Interesa poner en evidencia las operaciones de manipulación de la imagen hasta alcanzar su resultado definitivo.

C440. Diseño de locales comerciales en la nueva normalidad. Fernando Mazzetti (Diseño interior e iluminación - Uruguay)

El nuevo escenario pospandemia afectará sustancialmente la manera de funcionamiento de los locales comerciales. La venta *online* tuvo un avance significativo y modificó los hábitos y costumbres de los consumidores. Comprender y ofrecer soluciones de diseño aplicadas a esta situación será el desafío de los diseñadores en el futuro inmediato. La experiencia del usuario se renueva con el diseño interior, industrial, *visual merchandising* e iluminación.

C441. Propuesta de un método de enseñanza para el diseño de la Filosofía de una Marca. Lourdes Montaña (Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador)

El diseño no se “enseña”, se “aprende”. Se propone presentar un método para estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, de cómo estructurar mentalmente una Marca. Es un campo ilimitado para los futuros diseñadores debido al surgimiento de Mipymes en la región, buscando frenar el desempleo debido a la pandemia. He aquí la importancia de recurrir a un diseñador preparado para enfrentar con éxito esta problemática de carácter económico y social.

C442. El poder de la publicidad social. Andrés Montoya (Universidad Católica Luis Amigó - Colombia)

Análisis del impacto y posicionamiento de la publicidad social como estrategia. La publicidad social y la estrategia social en Colombia y alrededor del mundo han tenido un importante desarrollo, con campañas implementadas para diferentes sectores como el público, privado u organizaciones no gubernamentales. Se define entonces que se ha generado un progreso en los modelos aplicados de publicidad social desde la generación de campañas que logren llegar a los prosumidores de manera efectiva, tocando fibras y moviendo corazones, en muchísimos de estos casos desde la emisión de mensajes positivos logrando conectar más allá de la simple venta de productos.

C443. Diseñar nuevas experiencias del Consumidor Deportivo como estrategia para la Competitividad y la Gestión en Organizaciones del sector deporte. Diego Fernando Sánchez Zambrano y Luisa Fernanda Alcalá Zárate (Universidad Santo Tomás)

El propósito de la presente propuesta fue diseñar nuevas experiencias del consumidor deportivo, bajo los princi-

pios de del pensamiento de diseño como estrategia para la competitividad y la gestión en organizaciones del sector deporte. El proyecto será una investigación por medio del diseño, con un alcance exploratorio y enfoque cualitativo.

C444. Efectividad de la publicidad integrada en la banca pública del Ecuador. Caso BanEcuador B.P. Miguel Urgilez y Martha Sánchez (BanEcuador B.P. - Ecuador)

Revisión de las diferentes campañas publicitarias integradas de BanEcuador, en su calidad de institución financiera pública del Ecuador. Así, se procura analizar sus estrategias, medios, contenidos y resultados para develar la efectividad de las estrategias de publicidad integrada, y de esta manera, identificar las características de aquellas campañas que han resultado más adecuadas, a fin de optimizar los recursos para próximas acciones publicitarias.

— **Comisión [A45] Docentes Investigadores A**

Jueves 29 de 10 a 12 hs.

Coordina: Mercedes Pombo

C445. Nietzsche, Stanley Kubrick y Ridley Scott: diálogos abismales infinitos. Jorge Adrián Couto (Universidad de Palermo - Argentina)

Nos proponemos detenernos en cómo algunas ideas potentes y centrales de los planteos de Nietzsche influenciaron a grandes producciones audiovisuales icónicas de la historia del cine y del arte. Para esta ponencia, nos focalizaremos en *2001: odisea del espacio* de Stanley Kubrick y *Blade Runner* de Ridley Scott.

C446. Estrategias para la enseñanza de prácticas letradas académicas. María Paula Gago (Instituto Gino Germani - UBA - Argentina)

El presente trabajo propone abordar una serie de estrategias orientadas a favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de las prácticas letradas académicas en el nivel educativo superior.

C447. La asesina serial en la pantalla de ficción. Marcelo Lalli (Docente - Argentina)

La exposición recorrerá los puntos claves de una investigación sobre las características audiovisuales desde el aspecto estético hasta semiótico, de una figura que empezó a ocupar lugar en el discurso de ficción televisiva y cinematográfica recién en este siglo: la asesina en serie. Se expondrán los avances que buscan corroborar la hipótesis de que dicho arquetipo no venía siendo encarnado por la mujer por cuestiones que hacen a la problemática de la verosimilitud en el mundo de la representación y que determinados avances tecnológicos y sociales, permitieron esas nuevas posibilidades para la pantalla.

C448. La historia de las mujeres argentinas en el mundo del trabajo. La representación de una lucha en el discurso publicitario de la prensa gráfica entre 1898 y 1920. Ana Mahon Clarke (Universidad de Palermo - Argentina)

Se propone reflexionar sobre la historia de las mujeres en el ámbito laboral en Argentina y su representación en la gráfica publicitaria de fines del siglo 19 hasta mediados

del 20. Desde la perspectiva de los Estudios de Género y la Historia de las Mujeres y el Mundo del Trabajo, se analizarán los contextos socio-políticos y económicos por los que transcurría la vida de las trabajadoras. Desde la perspectiva del Análisis del Discurso y un enfoque argumentativo y enunciativo, se abordará el análisis de la gráfica publicitaria de revistas de la época como *Caras y Caretas*, *Para Ti*, *El Hogar*. Se cuestionará y analizará la intencionalidad comunicativa de la representación publicitaria de las mujeres en el ámbito privado –vida hogareña– y el ámbito público –trabajo fabril, fuera del hogar–; y su contraposición con el discurso histórico y la realidad de la mujer.

C449. ¿Mayor conexión implica mayor comunicación y libertad de expresión? ¿Cuál es el rol de las redes sociales, las empresas y los estados en un mundo globalizado y pandémico? Virginia Marturet (Universidad de Palermo - Argentina)

A partir de finales del siglo XX y, sin lugar a dudas, desde principios del siglo XXI, la globalización generó grandes procesos de cambio en el desarrollo de la comunicación entre las personas. La irrupción de las redes sociales y el acceso a poder relacionarnos y conectarnos con cualquier persona en cualquier lugar del mundo con acceso a internet, fue un cambio de paradigma nunca antes conocido.

C450. Fotoperiodismo en el siglo XXI, la irrupción de la tecnología touch. Gastón Roberto Renis y Daniela Java Balanovsky (Universidad de Palermo - Argentina)

Se analizará la evolución del fotoperiodismo en el siglo XXI, a partir de la irrupción de la tecnología *touch* y de los *smartphones*.

C451. Implementación de e-learning interactivo para dictado online de materias audiovisuales. Luz Rodriguez Collioud (Universidad de Palermo - Argentina)

Se investigan las técnicas y plataformas de *e-learning* interactivo, herramientas digitales que permiten una forma de aprendizaje *online* más dinámica, aplicadas al dictado de material audiovisual que requiere de visionado y escucha, acciones estáticas que, en su desarrollo *online*, pueden resultar tediosas para los estudiantes. Con las técnicas dinámicas del *e-learning* interactivo, puede cambiar radicalmente la experiencia y beneficiar el aprendizaje de los contenidos.

C452. La representación de la mujer en la política en las series Designated Survived 2016, y su adaptación coreana, Designated Survived: 60 days 2019. Lorena Steinberg y Angeles Marambio Avaria (UP y UBA - Argentina)

Esta investigación analiza dos exponentes textuales para dar cuenta de la representación de la mujer en la política y describe contrastivamente las particularidades en cada uno de los casos analizados. Para ello, se toma la serie *Designated Survived 2016*, y su adaptación coreana, *Designated Survived: 60 days 2019*.

— Comisión [A45] Docentes Investigadores B

Miércoles 28 de 10 a 12 hs.

Coordina: Mercedes Pombo

C453. Espectáculos accesibles. La inclusión como parte de la formación en los roles de las artes escénicas. Emiliiana di Pasquo (Universidad de Palermo - Argentina)

¿Podemos todos por igual acceder a un espectáculo teatral? ¿Qué pasa con las personas que poseen algún tipo de discapacidad visual, auditiva, motriz o mental? ¿Quién tiene la responsabilidad de asegurar que esas personas puedan disfrutar una experiencia cultural única, como es una puesta en escena? La propuesta consiste en pensar si es posible, desde la formación artística, adquirir herramientas para crear espectáculos accesibles.

C454. El impacto del consumo irónico en la cultura digital. Solange Rodriguez Soifer (Competir Edtech - Argentina)

Proyecto de investigación académica sobre el consumo irónico en la cultura digital y su influencia en la instauración de narrativas capaces de forjar y torcer gustos y pareceres de forma masiva.

C455. El rol social del diseñador del área de la salud. Deborah Rozenbaum (Universidad de Palermo - Argentina)

El proyecto analiza los mensajes visuales que se emiten desde distintas entidades en campañas de prevención del cáncer de mama. Se hace hincapié en el punto de vista conceptual de dichos mensajes, y no tanto estético, para buscar la existencia de algún denominador común en el nivel connotativo de los mismos. Teniendo en cuenta que se trata de piezas de cuya capacidad de persuasión, depende la salud de parte de la población, se profundiza en la búsqueda del tipo de vínculo que se trata de generar con los receptores, de manera de lograr un cambio en sus hábitos.

C456. Lo artaudiano en Shakespeare: una mirada latinoamericana. Laura Silva y Walter Sotelo (Universidad de Palermo - Argentina)

Durante el mes de febrero del año 2020, los autores se trasladaron a la ciudad de Lima, Perú, lugar en el cual la Profesora Laura Silva había realizado trabajos de docencia y de dirección teatral de manera ininterrumpida, desde el año 2015. Las causas de dicho viaje se originaron a partir de los resultados de una serie de experiencias en el campo profesional teatral que los autores habían desarrollado en Buenos Aires y que la Profesora Laura Silva junto a su asistente, Alonzo Aguilar, estudiante de la Licenciatura de Artes Escénicas de la PUCP, habían efectuado en un taller para actores en septiembre de 2019. Esto motivó a los autores la necesidad de abordar las obras de William Shakespeare mediante el entrenamiento actoral del “Teatro de la crueldad” propuesto por Antonin Artaud. Dicha experiencia ya había sido transitada por el director Peter Brook en la década del sesenta, tanto en Inglaterra con la puesta de “Ubú Rey” de Alfred Jarry, como en la India en su reconocido “Mahabharata”. Pero esos trabajos del director inglés, ricos en contenido y descubrimientos, no contemplaban sustancialmente la mirada local y es por ello que los autores se propusieron retomar el camino,

pero experimentando especialmente el punto de vista de los actores y actrices participantes e incluyendo los sistemas de creencias de la región de Lima en el país hermano del Perú.

C457. Diseñando cultura. La comunicación educativa del patrimonio. Marcelo Torres (Universidad de Palermo - Argentina)

El trabajo incursiona el Diseño en la comunicación del patrimonio cultural. Apunta a la conformación de las disciplinas que trabajan para diseñar y comunicar el patrimonio. Estas son el Diseño, la Museografía, la Interpretación y la Educación del patrimonio. Y de esta manera destacar la función del Diseño.

C458. Enseñar a través de historias. María Laura Weiss (Universidad de Palermo - Argentina)

La motivación es una llave para el aprendizaje e involucra tanto elementos cognitivos como afectivos. Es un componente imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su ausencia pone límites a todos nuestros esfuerzos como docentes. Esta investigación disciplinar surge de la necesidad de encontrar estrategias didácticas efectivas que motiven a nuestros estudiantes en sus trayectorias académicas. Ante semejante problema, la pregunta inevitable es cómo hacerlo. La hipótesis de este trabajo es que las historias, utilizadas como estrategias didácticas, pueden servir como mecanismos de motivación. Las narrativas facilitan el aprendizaje, mejoran la relación docente - estudiante y fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas. Podemos capturar mucha atención, memoria y empatía a partir de una buena historia. Pero... ¿qué nos conviene contar para que el aprendizaje sea significativo?

— Comisión [A46] Educación interdisciplinar

Viernes 30 de 10 a 12 hs.

Coordina: *Martín Stortoni*

C459. Metodologías Creative Lab para el desarrollo del pensamiento creativo. Juan Aguilar Jiménez (Universidad de Málaga - España)

El proyecto Creative Lab es una herramienta pedagógica para la transferencia de estrategias creativas y metodologías proyectuales del diseño, desarrolladas con equipos de trabajo multidisciplinares con el objetivo de fomentar una pedagogía y cultura creativa y de pensamiento del diseño frente a los desafíos del siglo XXI.

C460. Proyectos de Intercambio Intemporal. Andrea del Carmen de la Cruz Vergara y Carmen Herrera Nolorve (PUCP - Perú)

Son proyectos interdisciplinarios entre alumnos de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño PUCP, y alumnos que aprenden el idioma español de la Filière Métiers du Livre de la IUT Bordeaux Montaigne con la finalidad de incentivar la colaboración e intercambio de ideas, desarrollar competencias, afianzar la cultura, la identidad y el reconocimiento del otro.

C461. O design e a semiótica: estratégias de significação. Taís de Souza Alves Coutinho (Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil)

A semiótica como aporte teórico capaz de promover processos de significação e interpretação do mundo contemporâneo e o papel do design na aplicação dessas representações como estratégia em seus projetos de produto.

C462. Las habilidades blandas en el Diseño. Mariana Fernandez (Cencosud SA - Argentina)

La formación académica nos prepara para los desafíos técnicos de nuestra profesión, pero pocas veces desarrolla las habilidades blandas indispensables para la eficiencia laboral, tales como organización del tiempo, comunicación asertiva, trabajo en equipo, etc. Del mismo modo, quienes buscan comenzar como *freelancers*, carecen de recursos fundamentales como negociación e inteligencia emocional, entre otros, que en muchas ocasiones atentan contra la continuidad de los emprendimientos.

C463. Aprendizaje del proyecto arquitectónico entre lo global y lo local. Silvia Liliana Ferrero, Jorge Marcelo Mas, Claudia Ramos, Myriam Teresa Rodríguez y María Alejandra Uribio (Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Argentina)

Es posible entender la arquitectura como un contenedor de actividades humanas que ayuda a la existencia y supervivencia del hombre y a su vez, contiene y expresa las características sustanciales de la cultura de un lugar. El carácter simbólico de la arquitectura de contener y manifestar los rasgos y valores colectivos de una comunidad y un lugar, es un continuo constructo de identidad

C464. Dictado simultáneo de asignaturas con programación integrada. Silvia Liliana Ferrero, Soledad Araoz, Lucía Elena Ramos Catalán y José María Saleme (Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Argentina)

A partir de analizar y reformular las prácticas de enseñanza y aprendizaje en el Taller de Proyecto Arquitectónico Interdisciplinario de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de Tucumán, se plantean diferentes formas de abordar la interdisciplina curricular a través de generar un vínculo entre docencia, extensión e investigación.

C465. Acerca de las emociones y del deconstruir para construir en el aprendizaje. Silvia Jiménez, Lucrecia Pilar Blázquez y María Luciana Pelli (Facultad de Artes UNT - Argentina)

La asignatura Diseño de Equipamiento I, primera de estas características que los alumnos cursan en la carrera Diseño de Interiores y Equipamiento, es un espacio de interdisciplina. Compone, descompone, integra y realiza una síntesis y reflexión, a través del proceso proyectual. Desde esta materia incorporamos gradualmente saberes propios contextualizados, y por medio de los Trabajos prácticos aquí presentados, concientizamos a los alumnos de que las asignaturas cursadas no son compartimentos estancos, desarticulados e independientes de la que nos convoca. Tienen una cronología lógica que es necesario que comprendan para abordar la nueva asignatura.

C466. Enseñanza de la geometría y el diseño. Una experiencia integradora en el taller de arquitectura. Marcela Malcún y Silvia Liliana Ferrero (Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de Tucumán - Argentina)

Estamos acostumbrados a pensar en esferas, a mirar desde la óptica de lo nuestro, de lo que nos es común. Esta experiencia propone vincular asignaturas asimétricas, buscando franquear los límites propios, rompiendo sus esferas, hallando entre ellas nexos de correspondencia y compatibilidad en un espacio de enseñanza-aprendizaje proporcionado por el Taller de Proyecto Arquitectónico Interdisciplinario de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UNT.

C467. Diseño y estrategias didácticas para la enseñanza del Diseño. Victoria Quinche (Universidad UDI - Colombia)

Una estrategia de aprendizaje de funciones básicas del diseño en el taller de diseño, debe tener en cuenta tanto el estado actual de la práctica del diseño, como las teorías que explican aspectos de su comprensión y que guían hacia estrategias adecuadas de aprendizaje significativo mediante proyectos que permiten al estudiante reflexionar y aprender a través de la solución de problemas.

C468. Notas sobre la orientación Montessori en la formación del diseño. Bárbara Paulina Velarde Gutiérrez (Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco - México)

Este trabajo recorre algunos de los conceptos más relevantes en la filosofía Montessori como ejes de acción y reflexión para la formación en diseño. Hoy, en la virtualidad, principios pedagógicos formulados hace más de cinco décadas como autonomía, autodisciplina, trabajo colaborativo, ritmo personal, ambiente educativo, sensorialidad y escuela para la vida, vuelven a ser vigentes y necesarios. ‘Aprender a aprender’ es un camino posible.

— Comisión [A47] Diseño y Salud

Lunes 26 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *Deborah Rozenbaum*

C469. Extractor aire Covid 19. Ibar Federico Anderson (Universidad Nacional de La plata - Argentina)

Diseño y desarrollo de un nuevo producto de Diseño Industrial que vincula la Escuela Técnica (nivel medio) con el sistema Universitario y la nueva Ley de la Economía del Conocimiento (Ley Nº 27.570). El proyecto de el extractor de aire SARS-Cov-2 (Covid-19) o Coronavirus de alta eficiencia energética bajo una nueva metodología de diseño industrial (*Design Thinking*) cuyo resultado es un proceso patentable bajo la Ley de Propiedad Industrial Ley de Patentes de Inventos Nº 24.481, modificada por su similar Nº 24.572 (T.O. 1996) y su Reglamentación espera generar vínculos entre el Diseño Industrial y la Ingeniería Eléctrica (calidad de la energía eléctrica, la eficiencia energética y el ahorro de energía).

C470. Design for Well-being: prácticas para el bienestar creativo de las personas. Erik Ciravegna, Catalina Lagos Rojas y Paula Melo Signerez (Pontificia Universidad Católica de Chile - Chile)

La ponencia presenta el “bienestar creativo” como elemento imprescindible en la enseñanza del Diseño y, más en general, todo proceso proyectual. Según estudios, el bienestar psicológico es un aspecto básico para el desarrollo de la creatividad, la producción de ideas y resolución de problemas; viceversa, la práctica creativa es reconocida como un importante motor para la salud mental de las personas, especialmente en pandemia.

C471. Educação para a saúde: cartazes sobre HIV e Aids. Igor Fontes, Fernanda Henriques y Ana Beatriz Pereira de Andrade (Nouhau Pro - Brasil)

Este artigo estuda cartazes informativos sobre HIV e aids referenciando obras do artista José Leonilson e as aproximando com o design gráfico. A metodologia incluiu 1) análise de suas obras de 1991 a 1993, 2) referências bibliográficas e audiovisuais de arte e design gráfico e da informação e 3) desenvolvimento de processos criativos e projetuais. O objetivo foi desenvolver materiais digitais e impressos de conscientização.

C472. Inclusão de PcD visual em eventos virtuais de jogos analógicos. João Léste e Jackeline Farbiarz (PU-C-Rio - Brasil)

No contexto atual da Pandemia de Covid-19, muitos eventos com foco em jogos analógicos precisaram ser adaptados para o contexto digital, o que adiciona uma série de barreiras de acessibilidade para pessoas com deficiência visual, que devem ser investigadas para propor critérios de acessibilidade.

C473. Mensagens voadoras. José Augusto Lins (Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Brasil)

Experiencia vivenciada em disciplina obrigatória do curso de design: Enunciado: cada aluno desenvolverá, a partir de uma folha A4 três modelos de aviões de papel com mensagens voadoras a serem compartilhadas. Tema: Covid 19

C474. Dispositivos médicos innovadores para la sociedad latinoamericana. Hector Lopez Aguado (Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, Universidad Nacional Autónoma de México - México)

El diseño de equipamiento para el bienestar y la salud se asocia con equipos de alta complejidad, sin embargo, es posible diseñar equipamiento adecuado a las necesidades y características de la región latinoamericana, lo cual no necesariamente implica que deban desarrollarse de manera compleja tecnológicamente hablando. El diseño de equipamiento para la prevención de enfermedades puede ayudar a disminuir la presión sobre el sistema hospitalario de los países latinoamericanos.

C475. Diseño en la Salud Pública. Laura López Dupertuis y Mariela Tenutta (OSEP - Argentina)

Un análisis de éxitos y no tanto en el dilema de marcas de gestión y marcas de instituciones. Sistema gráfico de Programas de promoción de la salud y prevención

de enfermedades. Desarrollados en la Obra Social de Empleados Públicos OSEP durante 21 años.

C476. Diseño de dispositivo auxiliar en el desplazamiento de personas con movilidad reducida. *Marta Nydia Molina González* (Universidad Autónoma de Nuevo León - México)

¿Cuáles parámetros se deben considerar para innovar en la selección o diseño de un auxiliar de movilidad para pacientes con Esclerosis Múltiple que presentan dificultad en la marcha? Además de este principal problema, sucede con frecuencia que los pacientes con esta enfermedad sufren caídas en el intento por mantener el equilibrio, es por ello que también se incluye en la propuesta una solución para este caso.

C477. Parâmetros da ergonomia informacional para impressão tridimensional para deficientes visuais. *Joao Carlos Ricco Placido da Silva* (UNESP - Brasil)

O presente trabalho tem como objetivo criar uma ligação entre a ergonomia informacional aliado a impressão tridimensional para o desenvolvimento de aparatos tridimensionais para deficientes visuais. Desta forma apresenta parâmetros já comprovados cientificamente em estudo realizado junto ao usuário final na compreensão de medidas mínimas para o desenvolvimento de símbolos, texturas e objetos que podem ser utilizados tanto no ensino como na comunicação.

— Comisión [A48] Diseño y Entorno

Lunes 26 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *Sandra Cabrera*

C478. Desarrollo de una nueva conciencia diseñística. *Ivan Abbadie* (pizelato - México)

Esta propuesta consiste en ofrecer una clara alternativa para la generación de una adecuada concepción de la profesión que vaya de manera centrífuga, es decir, de adentro hacia afuera, creando conciencia de un ecosistema en tres ejes formado principalmente por empresas-sociedad-gobierno.

C479. Modelo teórico hacia la construcción de sentido del Diseño Interior. *Verónica Alvarez* (VA Diseño Interior - Ecuador)

La propuesta desarrolla un modelo teórico con diversos enfoques de la significación del Diseño de Interiores en el contexto, y además desde una mirada profesional, así se constituyen referentes fundamentales para que, bajo la mirada del pensamiento complejo y relacional, sitúe los principales factores y los vínculos que operan y dan significado al ámbito profesional del Diseñador de Interiores, a manera de construcción de sentido.

C480. ADN Urbano: Análisis de Morfogénesis. Caso de estudio: Ambato (Urbano). *Claudia Rafaela Balseca Clavijo* (Universidad Técnica de Ambato UTA - Ecuador)

Partiendo del marco conceptual de morfología y morfogénesis, se busca analizar la creación y posterior transformación de la forma urbana; por lo que se plantea una metodología que permita determinar así el ADN urbano

de la ciudad de Ambato, en Ecuador. Consecuentemente, esto posibilitará plantear en estudios subsecuentes el desarrollo de propuestas de intervención de diseño y regeneración de casos puntuales.

C481. Pandemia y percepción espacial. Crisis como oportunidad para redefinir conceptos. *Horacio Casal* (Universidad Nacional de Río Negro UNRN - Argentina)

La pandemia evidenció la necesidad de cambios y actualizaciones en la práctica docente universitaria. El modo de enseñar, de interactuar debieron cambiar y en el caso de la enseñanza del proyecto en arquitectura, la necesidad de cambio es más profunda. La pandemia alteró la percepción del propio yo, del otro, del nosotros y colocó al espacio como articulador de todas las otras percepciones. Cambió el paradigma de la vivienda y con ello, el modo de abordar el proyecto de la misma. Los conceptos utilizados hasta hoy fueron puestos en discusión y la crisis nos da la oportunidad de redefinirlos.

C482. NeuroHabitat: del diseño a la sinapsis. *Marcelino Guzman* (Facultad del Hábitat - UASLP, Escuela Bancaria Comercial - EBC, Universidad Cuauhtémoc Campus San Luis Potosí - UCSLP - México)

El diseño tiene una enorme influencia sobre nuestro cerebro, influye en nuestras emociones, estado de ánimo, habilidades sociales, profesionales y creativas. En la actualidad sabemos que el entorno influye sobre nuestros pensamientos, sobre la producción de hormonas y neurotransmisores. El resultado de esto es un diálogo intrínseco que se lleva a cabo entre el cerebro humano y el hábitat diseñado con el cual interactuamos y habitamos todos los días.

C483. Lab_Islas del Litoral: proyectar la fuerza territorial del paisaje. *Patricia Mines* y *Andrea Galarza* (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral - Argentina)

Habitar el valle de inundación del río Paraná, se presenta hoy como desafiante escenario de enseñanza del proyecto interdisciplinar en carreras de diseño. La asignatura Lab_Islas del Litoral propone la formación de un tipo de pensamiento que ampara una esencia disciplinar común (proyectual), e interpreta problemas complejos (ambientales) en diálogo con actores en circunstancias periurbanas (insulares). A través de prácticas experienciales de conceptualización del proyecto, los objetos visuales, productos (servicios) y sistemas espaciales –accionables como dispositivos culturales–. La idea fuerza territorial insular es el carácter del paisaje que se proyecta en 4 fases de una metodología híbrida.

C484. La vegetación, dinámicas de un material vivo en el espacio interior. *María Cristina Pintado Loyola* y *Giovanny Delgado* (Grupo Ciclo Verde - Ecuador)

La vegetación como un material vivo dentro de espacios gastronómicos, a través de lineamientos de diseño funcionales, experienciales y estéticos desde un enfoque antropológico, morfológico y heurístico para una aplicación conceptual y significativa en el campo del diseño de interiores.

C485. Percepción y sensación entre paredes. Daniela Tobon (BAEL - Colombia)

La acción de habitar entre paredes es inalienable, una realidad sensible detonada por la lectura de una envolvente holística. Esta investigación indaga la relación intrínseca entre neurociencia, psicología y arquitectura, busca reflexionar acerca de la influencia del entorno en el estado mental y físico del ser humano partiendo de diferentes disciplinas se encuentran parámetros para comprender y contribuir a la experiencia dentro en el espacio arquitectónico.

C486. O olhar para a cidade através de pessoas e objetos. Marcela Torres de Avellar (UnIEP / SENAI - Brasil)

Este artículo aborda el design emocional aplicado no contexto do ambiente urbano, apresentando como objetivo a análise de como os fundamentos do design emocional se fazem presentes entre os usuários, mobiliários urbanos e espaço público. Foi possível apontar: (i) frequência, tempo de permanência e a diversidade do uso; (ii) existência de problemas e definições dos problemas; (iii) relações traçadas no nível comportamental, visceral e reflexivo.

— Comisión [A49] Aprendizaje experiencial

Martes 27 de 10 a 12 hs.

Coordina: Sara Müller

C487. Vinculación entre Proyectos de Investigación y Aprendizaje Basado en Proyectos. Humberto Ángel Albornoz Delgado, Elena Calderón-Canales, Leticia Gallegos-Cázares y Beatriz Eugenia García Rivera (Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología UNAM - México)

Como parte del proyecto de investigación «Diseño y desarrollo de materiales didácticos y de una propuesta educativa sobre la construcción de la noción de seres vivos en comunidades indígenas» desarrollado en el Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología de la UNAM, se contempló la elaboración de material didáctico mediante la vinculación colaborativa entre la asignatura “Diseño para la Educación”, impartida por el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, y el Grupo de Cognición y Didáctica de las Ciencias del ICAT. Mediante el aprendizaje basado en proyectos, los alumnos realizaron propuestas para solucionar las necesidades y requerimientos del equipo de investigación.

C488. Sistema señalético y juegos lúdicos para un museo arqueológico. Odalys Beceiro (Universidad San Gregorio de Portoviejo - Cuba)

El trabajo expone las experiencias académicas de un caso práctico que consiste en el desarrollo de un proyecto realizado por estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, en la asignatura Proyecto Integrador I. Este proyecto tuvo como objetivo el diseño de un sistema señalético y juegos lúdicos para el Museo Arqueológico Cerro de Hojas Jaboncillo, localizado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí en Ecuador. Explica la metodología del proceso; tanto académica, como investigativa y de diseño empleada para dar cumplimiento al encargo realizado por el mencionado museo.

C489. Diseño, vehículo de desarrollo en comunidades vulnerables del suroccidente colombiano. Mario Germán Caicedo Zapata (Universidad Autónoma de Occidente - Colombia)

La ponencia se centrará en explicar cómo la aplicación de la metodología académica “ACCD / Algoritmo para la construcción de concepto de diseño” desde la asignatura Prográfica (ofertada por la Universidad Autónoma de Occidente) permite el abordaje, análisis y conclusión de proyectos reales, orientados al apoyo y desarrollo de comunidades en condición de vulnerabilidad en la ciudad de Cali y en el suroccidente de Colombia.

C490. Escenarios de trabajo colaborativo para el diseño, Artefacto LAB campamento de inventores experiencia significativa. Javier Ernesto Castrillón Forero (Instituto Tecnológico Metropolitano/universidad Eafit - Colombia)

La innovación abierta como estrategia de trabajo y co-creación tiene como característica responder a las particularidades de las comunidades en los países en desarrollo y resaltar específicamente el rol central y primordial que tienen el potencial de las personas en todo proceso de innovación. La innovación abierta permite construir a partir de equipos interdisciplinarios desarrollos aplicables a las comunidades con más necesidades. Adicionalmente la creación colectiva permite realizar aulas de trabajo interdisciplinarios que solucionan, exploran y desarrollan como laboratorios de creación en los países en vías de desarrollados con la implementación y práctica de este tipo de innovación. En este proyecto presenta los resultados del campamento de inventores como estrategia de conexión de grupos de estudiantes de diferentes universidades en Latinoamérica a partir de estrategias de innovación abierta, aplicando soluciones a las comunidades con salas de co creación interdisciplinaria dirigidas a las comunidades más necesitadas.

C491. #HoraDeVotar: experiência multidisciplinar de ensino remoto. Bárbara Emanuel, Adriana Barsotti e Bertol Domingues Rachel (Universidade Federal Fluminense - Brasil)

O projeto #HoraDeVotar foi desenvolvido de forma remota e integrou três disciplinas, que cobrem diferentes aspectos da prática jornalística. A iniciativa envolveu ações multidisciplinares, contribuindo para a percepção sobre a complementaridade das práticas jornalísticas que, até então, eram ensinadas de forma segmentada por cada uma das disciplinas. O resultado foi um site, com reportagens, imagens, infográficos e podcasts. O projeto abordou o funcionamento de campanhas eleitorais em rede e discutiu como a comunicação nos ambientes virtuais pode ter impacto nas urnas. Deste modo, o projeto uniu docentes e discentes em uma iniciativa multidisciplinar, multimídia e voltada para a media literacy.

C492. Importancia de la comunicación en estudiantes de Diseño Gráfico. Josselyn Yuliana Lara Escalante (Zegel Ipaie - Perú)

Ponencia sobre mi investigación de maestría enfocada al aprendizaje de los estudiantes de diseño gráfico, a través de metodologías didácticas para mejorar su comunicación oral frente a situaciones laborales.

C493. Experiencias Académicas UDIGRAFICO. Diana Sofía Niño Rodríguez (Universidad de Investigación y Desarrollo UDI - Colombia)

Se expresan todas las experiencias académicas de una de las actividades al interior del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI, Bucaramanga, Santander en Colombia y que nos ha permitido crecer en el espíritu investigativo de los estudiantes y lograr articular cursos y el trabajo en equipo. Igualmente compartimos como se realiza el Proyecto Integrador, la gestión y participación del grupo de semilleros y el fortalecimiento de los estudiantes en el programa.

C494. Diseño Universal, un enfoque centrado en el usuario. Marianela Pavicich (Robbina / UNLa - Argentina) “Diseño Universal”, es una nueva materia optativa de la Licenciatura en Diseño Industrial, de la UNLa. Incorpora la perspectiva de la discapacidad, a partir del aprendizaje basado en proyectos. Los/as estudiantes entrevistan a personas con diversidad funcional, a fin de empatizar y observar las barreras que se les presentan en su cotidianidad. El objetivo es desarrollar una mirada crítica del entorno para así definir problemas factibles de resolverse desde el diseño. Entendiendo al diseño, como la experiencia completa que tiene el usuario al realizar una actividad.

C495. El aprendizaje basado en retos como experiencia de formación en investigación para el Diseño. Camilo Rivera Vásquez (Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia)

El modelo educativo tradicional siempre ha puesto al docente en el centro del proceso de aprendizaje, sin embargo, en los últimos años se ha cuestionado dicha metodología para el mundo actual. El Aprendizaje Basado en Desafíos pone al alumno en el centro del proceso y lo sitúa ante casos y desafíos reales para que generen soluciones que le permitan desarrollar/nutrir sus propias competencias profesionales y personales.

C496. Integración docencia y extensión en la enseñanza del diseño. Cristian Eduardo Vazquez (Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina)

La extensión universitaria contribuye de manera significativa a una mejor calidad educativa cuando se integra a la vida académica junto a la docencia y la investigación. Es decir, cuando participa activamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje generando nuevos conocimientos. En el campo del diseño abordar un –problema de investigación o real– implica entenderlo desde su campo de conocimiento, desde las problemáticas proyectuales y producción.

— Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social

Jueves 29 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *Patricia Iurcovich*

C497. Políticamente corrupto. Carteles para la reflexión. Mónica Alexandra Acosta Torres y Felipe Jácome-López (Universidad Técnica del Norte - Ecuador)

El trabajo docente se enriquece cuando está vinculado al acontecer local y global, es necesario mapear los eventos

y comunidades que existen relacionadas al cartelismo. Ecuador está atravesando por una fuerte crisis sanitaria, económica y política. De esta manera, la comunidad gráfica Poster Power invitó a esta convocatoria de carteles para expresar el pensamiento crítico frente a los numerosos casos de corrupción que se están descubriendo desde que inició la pandemia covid-19. “La nefasta corrupción nos ha robado todo, hasta el color”. Los carteles participantes fueron únicamente a blanco y negro.

C498. Marketing deportivo en campañas publicitarias de responsabilidad social. Andrés Alvarez (Universidad Católica Luis Amigó - Colombia)

La publicidad cada vez busca diferentes maneras de llegar de manera efectiva al consumidor, el deporte se ha convertido en ese vínculo en donde se conectan los mensajes en un determinado momento en un evento deportivo o en el contenido de redes sociales de un club deportivo o un atleta que inmediatamente crea un estímulo de asociación de valores de marca y deporte. Esa conexión es más poderosa cuando se realizan activaciones de responsabilidad social entre una marca y una actividad deportiva. En esta ponencia analizaremos ejemplos donde se evidencia que el marketing deportivo es una estrategia de mucho valor para ser utilizada en campañas publicitarias de responsabilidad social.

C499. Teoria do Design e Suas Relações na Cultura de Consumo. Cleiton Hipólito Alves, Ana Cláudia Pinheiro Santos Faustini, Renata de Oliveira Cruz Carlassara, Lucas Furio Melara y José Carlos Magro Junior (UNESP - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Bauru - Brasil.)

O objetivo deste artigo foi demonstrar as condições criadas pelos novos rumos socioculturais que refletem na teoria e prática do design, demonstrando diferentes possibilidades de atuação, planejamento e reflexão. Através da análise crítica e relações interdisciplinares, são colocados caminhos para o pensamento e ampliação das práticas de projeto para o alcance de novos resultados, atuais e necessários na sociedade contemporânea.

C500. Revoluciones 2.0: El Diseño como recurso del Alteractivismo. Diana Boada Vargas (Corporación Universitaria UNITEC - Colombia)

Desde inicios del Siglo XXI Latinoamérica ha protagonizado escenarios de movilización social que sobrepasan los límites territoriales y bipartitas; hoy en día, las juventudes reexperimentan la democracia a través de medios virtuales mediante las revoluciones 2.0. Hoy más que nunca el Diseño hace parte de estas luchas: es medio, herramienta, génesis y consecuencia de estas reivindicaciones que fortalecen a un continente herido y necesitado de cambio social.

C501. Diseño humanista para contextos poshumanistas. Bruno Cruz Petit (Universidad Motolinía del Pedregal - México)

La conexión entre diseño y antropología está presente en muchos autores que han reflexionado sobre los procesos de diseño y su vocación humanista, cuya aportación vale la pena debatir y analizar con una aproximación crítica.

Se trata de revelar la idea de persona que permea cada uno de dichos enfoques teóricos sobre el diseño. Al llegar a la etapa caracterizada por el poshumanismo, presentado en ocasiones como consecuencia inevitable del carácter intrínsecamente tecnológico del ser humano, podremos realizar una crítica fundamentada a este concepto, a partir de la comprensión sobre las relaciones entre humanismo y diseño, derivadas a su vez de una reflexión más general sobre las relaciones entre tecnología y humanidad.

C502. Ativismo em Design: encontros contemporâneos. José Carlos Magro Junior e Mônica Cristina de Moura (Universidade Estadual Paulista - UNESP - Brasil)

O ativismo em design encontra na contemporaneidade uma possibilidade de ampliação da sua prática e teoria, com base nas relações interdisciplinares e transdisciplinares que são discutidas pelo design contemporâneo. Entende-se que pesquisar o ativismo em design corresponde a explorar a ampliação da área pelos debates colocados no tempo presente pela construção de outras relações.

C503. Design, Arte e Ativismo: Associações da Contemporaneidade. José Carlos Magro Junior, Ana Cláudia Pinheiro Santos Faustini e Mônica Cristina de Moura (Universidade Estadual Paulista (UNESP) - Brasil)

A pesquisa apresenta abordagem qualitativa e utiliza técnicas de revisão da literatura e pesquisa documental, com objetivo de investigar o design contemporâneo, e suas relações com arte e o ativismo, numa perspectiva interdisciplinar e transdisciplinar. Essas associações propõem un design com a constituição de novas linguagens vinculadas à reflexão crítica, proposições e ações com responsabilidade e ética com suas repercussões.

C504. Enlazando voces, fortaleciendo libertades: experiencias gráficas que construyen ciudadanía. Carina Menendez, Priscila Sciarra, Tania Fantinato y Francisca Villa (Universidad Nacional de Rosario - Argentina)

Democracia, ciudadanía y derechos humanos fueron los conceptos transmitidos a un grupo de estudiantes de una las comisiones de la asignatura Comunicación Visual Gráfica I de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Rosario para llevar adelante el trabajo final de cursada. La experiencia pedagógica brindó innumerables herramientas para continuar desarrollando producciones que promueven auténticas transformaciones sociales.

C505. Ley de talles n°27.521: Dimensiones técnica, socio-lógica, económica y comunicacional, de la región NEA, República Argentina. Ludmila Maia Strycek y Romina Faure (Universidad de la Cuenca del Plata- Argentina)

El siguiente trabajo de investigación realizado por docentes de la carrera de Licenciatura en Diseño de Indumentaria y Textil de la Universidad de la Cuenca del Plata, tiene como fundamento general, realizar un análisis y un dimensionamiento de la realidad regional (comprendiendo las provincias de Corrientes, Chaco y Formosa), para observar el impacto de la ley de talles N° 27521 en la industria de la indumentaria de dicha región.

C506. Surgimiento de las cadenas privadas gratuitas en Ecuador. Freddy Eduardo Veliz Verzosa (Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador)

En los últimos tres décadas, hemos sido testigos de un crecimiento explosivo de la comunicación, no solo en Ecuador, sino también en todo el mundo, dominado por la televisión. Es por eso que en todos los países, los medios de comunicación han ganado mayor influencia, considerada la cuarta fuerza más grande del Estado. Para el desarrollo de esta investigación se ha analizado cronológicamente el nacimiento de las primeras estaciones televisivas del país. Ecuavisa, televisora ha influenciado ideológicamente por más de cuatro décadas en nuestra población a través de su cadena en señal en abierto.

— Comisión [A51] Diseño para la educación

Viernes 30 de 15 a 17 hs.

Coordina: *Alejo García de la Cárcova*

C507. Toolkit de design como auxílio no processo de ensino-aprendizagem de projeto. Gabriel Bergmann Borges Vieira (Universidade de Caxias do Sul - Brasil)

Apresentação de material didático para ensino-aprendizagem de disciplinas de projeto em design, possibilitando o acompanhamento e assessoramento de elevado número trabalhos, especialmente de temas complexos. Por meio da utilização dos «Toolkit», o estudantes conseguem sistematizar o seus processos de projeto, ampliar suas visões acerca do contexto do problema de design, aprofundar suas pesquisas e análises - o que os auxilia na tomada de decisão ao longo de todo processo de design.

C508. Diseño de material didáctico para la enseñanza de la lectura labio-facial para niños con discapacidad auditiva de la Unidad de Educación Especializada Angélica Flores Zambrano en la ciudad de Manta. Cinthya Pahola Carranza Díaz (Empresa Cinthyas Diseño Gráfico - Ecuador)

En este proyecto se diseñó un Kit para el aprendizaje de la lectura labio-facial, material didáctico dirigido a niños y niñas de 5 a 12 años de edad, el cual ayudará a otorgarles conocimientos para alcanzar la oralidad, estarán en posibilidad de incluirse de manera exitosa en la escolaridad y sociedad, por ende, abrirles las puertas a nuevas oportunidades de vida a los niños beneficiarios.

C509. Design de acolhimento, um caminho para inclusão na Educação Infantil. Maria Lúcia Espanhol e Jackeline Farbiarz (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Brasil)

Esse artigo é parte da dissertação de mestrado apresentada em abril de 2021, que buscou relacionar a abordagem Design em Parceria com o cotidiano escolar da Educação Infantil e modos de incluir crianças com autismo. A partir da análise das ações pela Sociolinguística Interacional concluiu-se que a convergência do acolher –conhecer– experimentar seria um caminho para a inclusão na Educação Infantil.

C510. Propuesta de colecciones infantiles para niños con discapacidad auditiva. Carolina Raigosa Diaz (Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia)

Desde el programa en Gestión de la Moda de las Unidades Tecnológicas de Santander, en la ciudad de Bucaramanga, Colombia, se busca que los estudiantes cada semestre se enfrenten a problemáticas reales con el fin de darle solución al mercado, con propuestas innovadoras pero comerciales. Los estudiantes de II semestre del programa tuvieron como tema de estudio los niños con discapacidad auditiva.

C511. A experiência participativa no design do espaço escolar: uma colaboração entre a Pedagogia e a Arquitetura e Urbanismo. Luciana Schaeffer e Jamile Frechiani (Centro Universitário do Espírito Santo (UNESC) - Brasil)

Este trabalho é resultado de estudos colaborativos entre os cursos de Arquitetura e Urbanismo e Pedagogia do UNESC. O objetivo foi projetar a reforma do pátio de uma escola do campo a partir da integração entre espaço arquitetônico e prática pedagógica. Com metodologia advinda da Avaliação de Pós Ocupação somada às fundamentações teóricas e pedagógicas, os acadêmicos elaboraram o projeto de reforma do pátio compreendendo as necessidades reais deste ambiente escolar específico.

C512. Neuroarquitectura como fundamento para el diseño de los espacios áulicos. Claudia Inés Turturro (Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNC - Argentina)

La conciencia respecto a la importancia que el entorno habitable ejerce sobre la salud emocional de las personas, ha llevado a la arquitectura a trabajar mancomunadamente con las neurociencias, que analizan el funcionamiento y comportamiento del cerebro humano. Es primordial para diseñadores de ámbitos escolares e instituciones educativas, trabajar en proyectos de espacios de aprendizaje que estimulen el desarrollo cognitivo emocional para lograr aprendizajes significativos.

C513. Propuesta gráfica de una aplicación móvil ¡TE-AYUDO! Freddy Eduardo Veliz Verzosa y Kenny Quijje (Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador)

Este trabajo propone una sugerencia didáctica, que incluye una aplicación multimedia diseñada en forma de agenda para ayudar a los estudiantes con trastorno del espectro autista (TEA), a planificar y organizar sus tareas y rutinas diarias. Se ilustra las ventajas de usar tecnologías de la información y la comunicación entre estudiantes con TEA, las ventajas de usar teléfonos móviles como herramientas educativas y algunas aplicaciones existentes diferentes relacionadas con este tema.

C514. La bandera de los Pequeños Girasoles. Emiliano Horacio Vinocur y Sandra Ferrarini (EESOPi N° 8154 - Argentina)

La llegada de una nueva directora al Jardín de Infantes N° 237 «Pequeños Girasoles» de la localidad de San Lorenzo (Santa Fe) hizo que, durante el 2020 en contexto de pandemia, se revalorice la identidad de la Institución y fue ahí donde surge la idea de llevar a cabo la creación de la Bandera.

— Comisión [A52] Lenguajes Visuales

Miércoles 28 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *Marcelo Lalli*

C515. El lenguaje visual, y composición experimental desde el aula para la sociedad. John Alfredo Arias Villamar (Universidad de Guayaquil - Ecuador)

Los procesos de enseñanza-aprendizaje del Diseño Gráfico se enmarcan en diversas vertientes visuales para resolver problemas que la sociedad actual demanda. Una de esas vertientes a tratar en la presente investigación, es el cartel, y cómo el educando y docente, gestionan un análisis específico en sinergia, sobre el comportamiento que éste adquiere para emitir un mensaje. En la carrera de Diseño Gráfico –FACSO– Universidad de Guayaquil, se realizaron dos *workshops* experimentales sobre lenguaje gráfico y técnicas de comunicación visual, con el fin de desarrollar el nivel compositivo del educando y a su vez, evolucionar los conocimientos sobre la funcionalidad del cartel, desde la perspectiva no sólo conceptual, sino también estratégica para resolución de problemas gráficos.

C516. Memoria visual y colectiva, instrumento para el taller de diseño. Karen Carrera (Universidad Austral de Chile - Chile)

El lenguaje visual crea realidades, genera espacios visuales para la entrega de conocimiento, para la reflexión y para hacer visible lo invisible. En el marco de una crisis mundial, en donde la información es abundante, cambiante y veloz, lo que podemos registrar nos ubica como seres humanos en relación a otros. La reflexión del taller de diseño de Comunicación y Percepción de segundo año UACH, se traduce en una memoria colectiva y contingente, enmarcada en la crisis actual con sus múltiples complejidades. Este trabajo es realizado por los estudiantes a través de recursos básicos de la comunicación visual, generando un lenguaje visual que finaliza en una memoria del presente.

C517. El mural como lenguaje visual. Johanna Andrea Cuestas Camacho (Universidad de Palermo - Colombia)

La propuesta plantea estudiar el lenguaje visual en el arte mural. En primera medida, la pintura mural debe hacer hincapié en el lenguaje visual en correlación con el entorno; lo que permite interpretar y comprender la intensión del artista. De acuerdo con Munari (2016), quien expresa que el lenguaje visual genera una comunicación que se produce por los mensajes visuales, mensajes que al estar bien proyectados permite una comprensión sustancial para el receptor.

C518. Análise de Sistemas Visuais: media literacy. Bárbara Emanuel (Universidade Federal Fluminense - Brasil)

A disciplina de Análise de Sistemas Visuais trata da significação das imagens. A partir de exercícios de curadoria e análise, são trabalhados métodos de interpretação de imagens e de formação de sentido. Os módulos cobrem diferentes aspectos relevantes de mensagens midiáticas visuais: 1) Repertório e contexto: conceitos fundamentais de comunicação; 2) Media literacy: letramento midiático; 3) Diversidade e representação: machismo e racismo; 4)

Princípios de composição; 5) Trabalhando com imagens: fotografia, enquadramento, manipulação; 6) Imagens políticas; 7) Texto + Imagem: relações; 8) Mapas: retórica cartográfica; 9) Síntese visual: símbolos, pictogramas e identidade visual; 10) Técnicas de persuasão: retórica visual.

C519. Conjeturando Realidades Entre la devoración de imágenes reproducibles. Carmen Ludene (Venezuela)

Se reflexiona en torno a las estrategias pedagógicas que acceden al desarrollo de diferentes técnicas de las Artes Gráficas para conjeturar sobre imágenes que van desde planteamientos técnicos artesanales hasta la digitalización, esto despliega la imagen desde lo vectorial, lo impreso y lo proyectable. El método cualitativo - interpretativo que orienta las estrategias a desarrollar, acerca a los dicentes a desenvolverse en la variedad de temáticas que ofrece el campo de la tecnología comunicacional, el diseño gráfico y las artes visuales en los diferentes contextos de hibridación cultural, la iconofagia, la devoración de imágenes, lo virtual y efímero de la imagen.

C520. Fotografia: os múltiplos espaços na imagem. Carolina Maduro e Jofre Silva (Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ - Brasil)

A proposta é discutir o papel dos espaços na imagem fotográfica, dando enfoque para o chamado Espaço Transiente; sua presença sugere uma noção de passagem e movimento e é identificada na imagem a partir dos borrados e tremidos. Pelo trabalho prático, utilizo os elementos analisados para realizar processos de criação visual com a intenção de ampliar a compreensão dos aspectos teóricos da investigação.

C521. Diseño arquitectónico y expresión simbólica: Fachadas de templos masónicos latinoamericanos. Gabriela Santibañez, Alicia Braverman y Graciela Moretti (Docente e investigadora UMendoza, UCongreso, UNCuyo / Miembro ICOMOS Argentina - Argentina)

A lo largo de los últimos siglos los criterios de diseño que surgieron en tiempos de la Ilustración y que llegaron a América en el siglo XIX se reinterpretaron en los edificios, como símbolos de una arquitectura republicana que asocia la expresividad propia del neoclasicismo en sus diversas vertientes con los ideales políticos y sociales de cada momento. Este trabajo, realizado en el marco de un proyecto de investigación, verifica esta hipótesis a partir del estudio de las fachadas de los templos realizados por la masonería. En las ciudades donde la sociedad creó logias, sus edificios denotan fuerte simbolismo y expresividad. Son parte del patrimonio urbano de cada una de ellas. Palabras clave: investigación, diseño arquitectónico, masonería, significados, patrimonio

C522. Fotografia, design e outras tecnologias de subjetivação. Jofre Silva (Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil)

Discute ensaios fotográficos realizados na Escola de Belas Artes, da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Floresta, corpo e cidade definem os temas que fundamentam o diálogo entre distintas tecnologias do design, da arte e da comunicação, na esfera da cultura popular e erudita.

Apresenta a experiência acadêmica como instrumento de transformação e o trabalho prático como uma maneira de estilizar, dar forma e figura, valorizar o próprio ser em sua verdade.

C523. La poesía visual como estrategia pedagógica y herramienta para prototipar. Heiler Torres (Corporación Escuela de Artes y Letras - Colombia)

Esta propuesta se desarrolla dentro de experiencias académicas de las artes visuales como puede ser la enseñanza del diseño, es una aproximación conceptual y técnica a la poesía visual como posibilitador pedagógico de reflexiones innovadoras y comunicativas en espacios metatextuales y creativos, de igual manera se acopia de esta estrategia para implementarla en las fases de ideación y prototipado en el mundo del diseño.

C524. Fomentando el pensamiento creativo a través de un festival de diseño audiovisual experimental. Daniel Vega (Universidad Santo Tomás - Chile)

La ciudad de Valdivia al sur de la capital Santiago, es la capital del Cine en Chile. En este marco nace el año 2011 el Festival de Diseño Audiovisual Experimental, como un espacio para el encuentro, el desarrollo y la reflexión de los procesos de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Diseño Gráfico. Este espacio fomenta y promueve el pensamiento creativo y permite estimular la producción de corrientes visuales alternativas para vincular a la ciudad y a la escuela de Diseño. Pero también para cuestionar los lenguajes, las técnicas y los temas. La importancia de esta iniciativa radica en la generación de pensamiento crítico.

— Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad
Martes 27 de 17:30 a 19:30 hs.
Coordina: *María Elena Onofre*

C525. Estratégias de imersão para concepção de design inclusivo. Frederico Braidá e Myrtes Raposo (Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil)

Com esta apresentação, busca-se ressaltar que, dentro do escopo de conhecimento e metodologias inseridas nos cursos de Design, as estratégias de imersão para concepção de produtos inclusivos são fundamentais. Visto que os futuros designers devam ser estimulados a observar o mundo real à sua volta, projetando não para si, mas para as pessoas, a discussão da postura empática se faz muito necessária.

C526. O design de interiores e a educação para a diversidade. Frederico Braidá (Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil)

Este trabalho aborda o tema da educação para a diversidade a partir da perspectiva do ensino do design de interiores. Busca-se contribuir para evidenciar como a abordagem sobre o perfil dos clientes, de maneira crítica e responsável, pode promover a discussão, por exemplo, sobre classe, gênero, raça, etnia e orientação sexual, problematizando o papel do design de interiores frente às desigualdades e à diversidade humana.

C527. Pesquisa qualitativa no campo do Design: possibilidade de novos caminhos sociais. Lucas Brazil e Jackeline Farbiaz (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Brasil)

Propomos reflexões contidas em tese de doutorado em desenvolvimento. Resignificações sobre o design na perspectiva da atuação em parceria e inserção nos contextos, fortalecimento da pesquisa qualitativa em design, responsabilidade social do design na co-construção das sociedades direcionam a escrita. A COVID-19 explicita a desigualdade e a dicotomia ciência/cotidiano, assim compartilhamos perguntas para debate: Como refletir criticamente e nos posicionarmos fazendo parte de um sistema que sustenta a desigualdade? Como ter outro caminho social sendo compelidos a repetir o mecanicismo no SER e FAZER? O Design aliado à pesquisa é um caminho possível para novas realidades?

C528. Diseño social, nueva postura de género hacia la paz. Camilo Andrés Cornejo Perdomo y Nicolás Papalia (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia)

Nueva propuesta de género acabando con modelos hegemónicos, enmarcados en el diseño social y los entornos, Desde el contexto de la I+D, surge el planteamiento de orden binacional e investigación multidisciplinar, Nicolás Papalia y sus análisis desde la Oficina de Planificación de Políticas de Géneros y Diversidades del MPF CABA, (Argentina) y la investigación de obra creación en relación al proceso del pensamiento y planteamiento de obra de reconocimiento, emancipación e identificación de las mujeres víctimas de violencia por parte de hombres en el territorio, compuesta por 37 obras del colectivo Kalokagathia.

C529. FAU Escola Internacional: experiencia didáctica sobre raza, género y clase. Gustavo Curcio (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil)

Este artículo presenta el camino metodológico para la creación de una asignatura de apoyo al evento FAU Escola Internacional. La iniciativa interdisciplinaria e interdepartamental es parte de la estrategia desarrollada por un grupo de profesores de los departamentos de Proyecto, Historia y Tecnología de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de São Paulo. Basado en el trípode docencia - investigación - extensión, funciona como laboratorio para el ejercicio del proyecto en Arquitectura y Design. Enfocado a la elaboración e implementación de proyectos en diálogo con la sociedad, se desarrolla los siguientes temas: raza, género y clase. El modelo pedagógico se organiza en las siguientes etapas: promoción de prácticas de enseñanza colaborativas y participativas; investigación y recopilación de datos; debates con la participación de invitados (no necesariamente investigadores académicos) de Brasil y del exterior; análisis y sistematización de datos; construcción de bases iconográficas y documentales; desarrollo colectivo de proyectos; aplicación de propuestas en el campo, con la sociedad.

C530. “Diseño para hacer la diferencia”: Diseño social desde una mirada gráfica. Yuddy Gallegos Zamata (Instituto Certus - Perú)

Comúnmente el diseño gráfico está relacionado con el consumo, pero ¿Existe un lado social dentro del diseño gráfico que no está siendo visibilizado? ¿Podríamos pasar de la teoría a nuevos escenarios donde se aplique lo aprendido llegando así al ideal de aprendizaje del siglo XXI? ¿Cuál es el diagnóstico del diseño gráfico social en el Perú y el mundo? Esta temática se desarrolló en el curso de tendencias y conceptos gráficos con alumnos de primer ciclo del instituto Certus.

C531. Tradición, Sentido y Formación en el Desarrollo de las Albañilas en Latinoamérica. Wendy Montes Ponce (Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca - México)

La participación de las Albañilas en la construcción representa desventajas biológicas y de género. La ponencia expone el escaso reconocimiento laboral, las políticas públicas, sociales y académicas que se han desarrollado para formalizar el oficio implicando los ambientes urbanos y rurales.

C532. Paisaje social y diseño: una aproximación desde el género. Jaime Ramírez y Antonia Carrasco (Ramírez Cotal | Estudio de Diseño - Chile)

Se expondrán avances de la investigación: “Paisaje social trans: experiencias de interacción de estudiantes trans en la universidad” explorando el concepto de paisaje social no sólo como una dimensión natural o material de la cultura, sino como un proceso de interacción simbólica permanente entre las personas y los territorios que habitan, dotándolos de significados a través del cuerpo, el indumento y la expresión del género.

C533. Moda, Cuerpo y Género: los mimetismos que la máquina produjo en el tiempo. Ariane Ziezkowski (Nani ZK Atelier - Brasil)

Abordando conceptos del uso social del cuerpo orientado desde una mirada filosófica-antropológica de construcción y sentido de la imagen personal, direccionado por los estudios de género pos estructuralistas que reconocen y validan la coexistencia de diferentes identidades de género, presentando una explicación a cerca del fenómeno Moda en la sociedad occidental moderna y su relación con la cultura y los individuos de su época.

— Comisión [A54] Diseño Sostenible

Viernes 30 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *Marianela Balbi*

C534. Los Objetivos del Desarrollo Sustentable (ODS) como orientadores en la definición de la movilidad adecuada a las prácticas universitarias. Fabiana Agosto, Patricia Buguña y María Agustina Cabral Elizalde (Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba. - Argentina)

Se aborda el tema de los Objetivos Para El Desarrollo Sustentable (ODS) en un proyecto de Investigación que intenta recuperar los Objetivos y Metas del AGENDA

2030 con la intención de transferir a la enseñanza del Grado aquellas reflexiones y cuestionamientos sobre posibilidad de que los Campus Universitarios sean entornos ambientalmente más inclusivos, seguro, resilientes y sostenibles.

C535. Experiencias pedagógicas: hiperlugares móviles, nuevos paradigmas sobre movilidad sustentable. *Eliana Armayor, Esteban Labarthe y Luis Paredes (Universidad Nacional de Córdoba - Argentina)*

Pensar en la movilidad, en el contexto actual de pandemia, propone el desafío de visibilizar, discutir y proyectar nuevas formas de movimiento. La investigación sobre la Movilidad Sustentable, requiere de un enfoque y un proyecto holístico, complejo y colaborativo. Esta visión, representa una gran apuesta para la sociedad como conjunto y para cada uno de sus individuos, apuntando a la mejora en la calidad de vida de las personas y la calidad del ambiente. Desde la enseñanza del diseño se trabajó en propuestas guiadas bajo el concepto de “Hiperlugares Móviles” como estrategia para proyectar nuevas hipótesis sobre movilidad urbana sustentable.

C536. La Enseñanza desde una mirada Sostenible. *Mariela Balbi (Cuarto Colorado - Argentina)*

Presentar la importancia y responsabilidad de los docentes en la formación de Profesionales con fundamentos Sostenibles. Incorporar una mirada integradora de los aspectos sociales, ambientales y económicos en el desarrollo de productos y servicios, para que la Sustentabilidad forme parte de la práctica profesional. Es clave la resignificación del diseño como pilar y sostén de estas nuevas formas de encarar proyectos. Para impulsar estos cambios es necesario comprender la importancia de la ética, la integridad y la transparencia como así también la responsabilidad intrínseca que conlleva la generación de un nuevo producto, su cadena de valor y de encontrar un propósito que genere impactos positivos.

C537. Diseñar con los ODS el futuro. *John Benavides (Universidad de Pamplona - Colombia)*

La Organización Mundial de Diseño (WDO) adopta los Objetivos de Desarrollo Sostenible como una estructura de acción que tiene el potencial de simultáneamente ofrecer impacto social y ambiental positivo y guiar a nuestra profesión por el camino de un diseño sostenible, pero para lograrlo, es necesario primero enseñarlo, así que a través de ejercicios en clase se puede encaminar a alcanzar este objetivo.

C538. O. D. S. y su aplicación a la industria textil y de la moda. *Jorge Manuel Castro Falero (Universidad de la Empresa - Uruguay)*

Se trabaja en la propuesta a los diversos ODS y metas que surgen de la Agenda 2030 que deberían ser tenidas en consideración por la industria textil y de la moda, a los efectos de no generar el daño ambiental y social que la misma genera en la actualidad. Complementa a la propuesta que se presentó en ocasión del Congreso celebrado el año anterior.

C539. Movimentos sustentáveis ligados ao ensino do design de moda. *Cheyenne Frajuca (Centro Universitário Moura Lacerda - Brasil)*

Diante de uma sociedade altamente consumista, a moda é uma das indústrias que mais gera sequelas socioambientais. O presente artigo busca abordar os movimentos sustentáveis dentro do design de moda e analisar sua importância nas universidades. Conceitos como *slow fashion*, *upcycling* e *fashion revolution* são contextualizados a partir de pesquisa bibliográfica e ações práticas no ensino de moda, formando profissionais mais responsáveis e conscientes

C540. Amadeirada: O Papel da Tipografia Vernacular no Desenvolvimento Sustentável. *Lucas Furio Melara e Gabriel Tomaz (LM&Co. - Brasil)*

O presente trabalho tem como objetivo avaliar o potencial da tipografia vernacular como prática, para contribuir com o desenvolvimento de sistemas pautados pela economia criativa e sustentabilidade. Consideram-se como interface para o Desenvolvimento Sustentável os 17 ODS propostos pela Agenda 2030 da ONU conforme traduzidos pelo projeto gráfico Amadeirada Marcenaria Criativa.

C541. Experiencias de Diseño Circular en Empresas. *Luciana González Franco (LGF Studio Lab - Argentina)*

La ponencia tiene como objeto comunicar y difundir el diseño circular como herramienta para la concepción (eco concepción) de productos. La ponencia trabajará sobre la exposición de casos exitosos de implementación del modelo de diseño circular en empresas, mostrando tanto el producto final como el proceso de concepción y desarrollo de las piezas.

C542. Notas sobre Ecodesign/Design Thinking, Sustentabilidade na sociedade contemporânea às portas dos meados do século XXI. *Luciene Bulhões Mattos Iluettis (Instituto Federal da Bahia - IFBA - Brasil)*

As anotações abaixo tratam de assuntos pertinentes ao âmbito da temática que envolve Ecodesenho, Ecodesign/Design Thinking, Sustentabilidade, uma aspirante intencionalidade de identificação e conceituação desses termos, localizar seus efeitos a partir do encontro de novas metodologias do Desenho e do Desenho Industrial do produto enquanto peça visual e/ou virtual que adentram à sociedade de consumo objetual, às margens da metade do século XXI, perguntando o que traz e o que leva o Desenho Industrial para uma nova etapa marcada por quatro revoluções industriais anteriores.

C543. Sustentabilidad, cambio de paradigma para fomentar soluciones intangibles en Diseño. *Sofía Alejandra Luna Rodriguez y Maria Elena Rivero Mata (Universidad Autónoma de Nuevo León - México)*

Preocupadas porque a pesar de enfrentar una trágica crisis ambiental, vemos que falta mucho para que tengamos conciencia cabal y resiliente del gravísimo problema que vivimos y de la importancia de la sustentabilidad para reconciliarnos con nuestra casa, la Tierra. En este contexto presentamos algunos hallazgos obtenidos en una investigación que examina a nivel exploratorio el paradigma de la sustentabilidad en las currículas de las carreras de Diseño

de 8 universidades mexicanas y con un protocolo de investigación cualitativo descriptivo e interpretativo, conocer el nivel de conceptualización y aplicabilidad en Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

C544. Paradigma del consumo. Consideraciones ante una práctica sostenible en Diseño. Marcelo Eduardo Venegas (Universidad Federico Santa María - Chile)

Se establece a la luz de un reconocimiento histórico de los distintos paradigmas productivos, el rol que ha jugado el Diseño como instrumento de desarrollo económico y la relación con los fenómenos colectivos derivados de su aporte a la sociedad de consumo. Exponiendo un análisis crítico del individuo como objeto del consumismo y de los productos como símbolo social en provecho de una economía lineal.

— Comisión [A55] Presentación libro “Pensar el diseño”

Jueves 29 de 17:30 a 19:30 hs.

Coordina: *Verónica Devalle*

C545. Cuando la publicidad conoció al diseño. Antecedentes en la conformación de la carrera de Diseño Gráfico en la FADU-UBA. Cecilia Arzeni (Cecilia Arzeni. Diseño Comunicación - Argentina)

El capítulo propone retomar el discurso fundacional de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA) desarrollado a mediados de los años '80, para recuperar antecedentes de peso que han sido subestimados por la historiografía. Nos referimos a la relación previa entre el campo publicitario y la incipiente profesión de diseño gráfico durante el periodo 1950 a 1970. El primero ya contaba con una amplia trayectoria que se remontaba a fines del siglo XIX y la segunda comenzaba a diferenciarse y generar su identidad. Para ello se abordarán dos casos paradigmáticos que han sido testigos de ese diálogo: la agencia Cícero Publicidad y Agens –agencia cautiva del grupo SIAM Di Tella–. Estas agencias fueron el lugar donde se produjeron los debates en torno a cada práctica y donde el Diseño Gráfico cumplió un rol relevante que imprimió un sesgo diferencial al trabajo publicitario allí desarrollado. Por esta razón, es de interés recuperar aquellos discursos que han sido constitutivos de la identidad de cada campo profesional y que permitieron, posteriormente, delinear las características que asume el Diseño Gráfico en la FADU-UBA.

C546. El diseño sonoro en Buenos Aires. Su relación con la creación de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido en la FADU, UBA. Rosa Chalkho (Argentina)

El capítulo aborda el reciente surgimiento del diseño sonoro en Buenos Aires y el modo en que esta conformación se vinculó con la creación de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido (DIyS) en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU - UBA). La primera parte reconstruye un entramado discursivo sobre el estado de esta disciplina en vías de construcción a partir de recuperar las voces de diseñadores, sonidistas y profesionales entrevistados. La segunda parte estudia el nacimiento de la carrera de DIyS

reflejando las tensiones institucionales que acompañaron su creación. El texto hipotetiza que las condiciones particulares de su nacimiento determinaron una nueva configuración disciplinar que habilitó pensar y estudiar el cine y el audiovisual desde la perspectiva del diseño. Las conclusiones ponen en relieve el rol central de la universidad como actor nodular en el modelado y configuración de las disciplinas.

C547. Crónicas del Diseño Industrial y Gráfico en la Argentina. La revista Summa y la construcción de una historia interna del campo en el período 1963-1969. Laura Corti (Argentina)

El capítulo tiene como objeto de estudio a la revista *Summa* –publicación argentina sobre arquitectura, diseño y tecnología editada entre 1963 y 1992–, en tanto se la considera una de las fuentes explicativas de la constitución del campo disciplinar del Diseño en la Argentina. Se le asigna a *Summa*, entonces, un doble valor: el de haber sido testigo y difusora de los procesos de consolidación de los diseños en Argentina –en tanto campos disciplinares– durante las tres décadas de aparición; y el de haberse constituido, simultáneamente, en uno de los actores fundamentales de esa historia disciplinar. A lo largo del artículo se analiza el modo diferencial en que se construyen las genealogías del diseño industrial y gráfico y su vinculación con el campo artístico y el de la arquitectura desde las páginas de la publicación, que dan cuenta de los distintos grados de institucionalización y profesionalización en la cual se encontraban el DG y el DI en la década del sesenta en Argentina.

C548. Diseñar: cuando el Estado aspira al desarrollo. Experiencias y propuesta en la Argentina del siglo XXI (Versión 1.0). Leandro Dalle (Argentina)

El capítulo pretende instalar el debate sobre cómo el diseño puede pensar el Estado y pensarse desde el Estado. El autor trabaja desde la teoría del diseño y organiza el capítulo en torno a dos dimensiones: la estratégica y la táctica. En la dimensión estratégica incluye corrientes de diseño, focaliza en aquellas que piensan la producción y que tienen lugar en dos centros estatales clave en la Argentina en el siglo XXI. Estos centros usina son el Centro Metropolitano de Diseño, dependiente del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, y el ex Centro de Diseño Industrial (actual Dirección Técnica) del Instituto Nacional de Tecnología Industrial, dependiente del Gobierno Nacional. Además, en esta dimensión estratégica, vincula ciertas corrientes de diseño con el concepto de desarrollo y con diferentes tipos de economía. En la dimensión táctica problematiza herramientas, presenta algunas vinculadas a los centros estatales y abre la discusión sobre la creación de nuevas herramientas involucrando a las corrientes de diseño. A modo de cierre, desde una perspectiva propositiva, aborda el binomio diseño-política pública como posible articulador entre la dimensión estratégica y la táctica.

C549. Pensar el diseño desde una geografía conceptual. Verónica Devalle (CONICET - Argentina)

El presente capítulo o recupera algunos de los debates que se abrieron a propósito de la publicación en 2009 del

libro *La travesía de la forma*. Emergencia y consolidación del diseño gráfico (1948-1984). En aquel texto se propuso analizar cómo llegó a constituirse el diseño como una disciplina, como un nuevo saber que reorganizó parte de la producción de objetos y de imágenes en Argentina. Este capítulo se plantea como una respuesta. Interesa, en primer lugar, explicitar las razones por las cuales se optó por hacer una historia que, para muchas voces, cristalizaba la perspectiva dominante en el campo; en segundo lugar, los motivos por los que no se recuperó como materia privilegiada de análisis a las piezas de diseño y, en tercer lugar, la razón fundamental que llevó a las dos primeras decisiones. Concretamente nos referimos a las limitaciones que posee una empresa historiográfica que a nivel internacional encuentra tal dispersión de definiciones sobre el diseño que impiden tomarlo como objeto constituido y, operando por debajo de ello, la pervivencia de una serie de anacronismos que son producto de una no consideración de la dimensión histórica del lenguaje -que incluye el plano conceptual- con el que se construye la historia. El capítulo cierra con la recuperación de la historia conceptual como marco de análisis.

C550. Diseño de Indumentaria: la profesionalización de la moda en el campo proyectual. Verónica Joly (Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, UBA - Suiza)

El artículo analiza el proceso por el cual la moda deviene profesión con la creación del Diseño de Indumentaria en la FADU UBA. Específicamente identifica los rasgos que le imprime la pertenencia al campo proyectual, las tradiciones del arte, la arquitectura y el diseño presentes en la emergencia de la disciplina, y la forma en que se concibe la práctica en los primeros años de la carrera. Asimismo, se detiene en la cuestión del oficio y del género, aspectos de especial significado en la genealogía de este campo académico. La perspectiva del análisis cultural permite observar en la historia de la disciplina la agencia de los actores que incorporan a la vestimenta en el campo universitario del diseño y reconocen en el indumento, un signo primero de la identidad, de diferenciación en la vida social, en suma, de reconocimiento de la subjetividad en el espacio público. Entre fines de los años 80 y principios de los 2000, el diseño de indumentaria se asocia a la vuelta de la democracia, al proyecto de experimentación en la forma a pesar de la crisis de la industria, y finalmente, al fenómeno de autor que incorpora valor agregado en el mercado de la moda. Este trabajo permite observar el rol transformador de la universidad, su legitimidad al momento de instituir un nuevo ámbito de intervención profesional y aquí puntualmente, una nueva concepción de la vestimenta a través del diseño.

C551. La infografía como artefacto. Conceptos, técnicas y estrategias de resolución utilizados en la innovación de la producción infográfica del diario Clarín (1995-2001). Carla Sarli (Argentina)

El capítulo especifica qué factores hicieron que las infografías que el diario argentino Clarín produjo a mediados de los 90 fueran consideradas una innovación dentro del periodismo infográfico, un espacio hasta entonces dominado por las producciones de Estados Unidos y España. Se concluye que, por un lado, la ausencia en

Argentina de parámetros respecto a cómo hacer infografía permitió al director del Departamento adoptar estrategias de resolución distintas a las utilizadas entonces por los norteamericanos y españoles. Por el otro, la incorporación al equipo de diseñadores provenientes de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU - UBA) y de ilustradores inscriptos en el campo de la ilustración argentina permitió llevar adelante un experimento que interpretó a la infografía de manera novedosa. La dinámica de la innovación de la infografía es analizada siguiendo un modelo teórico tributario de los estudios sociales sobre ciencia y tecnología, bajo cuya luz la infografía es entendida como artefacto.

C552. Identidad corporativa: el diseño gráfico como legitimador de discursos de las empresas privatizadas durante la década del 90 en Argentina. Paula Socolovsky (Argentina)

El artículo analiza el diseño de la identidad visual de las empresas privatizadas en la Argentina en los años 90 con el fin de reponer los sentidos históricos y políticos que enmarcaron ese proceso. Se pudo ver el rol que desempeñó el diseño en la legitimación de un cambio de imagen embebida del lenguaje del marketing y la lógica empresarial. Y el resultado fueron marcas que operaron como discursos despojados de su compleja dimensión política y de un pasado histórico vinculado al Estado, a la soberanía y al país. El diseño de identidad visual de las empresas privatizadas, tomando como ejemplo los casos de las compañías telefónicas e YPF, se inscribió en un conflicto económico, político, comunicacional y cultural del que participaron medios masivos, agencias publicitarias, políticos, comunicadores, entre otros. El análisis de la identidad visual de estas empresas permitió ver cómo el diseño construyó una imagen moderna y eficiente de las nuevas empresas, y, al hacerlo, legitimó una nueva lectura en interacción con otros productos comunicacionales. En esos casos, el diseño de identidad visual se valió de una retórica neutral para producir la idea de eficiencia, en sintonía con las corrientes neoliberales del momento.

3. Índice de autores del XI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

El índice de autores se organiza alfabéticamente, junto al título de la comunicación presentada (identificando el número del resumen para su fácil localización en esta edición) y la comisión en la que fue expuesta.

- Abbadie, Ivan: Desarrollo de una nueva conciencia diseñística. (C478) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 177
 Abraham, Moriana: Dulces objetos comestibles. Binomio Forma-Función en golosinas tradicionales argentinas. (C231) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
 Acevedo Vacherand, Victoria: La enseñanza del croquis urbano en confinamiento: una experiencia transmedia. (C109) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132

- Acosta Fandiño, Jeimy Johana: Tallando Mentes: una construcción experiencial - virtual posibilitadora de diseño de futuros. (C285) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 153
- Acosta Torres, Mónica Alexandra: Intag - Santuario de vida: carteles con conciencia ecológica. (C137) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 135
- Acosta Torres, Mónica Alexandra: Políticamente corrupto. Carteles para la reflexión. (C497) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 179
- Acosta, Miguel: Enseñanza del diseño tipográfico por medio del taller de impresión con tipos móviles Typofania. (C176) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 140
- Ader, Natalia: Dispositivo pedagógico para fortalecer la autonomía en la escritura audiovisual. (C036) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Aguayo, Mariuxi Viviana: Enseñanza de Geometría y Dibujo Técnico aplicado al Diseño Gráfico. (C291) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Aguayza, Carlos: Gastronomía y TICs. Videojuegos basados en la gastronomía local de Ambato. (C360) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163
- Aguilar Jiménez, Juan: Metodologías Creative Lab para el desarrollo del pensamiento creativo. (C459) [Comisión [A46] Educación interdisciplinaria], p. 175
- Aguirre Escárcega, Fausto Enrique: Dinámicas pedagógicas en los talleres de diseño de interiores impartidos de manera sincrónica en modalidad videoconferencia. (C091) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Aguirre, José María: El dictado del proceso de Diseño desde abordajes sistémicos complejos. (C042) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 124
- Agusto, Fabiana: Los Objetivos del Desarrollo Sustentable (ODS) como orientadores en la definición de la movilidad adecuada a las prácticas universitarias. (C534) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 183
- Alarcon Castro, Jimena: Experiencia de diseño interdisciplinario en el contexto de pymes manufactureras. (C404) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 168
- Alarcón, Jhonn: El Food Design aplicado en la configuración sensorial de la experiencia gastronómica. (C384) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 166
- Albeniz, Carlos Fernando: Una experiencia de Diseño en la meseta de Somuncurá. (C218) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Albornoz Delgado, Humberto Ángel: Vinculación entre Proyectos de Investigación y Aprendizaje Basado en Proyectos. (C487) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- Albrecht, María del Carmen: Enseñanza del Diseño de la Comunicación Visual: experiencias y relatos. (C311) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Albrecht, María del Carmen: Estrategias tecnopedagógicas para la enseñanza de Diseño en la virtualidad. (C104) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Albrecht, María del Carmen: Proyecto integrador DI + DCV "Línea de productos ~ Productos en línea". (C107) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Alcalá Zárate, Luisa Fernanda: Diseñar nuevas experiencias del Consumidor Deportivo como estrategia para la Competitividad y la Gestión en Organizaciones del sector deporte. (C443) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 17
- Aliaga Colque, Ximena: Daisy Wende y el rescate cultural a través del diseño. (C251) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 149
- Almeida, Anderson: O design brasileiro por mãos negras: ruptura e devir conceitual. (C394) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 167
- Almeida, Elda E.: Desarrollo IT. Oportunidades para una Educación de Calidad e Inclusiva. (C377) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 165
- Almeida, Marcilon: Experiências de desenvolvimento do pensamento e ação computacional no ensino superior. (C019) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- Alonso, Jesús: Diseño e Inmediatez. (C046) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 124
- Alpaca-Chavez, Marizela: Interrogando la enseñanza de estética en el taller de arquitectura. (C047) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 124
- Altamirano Galván, Sandra Guadalupe: Criterios de calidad para la creación de diseño de identidad. (C434) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 172
- Alvarado, Luis Alberto: Diseño mexicano en el siglo XX. (C151) [Comisión [A14] Estudios académicos], p. 137
- Álvarez Lizano, Iván: Experiencias de cambio, un taller de fotografía presencial a un taller de fotografía virtual. (C099) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 130
- Alvarez, Andrés: Marketing deportivo en campañas publicitarias de responsabilidad social. (C498) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 179
- Alvarez, Eugenia: La enseñanza del diseño en modalidad virtual. (C098) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 130
- Alvarez, Verónica: Modelo teórico hacia la construcción de sentido del Diseño Interior. (C479) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 177
- Alves, Cleiton Hipólito: Teoria do Design e Suas Relações na Cultura de Consumo. (C499) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 179
- Alzérrecá Pérez, Jaime: Etnografía virtual en el contexto de la cuenca del Maylanco. (C232) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Amancha Proaño, Pablo Israel: Diseño Estratégico para industrias de curtiduría de piel. (C339) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 160
- Amantini, Susy: Desenvolvimento de bio semijoias sustentáveis: do conceito à produção industrial. (C333) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 159
- Amaral Pinto, Maria Cecília: El vestuario escénico del espectáculo Epidemia Prata. (C166) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 139
- Ambrosino, María Alejandra: Narrativas Pedagógicas Transmedias: diseño de curso para docentes de FADU-UNL. (C203) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 143
- Anderson, Ibar Federico: El método analógico como técnica de creatividad del Design Thinking. (C048) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 124

- Anderson, Ibar Federico: El Pensamiento Abductivo en el Design Thinking. (C049) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 124
- Anderson, Ibar Federico: Extractor aire Covid 19. (C469) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- Anderson, Ibar Federico: Hipótesis por abducción en el diseño industrial. Análisis de un caso. (C315) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 157
- Andrade dos Santos, Camila: Uma experiência do curso em Design de Móveis do IFMA. (C259) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Andrade Ojeda, Camilo Andrés: Centro creativo para reactivar la economía de MIPYMES en Colombia. (C415) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Andraus, César: Señaléticas turísticas para el Cantón Jama. Diseño en base a elementos de la cultura Jama - Coaque. (C266) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 151
- Andreazzi Borges, Maria Eduarda: Notas e cores: Nelson Sargento, mais alta patente do samba. (C186) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 141
- Angarita, Diana Paola: Una revisión sobre el estado actual de la técnica del eye tracking en interfaces audiovisuales desde el DCU. (C059) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 126
- Angulo, Laura: Del error a la oportunidad. (C368) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Antamba, Tanya: Identidad gráfica del pasillo ecuatoriano desde portadas y carteles. (C241) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 148
- Antonini, Florencia Elena: El Taller Rotativo de Diseño Gráfico y el aprendizaje significativo. (C198) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 142
- Antonini, Florencia Elena: Mapuches del NoBA, transferencia y fortalecimiento de la producción regional. (C235) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Antonini, Florencia Elena: Vinculación entre artesanía y diseño. Un espacio de horizontalidad y relación de pares. (C400) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Aranibar, Carolina: ECCCO - Aprendizaje tangencial desde el diseño de videojuegos científicos. (C081) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- Araoz, Soledad: Dictado simultáneo de asignaturas con programación integrada. (C464) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Araujo Ferraz Oliveira, Gabriela: Relato de experiência de ensino de caligrafia nas aulas remotas. (C089) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Arciniegas, Ana Teresa: NODOS transmedia, un universo narrativo en construcción. (C373) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Arellano San Pedro, Gabriela: Aproximación al emprendimiento indígena urbano. (C416) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Argudo, Boris: El campo matérico como escenario experiencial sensitivo y funcional en espacios comerciales de periodo prolongado, en la ciudad de Cuenca. (C152) [Comisión [A14] Estudios académicos], p. 137
- Arguñarena, Biurrun Jesús: Una experiencia de enseñanza mixta: presencial y a distancia. (C088) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Arias Camacho, Angel Geovanny: Elaboración de una guía Gastronómica con estudiantes del cuarto semestre del ISTB. (C405) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Arias Villamar, John Alfredo: El lenguaje visual, y composición experimental desde el aula para la sociedad. (C515) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 181
- Aristizábal Granada, Praxedes: Gestión del diseño en procesos de creación. (C435) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 172
- Armayer, Eliana: Experiencias pedagógicas: hiperlugares móviles, nuevos paradigmas sobre movilidad sustentable. (C535) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Armiento, María Clara: Técnicas de la neurociencia para la formación de diseñadores ecosustentables. (C148) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 137
- Arredondo, Fabricio: Reflexiones sobre la copia y el plagio en la práctica del diseño en Argentina. (C277) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 152
- Arzeni, Cecilia: Cuando la publicidad conoció al diseño. Antecedentes en la conformación de la carrera de Diseño Gráfico en la FADU-UBA. (C545) [Comisión [A55] Presentación libro "Pensar el diseño"], p. 185
- Ascue Yendo, Rudy: Animando cuentos de niños para niños. (C080) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- Ascue Yendo, Rudy: Enseñanza de investigación en diseño gráfico: El Covid-19 como premisa para diseñar un gameplay trailer. (C268) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 151
- Asión Suñer, Laura: Diseñador & Prosumer. Democratización del diseño modular en Internet. (C369) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Avila, Mariel: Tendencias y significados en una universidad pública. (C223) [Comisión [A22] Identidades Culturales], p. 146
- Azambuja, Manuela: As revistas de moldes na aprendizagem da costura. (C370) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Bachot, Mónica: Núcleos Empresariales: una metodología para la construcción de vínculos creativos. (C412) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Badella, María Laura: Ciencia inquieta: aportes del Diseño para la construcción de propuestas de divulgación científica en formato "historia". (C297) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- Badella, María Laura: Cultura, Desarrollo Sostenible y Diseño para la Innovación Social. (C250) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 149
- Balbela Consoni, Gilberto: Design de serviço em rupturas econômico-sociais: projeto aplicado COVIDESIGN | UFRGS em soluções de atendimento com distanciamento social no Brasil. (C417) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Balbela Consoni, Gilberto: Turismo de masas en Florianópolis: su arquitectura en cuestión. (C428) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- Balbi, Marianela: La Enseñanza desde una mirada Sostenible. (C536) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Balseca Clavijo, Claudia Rafaela: ADN Urbano: Análisis de Morfogénesis. Caso de estudio: Ambato (Urbano). (C480) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 177

- Barbosa Guerrero, Inés Ximena: Relación entre Modelo de Kolb - Pensamiento de diseño. (C289) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Barbosa Olímpio, Ricardo José: Criatividade em harmonia: a relação entre direção de arte e design gráfico na composição de peças de comunicação visual. (C298) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- Barbosa, Yasmin; Madureira: uma percepção remota do briefing do projeto de Design de Interiores. (C092) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Bariani, Julio: Una aproximación al arte público urbano en la Norpatagonia. (C187) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 141
- Barone Zalocco, Ornella: Visualidades polifónicas del ciclo menstrual. (C316) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 157
- Barra, Daniela: La imagen del indígena en el diseño ecuatoriano. (C224) [Comisión [A22] Identidades Culturales], p. 146
- Barraud, Silvina: Introducción a la problemática del diseño y su expresión. (C069) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 127
- Barrientos Mora, Jesús Eladio: Modelos 3D como materiales de enseñanza de la tipografía en México. (C027) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Barrientos, Natalia: Dulces objetos comestibles. Binomio Forma-Función en golosinas tradicionales argentinas. (C231) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Barrios Barraza, Astrid Isidora: Cocreación y Didáctica. Sistema dinámico en la praxeología del aprendizaje. (C028) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Barrios, Patricia Claudia: Proyecto Made in China: el uso de la tipografía como voz plástica en el ámbito del arte contemporáneo. (C177) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 140
- Barry, Patricio: Prácticas pre-profesionales en diseño industrial: un nuevo concepto. (C082) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- Barsotti, Adriana: #HoraDeVotar: experiência multidisciplinar de ensino remoto. (C491) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- Bautista Saucedo, Fabian: Imagen pública de los millennials en el contexto del posmodernismo. (C225) [Comisión [A22] Identidades Culturales], p. 146
- Beceiro, Odalys: Sistema señalético y juegos lúdicos para un museo arqueológico. (C488) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- Bellini, Silvina Soledad: Narrativas Pedagógicas Transmedias: diseño de curso para docentes de FADU-UNL. (C203) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 143
- Benavides, John: Diseñar con los ODS el futuro. (C537) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Benavides, John: Reflexiones sobre la enseñanza de un diseño para la sostenibilidad. (C145) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 136
- Bergero, Darío: Reflexiones sobre la complejidad de las prácticas docentes en los Talleres de Diseño. (C195) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 142
- Bergero, María Cecilia: Aprendizaje colaborativo remoto. (C090) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Bergmann Borges Vieira, Gabriel: Design Center UCS como locus para experiência profissional durante a graduação. (C406) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Bergmann Borges Vieira, Gabriel: Toolkit de design como auxílio no processo de ensino-aprendizagem de projeto. (C507) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 180
- Bergomi, Paolo: El valor de los Objetos. Los objetos del hoy serán los hallazgos arqueológicos del mañana. (C267) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 151
- Bernal García, Gabriel: BranData, creatividad con datos. (C436) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 172
- Bertero, Claudia: Escenas Didácticas en la enseñanza de las disciplinas proyectuales. (C018) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- Betancourt, Diego: La cabuya: una fibra noble, ancestral, andina con aplicación textil. (C378) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 165
- Betancourt, María Ximena: Imaginarios y representaciones de identidad cultural. (C215) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Bevilacqua, Flavio: Rediseño de mobiliario: reflexiones académicas sobre construir desde lo existente. (C146) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 136
- Blázquez, Lucrecia Pilar: Acerca de las emociones y del deconstruir para construir en el aprendizaje. (C465) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Boada Vargas, Diana: Revoluciones 2.0: El Diseño como recurso del Alteractivismo. (C500) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 179
- Bonfiglio, Matías: CreArte Litoral. El collage: dispositivo de construcción de identidad colectiva. (C239) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 148
- Borroni, Nestor Adrián: La importancia de conocimientos en VFX para una buena postproducción. C371 [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Botta, Natalia: Transformaciones de la representación conceptual tridimensional en tiempos de virtualidad (C037) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Braida, Frederico: A importância do pensamento geométrico na formação de designers. (C130) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 134
- Braida, Frederico: Estratégias de imersão para concepção de design inclusivo. (C525) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 182
- Braida, Frederico: O design de interiores e a educação para a diversidade. (C526) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 182
- Brañes Alarcón, Javiera Constanza: Experiencia de diseño interdisciplinario en el contexto de pymes manufactureras. (C404) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 168
- Brañes Alarcón, Josefina Daniela: Experiencia de diseño interdisciplinario en el contexto de pymes manufactureras. (C404) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 168
- Braverman, Alicia: Diseño arquitectónico y expresión simbólica: Fachadas de templos masónicos latinoamericanos. (C521) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 182
- Bravo, Rafael Ángel: Relaciones ergonómicas, más allá de la forma y la funcionalidad. (C395) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 167

- Brazil, Lucas:** Pesquisa qualitativa no campo do Design: possibilidade de novos caminhos sociais. (C527) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 183
- Bredanini Colombo, María Georgina:** La enseñanza del croquis urbano en confinamiento: una experiencia transmedia. (C109) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Bressan, Nelson:** Cultura digital, narraciones transmediales y nuevas subjetividades. (C024) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- Breton, John:** Implementación del método Design Thinking - Cartelismo Social: caso de estudio Laboratorio de Diseño. (C060) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 126
- Briceño Sáenz, Jossalberto:** Enseñanza de valores occidentales en China a través del cine. (C029) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Bruñara Lara, Hemilly:** Uso do Upcycling dentro da Metodologia do Design de Moda. (C147) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 136
- Buguña, Patricia:** Los Objetivos del Desarrollo Sustentable (ODS) como orientadores en la definición de la movilidad adecuada a las prácticas universitarias. (C534) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 183
- Buitrago López, Yesid Camilo:** Interacción y pertinencia del diseño en la sociedad. Reflexión desde espacios académicos. (C071) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 127
- Buitrago López, Yesid Camilo:** Retos de los docentes de diseño gráfico en la formación de profesionales. (C196) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 142
- Bulhões Mattos Iluets, Luciene:** Notas sobre Ecodesign/ Design Thinking, Sustentabilidade na sociedade contemporânea às portas dos meados do século XXI. (C542) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Burbano, Iván:** El diseño y la artesanía en la conformación del diseño como disciplina en Ecuador. (C396) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 167
- Burgos, Carlos Eduardo:** Modelos Representacionales y Procesos de Razonamiento lógico en Diseño Gráfico. (C057) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 125
- Burgos, Natalia:** Desarrollo de Competencias de Responsabilidad Social en Curso de Gráfica. (C100) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 130
- Bustamante, María Soledad:** La enseñanza del croquis urbano en confinamiento: una experiencia transmedia. (C109) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Caballero, Mónica:** La enseñanza del diseño de indumentaria y textil desde una perspectiva situada. (C226) [Comisión [A22] Identidades Culturales], p. 146
- Cabrera, Gustavo Javier:** La abstracción como eje. Desde la exploración sensible de la forma hasta la configuración de experiencias espaciales en el Taller Vertical de Morfología I. (C040) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Cabrera, Natalia:** Máscaras tejidas. (C397) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 167
- Cabrera, Rosanna:** El nuevo diseño de los catálogos editoriales. (C158) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Caffaro, Pablo:** Técnicas de la neurociencia para la formación de diseñadores ecosustentables. (C148) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 137
- Caicedo Zapata, Mario Germán:** Diseño, vehículo de desarrollo en comunidades vulnerables del suroccidente colombiano. (C489) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- Caja Rubio, Daniel:** Biomimética y diseño especulativo: estrategias pedagógicas para la conceptualización. (C307) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 156
- Caja Rubio, Daniel:** Del teatro al diseño: estrategias docentes interdisciplinarias. (C205) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 143
- Calderón Triana, Juan Pablo:** Propuesta metodológica: generando valor público en comunidades urbanas (C002). [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 119
- Calderón-Canales, Elena:** Vinculación entre Proyectos de Investigación y Aprendizaje Basado en Proyectos. (C487) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- Calderón, Catalina:** Nuevas prácticas para la interiorización del conocimiento del taller de interiorismo. (C110) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Calderón, Efraín:** Renovación del entorno urbano iglesia - casa hacienda San Juan Grande. (C261) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 150
- Calderon, Sergio:** Activando el sentido de responsabilidad, el nuevo estudiante investigador (C001). [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 119
- Calderon, Sergio:** TikTok como recurso para la enseñanza del Diseño. (C079) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- Calle Mendoza, Andrea:** MetroCultura: Identidad en el Mobiliario del Metro de Quito. (C233) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Calvache Cabrera, Danilo:** Formación en Diseño: perspectivas para la creación de programas universitarios. (C131) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 134
- Camargo Pablicich, Lucía:** El Taller Rotativo de Diseño Gráfico y el aprendizaje significativo. (C198) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 142
- Camargo Pablicich, Lucía:** Vinculación entre artesanía y diseño. Un espacio de horizontalidad y relación de pares. (C400) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Camarillo Guzmán, Sandra Gabriela:** Desempeño de habilidades de Alfabetidad Visual en estudiantes de Diseño Industrial (Caso FARQ). (C317) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 157
- Campi Maldonado, Elvis Alberto:** Elaboración de una guía Gastronómica con estudiantes del cuarto semestre del ISTB. (C405) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Cancio, Isabella:** Discurso visual: A narrativa do vestir. (C348) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 161
- Candela Sanjuán, Bernardo Antonio:** Acción para la capacitación de la profesión en diseño: presentación de caso. (C407) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Cardoni, María Eugenia:** Cultura digital, narraciones transmediales y nuevas subjetividades. (C024) [Comisión [A03]

- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- Carhuancho, Fiorella: Enseñanza de investigación en diseño gráfico: El Covid-19 como premisa para diseñar un gameplay trailer. (C268) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 151
- Caronello, Luisina: Recursos autóctonos. (C138) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 135
- Carranza Díaz, Cinthya Pahola: Diseño de material didáctico para la enseñanza de la lectura labio-facial para niños con discapacidad auditiva de la Unidad de Educación Especializada Angélica Flores Zambrano en la ciudad de Manta. (C508) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 180
- Carrasco Quintana, Ana Cecilia: De la cabeza al papel; del papel a la tela: Ontologías de la ilustración en una experiencia intercultural. (C234) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Carrasco, Antonia: Paisaje social y diseño: una aproximación desde el género. (C532) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 183
- Carrera, Karen: Memoria visual y colectiva, instrumento para el taller de diseño. (C516) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 181
- Carvalho, Ana Paula: A construção de persona para auxiliar a criação em Design. (C274) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Carvalho, Ana Paula: Fundamentos do processo criativo de estampas com DNA cultural Brasileiro. (C182) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 140
- Carvalho, Ana Paula: O processo de projeto de produto e da competência do projetar: a década de 1960 revista sob o estudo contemporâneo. (C318) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 157
- Casa, Carina: Máscaras tejidas. (C397) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 167
- Casabona, Eugenia: Investigación UX: el impacto social como motor de aprendizajes. (C310) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 156
- Casagrande, Jennyfer: Narciso Figueras um gravurista espanhol no Brasil do século XIX. (C236) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Casal, Horacio: Arquitectura UX. Contenedor y contenido como interfaz y emoción. (C349) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 161
- Casal, Horacio: Pandemia y percepción espacial. Crisis como oportunidad para redefinir conceptos. (C481) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 177
- Cassinelli, Adriana: Bibliotecas humanas para fomentar la empatía en las clases virtuales. (C120) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 133
- Castelblanco Caicedo, Diana Zoraida: Una retirada del Diseño. (C269) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 151
- Castrillón Forero, Javier Ernesto: Diseño mobiliario urbano para espacios públicos basado en identidad Antioqueña sobre la cultura Indígena Tule. (C262) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 151
- Castrillón Forero, Javier Ernesto: El método, fundamento para aprender y diseñar. (C292) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Castrillón Forero, Javier Ernesto: Empaques y envoltorios naturales en el occidente antioqueño. (C258) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Castrillón Forero, Javier Ernesto: Escenarios de trabajo colaborativo para el diseño, Artefacto LAB campamento de inventores experiencia significativa. (C490) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- Castro Falero, Jorge Manuel: O. D. S. y su aplicación a la industria textil y de la moda. (C538) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Castro, Jacqueline: Benefícios da Utilização da Produção Mais Limpa na Indústria. (C332) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 159
- Castro, Jacqueline: Desenvolvimento de bio semijoias sustentáveis: do conceito à produção industrial. (C333) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 159
- Caudana, María Candela: El graffiti «en» el afiche. Análisis de los usos tipográficos atendiendo a los géneros discursivos. (C278) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 152
- Cavero, Jose: Cómo enfrentar el primer taller de diseño de espacios. (C121) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 133
- Cedeño, Lina: Museos de Manabí: comunicación gráfica para la conservación del patrimonio cultural. (C263) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 151
- Cerrillo García, Rubén: La Indisciplina para repensar la función social de nuestro hacer. (C197) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 142
- Cervantes González, José Daniel: Una ventana al mundo sin luz. Diseño de Técnicas y Herramientas para la enseñanza de Dibujo y Pintura dirigido a Ciegos. (C305) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 156
- Chalkho, Rosa: El diseño sonoro en Buenos Aires. Su relación con la creación de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido en la FADU, UBA. (C546) [Comisión [A55] Presentación libro "Pensar el diseño"], p. 185
- Chavarria Cabral, Pedro: Rio de Janeiro: espaço de resistência e mudança. (C423) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- Chávez, Sofía: Propuesta de Innovación Pedagógica y Tecnológica UPSA. (C206) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 144
- Chechi, Florence: A técnica da Biomimética aplicada ao design de superfícies tendo como base a aplicação em rotores aerodinâmicos. (C324) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 158
- Chechi, Florence: Design de superfície para estética e conforto no design de produto: uma metodologia híbrida. (C050) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 124
- Chevalier, Maria Cecilia: Recursos autóctonos. (C138) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 135
- Chiantore, Yanina Guadalupe: Libro Vivo. (C165) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 139
- Chiroque Landayeta, Victor Enrique: Enseñanza de investigación en diseño gráfico: El Covid-19 como premisa para diseñar un gameplay trailer. (C268) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 151
- Ciravegna, Erik: Design for Well-being: prácticas para el bienestar creativo de las personas. (C470) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- Cislaghi, Anabella: Escenas Didácticas en la enseñanza de las disciplinas proyectuales. (C018) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121

- Cisneros, Ana Karenina: La enseñanza del diseño de indumentaria y textil desde una perspectiva situada. (C226) [Comisión [A22] Identidades Culturales], p. 146
- Cobo Carrasco, Paul Alejandro: Indicadores de innovación como pilar estratégico en la industria textil. (C341) [Comisión [A34] Negocios en Diseño], p. 160
- Coêlho, Maria Clara: Contribuições do Design de Serviços na Coordenadoria da Defesa Civil na cidade de Maceió (AL). (C051) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 125
- Condori Díaz, Brisela: Metodología para el aprendizaje virtual del Taller Diseño de indumentaria. (C111) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Conna, Yvan: Fotografía y sensaciones. Intersticios de una idea. (C270) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Contreras, Pablo: Análisis de habitabilidad en viviendas patrimoniales frente a normativas de conservación en áreas históricas. (C264) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 151
- Cornejo Perdomo, Camilo Andrés: Diseño social, nueva postura de género hacia la paz. (C528) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 183
- Corona Zapata, Jaesy Alheli: Narrativa digital: fundamento para el diseño gráfico de tecnología educacional. (C381) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 166
- Corti, Laura: Crónicas del Diseño Industrial y Gráfico en la Argentina. La revista Summa y la construcción de una historia interna del campo en el período 1963-1969. (C547) [Comisión [A55] Presentación libro "Pensar el diseño"], p. 185
- Couto, Jorge Adrián: Nietzsche, Stanley Kubrick y Ridley Scott: diálogos abismales infinitos. (C445) [Comisión [A45] Docentes Investigadores A], p. 173
- Crespi, Gina: Mapuches del NoBA, transferencia y fortalecimiento de la producción regional. (C235) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Cristo, Hugo: Experiências de desenvolvimento do pensamento e ação computacional no ensino superior. (C019) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- Crivelli Di Francesco, Gina Maria: IN Movilidad De los pies a la cabeza. Tendencias MUS. (C392) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- Crotta, Carina: Taller de experimentación proyectual de base fenomenológica. (C041) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Cruz Petit, Bruno: Diseño humanista para contextos poshumanistas. (C501) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 179
- Cuestas Camacho, Johanna Andrea: El mural como lenguaje visual. (C517) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 181
- Cunha Lima, Edna: Design nas calçadas: presença vernacular em restaurante carioca. (C254) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Curcio, Gustavo: FAU Escola Internacional: experiencia didáctica sobre raza, género y clase. (C529) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 183
- D'Amico, Enrique: (Des)diseñar: formar diseñadores emprendedores para el nuevo escenario. (C418) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- da Costa, Carlos Eduardo Félix: Construção e desconstrução de imagens na era dos templates. (C294) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Da Cunha Bastos, Frederico Gustavo: Benefícios da Utilização da Produção Mais Limpa na Indústria. (C332) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 159
- Dali, Szostak: Investigación UX: el impacto social como motor de aprendizajes. (C310) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 156
- Dalle, Leandro: Diseñar: cuando el Estado aspira al desarrollo. Experiencias y propuesta en la Argentina del siglo XXI (Versión 1.0). (C548) [Comisión [A55] Presentación libro "Pensar el diseño"], p. 185
- Dantas, Denise: Estratégia alternativa para coleta de dados por aplicativos de mensagens. (C328) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 159
- Daraio, Vanina: Las pedagogías participativas en la enseñanza del diseño, en especial, en el primer tramo de las carreras. (C020) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- Dato, Hebe: Plan de comunicación editorial digital. Las redes sociales cómo estrategia pedagógica. (C034) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 123
- Daza, Jhossman: Tensión entre el ejercicio del poder y el arte. (C189) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 141
- de Alcântara Doria, Alexia: O potencial colaborativo das materiotecas no ensino de Arquitetura e Design. (C136) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- de Freitas Ramos, André: Um olhar sobre a poética do espaço e a casa pós-pandêmica. (C188) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 141
- De la Barrera Medina, Mónica: Formación del diseño. Costos proyectos y prácticas para la profesión. (C342) [Comisión [A34] Negocios en Diseño], p. 160
- de la Cruz Vergara, Andrea del Carmen: Proyectos de Intercambio Intemporal. (C460) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- de León, Ramiro: La dialéctica teoría / praxis en la enseñanza del diseño. (C010) [Comisión [A02] Métodos de Evaluación], p. 120
- de Lima Vichy, Paola: Ensino de Design na pandemia: práticas, desafios e prospecções futuras. (C122) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 133
- de Monte, Andrea: Taller inter Medios y Habitares Híbridos. Un espacio de exploración instrumental orientado al aprendizaje del diseño y la investigación. (C061) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 126
- de Moura, Mônica Cristina: Ativismo em Design: encontros contemporâneos. (C502) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- de Moura, Mônica Cristina: Design, Arte e Ativismo: Associações da Contemporaneidade. (C503) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- de Oliveira Cruz Carlassara, Renata: Design, sujeito e artefato: as consequências da objetificação. (C372) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- de Oliveira Cruz Carlassara, Renata: Teoria do Design e Suas Relações na Cultura de Consumo. (C499) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 179
- De Olivera, Graciela: Una experiencia de enseñanza mixta: presencial y a distancia. (C088) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129

- de Sales, Fátima Regina: Processo de Desenvolvimento de Marketplace Internacional de Moda. (C357) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 162
- de Souza Alves Coutinho, Taís: O design e a semiótica: estratégias de significação. (C461) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- de Souza Dos De Carvalho, Cristiane: Currículo por competências no Design de Moda: o caso SENAI-CETIQT. (C134) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Del Giorgio Solfa, Federico: (Des)diseñar: formar diseñadores emprendedores para el nuevo escenario. (C418) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- del Rio Kuroiwa, Susana Elvira: Animando cuentos de niños para niños. (C080) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- del Valle Capriotti, Carina: Agroindustria Sanjuanina. Aportes para la construcción comunicativa gráfica con el uso de herramientas tics. (C242) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 148
- Delgado, Giovanni: El campo matérico como escenario experiencial sensitivo y funcional en espacios comerciales de periodo prolongado, en la ciudad de Cuenca. (C152) [Comisión [A14] Estudios académicos], p. 137
- Delgado, Giovanni: Emergencia del diseño de interiores en las universidades de Cuenca, Ecuador. (C153) [Comisión [A14] Estudios académicos], p. 137
- Delgado, Giovanni: La vegetación, dinámicas de un material vivo en el espacio interior. (C484) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 177
- Demaro, Damián: Estudio-escuela. Un dispositivo alternativo a la enseñanza proyectual. (C207) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 144
- Devalle, Verónica: Pensar el diseño desde una geografía conceptual. (C549) [Comisión [A55] Presentación libro "Pensar el diseño"], p. 185
- Di Paola, Claudia: Mercadotecnia y diseño, estrategias en un contexto de transformación social. (C437) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 172
- di Pasquo, Emiliana: Espectáculos accesibles. La inclusión como parte de la formación en los roles de las artes escénicas. (C453) [Comisión [A45] Docentes Investigadores B], p. 174
- Di Stefano, Diana Leonor: Procesos de enseñanza-aprendizaje como experiencias UX. (C208) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 144
- Díaz Eljaiek, Ricardo: Ágora: uniendo el Diseño con la Pedagogía Conceptual para evaluar (C011) [Comisión [A02] Métodos de Evaluación], p. 120
- Díaz, Norberto: Del ACV al ecodiseño, una estrategia pedagógica para la creación de productos del sector moda desde la academia. (C334) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 160
- Díaz, Norberto: Design thinking, una estrategia desde el aula para la creación de productos del sector moda centrados en las necesidades y problemáticas del mercado. (C343) [Comisión [A34] Negocios en Diseño], p. 161
- Díaz, Norberto: NODOS transmedia, un universo narrativo en construcción. (C373) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Diego, Denisse: Modelos 3D como materiales de enseñanza de la tipografía en México. (C027) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Diel Oliveira, Maria do Ceu: Corpos místicos: um estudo visual sobre o esfacelamento do corpo. (C191) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 142
- Domingues Rachel, Bertol: #HoraDeVotar: experiência multidisciplinar de ensino remoto. (C491) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- Donoso Bolaño, Juliet Dayana: "Fashion Thinking" como estrategia didáctica para la formación de investigadores en el Sistema Moda. (C062) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 126
- Dorado, María: Tallando Mentes: una construcción experiencial - virtual posibilitadora de diseño de futuros. (C285) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 153
- dos Santos de Menezes, Allan: O potencial colaborativo das materiotecas no ensino de Arquitetura e Design. (C136) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Dotz, Angela: Diseño de indumentaria sostenible con enfoque sistémico. (C335) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 160
- Duarte, Leticia: Máscaras tejidas. (C397) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 167
- Duarte, Luciana: Processo de Desenvolvimento de Marketplace Internacional de Moda. (C357) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 162
- Duran, Alejandro: ECCCO - Aprendizaje tangencial desde el diseño de videojuegos científicos. (C081) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- Echegaray, Renato: Valoración continua a distancia en talleres de Diseño (C012) [Comisión [A02] Métodos de Evaluación], p. 120
- Emanuel, Bárbara: #HoraDeVotar: experiência multidisciplinar de ensino remoto. (C491) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- Emanuel, Bárbara: Análise de Sistemas Visuais: media literacy. (C518) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 181
- Enríquez, Anggely: Desarrollo académico de Liderazgo y Dirección Estratégica en Diseño Gráfico. (C070) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 127
- Enríquez, Anggely: Un enfoque pedagógico tecnológicamente amigable. (C021) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- Escobar Salas, Miguel Federico: MTDI - Resultados obtenidos en los primeros años. (C299) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- Escobar, Taña: El archivo visual de la vestimenta ecuatoriana: AVVE. (C216) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Escobar, Taña: Imaginarios vestimentarios de la Bolsicona. Quito Siglo XIX. (C217) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Escoriaza, Jimena: Acciones y verbos en el hacer proyectual. (C279) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 153
- Escudero Goldenberg, Héctor Patricio: Modelo Centrado en el Estudiante para la enseñanza del Diseño. (C209) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 144
- Espanhol, Maria Lúcia: Design de acolhimento, um caminho para inclusão na Educação Infantil. (C509) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 180
- Esqueda, Katia: Los nuevos paradigmas del diseño gráfico en nuestra contemporaneidad. (C243) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 148

- Estupiñán Estupiñán, Juan Carlos: Integridad: base de un Diseño consciente y consecuente. (C354) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 162
- Fantinatto, Tania: Enlazando voces, fortaleciendo libertades: experiencias gráficas que construyen ciudadanía. (C504) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- Fantini, Estefanía Alicia: Enseñanza y diseño de experiencias: la fotografía como narración de la escena urbana. (C286) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 153
- Farbiarz, Jackeline: Construção e desconstrução de imagens na era dos templates. (C294) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Farbiarz, Jackeline: Design de acolhimento, um caminho para inclusão na Educação Infantil. (C509) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 180
- Farbiarz, Jackeline: Inclusão de PcD visual em eventos virtuais de jogos analógicos. (C472) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- Farbiarz, Jackeline: Mediando formas de ser e estar no mundo a partir do Design em Parceria: reflexões sobre práticas projetuais em contexto de pandemia. (C127) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Farbiarz, Jackeline: Pesquisa qualitativa no campo do Design: possibilidade de novos caminhos sociais. (C527) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 183
- Farfán Morales, Milagro: El Vodcast como metodología de enseñanza y aprendizaje de la historia del cine en el contexto COVID 19. (C101) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Faure, Romina: Ley de talles nº27.521: Dimensiones técnica, sociológica, económica y comunicacional, de la región NEA, República Argentina. (C505) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- Fernandez Aztisaran, Laura Viviana: El diseño y la propiedad intelectual. (C319) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 158
- Fernández Rabadán, María Macarena: Diseño emocional y diseño de la experiencia en el proceso proyectual. (C271) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Fernandez Torres, Juan Manuel: Diseño Sonoro. Del oficio a la educación académica. (C350) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 161
- Fernandez Torres, Juan Manuel: LES ACUSMATICQUES. Una experiencia virtual para enseñar Diseño Sonoro. (C408) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Fernandez, Mariana: Las habilidades blandas en el Diseño. (C462) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Ferrari, Sandra: La bandera de los Pequeños Girasoles. (C514) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 181
- Ferreira Barata, Tomás Queiroz: Projetando com encaixes para CNC: abordagem didática com modelos virtuais. (C313) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Ferrero, Silvia Liliana: Aprendizaje del proyecto arquitectónico entre lo global y lo local. (C463) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Ferrero, Silvia Liliana: Dictado simultáneo de asignaturas con programación integrada. (C464) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Ferrero, Silvia Liliana: Didáctica del proyecto en modalidad virtual. (C097) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 130
- Ferrero, Silvia Liliana: Enseñanza de la geometría y el diseño. Una experiencia integradora en el taller de arquitectura. (C466) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 176
- Ferrero, Silvia Liliana: Percepciones teóricas del diseño arquitectónico, medio ambiente, hombre. (C141) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 136
- Figueira Silva, Eduardo: Mediando formas de ser e estar no mundo a partir do Design em Parceria: reflexões sobre práticas projetuais em contexto de pandemia. (C127) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Filgueira Dias, Cristina: Indução e dedução em técnicas de criatividade para o design. (C325) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 158
- Florentino, Carlos: Color estructural: un nuevo campo de exploración para la ciencia y el diseño. (C379) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 165
- Florentin, Guillermo: Cierre Posi+ivo (C102). [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Florentin, Guillermo: Gestión en cuarentena 2020. (C112) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Flores Avalos, Martha Isabel: Dialéctica y urbe: gestación de procedimientos editoriales. (C159) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Flores, Dafne: Retos de docentes diseñadores, ante la modalidad virtual. (C123) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 133
- Flores, Fernanda: ECCCO - Aprendizaje tangencial desde el diseño de videojuegos científicos. (C081) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- Flores, Nahuel: Una experiencia de enseñanza mixta: presencial y a distancia. (C088) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Folga, Alejandro: Transformaciones de la representación conceptual tridimensional en tiempos de virtualidad (C037) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Folga, Alejandro: Una experiencia de enseñanza mixta: presencial y a distancia. (C088) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Fondevila Sancet, Estefanía: Prácticas pre-profesionales en diseño industrial: un nuevo concepto. (C082) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- Fondevila Sancet, Estefanía: Técnicas de la neurociencia para la formación de diseñadores ecosustentables. (C148) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 137
- Fonseca, Andres: La virtualidad como herramienta didáctica y promotora de pertenencia. (C364) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163
- Fontana, Martín Francisco: Intermodalidad utilitaria, para una movilidad urbana sostenible. (C424) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- Fontes, Igor: Educação para a saúde: cartazes sobre HIV e Aids. (C471) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- Forero, Sandra: El método, fundamento para aprender y diseñar. (C292) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Formica, Jeronimo: Acercamiento del Aprendizaje Basado en Problemas en educación a distancia (C004). [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 119

- Formica, Jerónimo: Laboratorio de Innovación Social a través del diseño. (C389) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- Fornari, Anibal: Si sos de los tecnológicos, ¡mira esto! (C030) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Fortunato, Rodrigo: Técnicas de la neurociencia para la formación de diseñadores ecosustentables. (C148) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 137
- Frajuca, Cheyenne: Movimientos sustentáveis ligados ao ensino do design de moda. (C539) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Frank, Ana Lía: Una experiencia de Diseño en la meseta de Somuncurá. (C218) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Frechiani, Jamile: A experiência participativa no design do espaço escolar: uma colaboração entre a Pedagogia e a Arquitetura e Urbanismo. (C511) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 181
- Frontera, Valeria del Carmen: Proceso de Diseño e Innovación Social: vinculación de herramientas proyectuales. (C300) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- Fuentes Pérez, Eliska: Recursos alternativos en la construcción de aprendizajes del diseño básico en tiempos de pandemia. (C117) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Furio Melara, Lucas: Amadeirada: O Papel da Tipografia Vernacular no Desenvolvimento Sustentável. (C540) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Furio Melara, Lucas: Morte e vida severina em linguagens contemporâneas. (C255) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Furio Melara, Lucas: Processo Criativo da nblu Neptune. (C420) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Furio Melara, Lucas: Teoria do Design e Suas Relações na Cultura de Consumo. (C499) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 179
- Gabriel Guzman, Fabio Diego: El diseño digital en la formación de profesores. (C200) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 143
- Gago, María Paula: Estrategias para la enseñanza de prácticas letradas académicas. (C446) [Comisión [A45] Docentes Investigadores A], p. 173
- Galarza, Andrea: La estética en la enseñanza de la forma urbano-arquitectónica: instrumento didáctico integrador. (C022) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- Galarza, Andrea: Lab_Islas del Litoral: proyectar la fuerza territorial del paisaje. (C483) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 177
- Gallego Torres, Rómulo Andrés: Reflexiones Educomunicativas. (C210) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 144
- Gallegos Zamata, Yuddy: "Diseño para hacer la diferencia": Diseño social desde una mirada gráfica. (C530) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 183
- Gallegos-Cázares, Leticia: Vinculación entre Proyectos de Investigación y Aprendizaje Basado en Proyectos. (C487) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- García Castellanos, Carolina: La creatividad, nace o se hace en los diseñadores. (C023) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- García González, Zaira Amanda: Habilidades de un NO diseñador para el siglo XXI. (C052) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 125
- García Maldonado, Edwin: El graffiti desde la academia. Necesidad de expresión visual en los estudiantes Arte y Diseño de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes (ULA, Venezuela). (C178) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 140
- García Rivera, Beatriz Eugenia: Vinculación entre Proyectos de Investigación y Aprendizaje Basado en Proyectos. (C487) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- García Tirado, Johny: Modelo para enseñar la construcción de un plan financiero, con énfasis en costos y gastos en Diseño. C344 [Comisión [A34] Negocios en Diseño], p. 161
- García Uriburu, María José: Fenómenos de retoma en series de ciencia ficción: el caso Black Mirror. (C323) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 158
- García Varela, Silvana Mariela: Educación virtual para la moda global. (C113) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- García Varela, Silvana Mariela: Nuevo paradigma de belleza femenina y el impacto en las marcas. (C386) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 166
- García-Hernández, Mariel: Implementación de herramientas UXR en el desarrollo de proyectos arquitectónicos. (C425) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- García, Marisol: Interacción y pertinencia del diseño en la sociedad. Reflexión desde espacios académicos. (C071) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 127
- García, Marisol: Retos de los docentes de diseño gráfico en la formación de profesionales. (C196) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 142
- Gascon, Leandro: Inka Coyllur, Guardián de las Estrellas. Complejo Astronómico en Mendoza. (C280) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 153
- Gil, Tania Andrea: Tramared. Una revista académica que potencia las individualidades en trama educativa. (C162) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Ginestra, Sofía: El Taller Rotativo de Diseño Gráfico y el aprendizaje significativo. (C198) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 142
- Giovannetti, Valeria: Arte y Pandemia. (C179) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 140
- Giraldo, Maria Isabel: Empaques y envoltorios naturales en el occidente antioqueño. (C258) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Girardi Barreau, Analía: Pedagogía Proyectual. (C199) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 142
- Gold sack, Rodrigo: Arte transmediado: experiencias narrativas en las nuevas ciudades desde FADU.UNL. (C193) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 142
- Golluscio, Julieta: Evaluar para enseñar. (C013) [Comisión [A02] Métodos de Evaluación], p. 120
- Gomes, Lorena: Design Colaborativo e Território: Estudo de Caso do Projeto Piloto de Extensão Mulheres de Ouro. (C219) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Gómez Saibene, Florencia: Una experiencia de Diseño en la meseta de Somuncurá. (C218) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Gomez, Cristian Damian: Dulces objetos comestibles. Bionomio Forma-Función en golosinas tradicionales argentinas. (C231) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147

- Gomez, Mariano Rafael: Arte transmediado: experiencias narrativas en las nuevas ciudades desde FADU.UNL. (C193) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 142
- González Cabrero, José Luis: Estrategias Innovadoras en la formación integral de diseñadores industriales. (C038) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- González Erber, Daniela: Tópicos patrimoniales en el proyecto de título de diseño gráfico, una presencia de carácter social. (C265) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 151
- González Franco, Luciana: Experiencias de Diseño Circular en Empresas. (C541) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- González González, Oscar Alejandro: Desempeño de habilidades de Alfabetidad Visual en estudiantes de Diseño Industrial (Caso FARQ). (C317) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 157
- González Hernández, Nancy Yeraldi: Diseño de ambientes virtuales para la transferencia de conocimientos sustentables. (C358) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 162
- González, Alejandra: Medialab: Explora, crea y Comparte. (C115) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Gonzalez, Dario: La responsabilidad sobre la conceptualización del diseño, para la innovación. (C387) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 166
- Gonzalez, Dario: Neurodiseño. Reflexiones y Metodologías en la disciplina del diseño. (C272) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Gonzalez, Gerardo: Modelos 3D como materiales de enseñanza de la tipografía en México. (C027) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Gonzalez, Maricel: El desafío de crear un Consumo Diferente. La comunicación como un elemento clave para el desarrollo sostenible. (C419) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Gonzalez, Rosana Leonor: El Taller en Disciplinas Tecnológicas a partir de la pandemia. (C114) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Gordillo S., Gabriela Julieta: Libro Vivo. (C165) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 139
- Grieco, Mabel Magdalena: Ecología y diseño. (C337) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 160
- Grigolo, Micheli: Design e educação não formal: curso de capacitação para tecelões. (C398) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Gualdrón, Nidia Raquel: La pizarra online compartida: un lugar de aprendizaje en diseño. (C287) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 153
- Guaman, Carlos: Indicadores de innovación como pilar estratégico en la industria textil. (C341) [Comisión [A34] Negocios en Diseño], p. 160
- Guerrero Pinilla, Jorge Andrés: Tu idea virtual. (C039) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Guerrero, Jimena: Semillero de investigación de la imagen laboratorio creativo Megapixel. (C306) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 156
- Guerrero, Leonardo: Relación entre Modelo de Kolb - Pensamiento de diseño. (C289) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Guimarães Fleury de Oliveira, Felipe: Delasarte: Design de Moda e a Arte Urbana Feminina. (C244) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 148
- Guio, Jairo: El diseñador emprendedor por naturaleza. (C409) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Gutierrez, Carlos Mario: Empaques y envoltorios naturales en el occidente antioqueño. (C258) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Guzmán Guerra, Gema Rocío: Dinámicas pedagógicas en los talleres de diseño de interiores impartidos de manera sincrónica en modalidad videoconferencia. (C091) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Guzmán, Claudia Alejandra: El Taller en Disciplinas Tecnológicas a partir de la pandemia. (C114) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Guzman, Marcelino: NeuroHabitat: del diseño a la sinapsis. (C482) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 177
- Henriques, Fernanda: As revistas de moldes na aprendizagem da costura. (C370) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Henriques, Fernanda: Educação para a saúde: cartazes sobre HIV e Aids. (C471) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- Hermida, Stella: Madureira: uma percepção remota do briefing do projeto de Design de Interiores. (C092) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Hernández Borges, María Rosario: Acción para la capacitación de la profesión en diseño: presentación de caso. (C407) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Hernández Camacho, Genaro: Vinculación comunitaria: una pedagogía del diseño desde el pensamiento crítico (C003) [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 119
- Herrera Nolorve, Carmen: Proyectos de Intercambio Intemporal. (C460) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Herrera, Alvaro Ricardo: Investigación + Creación. Gráfica experimental en tiempos de Pandemia. (C296) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 154
- Herrera, Silvina Amalia: Teoría social y enseñanza aprendizaje del diseño. (C288) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Higuera Zimbrón, Alejandro: Desempeño Académico en Ambientes Virtuales de Aprendizaje Durante la Pandemia Covid-19 en Programas de Diseño. y (C204) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 143
- Hilário Guimarães, Letícia: Histórias que os objetos contam: um olhar para a periferia por meio do Museu dos Quilombos e Favelas Urbanos - MUQUIFU. (C402) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Ifran, Jessica: Reflexiones sobre la copia y el plagio en la práctica del diseño en Argentina. (C277) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 152
- Iñigo Dehud, Laura Silvia: Integrar la educación para los medios transversalmente en instituciones educativas. (C132) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 134
- Ivetta, Mario Emilio: La enseñanza del Proceso de diseño y el escenario digital. (C077) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 128
- Jácome-López, Felipe: Intag - Santuario de vida: carteles con conciencia ecológica. (C137) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 135
- Jácome-López, Felipe: Políticamente corrupto. Carteles para la reflexión. (C497) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 179

- Jaimés Reyes, Alba Marcela: Impacto Marca Colectiva para el producto Agroindustrial de la Panela. (C438) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 172
- Japur, Lea: Turismo de masas en Florianópolis: su arquitectura en cuestión. (C428) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- Java Balanovsky, Daniela: Fotoperiodismo en el siglo XXI, la irrupción de la tecnología touch. (C450) [Comisión [A45] Docentes Investigadores A], p. 174
- Jeno, Fabian: Experiencia de virtualización de asignatura de seminario de título para la Carrera de Diseño Industrial de la universidad de Santiago. C124 [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 133
- Jimenez Barrios, Deyanira Andrea: Cocreación y Didáctica. Sistema dinámico en la praxeología del aprendizaje. (C028) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Jiménez Garza, Juan José: Diseño e Inmediatez. (C046) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 124
- Jimenez Melendez, Alberto: Arriba y Abajo. Aproximación a la estética de la fotografía aérea. (C374) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 165
- Jiménez Orozco, Guiomar: Prontuario de Problemas Complejos. (C290) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Jiménez, Carolina: El registro formal de las actividades del diseñador escénico. (C133) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Jiménez, Silvia: Acerca de las emociones y del deconstruir para construir en el aprendizaje. (C465) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Joly, Verónica: Diseño de Indumentaria: la profesionalización de la moda en el campo proyectual. (C550) [Comisión [A55] Presentación libro "Pensar el diseño"], p. 186
- Kano, Júlia: Design, sujeito e artefato: as consequências da objetificação. (C372) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Kiektik, Cecilia: La función docente como puente para problematizar objetos de investigación que incluyen a la ecología en las carreras de Diseño y Comunicación. (C330) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 159
- Kiektik, Cecilia: Obstáculos y estrategias para la investigación en temáticas medioambientales. (C326) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 159
- Kors, Melany: Economía naranja: el fruto de la creatividad. (C375) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 165
- Kupstaitis, Bethielle: Interlocução entre desenho e cegueira. (C180) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 140
- Kupstaitis, Bethielle: O desenho cego e a percepção espaço-temporal. (C181) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 140
- Labarthe, Esteban: Experiencias pedagógicas: hiperlugares móviles, nuevos paradigmas sobre movilidad sustentable. (C535) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Lagos Rojas, Catalina: Design for Well-being: prácticas para el bienestar creativo de las personas. (C470) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- Laguna, Selene: Vinculación comunitaria: una pedagogía del diseño desde el pensamiento crítico (C003) [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 119
- Lalli, Marcelo: La asesina serial en la pantalla de ficción. (C447) [Comisión [A45] Docentes Investigadores A], p. 173
- Lamberti, Nicolás: Prácticas pre-profesionales en diseño industrial: un nuevo concepto. (C082) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- Langwagen, Roberto: La inexistente biblioteca de la Bauhaus. (C308) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 156
- Lara Escalante, Josselyn Yuliana: Importancia de la comunicación en estudiantes de Diseño Gráfico. (C492) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 178
- Lares, Lorna: Diseño regenerativo y Biomateriales, una experiencia interdisciplinar para el desarrollo de productos circulares. (C338) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 160
- Larrea Solórzano, Andrea Daniela: La cultura visual ecuatoriana, entre lo surreal a lo étnico. (C252) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 149
- Lauria, Sara: CreArte Litoral. El collage: dispositivo de construcción de identidad colectiva. (C239) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 148
- Lauria, Sara: Cultura, Desarrollo Sostenible y Diseño para la Innovación Social. (C250) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 149
- Lauria, Sara: Fondo regional de becas creación y formación artística CreArte Litoral. (C237) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Lauria, Sara: Heurística y narrativas transmediales como activadores de creatividad. (C025) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 122
- Lavín, José Luis: El diseño en la vida nómada, sedentaria y migrante en la pandemia del siglo XXI. (C125) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Lazo, Orlando: Señaléticas turísticas para el Cantón Jama. Diseño en base a elementos de la cultura Jama - Coaque. (C266) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 151
- Lento Navarro, Gustavo: Like me. (C211) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 144
- Lesmes Sáenz, Luis Alberto: La responsabilidad sobre la conceptualización del diseño, para la innovación. (C387) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 166
- Lesmes, Luis Alberto: El Observatorio Colombiano de Diseño Digital como estrategia para el fortalecimiento de la disciplina y su formación. (C388) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 166
- Lessa Ortiz, Sergio: Quando a estética realista se torna simbólica: O Jardim de Cerejeiras de Peter Brook (1981). (C167) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 139
- Lessa Ortiz, Sergio: Reflexões sobre os tipos de cenografia teatral. (C168) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 139
- Léste, João: Inclusão de PcD visual em eventos virtuais de jogos analógicos. (C472) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- Lima Rios, Cleber: Desenvolvimento de bio semijoias sustentáveis: do conceito à produção industrial. (C333) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 159
- Linhares de Souza, Cristiane: Convergências e divergências entre o profissional de UX e a formação em Design. (C352) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 162
- Lins, José Augusto: Mensagens voadoras. (C473) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176

- Livingston, Daniela: Docencia y Trabajo Interdisciplinario: Diseño Gráfico, Comunicación y Arte. (C072) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 127
- Livingston, Daniela: Una experiencia de Diseño en la meseta de Somuncurá. (C218) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Loayza Murillo, Pablo: La necesidad académica de investigar el juicio estético en Diseño Gráfico. (C281) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 153
- Londoño Viveros, Carlos Eduardo: Gestión del diseño en procesos de creación. (C435) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 172
- Longarzo, María Florencia: Mercadotecnia y diseño, estrategias en un contexto de transformación social. (C437) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 172
- Lopez Aguado, Hector: Dispositivos médicos innovadores para la sociedad latinoamericana. (C474) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- López Dupertuis, Laura: Diseño en la Salud Pública. (C475) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- López Forniés, Ignacio: Diseñador & Prosumer. Democratización del diseño modular en Internet. (C369) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- López Forniés, Ignacio: Evaluar la creatividad con prototipos. Métricas basadas en objetivos. (C014) [Comisión [A02] Métodos de Evaluación], p. 120
- López Ospina, Carlos: El video interactivo como objeto virtual para el aprendizaje en la Universidad Autónoma de Occidente. (C301) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- López Vaca, Andrés: Design for Emergency: soluciones colaborativas de diseño para escenarios post pandemia. (C126) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- López-Rosas, Dulce María: Experiencias formativas de estudiantes de diseño durante un verano de investigación. (C273) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- López, Cristina Amalia: Diseño inclusivo: Tercera edad en pandemia, los beneficios del diseño. (C149) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 137
- López, Cristina Amalia: El valor de los Objetos. Los objetos del hoy serán los hallazgos arqueológicos del mañana. (C267) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 151
- López, José Luis: Enseñanza de Geometría y Dibujo Técnico aplicado al Diseño Gráfico. (C291) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- López, Sebastian Ezequiel: Dulces objetos comestibles. Boinio Forma-Función en golosinas tradicionales argentinas. (C231) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Lopez, Zyanya: Exposición de Academias Virtual de Diseño Gráfico. (C390) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- Lorena Steinberg: Fenómenos de retoma en series de ciencia ficción: el caso Black Mirror. (C323) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 158
- Lorenzoni, Nicolas: Intermodalidad utilitaria, para una movilidad urbana sostenible. (C424) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- Lozano, Héctor: Taller de aprendizaje experimental de la fotografía y el desarrollo de la capacidad Técnica y Artística. (C073) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 127
- Lucano, Santiago: Cucurucho símbolo religioso e icónico de la marca ciudad "Quito". (C220) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Luciana Duarte: Desafíos da moda na Amazônia: estudo de materiais do látex. (C336) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 160
- Ludene, Carmen: Conjeturando Realidades Entre la devoración de imágenes reproducibles. (C519) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 182
- Luján, Yenny: El Observatorio Colombiano de Diseño Digital como estrategia para el fortalecimiento de la disciplina y su formación. (C388) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 166
- Luján, Yenny: Neurodiseño. Reflexiones y Metodologías en la disciplina del diseño. (C272) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Luna Maldonado, Carlos Manuel: El método, fundamento para aprender y diseñar. (C292) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Luna Rodriguez, Sofia Alejandra: Sustentabilidad, cambio de paradigma para fomentar soluciones intangibles en Diseño. (C543) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Luna-Gijon, Gerardo: Evaluación de libro infantil desde las representaciones de las niñas. (C160) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Luna-Gijon, Gerardo: Experiencias formativas de estudiantes de diseño durante un verano de investigación. (C273) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Luvisotti, Leticia Noelia: Alfabetización Gráfica en Tiempos de Transformación. (C119) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 133
- Luz, Bruna: Fundamentos do processo criativo de estampas com DNA cultural Brasileiro. (C182) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 140
- Macías, Javier: Señaléticas turísticas para el Cantón Jama. Diseño en base a elementos de la cultura Jama - Coaque. (C266) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 151
- Maduro, Carolina: Fotografia: os múltiplos espaços na imagem. (C520) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 182
- Magro Junior, José Carlos: Ativismo em Design: encontros contemporâneos. (C502) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- Magro Junior, José Carlos: Design, Arte e Ativismo: Associações da Contemporaneidade. (C503) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- Magro Junior, José Carlos: Teoria do Design e Suas Relações na Cultura de Consumo. (C499) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 179
- Mahon Clarke, Ana: La historia de las mujeres argentinas en el mundo del trabajo. La representación de una lucha en el discurso publicitario de la prensa gráfica entre 1898 y 1920. (C448) [Comisión [A45] Docentes Investigadores A], p. 173
- Maidana, Nidia Beatriz: Mediaciones retóricas en la imagen del diseño: inferencias desde un ejemplo. (C439) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 173
- Malcún, Marcela: Enseñanza de la geometría y el diseño. Una experiencia integradora en el taller de arquitectura. (C466) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 176
- Malizia, Sebastián: Diseño de experiencias lúdicas. (C085) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 129

- Mangin, Noelia:** Dispositivo pedagógico para fortalecer la autonomía en la escritura audiovisual. (C036) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Mantilla, Mauricio:** Espacios nuevos, espacios únicos: la conceptualización en el diseño de interiores. (C053) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 125
- Marambio Avaria, Angeles:** La representación de la mujer en la política en las series Designated Survived 2016, y su adaptación coreana, Designated Survived: 60 days 2019. (C452) [Comisión [A45] Docentes Investigadores A], p. 174
- Marcato Camargo de Sousa, Luiza:** O Desenho do traje como redenção em Rurouni Kenshin. (C169) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 139
- Marchant, Hernan:** La concepción espacial de la arquitectura japonesa. (C253) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 149
- Marchesini, Adolfo:** Acercamiento del Aprendizaje Basado en Problemas en educación a distancia (C004). [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 119
- Marchesini, Adolfo:** Laboratorio de Innovación Social a través del diseño. (C389) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- María Agustina Cabral Elizalde:** Los Objetivos del Desarrollo Sustentable (ODS) como orientadores en la definición de la movilidad adecuada a las prácticas universitarias. (C534) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 183
- Mariana Ruiz Restrepo:** Empaques y envoltorios naturales en el occidente antioqueño. (C258) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Marin Barros, Maria Belén:** Análisis del uso y necesidades de las plazas centrales de las cabeceras parroquiales al norte de cuenca. (C427) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- Martelli, Cristina Natalia:** ¿Enseñamos para evaluar? (C015) [Comisión [A02] Métodos de Evaluación], p. 120
- Martí, Sandra Amelia:** Dialéctica y urbe: gestación de procedimientos editoriales. (C159) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Martí, Sandra Amelia:** Práctica de enseñanza del diseño vinculada a una convocatoria institucional. (C245) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 148
- Martínez Cantero, Diana Angélica:** Experiencias formativas de estudiantes de diseño durante un verano de investigación. (C273) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Martínez Florez, Evi Dukaba Divaly:** Tensión entre el ejercicio del poder y el arte. (C189) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 141
- Martínez Gueyraud, Alban:** El tiempo en torno a Dureró. (C190) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 141
- Martinez, Daiana:** Técnicas de la neurociencia para la formación de diseñadores ecosustentables. (C148) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 137
- Martinez, Lujan:** La abstracción como eje. Desde la exploración sensible de la forma hasta la configuración de experiencias espaciales en el Taller Vertical de Morfología I. (C040) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Martínez, María Mercedes:** La abstracción como eje. Desde la exploración sensible de la forma hasta la configuración de experiencias espaciales en el Taller Vertical de Morfología I. (C040) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Martins, Paulo Edi:** Design de serviço em rupturas econômico-sociais: projeto aplicado COVIDESIGN | UFRGS em soluções de atendimento com distanciamento social no Brasil. (C417) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Martins, Paulo Edi:** Turismo de masas en Florianópolis: su arquitectura en cuestión. (C428) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- Martres, Eduardo:** Enseñanza del diseño enfocada en la industria: la experiencia china. (C410) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Marturet, Virginia:** ¿Mayor conexión implica mayor comunicación y libertad de expresión? ¿Cuál es el rol de las redes sociales, las empresas y los estados en un mundo globalizado y pandémico? (C449) [Comisión [A45] Docentes Investigadores A], p. 174
- Marulanda, Jorge:** De investigación a investigación+creación en Diseño. Cuatro experiencias formativas. (C327) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 159
- Mas, Jorge Marcelo:** Aprendizaje del proyecto arquitectónico entre lo global y lo local. (C463) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Mas, Jorge Marcelo:** Percepciones teóricas del diseño arquitectónico, medio ambiente, hombre. (C141) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 136
- Mas, Oscar:** Diseño Gráfico Subte. (C246) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 148
- Mastropasqua, Pablo:** Latinoamérica en pandemia, la enseñanza de la teoría proyectual en la emergencia COVID. (C093) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 130
- Mata Santel, Jaqueline:** Evaluación de libro infantil desde las representaciones de las niñas. (C160) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Mateus Felipe, Alessandro:** Mitos e verdades sobre a análise de tendências. (C385) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 166
- Mateus, Grace:** Corporalidad, herramienta para contribuir a la generación de resultados creativos. (C309) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 156
- Matta Verpa, Ana Clara:** O potencial colaborativo das materiotecas no ensino de Arquitetura e Design. (C136) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Mazzetti, Fernando:** Diseño de locales comerciales en la nueva normalidad. (C440) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 173
- Meirelles, Lucía:** Una experiencia de enseñanza mixta: presencial y a distancia. (C088) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Meirelles, Luisa Helena:** Currículo por competências no Design de Moda: o caso SENAI-CETIQT. (C134) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Mejia Xiques, Lina Marcela:** Tensión entre el ejercicio del poder y el arte. (C189) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 141
- Melo Pimentel, Franciane:** Estética e subjetividade na fotografia do editorial de moda. (C161) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Melo Signerez, Paula:** Design for Well-being: prácticas para el bienestar creativo de las personas. (C470) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- Mena Freire, Julia Andrea:** Recursos alternativos en la construcción de aprendizajes del diseño básico en tiempos de pandemia. (C117) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132

- Mendes, Cláudia: Currículo por competências no Design de Moda: o caso SENAI-CETIQT. (C134) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Mendez, Juan Patricio: Contexto y Cambio: las condiciones de producción discursivas en pandemia. (C320) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 158
- Mendívil Gastélum, Judith María: Exposición de Academias Virtual de Diseño Gráfico. (C390) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- Mendoza, Angeles: Investigación UX: el impacto social como motor de aprendizajes. (C310) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 156
- Menendez, Carina: Enlazando voces, fortaleciendo libertades: experiencias gráficas que construyen ciudadanía. (C504) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- Mennella, Andrea: ¿Se puede unir el diseño y la neurociencia? (C391) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- Mesta, Laura: Dinámicas pedagógicas en los talleres de diseño de interiores impartidos de manera sincrónica en modalidad videoconferencia. (C091) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 129
- Minera, Alain: Waxaklajuun Ub'aah K'awiil, carreras creativas y la identidad cultural. (C227) [Comisión [A22] Identidades Culturales], p. 146
- Mines, Patricia: Lab Islas del Litoral: proyectar la fuerza territorial del paisaje. (C483) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 177
- Miranda Campos, Cecilia Patricia: Parábolas bíblicas, inspiraciones para crear ilustraciones. (C247) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 149
- Miranda Campos, Cecilia Patricia: Pop up: construyendo un viaje tridimensional por el país. (C248) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 149
- Moisset De Espanés, Estela: IN Movilidad De los pies a la cabeza. Tendencias MUS. (C392) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- Molina del Valle, Juan Fernando: Metodología bauhaus aplicada al diseño de los espacios comerciales. (C345) [Comisión [A34] Negocios en Diseño], p. 161
- Molina González, Marta Nydia: Diseño de dispositivo auxiliar en el desplazamiento de personas con movilidad reducida. (C476) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 177
- Molinas, Isabel: Enseñanza del Diseño de la Comunicación Visual: experiencias y relatos. (C311) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Molinas, Isabel: Estrategias tecnopedagógicas para la enseñanza de Diseño en la virtualidad. (C104) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Molinas, Isabel: Proyecto integrador DI + DCV "Línea de productos ~ Productos en línea". (C107) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Monsalves, Manuel: Medialab: Explora, crea y Comparte. (C115) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Montaño Lozano, Édgar: Transformación estratégica del ser creativo por la metodología de juego formativo Cuatro C. (C064) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 126
- Montaño, Karol: La virtualidad, nuevo modelo educativo y solución a una crisis. (C129) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Montaño, Lourdes: Propuesta de un método de enseñanza para el diseño de la Filosofía de una Marca. (C441) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 173
- Monteiro, Gisela: A construção de persona para auxiliar a criação em Design. (C274) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Montes Ponce, Wendy: Tradición, Sentido y Formación en el Desarrollo de las Albañilas en Latinoamérica. (C531) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 183
- Montoya, Andrés: El poder de la publicidad social. (C442) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 173
- Moraes, Anna: O entrelugar da criação: o desenho como notas visuais na criação artística. (C275) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Moratti Serrichio, Andrea Fabiana: Mercadotecnia y diseño, estrategias en un contexto de transformación social. (C437) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 172
- Moreno Bardales, César: Características de un Docente Universitario en Diseño Gráfico. (C201) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 143
- Moreno, Rosa Iris: Aproximación al emprendimiento indígena urbano. (C416) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Moretti, Graciela: Diseño arquitectónico y expresión simbólica: Fachadas de templos masónicos latinoamericanos. (C521) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 182
- Mountford, Diego: IN Movilidad De los pies a la cabeza. Tendencias MUS. (C392) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- Moyano Lucero, Paula Estefanía: Sentido de apropiación al espacio interior del hábitat doméstico. (C429) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 172
- Müller, María Sara: Las adaptaciones de las materias taller a la virtualidad. (C103) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Muñoz Dagua, Clarena: Lectura y escritura disciplinar para diseñadores: impacto de la enseñanza-aprendizaje. (C314) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Muñoz Kazmy, Chi: Biomimética y diseño especulativo: estrategias pedagógicas para la conceptualización. (C307) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 156
- Muñoz Peralta, Osvaldo: Docencia en pandemia: cómo enseñar a través de una pantalla. (C202) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 143
- Muñoz Salas, Luis Alejandro: Del error a la oportunidad. (C368) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Muñoz, Laura: Técnicas ancestrales aplicadas al diseño de moda. (C399) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Murcia, Diana: Comunicación lúdica: clases virtuales de Investigación Aplicada para carreras creativas. (C116) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Naranjo Huera, Vilma Lucia: El prestigio del rotulador manual en el barrio popular, Cotopaxi Ecuador. (C238) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147

- Nardini, Mateus: Processo Criativo da nblu Neptune. (C420) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Nava Cuahutle, Anahí Aysaf: Experiencias formativas de estudiantes de diseño durante un verano de investigación. (C273) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Nava, Fernando: Generación de una narrativa de incidencia del diseño en la cultura socio digital. (C359) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163
- Navamuel, Angeles: Estudio-escuela. Un dispositivo alternativo a la enseñanza proyectual. (C207) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 144
- Navarrete, Sandra: Taller de experimentación proyectual de base fenomenológica. (C041) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Nicoletti, Carolina: Los relatos del Witral. Proyecto de difusión y circulación del relato textil de tejedoras mapuche de la Araucanía. (C249) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 149
- Nicolini, Mercedes de los Milagros: Enseñanza del Diseño de la Comunicación Visual: experiencias y relatos. (C311) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Nicolini, Mercedes de los Milagros: Estrategias tecnopedagógicas para la enseñanza de Diseño en la virtualidad. (C104) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Nicolini, Mercedes de los Milagros: Narrativas Pedagógicas Transmedias: diseño de curso para docentes de FADU-UNL. (C203) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 143
- Nicolini, Mercedes de los Milagros: Proyecto integrador DI + DCV "Línea de productos ~ Productos en línea". (C107) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Nigro, Oriana: Entrenamiento creativo para vestuaristas: una experiencia que devela. (C183) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 141
- Niño Rodriguez, Diana Sofía: Experiencias Académicas UDIGRAFICO. (C493) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 179
- Noriega, Victor:Exposición de Academias Virtual de Diseño Gráfico. (C390) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- Nossack, Ana Frieda: Estratégia alternativa para coleta de dados por aplicativos de mensagens. (C328) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 159
- Nucci Porsani, Rodolfo: Registros em Design: resgate de trajetórias em momento pandêmico. (C128) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Nunes, Maria Júlia: Mediando formas de ser e estar no mundo a partir do Design em Parceria: reflexões sobre práticas projetuais em contexto de pandemia. (C127) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Núñez, Sandra: Recursos alternativos en la construcción de aprendizajes del diseño básico en tiempos de pandemia. (C117) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- O Donohoe, Andrés: El Taller en Disciplinas Tecnológicas a partir de la pandemia. (C114) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 132
- Ocampo Castro, Ingrid Janneth: Ágora: uniendo el Diseño con la Pedagogía Conceptual para evaluar (C011) [Comisión [A02] Métodos de Evaluación], p. 120
- Olcina, María Laura: Arte transmediado: experiencias narrativas en las nuevas ciudades desde FADU.UNL. (C193) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 142
- Oleas, Jose: Gastronomía y TICs. Videojuegos basados en la gastronomía local de Ambato. (C360) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163
- Olguín, Daniel: Food Design desde la mirada del diseño. (C351) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 162
- Oliveira de Araujo, Carlos Roberto: A fantasia que vai para o lixo: dinheiro ou resíduo? Estudo de caso sobre o descarte de fantasias após desfile no sambódromo na cidade do Rio de Janeiro. (C139) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 135
- Oliveira de Araujo, Carlos Roberto: Ecofeminismo em negócios sociais: explorando diferenças na cadeia produtiva do Licuri e do Babaçu. (C140) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 136
- Oliveira, Ira Nasser Rosa: Diretrizes de inserção do Design como potencializador do Desenvolvimento Econômico Local (DEL) em contexto pandêmico. (C155) [Comisión [A14] Estudios académicos], p. 137
- Oliver, María Natalia: Dispositivo pedagógico para fortalecer la autonomía en la escritura audiovisual. (C036) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Orazzi, Pedro: Video Frame Design - Skyciv - Beam (dispositivos innovadores). (C006) [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 119
- Orazzi, Pedro: Video Mal Math - Math Helper Like (dispositivos innovadores). (C007) [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 119
- Orellana, Arlen: Reflexiones sobre la enseñanza del dibujo en Diseño Industrial por medio de Entornos Virtuales de Aprendizaje. (C105) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Ormeño Bustos, Gino Elieser: Experiencia de diseño interdisciplinario en el contexto de pymes manufactureras. (C404) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 168
- Orozco Castro, Diana Patricia: El documental: medio para la recuperación de la memoria cultural. (C240) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 148
- Orozco-Álvarez, Marisol: La enseñanza proyectual en diseño en contextos diversos. (C135) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Ortega, Nestor Damian: MTDI - Resultados obtenidos en los primeros años. (C299) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- Ortin, María De Las Mercedes: Mapuches del NoBA, transferencia y fortalecimiento de la producción regional. (C235) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Ortin, María De Las Mercedes: Vinculación entre artesanía y diseño. Un espacio de horizontalidad y relación de pares. (C400) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Ortiz Flores, Irma Alejandra: Experiencias formativas de estudiantes de diseño durante un verano de investigación. (C273) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Pagola, Lila Isabel: Estilos para uso docente en la creación de recursos educativos digitales. (C361) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163

- Palacios Duarte, Pablo Daniel: Narrativa digital: fundamento para el diseño gráfico de tecnología educacional. (C381) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 166
- Palero, Juan Santiago: Tendencias y significados en una universidad pública. (C223) [Comisión [A22] Identidades Culturales], p. 146
- Papalia, Nicolás: Diseño social, nueva postura de género hacia la paz. (C528) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 183
- Paredes, Luis: Experiencias pedagógicas: hiperlugares móviles, nuevos paradigmas sobre movilidad sustentable. (C535) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Parra Arcila, Juan Pablo: Empaques y envoltorios naturales en el occidente antioqueño. (C258) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Paschoarelli, Luis Carlos: Design, sujeito e artefato: as consequências da objetificação. (C372) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Paschoarelli, Luis Carlos: Registros em Design: resgate de trajetórias em momento pandêmico. (C128) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Paucar Samaniego, Mayra Alejandra: Diseño Estratégico para industrias de curtiduría de piel. (C339) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 160
- Paulette, Sara Magali: Más allá del Interiorismo. El arquitecto César Ruiz y su propuesta hotelera en el Colca, Arequipa, 2003. (C430) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 172
- Pavicich, Marianela: Diseño Universal, un enfoque centrado en el usuario. (C494) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 179
- Pazmiño, Santiago: Método Proyectual Creativo para trabajos académicos en Diseño Gráfico (C008) [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 120
- Pedrerros Balta, Jaime José: Creatividad y dedicación: la publicidad no se detuvo. (C095) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 130
- Pelisch, Gustavo: Diseño con sistemas de proporciones. (C054) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 125
- Pellegrino, Gabriela: Cruce de Talentos: conexiones creativas para generar nuevos negocios. (C411) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Pelli, María Luciana: Acerca de las emociones y del deconstruir para construir en el aprendizaje. (C465) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Peralta Ramos, Manuel: Recursos autóctonos. (C138) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 135
- Perazzi de Aquino, Henrique: Design nas calçadas: presença vernacular em restaurante carioca. (C254) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: A Arte do Design. (C172) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 139
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: Design nas calçadas: presença vernacular em restaurante carioca. (C254) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: Educação para a saúde: cartazes sobre HIV e Aids. (C471) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: Morte e vida severina em linguagens contemporâneas. (C255) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: Processo Criativo da nblu Neptune. (C420) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: Registros em Design: resgate de trajetórias em momento pandêmico. (C128) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Pereira, Maria Concebida: Aplicação do design de inovação na geração de renda. (C142) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 136
- Pérez Calderón, Tomas: El diseño y la educación a distancia: una realidad posible. (C106) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Pérez Estrada, Lourdes Eugenia: Gestión del tiempo y su incidencia en el estrés en los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC. (C212) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 144
- Pérez García, Raul David: ¿Reducción o diferenciación, del arte y la pedagogía? (C184) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 141
- Pérez García, Raul David: ¿Un intento epistemológico? El diseño como vigilante de métodos. (C321) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 158
- Pérez García, Raul David: El diseño es una pedagogía: observaciones de las raíces de una práctica. (C295) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 154
- Pérez Perez, Sonia Juliana: Tras el reto de la investigación de Estudiantes investigadores en diseño. (C312) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Peri, Johanna Sofía: Prácticas pre-profesionales en diseño industrial: un nuevo concepto. (C082) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- Perpétuo de Oliveira, Luciana: Mediando formas de ser e estar no mundo a partir do Design em Parceria: reflexões sobre práticas projetuais em contexto de pandemia. (C127) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Pertzel, Ana: Transformaciones de la representación conceptual tridimensional en tiempos de virtualidad (C037) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Perugache Rodríguez, Aída Elisabeth: Innovaciones, diseño y desarrollo. (C346) [Comisión [A34] Negocios en Diseño], p. 161
- Pessoa Ramos, Maristela: A arte popular nos livros infanto-juvenis de Roger Mello. (C256) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Pessoa Ramos, Maristela: A construção de persona para auxiliar a criação em Design. (C274) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Pico Hernández, Jean Paul: Diseñar desde la experiencia del usuario con énfasis en la accesibilidad web. (C362) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163
- Pieragostini, Patricia Alejandra: Ciencia inquieta: aportes del Diseño para la construcción de propuestas de divulgación científica en formato "historia". (C297) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- Pieragostini, Patricia Alejandra: Cultura, Desarrollo Sostenible y Diseño para la Innovación Social. (C250) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 149
- Pieragostini, Patricia Alejandra: Núcleos Empresariales: una metodología para la construcción de vínculos creativos. (C412) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Pilay, Lourdes: Herencias visuales de diseño y artesanía en la arquitectura patrimonial de Guayaquil. (C401) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168

- Pinheiro Santos Faustinelli, Ana Cláudia: Design, Arte e Ativismo: Associações da Contemporaneidade. (C503) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- Pinheiro Santos Faustinelli, Ana Cláudia: Teoria do Design e Suas Relações na Cultura de Consumo. (C499) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 179
- Pinheiro, Mauro: Ensino de Design da Informação em um contexto de isolamento social. (C094) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 130
- Pintado Loyola, María Cristina: La vegetación, dinámicas de un material vivo en el espacio interior. (C484) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 177
- Piñeiro, Emilio: El espacio intersubjetivo en el diseño arquitectónico. (C276) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Pissetti, Rodrigo: Design instrucional e gamificação em cursos superiores de gestão. (C031) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Platino, María Florencia: Ciencia inquieta: aportes del Diseño para la construcción de propuestas de divulgación científica en formato "historia". (C297) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- Platino, María Florencia: Cultura, Desarrollo Sostenible y Diseño para la Innovación Social. (C250) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 149
- Pontes das Mercedes, Iran: Design e educação - Framework para auxiliar no planejamento de aula para uso de metodologias ativas. (C009) [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 120
- Portugal do Nascimento, Luís Cláudio: Estratégia alternativa para coleta de dados por aplicativos de mensagens. (C328) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 159
- Possa, Diana: Histórias que os objetos contam: um olhar para a periferia por meio do Museu dos Quilombos e Favelas Urbanas - MUQUIFU. (C402) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Poveda Díaz, Pablo: Neuroeducación aplicada a una clase de Diseño de Interiores. (C293) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Pozo, Carla: Neuroeducación aplicada a una clase de Diseño de Interiores. (C293) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Pozzatti Amadori, Marilaine: Design e educação não formal: curso de capacitação para tecelões. (C398) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Prado, Gheysa Caroline Design, conceito e a materialização de significados. (C096) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 130
- Puggi, María Florencia: Narrativas Pedagógicas Transmedias: diseño de curso para docentes de FADU-UNL. (C203) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 143
- Quarati, Ivana Daniela: Heurística y narrativas transmediales como activadores de creatividad. (C025) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 122
- Queiroz Costa, Rodrigo Antônio: Convergências e divergências entre o profissional de UX e a formação em Design. (C352) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 162
- Queiroz Ferreira Barata, Tomás: Design, sujeito e artefato: as consequências da objetificação. (C372) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 164
- Queiroz Ferreira Barata, Tomás: O potencial colaborativo das materiotecas no ensino de Arquitetura e Design. (C136) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Queiroz, Karine: Nande Rekó como Tecnologia do Corpo Saudável: aproximações entre o Ensino de Design e as epistemologias do sul. (C221) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Quijje, Kenny: Propuesta gráfica de una aplicación móvil ¡TEAYUDO! (C513) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 181
- Quinche, Victoria: Diseño y estrategias didácticas para la enseñanza del Diseño. (C467) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 176
- Quiroz Castrejón, Carlos Roberth: El Coolhunter digital: hacks creativos para productos y emprendimientos digitales. (C353) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 162
- Raigosa Diaz, Carolina: Propuesta de colecciones infantiles para niños con discapacidad auditiva. (C510) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 181
- Ramírez Castellanos, Tatiana Ibeth: Educación a través del diseño: hacia una cultura de la innovación y el descubrimiento. (C302) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- Ramírez, Jaime: Paisaje social y diseño: una aproximación desde el género. (C532) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 183
- Ramos Catalán, Lucía Elena: Dictado simultáneo de asignaturas con programación integrada. (C464) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Ramos, Claudia: Aprendizaje del proyecto arquitectónico entre lo global y lo local. (C463) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Ramos, Claudia: Didáctica del proyecto en modalidad virtual. (C097) [Comisión: [A09] Enseñanza en tiempos de pandemia], p. 130
- Raposo, Myrtes: Estratégias de imersão para concepção de design inclusivo. (C525) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p.
- Raviol, Federico Oscar: Cultura digital, narraciones transmediales y nuevas subjetividades. (C024) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- Reinier Nuñez Rondón, Ramón: Exposición de Academias Virtual de Diseño Gráfico. (C390) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- Renis, Gastón Roberto: Fotoperiodismo en el siglo XXI, la irrupción de la tecnología touch. (C450) [Comisión [A45] Docentes Investigadores A], p. 174
- Rey Somoza, Nuria: Tendencias del folclore digital para la enseñanza en artes y diseño. (C363) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163
- Reyes González, María Monserrat: Experiencias formativas de estudiantes de diseño durante un verano de investigación. (C273) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Reyes, Mauricio: La virtualidad como herramienta didáctica y promotora de pertenencia. (C364) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163
- Ribeiro Reis, Guilherme: Design visual: processos experimentais no espaço urbano do Rio de Janeiro. (C426) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171

- Riboldi, Ignacio:** Enseñanza del Diseño de la Comunicación Visual: experiencias y relatos. (C311) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Riboldi, Ignacio:** Estrategias tecnopedagógicas para la enseñanza de Diseño en la virtualidad. (C104) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Riboldi, Ignacio:** Proyecto integrador DI + DCV “Línea de productos ~ Productos en línea”. (C107) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Riccetti, Teresa:** A Contribuição da Categoria Trabalhos Escritos do Prêmio Design do Museu da Casa Brasileira para a Cultura do Design. (C257) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Ricco Placido da Silva, Joao Carlos:** Parâmetros da ergonomia informacional para impressão tridimensional para deficientes visuais. (C477) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 177
- Rice, Brayan:** Deconstrucción de valores de iniciativas de ayuda social en pandemia. (C303) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- Rivenbark, Leigh:** Del teatro al diseño: estrategias docentes interdisciplinarias. (C205) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 143
- Rivera Castillo, Kevin:** Gastronomía y TICs. Videojuegos basados en la gastronomía local de Ambato. (C360) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163
- Rivera Gutiérrez, Erika:** Desempeño Académico en Ambientes Virtuales de Aprendizaje Durante la Pandemia Covid-19 en Programas de Diseño. y (C204) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 143
- Rivera Ortiz, Raul Fernando:** Conceptos Básicos sobre Visual Merchandising. (C154) [Comisión [A14] Estudios académicos], p. 137
- Rivera Vásquez, Camilo:** El aprendizaje basado en retos como experiencia de formación en investigación para el Diseño. (C495) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 179
- Rivera, Brenda Carolina:** Ciencia inquieta: aportes del Diseño para la construcción de propuestas de divulgación científica en formato “historia”. (C297) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 155
- Rivero Mata, Maria Elena:** Sustentabilidad, cambio de paradigma para fomentar soluciones intangibles en Diseño. (C543) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Roberge, Jacynthe:** Del teatro al diseño: estrategias docentes interdisciplinarias. (C205) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 143
- Rocha Alvarez, Delma Esther:** Desarrollo de material didáctico educativo para comunidades vulnerables. (C032) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Rodrigues Cândido, Dayana Paula:** Histórias que os objetos contam: um olhar para a periferia por meio do Museu dos Quilombos e Favelas Urbanos - MUQUIFU. (C402) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Rodrigues, Henrique:** Projetando com encaixes para CNC: abordagem didática com modelos virtuais. (C313) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Rodríguez Botero, Germán Darío:** Lego Arquitectural. (C066) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 126
- Rodríguez Collioud, Luz:** Implementación de e-learning interactivo para dictado online de materias audiovisuales. (C451) [Comisión [A45] Docentes Investigadores A], p. 174
- Rodríguez Córdoba, Lizeth Paola:** Identidad en el vestuario en tiempos de redes y masificación. (C171) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 139
- Rodríguez Herrera, Magaly:** ¿Cómo lo diseñaría la naturaleza? (C065) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 126
- Rodríguez Juárez, Horacio Iván:** La Identidad visual como medio característico de la cerámica de Puebla, México. (C403) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Rodríguez Soifer, Solange:** El impacto del consumo irónico en la cultura digital. (C454) [Comisión [A45] Docentes Investigadores B], p. 174
- Rodríguez Villamizar, Mary Yaneth:** Impacto Marca Colectiva para el producto Agroindustrial de la Panela. (C438) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 172
- Rodríguez, Lina María:** Integridad: base de un Diseño consciente y consecuente. (C354) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 162
- Rodríguez, Myriam Teresa:** Aprendizaje del proyecto arquitectónico entre lo global y lo local. (C463) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Rodríguez, Myriam Teresa:** Percepciones teóricas del diseño arquitectónico, medio ambiente, hombre. (C141) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 136
- Rodríguez, Sandra:** ¿Cómo lo diseñaría la naturaleza? (C065) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 126
- Romero Baldivieso, Ximena Marcela:** Uso de plegados como un acercamiento al diseño generativo. (C055) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 125
- Romero, Marilina:** Experiencias en la introducción a la investigación del paisaje. (C322) [Comisión [A31] Investigación académica], p. 158
- Romero, Pedro:** Cómo enfrentar el primer taller de diseño de espacios. (C121) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 133
- Ronquillo Bolaños, Abraham:** Evaluación de libro infantil desde las representaciones de las niñas. (C160) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Rosellini, Fernando:** Características de las evaluaciones formativas en el taller de diseño. (C016) [Comisión [A02] Métodos de Evaluación], p. 120
- Rosellini, Fernando:** El dictado del proceso de Diseño desde abordajes sistémicos complejos. (C042) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 124
- Rosello, Matilde:** Diseño de experiencias. Entre la psicología, la tecnología y el bienestar. (C056) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 125
- Rossell Vittorini, Maria Cristina Patricia:** Neuroeducación aplicada a una clase de Diseño de Interiores. (C293) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Rozenbaum, Deborah:** El rol social del diseñador del área de la salud. (C455) [Comisión [A45] Docentes Investigadores B], p. 174
- Rubino, Ángela:** Molinard, una herramienta de diseño. (C067) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 127

- Saade, Nadir: CreArte Litoral. El collage: dispositivo de construcción de identidad colectiva. (C239) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 148
- Saade, Nadir: Fondo regional de becas creación y formación artística CreArte Litoral. (C237) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Saenz Artioli Costa, Tayce Maria: Uma experiência do curso em Design de Móveis do IFMA. (C259) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Saenz, Camilo: La virtualidad, nuevo modelo educativo y solución a una crisis. (C129) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Sagardoy, Dafne: Si sos de los tecnológicos, ¡mira esto! (C030) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Sagastume Reyes, Juan Bautista: Gestión del tiempo y su incidencia en el estrés en los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC. (C212) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 144
- Sahagun Valenzuela, Miguel Isaac: Análisis del confort térmico en espacios exteriores como base de diseño en la zona metropolitana de Tijuana. (C431) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 172
- Saiani Strini, Mariana: A Arte do Design. (C172) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 139
- Salas, Mariana Amelia: Alfabetización Gráfica en Tiempos de Transformación. (C119) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 133
- Saleme, José María: Dictado simultáneo de asignaturas con programación integrada. (C464) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Salguero Duchén, Vania: Graduándote como diseñador. Retos en la pandemia. (C329) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 159
- Salles Schiavinato, Laura: Processo Criativo da nblu Neptune. (C420) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Sánchez Estrada, María de Guadalupe: Arborizar. Una metodología para las prácticas diseñísticas. (C213) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 144
- Sánchez Zambrano, Diego Fernando: Diseñar nuevas experiencias del Consumidor Deportivo como estrategia para la Competitividad y la Gestión en Organizaciones del sector deporte. (C443) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 173
- Sánchez Zárate, Pedro Uriel: Panorama tendencias últimos cinco salones internacionales del Diseño en Milán. (C393) [Comisión [A39] Observatorio de Tendencias], p. 167
- Sanchez, Javier: Módulo para un hábitat digno y sensible. (C150) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 137
- Sánchez, Martha: Efectividad de la publicidad integrada en la banca pública del Ecuador. Caso BanEcuador B.P. (C444) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 173
- Sande, Axel: Funcional, Expressivo e Estratégico: parâmetros norteadores para avaliação de projetos de Design. (C376) [Comisión [A37] Nuevas Formas de Producción], p. 165
- Sandes, Franco: Fenomenología arquitectónica en la formulación del programa de necesidades académico. (C282) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 153
- Sandoval Rodríguez, Óscar Javier: La experiencia del mockumentary como herramienta de reflexión y creación en la cátedra de Psicología de la Forma en el programa académico de Diseño Gráfico. (C033) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Sandoval, Jaime: El documental: medio para la recuperación de la memoria cultural. (C240) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 148
- Santibañez, Gabriela: Diseño arquitectónico y expresión simbólica: Fachadas de templos masónicos latinoamericanos. (C521) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 182
- Santos dos Santos, Tayomara: Histórias que os objetos contam: um olhar para a periferia por meio do Museu dos Quilombos e Favelas Urbanos - MUQUIFU. (C402) [Comisión [A40] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía], p. 168
- Santos Malaguti de Sousa, Cyntia: O potencial colaborativo das materiotecas no ensino de Arquitetura e Design. (C136) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Santos Malaguti de Sousa, Cyntia: Projetando com encaixes para CNC: abordagem didática com modelos virtuais. (C313) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Santos, Heliana: Aplicação do design de inovação na geração de renda. (C142) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 136
- Santos, Roseane: Método brincante em auxílio projeto de brinquedos. (C083) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 129
- Saraiva Dinelli, Maria Beatriz: Aspectos gerais do ensino técnico profissionalizante de Design Gráfico. (C074) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 127
- Sarli, Carla: La infografía como artefacto. Conceptos, técnicas y estrategias de resolución utilizados en la innovación de la producción infográfica del diario Clarín (1995-2001). (C551) [Comisión [A55] Presentación libro "Pensar el diseño"], p. 186
- Sarmiento López, Rafael: La enseñanza proyectual en diseño en contextos diversos. (C135) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Sarricchio, Adriana Alejandra: Cultura digital, narraciones transmediales y nuevas subjetividades. (C024) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 121
- Sarzosa, Esteban: El customer experience en la Educación Superior. (C017) [Comisión [A02] Métodos de Evaluación], p. 121
- Savazzini, María: La función docente como puente para problematizar objetos de investigación que incluyen a la ecología en las carreras de Diseño y Comunicación. (C330) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 159
- Savazzini, María: Obstáculos y estrategias para la investigación en temáticas medioambientales. (C326) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 159
- Scatolini, Carolina: Cursos profissionalizantes para jovens internados na fundação casa. (C304) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 156
- Schaeffer, Luciana: A experiência participativa no design do espaço escolar: uma colaboração entre a Pedagogia e a Arquitetura e Urbanismo. (C511) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 181
- Schenone, Mariana: Tramared. Una revista académica que potencia las individualidades en trama educativa. (C162) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Schlie, Federico: Fondo regional de becas creación y formación artística CreArte Litoral. (C237) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147

- Schmitt Leal, Léa: La práctica performativa de las mujeres afrobrasileñas en los escenarios de los teatros tradicionales de Río de Janeiro. (C192) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 142
- Schneider, Estefanía: CreArte Litoral. El collage: dispositivo de construcción de identidad colectiva. (C239) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 148
- Sciarra, Priscila: Enlazando voces, fortaleciendo libertades: experiencias gráficas que construyen ciudadanía. (C504) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- Segura Ballesteros, Bellkyz Sirley: Perfil profesional del diseñador industrial y su relación con la realidad. (C413) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 170
- Selem, Julieta: Se puede crear un puente entre el secundario y la universidad: Talleres Pre Universitarios. (C043) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 124
- Serón Torrecilla, Francisco Javier: Innovación y experimentación con biomateriales: estrategias formativas en Diseño de Producto. (C380) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 165
- Serón Torrecilla, Francisco Javier: Transferencia del concepto de sostenibilidad a los Trabajos Finales de Grado en Diseño de Producto. (C143) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 136
- Serra, María Liliana: Heurística y narrativas transmediales como activadores de creatividad. (C025) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 122
- Serrani, Sebastián: Acciones y verbos en el hacer proyectual. (C279) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 153
- Serrani, Sebastián: La Página Vacía o el Espacio Blanco como letra. (C283) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 153
- Serrani, Sebastián: Tres Visiones sobre el tiempo en la Arquitectura. (C284) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 153
- Serrano-Acuña, Mara Edna: Modelos 3D como materiales de enseñanza de la tipografía en México. (C027) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Serrano-Acuña, Mara Edna: Narrativa digital: fundamento para el diseño gráfico de tecnología educacional. (C381) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 166
- Serrano, Lourdes De la Paz: Prontuario de Problemas Complejos. (C290) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Silva Nogueira, Heloisa: Pós-F: a criação estética em meio ao contexto pandêmico. (C173) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 139
- Silva, Ailton: O estudo de UX Design em aplicativos de banco: interfaces para a terceira idade. (C365) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163
- Silva, Ailton: UX E DESIGN DE SERVIÇOS - Desvendando estratégias para o produto digital voltadas à terceira idade. (C366) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 163
- Silva, Jofre: Design visual: processos experimentais no espaço urbano do Rio de Janeiro. (C426) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- Silva, Jofre: Estética e subjetividade na fotografia do editorial de moda. (C161) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Silva, Jofre: Fotografia, design e outras tecnologias de subjetivação. (C522) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 182
- Silva, Jofre: Fotografia: os múltiplos espaços na imagem. (C520) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 182
- Silva, Jofre: Rio de Janeiro: espaço de resistência e mudança. (C423) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- Silva, Laura: Lo artaudiano en Shakespeare: una mirada latinoamericana. (C456) [Comisión [A45] Docentes Investigadores B], p. 174
- Silva, Leonel: Fortalecimiento de los procesos creativos en la escuela de Diseño Gráfico. (C075) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 128
- Silva, Sandra: Investigación + Creación. Gráfica experimental en tiempos de Pandemia. (C296) [Comisión [A29] Investigación. Nuevas metodologías], p. 154
- Simian, Paula: La enseñanza del diseño en modalidad virtual. (C098) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 130
- Siviero Perez, Ana Vanessa: Interacción en la sincronía de la virtualidad. (C118) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 133
- Sobral, Julieta: Construção e desconstrução de imagens na era dos templates. (C294) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 154
- Socolovsky, Paula: Identidad corporativa: el diseño gráfico como legitimador de discursos de las empresas privatizadas durante la década del 90 en Argentina. (C552) [Comisión [A55] Presentación libro "Pensar el diseño"], p. 186
- Solano Diaz, Manuel Alejandro: Tras el reto de la investigación de Estudiantes investigadores en diseño. (C312) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Solano Meneses, Eska Elena: La Accesibilidad Universal como una dimensión estructural del diseño. (C355) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 162
- Sosa, Liliana: Metodología para el desarrollo de proyectos de diseño complejo. (C068) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 127
- Sotelo, Walter: Lo artaudiano en Shakespeare: una mirada latinoamericana. (C456) [Comisión [A45] Docentes Investigadores B], p. 174
- Souto Schützer, Tiago: Projetando com encaixes para CNC: abordagem didática com modelos virtuais. (C313) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Souza, Eduardo: Oficinas estudiantis autônomas enquanto pedagogia crítica. (C044) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 124
- Sperano, Isabelle: Del teatro al diseño: estrategias docentes interdisciplinarias. (C205) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 143
- Steinberg, Lorena: La representación de la mujer en la política en las series Designated Survived 2016, y su adaptación coreana, Designated Survived: 60 days 2019. (C452) [Comisión [A45] Docentes Investigadores A], p. 174
- Stradiot, Agustina: El Taller Rotativo de Diseño Gráfico y el aprendizaje significativo. (C198) [Comisión [A19] Formación Docente], p. 142
- Stringhini, Brunela: Fondo regional de becas creación y formación artística CreArte Litoral. (C237) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Strycek, Ludmila Maia: Ley de talles nº27.521: Dimensiones técnica, sociológica, económica y comunicacional, de la región NEA, República Argentina. (C505) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180

- Strycek, Ludmila Maia: Modelos Representacionales y Procesos de Razonamiento lógico en Diseño Gráfico. (C057) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 125
- Suppo, Ruben: Arte transmediado: experiencias narrativas en las nuevas ciudades desde FADU.UNL. (C193) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 142
- Suppo, Ruben: Núcleos Empresariales: una metodología para la construcción de vínculos creativos. (C412) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Szlifman, Mariel: Metodologías y procesos creativos en la docencia y la investigación de diseño audiovisual. (C214) [Comisión [A20] Nuevas Metodologías Docentes], p. 145
- Talavera Expósito, Gonzalo Daniel: Intermodalidad utilitaria, para una movilidad urbana sostenible. (C424) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 171
- Tamayo, Ysabel: Arte transmediado: experiencias narrativas en las nuevas ciudades desde FADU.UNL. (C193) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 142
- Taratuto, Paula: De la virtualidad forzada a la posible: Modelo híbrido en la enseñanza de las Artes Visuales. (C108) [Comisión [A09-1] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevas estrategias], p. 131
- Teles da Silva, Julia: La enseñanza de Estética: abordando diferentes tradiciones del mundo. (C185) [Comisión [A17] Metodologías Artísticas], p. 141
- Telles Nunes Villiger, Ana Patricia: Design para Sustentabilidade: materiais inovadores, os compostos e eco-compostos. (C340) [Comisión [A33] Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje], p. 160
- Téllez Girón Moscoso, Samantha: Evaluación de libro infantil desde las representaciones de las niñas. (C160) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Tenutta, Mariela: Diseño en la Salud Pública. (C475) [Comisión [A47] Diseño y Salud], p. 176
- Terreni, Luciana Gabriela: Desarrollo de habilidades comunicativas mediante la difusión de diseños de software. (C076) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 128
- Terzin, Tomislav: Color estructural: un nuevo campo de exploración para la ciencia y el diseño. (C379) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 165
- Thi Thuy, Anh Ngo: Application of digital technology in training Art & Design in HCMC, VN. (C005) [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 119
- Thi Thuy, Anh Ngo: Ceramic graphics - techniques for creating patterns from traditional to modern. (C170) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 139
- Thiers, Alfred: Interacción en la sincronía de la virtualidad. (C118) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 133
- Thormann Thomazi, Patricia: Aplicações Educacionais Móveis: teoria das cores nos projetos em Design. (C174) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 139
- Tibaduiza Cordero, José Reinaldo: Del ejercicio de la representación al arte de la expresión. (C194) [Comisión [A18] Representaciones Artísticas], p. 142
- Tobon, Daniela: Percepción y sensación entre paredes. (C485) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 178
- Tomaz, Gabriel: Amadeirada: O Papel da Tipografia Vernacular no Desenvolvimento Sustentável. (C540) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 184
- Torres Bolognani, Gabriel: Processo de Desenvolvimento de Marketplace Internacional de Moda. (C357) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 162
- Torres de Avellar, Marcela: O olhar para a cidade através de pessoas e objetos. (C486) [Comisión [A48] Diseño y Entorno], p. 178
- Torres de la Torre, Carlos: VkhUTEMAS un proyecto académico caído en el olvido. (C156) [Comisión [A14] Estudios académicos], p. 138
- Torres Hidalgo, Martha Silvia: Tendencias de modelos de formación de emprendedora: caso universidades. (C421) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 170
- Torres Luyo, Mariana: Diseño de experiencias lúdicas. (C085) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 129
- Torres Luyo, Mariana: Enseñanza y diseño de experiencias: la fotografía como narración de la escena urbana. (C286) [Comisión [A28] Procesos de enseñanza-aprendizaje], p. 153
- Torres Rodríguez, Ximena: Fundación Bahía a través del proyecto Guardianes del Océano. (C144) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 136
- Torres, Andrés: Una revisión sobre el estado actual de la técnica del eye tracking en interfaces audiovisuales desde el DCU. (C059) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 126
- Torres, Heiler: La poesía visual como estrategia pedagógica y herramienta para prototipar. (C523) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 182
- Torres, Jesus: La virtualidad, nuevo modelo educativo y solución a una crisis. (C129) [Comisión [A10] Diseño a distancia: estrategias post COVID-19], p. 134
- Torres, Marcelo: Diseñando cultura. La comunicación educativa del patrimonio. (C457) [Comisión [A45] Docentes Investigadores B], p. 175
- Torres, Pablo: Podcast como instrumento de difusão do conhecimento em design & inovação. (C084) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 129
- Trucco, Milagros: Dulces objetos comestibles. Binomio Forma-Función en golosinas tradicionales argentinas. (C231) [Comisión [A23] Cultura regional], p. 147
- Trujillo, Sergio: Jugando juegos y contando historias. (C086) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 129
- Turturro, Claudia Inés: Neuroarquitectura como fundamento para el diseño de los espacios áulicos. (C512) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 181
- Urgilez, Miguel: Efectividad de la publicidad integrada en la banca pública del Ecuador. Caso BanEcuador B.P. (C444) [Comisión [A44] Mercado y Gestión del Diseño], p. 173
- Uribe Pérez, Sandra: Lectura y escritura disciplinar para diseñadores: impacto de la enseñanza-aprendizaje. (C314) [Comisión [A30] Investigación. Estrategias de enseñanza], p. 157
- Uribio, María Alejandra: Aprendizaje del proyecto arquitectónico entre lo global y lo local. (C463) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 175
- Uribio, María Alejandra: Diseño inclusivo: Tercera edad en pandemia, los beneficios del diseño. (C149) [Comisión [A13] Diseño Responsable], p. 137
- Uribio, María Alejandra: Percepciones teóricas del diseño arquitectónico, medio ambiente, hombre. (C141) [Comisión [A12] Diseño, Medioambiente y Ecología], p. 136
- Valdespino, Lázaro: El Diseño Escenográfico para Televisión. (C433) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 172

- Valdez Vargas, Celso: Vinculación comunitaria: una pedagogía del diseño desde el pensamiento crítico (C003) [Comisión [A01] Calidad Educativa], p. 119
- Valdez, Carlos Fernando: La enseñanza del Proceso de diseño y el escenario digital. (C077) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 128
- Valenzuela, Martín: La marca en proyectos editoriales. Creando la identidad desde cero. (C163) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 138
- Valenzuela, Martín: Plan de comunicación editorial digital. Las redes sociales cómo estrategia pedagógica. (C034) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 123
- Vanegas Ochoa, Lina Maria: Textiles inteligentes pasivos en la indumentaria cotidiana en Medellín. (C382) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 166
- Vanegas Peña, Agustín Santiago: Sentido de apropiación al espacio interior del hábitat doméstico. (C429) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 172
- Vanesa, Martello: La compleja tarea de seleccionar las variables. (C331) [Comisión [A32] Técnicas de observación e investigación], p. 159
- Varas, Jorge Ruben: Diseño de estrategias pedagógicas en entornos virtuales en la educación superior. (C045) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 124
- Varela Chaverra, Manuela: Diseño mobiliario urbano para espacios públicos basado en identidad Antioqueña sobre la cultura Indígena Tule. (C262) [Comisión [A26] Patrimonio Cultural], p. 151
- Varela-Sojo, Xinia: Oportunidades de emprendimiento en diseño ante el Covid-19: el caso de Costa Rica. (C422) [Comisión [A42] Emprendimientos], p. 171
- Vasconcelos, Amanda: Currículo por competencias no Design de Moda: o caso SENAI-CETIQT. (C134) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 135
- Vazquez, Cristian Eduardo: Integración docencia y extensión en la enseñanza del diseño. (C496) [Comisión [A49] Aprendizaje experiencial], p. 179
- Vega, Daniel: Fomentando el pensamiento creativo a través de un festival de diseño audiovisual experimental. (C524) [Comisión [A52] Lenguajes Visuales], p. 182
- Veggi, Carlos Augusto: O design colaborativo como fator crítico de sucesso para estratégia empresarial: o caso do pólo de moda de muriaé-mg. (C347) [Comisión [A34] Negocios en Diseño], p. 161
- Velarde Gutiérrez, Bárbara Paulina: Notas sobre la orientación Montessori en la formación del diseño. (C468) [Comisión [A46] Educación interdisciplinar], p. 176
- Velásquez, Clara: El vestuario y sus inflexiones en las Artes Plásticas. (C175) [Comisión [A16] Estudios Artísticos], p. 140
- Velazco, Diego: Prácticas pre-profesionales en diseño industrial: un nuevo concepto. (C082) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 128
- Veliz Verzosa, Freddy Eduardo: Propuesta gráfica de una aplicación móvil ¡TEAYUDO! (C513) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 181
- Veliz Verzosa, Freddy Eduardo: Surgimiento de las cadenas privadas gratuitas en Ecuador. (C506) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- Veloza, Paula Inés: Dispositivo pedagógico para fortalecer la autonomía en la escritura audiovisual. (C036) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 123
- Venegas, Marcelo Eduardo: Paradigma del consumo. Consideraciones ante una práctica sostenible en Diseño. (C544) [Comisión [A54] Diseño Sostenible], p. 185
- Veras de Castro, Erika: A exposição ao ruído em três diferentes tipos de fones de ouvido: um estudo de caso em design e ergonomia. (C157) [Comisión [A14] Estudios académicos], p. 138
- Veras de Castro, Erika: A presença de madeira em design de ambientes: suas propriedades, variedades e aplicações. (C383) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 166
- Vertuan, Rodolfo Eduardo: A importância do pensamento geométrico na formação de designers. (C130) [Comisión [A11] Currícula académica], p. 134
- Victoria Uribe, Ricardo: Diseño de ambientes virtuales para la transferencia de conocimientos sustentables. (C358) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 162
- Vidal Moreta, Manuel: Sensibilidad y edición. Publicaciones independientes en el taller de diseño. (C164) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 139
- Vidal, Ernesto: Sentipensar el diseño local. (C222) [Comisión [A21] Identidades Locales y Regionales], p. 145
- Viegas Rodrigues Silva, Maria Luíza: A exposição ao ruído em três diferentes tipos de fones de ouvido: um estudo de caso em design e ergonomia. (C157) [Comisión [A14] Estudios académicos], p. 138
- Viegas Rodrigues Silva, Maria Luíza: A presença de madeira em design de ambientes: suas propriedades, variedades e aplicações. (C383) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 166
- Viegas Rodrigues Silva, Maria Luíza: Uma experiência do curso em Design de Móveis do IFMA. (C259) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Viegas Rodrigues Silva, Maria Luíza: Usando as cores para aprimorar o design. (C260) [Comisión [A25] Diseño y Cultura], p. 150
- Vieira, Thais: A construção de persona para auxiliar a criação em Design. (C274) [Comisión [A27] Investigación en Diseño A], p. 152
- Vilanova, Gabriela Edith: Diseño de estrategias pedagógicas en entornos virtuales en la educación superior. (C045) [Comisión [A05] Estrategias Pedagógicas], p. 124
- Vilar, Nancy: Alfabetización Gráfica en Tiempos de Transformación. (C119) [Comisión [A09-2] Enseñanza en tiempos de pandemia: Nuevos recursos], p. 133
- Vilar, Nancy: Interiorismo Cultural. (C228) [Comisión [A22] Identidades Culturales], p. 146
- Vilar, Nancy: Libro Vivo. (C165) [Comisión [A15] Publicaciones y Política Editorial], p. 139
- Vilchis Esquivel, Luz Del Carmen: Claves del Neurodiseño orientadas a la praxis. (C063) [Comisión [A06-1] Metodologías de Diseño: nuevas propuestas], p. 126
- Villa, Francisca: Enlazando voces, fortaleciendo libertades: experiencias gráficas que construyen ciudadanía. (C504) [Comisión [A50] Diseño y Comunicación Social], p. 180
- Villafañe Solarte, Adriana: Estética y narrativa del vídeo musical en Colombia. (C229) [Comisión [A22] Identidades Culturales], p. 146
- Villanueva Ramírez, Pedro Jesús: Modelos estructurales como recurso didáctico en la enseñanza de estructuras arquitectónicas. (C035) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 123

- Villaseñor, Karla: Narrativa digital: fundamento para el diseño gráfico de tecnología educacional. (C381) [Comisión [A38] Nuevas Tecnologías y Material], p. 166
- Villegas, Analía Erica: Internacionalización en pandemia: estableciendo redes desde una cátedra electiva. (C414) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 170
- Vinocur, Emiliano Horacio: La bandera de los Pequeños Girasoles. (C514) [Comisión [A51] Diseño para la educación], p. 181
- Vivar Cordero, María Carolina: Integración de los sentidos en configuraciones espaciales museográficas. (C432) [Comisión [A43] Diseño y Espacios], p. 172
- Vogel, Lisandro: Innovar para empatizar. (C087) [Comisión [A08] Estrategias Lúdicas], p. 129
- Volonté, Virginia: Tres Visiones sobre el tiempo en la Arquitectura. (C284) [Comisión [A27] Investigación en Diseño B], p. 153
- Wagner, Adriana: Design instrucional e gamificação em cursos superiores de gestão. (C031) [Comisión [A04] Recursos didácticos], p. 122
- Weiss, María Laura: Enseñar a través de historias. (C458) [Comisión [A45] Docentes Investigadores B], p. 175
- Wertheim, Claudio: ¿La creatividad se aprende? (C058) [Comisión [A06] Metodologías de Diseño], p. 125
- Záccara, Fiorella Silvina: La importancia de la Curaduría y el Diseño en el contexto de la Enseñanza y de un mundo virtual: la creatividad al poder. (C026) [Comisión [A03] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos], p. 122
- Zambrano, Diego: Identidad gráfica del pasillo ecuatoriano desde portadas y carteles. (C241) [Comisión [A24] Innovación cultural], p. 148
- Zapata Cardenas, María Isabel: Camiones de escalera: expresión gráfica de la cultura popular campesina colombiana. (C230) [Comisión [A22] Identidades Culturales], p. 146
- Zárate Hernández, Johanna Esperanza: El Podcast como herramienta de apropiación social del conocimiento del Diseño. (C367) [Comisión [A36] Entornos digitales], p. 164
- Zawadzky, Dimitry: Integración sistémica de los componentes analítico, sintético y de desarrollo. (C078) [Comisión: [A07] Procesos de Enseñanza], p. 128
- Zeas, Silvia: Campo profesional del diseño en el marco de las industrias culturales del Ecuador. (C356) [Comisión [A35] Nuevas Carreras y Campos Profesionales], p. 162
- Zentner, Josefina: Núcleos Empresariales: una metodología para la construcción de vínculos creativos. (C412) [Comisión [A41] Vinculación con Empresas y Profesionales], p. 169
- Ziezkowski, Ariane: Moda, Cuerpo y Género: los mimetismos que la máquina produjo en el tiempo. (C533) [Comisión [A53] Diseño social, Género y Diversidad], p. 183

Abstract: This article briefly details the history, development and projection of the Latin American (Virtual) Congress on Design Education which, since its birth in 2010, is part of the International (Virtual) Design Week in Palermo. The International (Virtual) Week of Design in Palermo will be 16 years old in July 2021 and has become with all its associated events that take place in its framework (Latin American Design Meeting, Colloquium of Research and Development in Design, Latin American Congress of Design Education, Forum of Innovative Chairs, Latin American Congress of Design Education, Forum of Innovative Chairs in Design, Communication and Creativity, Entrepreneurs Summit, Solidarity Creativity Forum, Design Schools Forum Plenary, Networking DC) in the most important design event in the region, and one of the most significant in the world, due to its quality, scale, continuity and free of charge.

Keywords: Teaching Congress - Latin America - Design - Pedagogical reflection - Updating and Research - Exchange of experiences - Institutional linkage - Design Schools - Professional Academic Development - Postgraduate courses - Agreements - Inter-institutional projects.

Resumo: Este artigo detalha brevemente a história, desenvolvimento e projeção do Congresso Latino-Americano (Virtual) de Educação em Design que, desde seu nascimento em 2010, faz parte da Semana Internacional (Virtual) de Design em Palermo. A Semana Internacional (Virtual) do Design em Palermo completou 16 anos em julho de 2021 e tornou-se com todos os eventos associados que acontecem em sua estrutura (Encontro Latino-Americano de Design, Colóquio de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Congresso Latino-Americano de Educação em Design, Fórum de Presidentes Inovadores em Design, Comunicação e Criatividade, Cúpula de Empresários, Fórum de Criatividade Solidária, Plenário do Fórum de Escolas de Design, Networking DC) no evento de design mais importante da região, e um dos mais significativos do mundo, devido a sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

Palavras chave: Congresso de Ensino - América Latina - Design - Reflexão pedagógica - Atualização e Pesquisa - Troca de experiências - Links institucionais - Escolas de Design - Desenvolvimento acadêmico profissional - Cursos de pós-graduação - Acordos - Projetos interinstitucionais.