

“Concursos”, una manera de dinamizar la clase

Actas de Diseño (2022, julio),
Vol. 40, pp. 187-191. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: junio 2018
Fecha de aceptación: diciembre 2019
Versión final: julio 2022

Cecilia Miranda Campos (*)

Resumen: Este trabajo se enfoca en la forma en que evaluamos el diseño en el trabajo académico que se desarrolla en las diversas áreas del diseño, específicamente el caso de la materia del taller de espacios gastronómicos de la carrera de Diseño de Interiores, perteneciente a la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat – USFX. Se deberían considerar y buscar nuevas formas de evaluación que capten la atención de los estudiantes, reinventarnos y buscar mejorar la capacidad de imaginación y creatividad del alumno y lograr que no solo actúe movido por una nota, sino motivarlo a la distinción de ser reconocido como un gran diseñador, surgiendo así la idea de plantear concursos dentro del proceso de desarrollo del producto final del diseño en las clases, de manera que se sienta motivado a competir hasta lograr un objetivo premiado.

Palabras clave: Evaluación diseño - método evaluativo - concurso diseño

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 191]

Introducción

El trabajo de los alumnos en cualquier área de diseño debe ser evaluado y tomado en cuenta con una diversidad de formas creativas que promuevan el interés del alumno, en esta caso particular a raíz de la experiencia docente, donde se ve la pasividad en la cual se encontraban los estudiantes al desarrollar diseños solo por obtener una nota y no así movidos por la emoción de diseñar, de crear cosas nuevas, de proponer diseños creativos, etc. Como docente, investigando cómo poder evaluar, surgió la posibilidad de realizar concursos de diseño, los cuales se realizan a nivel profesional. Surgieron dudas y preguntas referidas a aplicarlas en el aula, en este caso a la materia del taller III (espacios gastronómicos) de la Facultad de Arquitectura y Ciencias de Hábitat (FACH), Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca.

La práctica docente ha desarrollado en su conjunto objetivos propuestos de inicio en el plan de asignatura, relacionados con lograr la posibilidad de guiar al estudiante, más allá de la nota, en su formación, en mejorar el plano del diseño, trabajar en la creatividad y la innovación que plasman en las ideas de sus proyectos de diseño en interiorismo.

Los talleres son materias troncales en el plan curricular de casi todas las carreras de diseño. Ahí nacen los nuevos diseños, se forman, experimentan, crecen en su formación, aprenden, etc. Son espacios donde se desarrolla el aprendizaje, la fluidez de ideas: es un escenario para dejar volar la imaginación y generar un proceso de creación. El trabajo que se desarrolla en el taller compromete muchas veces juicios de estética y gustos por parte de la práctica docente. Es un acto donde el docente debe ser guía del estudiante, donde los conocimientos adquiridos por parte de la teoría, junto a la investigación que realiza el estudiante, son plasmados en el resultado del diseño final. Algunos autores describen al diseño como desarrollar un producto. El aula taller puede definirse como “una

forma de enseñar y sobre todo de aprender mediante la realización de algo que se lleva a cabo conjuntamente” (Ander Egg, 1994).

Es un acto donde se practica y aprende a diseñar. Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida (Scott, 2008). El diseño es producto de un proceso, el arte final o diseño finalizado es el producto de muchas horas de trabajo. Por lo tanto, los parámetros para su evaluación son muy importantes tanto para el cliente como para el mismo diseñador, que deberá tenerlos muy presentes a la hora de argumentar su “producto”, recomendación especial para el momento final.

Procede del italiano *designare*, derivado del latín; se entiende también como designar a elegir, singularizar algo de entre lo variado o lo mucho, aginado a lo elegido, a lo singularizado, al incumplimiento de una finalidad, precisamente en virtud de la designación (Zimmermann, 2002). Todo el trabajo que genera y desarrolla el diseñador produce diferentes ideas a medida que va interactuando en la investigación teórica. Las decisiones que toma y materializa como resultado de las ideas abstraídas forman parte de la fase del proceso de diseño, el análisis y la reflexión, como punto de inicio para empezar a diseñar. Afrontarse a solucionar el problema encargado, exige que el diseño sea producido bajo parámetros de calidad, los cuales deben ser juzgados y valorados no solo por juicios superficiales.

El diseño de interiores actualmente es un valor agregado dentro de los espacios, engloba dar respuesta a soluciones oportunas en propuestas de diseño. La materia de espacios gastronómicos permite desarrollar espacios de ocio, atrevidos, originales. La experiencia está ligada a que hoy la demanda no es solo presentar una buena comida, salir a cenar, beber, degustar: implica crear ambientes atractivos acordes a la filosofía del local, crear atmósferas diferentes, de acuerdo a los proyectos. Por

tanto, la intervención y el trabajo que se desarrolla en aula al formar diseñadores debe suplir esa demanda a los diferentes clientes que puedan suscitarse en futuros proyectos de intervención.

El estudiante que cursa la materia del taller en diseño de espacios gastronómicos, debe también conocer los elementos como el manejo de mobiliario integral en la cocina, el sistema *gastronorm*, los equipos y mobiliario. Es tanto el desarrollo del diseño en espacios gastronómicos que implica actividades complejas de analizar y comprender, involucrando varios elementos que no van solo a la estética del lugar, sino también aspectos funcionales y espaciales, que generan conceptos y significados con diferentes requerimientos. Existen factores importantes antes de comenzar el acto creador de empezar con el diseño, como lo es iniciar con el proceso del diseño.

Actualmente el docente debe ser por parte investigador y conocer lo que sucede en el ámbito de la innovación dentro de la experiencia gastronómica, actualizarse, aprender a ser creativo, se tiene una interesante vía de investigación y desarrollo. Los desafíos del día a día obligan a los restaurantes, a los fabricantes de alimentos y a los consumidores a reconsiderar lo que comemos, de dónde viene, cómo está preparado y con quién lo disfrutamos. Y eso es campo abierto para la creatividad y el desarrollo de nuevas formas de relacionarnos con la comida y los alimentos (Géiser, 2018).

Existen proyectos en el área gastronómica que incluyen espectáculos, desarrollan diseños en función de temáticas, como el conocido restaurant La Mina, el esqueleto como mobiliario que hace alusión a la película *Alien*, el Skeleton Bar, inspirado en hielo como el Absolut Vodka, etc. Ahí es donde, a partir de la intervención del diseñador, la creatividad juega un papel importante. De la misma forma existen los premios Restaurant Bar Award Design, en el ámbito internacional. Son una competencia reconocida dedicada al diseño de espacios de alimentos y bebidas, abarcando todos los espacios imaginables, desde barcos a aeropuertos, museos, furgonetas de hamburguesas y desde prestigiosos establecimientos con estrellas Michelin hasta el dinamismo fugaz de ventanas emergentes. Los premios atraen a los mejores diseñadores, operadores de hospitalidad y jueces del Reino Unido y del mundo (Restaurant Bar Award Design, 2018).

Las distintas temáticas que se desarrollan, las categorías premiadas, ejemplos de manejo en el color, lujo, iluminación, identidad, *biophilic design*, café, el manejo de techos o plafones, murales gráficos, mejor fachada exterior, *leisure* (Restaurant Bar Award design, 2018)

En espacios gastronómicos existen categorías distintas como el manejo de tendencias y estilos (industrial, minimalista, vanguardista, etc), la tipología del espacio (sea gourmet, *fast food*, temático, etc.) o el mobiliario (integrado, desplazable, movable, versátil, etc.). Dentro de estas tareas el estudiante futuro diseñador va abriéndose camino hacia donde trabajará mejor el diseño.

Entonces los productos finales son distintos y el proceso que cada uno desarrolla también. Por ello el comportamiento de la parte docente frente a la creación de sus es-

tudiantes debe potenciar ese desarrollo y ayudar a romper la brecha existente entre el alumno y el rol evaluador del profesor: se busca que se de una enseñanza entre ambos.

Los concursos son una alternativa a las tradicionales pruebas de evaluación

Evaluar es parte de la actividad natural de los seres humanos en tanto poseedores de conciencia y capacidad de reflexión. La mayor parte de nuestras decisiones conscientes es precedida por alguna forma de análisis o valoración de las alternativas disponibles y de nuestra experiencia pasada (Ravela, 2013).

La evaluación debe ser un medio que potencie el desarrollo, la enseñanza entre ambos alumnos y el profesor. Se ha pensado en una forma de evaluar al alumno, el cual se guíe motivado por otras formas de sentirse evaluado: romper los lazos de vinculación en la manera de someterse a una prueba, posibilitando el aprendizaje autodidacta. Cada vez más nos encontramos en un modelo de innovación de la educación: con el pasar del tiempo cambiar el paradigma será cambiar la manera de cómo ver el mundo.

Los concursos se promueven en la vida profesional, entonces por qué no insertarlos en nuestra aula como una estrategia de enseñanza – aprendizaje y una forma de generar habilidades y destrezas competitivas en el alumno: facilitan el interés de lo aprendido en clase, promueven la investigación, la innovación y la competencia entre iguales, mejorando la presentación del producto diseñado, el reconocimiento y distinción al mérito.

Los alumnos deben divertirse a la hora de diseñar y la evaluación debe ir a la par de ello. La exposición y la premiación parten de esa premisa: disfrutar del trabajo correspondiente y desarrollar un diseño responsable donde se motiva a trabajar, aprender y jugar.

Evaluar qué, cómo y por qué

El proceso sistemático e integrado en la actividad educativa debe medir lo más exactamente posible el estado actual del alumno, incluyendo logros, estrategias de aprendizaje, factores personales y ambientales que influyen en dicho aprendizaje, con objeto de llegar a una toma de decisiones (Rodríguez, 2001).

Medimos la capacidad creativa de unos estudiantes a otros. Según Philip Kotler (1984) en diseño se debe evaluar: funcionalidad, calidad, durabilidad, costo y estética. Si revisamos los premios más importantes de diseño a nivel internacional, como *Red Dot*, en Alemania; *Good Design*, en Japón, e *IDEA* en Estados Unidos, veremos que en ellos se consideran los elementos de la mezcla de diseño y otros más como son el impacto cultural y social que tuvo el producto o comunicación, así como la relación del diseño con el medio ambiente, entre otros aspectos (Frias, J., 2018).

Según Kotler (1984), se debe evaluar por medio de la utilización de un *benchmark* o estudio comparativo, en donde los elementos de la mezcla de diseño son medi-

dos para evaluar, permitiendo así ver el resultado desde diversas perspectivas de visión y con sus respectivas intervenciones disciplinarias.

La evaluación del diseño permite que los alumnos conozcan si lo que realizan basado en sus ideas está bien o no; les permite saber con certeza la relación de un proyecto con otros iguales o similares. Por ello es un instrumento útil para mostrar de manera eficaz y segura cualitativamente la confianza para trabajar frente a los diseños que puedan encarar en lo profesional.

Permite mejorar la capacidad de enfrentarse a nuevos métodos de diseño o variables que puedan considerarse para controlar el buen diseño. En la práctica profesional el éxito o fracaso de su diseño podrá ser medido dependiendo de ciertos factores que pondrá el éxito del mercado del diseño en espacios gastronómicos.

Lo que no se puede medir no se puede evaluar. Y lo que no se puede evaluar no se puede mejorar.

El premio es la publicación en la revista semestral de la Facultad a la mejor propuesta de proyecto del taller de diseño en el área gastronómico.

El proyecto en el aula

La asignatura aplica proyectos de diseño de aplicación en el ámbito real, en los cuales los estudiantes interactúan con el espacio. El trabajo desarrollado en el aula taller III (espacios gastronómicos) de la carrera de Diseño Interior, pretende interactuar con varias carreras de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, la cual tiene 394 años. Actualmente son varios edificios que se han construido y varias facultades cuentan con infraestructura propia. Dentro de los interiores se tienen espacios destinados a cafeterías donde los estudiantes de diferentes carreras tienen espacios de entretenimiento, ocio y tiempos de degustación después y entre clases.

Son varias las cafeterías de las Facultades, como por ejemplo: Medicina, Odontología. Economía, Salud Pública, Pedagogía, Derecho, Ingeniería Civil, Bioquímica, etc., donde se tiene la posibilidad de trabajar y mostrar el trabajo que realizan los alumnos de la carrera de diseño de interiores como un plan de interacción y extensión. Elegido el proyecto se diseña un espacio con temática en el área, dependiendo el semestre, fomentando la creatividad y motivando nuevas ideas, nuevos proyectos de investigar.

Como ejemplos de intervención en el taller se ha realizado el diseño de la Cafetería de la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat que engloba varias carreras, como Diseño gráfico, Arquitectura, Diseño de interiores y próximamente Diseño Industrial. El estudiante debe investigar a su cliente y, en este caso, la propuesta dirigida a esa área. Las temáticas a desarrollarse fueron distintas, contando con 35 alumnos participantes que promovieron la idea a desarrollar: algunos conceptos de grafitis, algunas imágenes de diseñadores famosos y mobiliario para colocar las maquetas -después de una investigación estudiaron que los que consumen en la cafetería no tiene donde colocarlas-, algunos mobiliarios diseñados con elementos

de inspiración como un escalímetro y escenografía de planos arquitectónicos. De esa manera se promovió la creatividad a partir de generar el Concurso de Diseño bajo el *slogan* "diseña la cafetería de tu facu".

Metodología o proceso de diseño propuestos por Simón Dodsworth (2009):

1. Comprender el proyecto: se inicia una fase de juicio y análisis sobre las necesidades del cliente y el propietario del negocio, una primera aproximación relacionada a cómo es su cliente, para ir trabajando sobre ello.

2. Análisis de la información brindada por el cliente, a través de un mapa mental donde sintetiza las necesidades del diseño. El trabajo del diseñador, para codificar los requerimientos planteados, debe dar respuestas para dar más de lo que el cliente pueda esperar.

3. Comprender las estructuras, documentar sobre el edificio y su ubicación para relacionarse en el proceso, las condicionantes y limitantes que tendrá; realizar un relevamiento del espacio: mide alturas, conoce los materiales actuales, se cuestiona sobre lo que podría reutilizar, demoler, el mobiliario actual, cuestiona las estructuras, si podrá o no demolerlas.

4. Fase de desarrollar el concepto, buscar y comunicarlo: esto se configura a través de la lluvia de varias ideas que irá puliendo hasta la idea final. En ese proceso debe comprender también el espacio, para ir iniciándose luego en la organización del espacio. Una vez que se tienen varias ideas, se debe ir segregando hacia una sola, para ir afinando la idea final del proyecto. Se inician los primeros bosquejos y el origen del proyecto. Empieza ahora la investigación de proyectos similares que le servirán de base e inicio, investigando modelos teóricos. Es importante considerar el inicio de la etapa de investigación, antes de continuar con el proceso de diseño.

5. Fase de inicio del diseño: comprende la ergonométrica, los principios de diseño, la interfaz humana.

6. Concreción de las ideas, planos y perspectivas, describiendo las ideas de acuerdo a la investigación, y la maqueta emplazada en el espacio de intervención.

Cada estudiante dará soluciones diferentes y distintas. El sentido de iluminación, que brillen sus ideas, es un trabajo complejo para algunos. Dar inicio al nacimiento del proceso de diseño, la combinación de materiales, el mobiliario, no es un gusto estético, sino que todas las partes funcionen, armonizar los espacios y diferentes parámetros. Por tanto, el trabajar la evaluación de la creatividad de los alumnos puede generar conflictos. Las categorías evaluativas que se proponen darán paso a compartir la elección del producto con diferentes menciones, siendo importante tomar todos estos aspectos a la hora de evaluar.

Todo esto es lanzado en las bases del concurso. Para la participación existe una convocatoria, donde se incluyen las bases del concurso. La intención de la competencia es suscitar entre los estudiantes, una participación equitativa, creatividad, sentido de identidad como diseñador, para desarrollar una propuesta de diseño basada en el desafío asignado por la parte docente y potenciar la carrera

profesional de los participantes, generando proyectos de excelencia, e incentivar a otros alumnos a competir por ser mejores día a día.

Bases de la participación

Estar matriculado en la materia, vivir y tener pasión por el diseño. Crear un diseño 100% original, de acuerdo al tema del concurso: "Diseña la cafetería de tu facu". Presentación oficial en planos, perspectiva y maqueta. Entregar en archivo PDF.

- Nombre del autor
- Descripción breve del proyecto (una cuartilla máxima). La descripción debe incluir los requerimientos del proyecto, la imagen del diseño así como una justificación del porqué del diseño y los materiales a utilizar.

Criterio de evaluación

A fin de dar certeza de que los diseños seleccionados y premiados cumplen con los requerimientos de lo que es un buen diseño, que sea innovador, se hará uso de la Metodología de Evaluación del Diseño de los Premios Diseña Mexico (s.f.), la cual contempla diversos atributos dentro de los que destacan la innovación, sustentabilidad, accesibilidad y compromiso social.

Para la valoración del diseño de los participantes, el Jurado tendrá en cuenta los siguientes aspectos: diseño, originalidad, temática, estilo, diseño de mobiliario.

El premio

El Premio está basado en diferentes categorías (mejor diseño conceptual, mejor manejo de la espacialidad, mejor empleo del mobiliario, mejor manejo del color y materialidad, etc.), que por el proceso de diseño han alcanzado un nivel por el cual es reconocido por su aportación, que va a contribuir en la disciplina del diseño de espacios gastronómicos.

El premio es el reconocimiento certificado y la nota de cien puntos. Se promueve la exposición de los trabajos en el patio y hubo un jurado deliberado, el cual premió a los estudiantes ganadores con el mérito al mejor diseño-conceptual e investigación con significado acorde a la temática, que reflejaba elementos distintivos y estilos del diseño interior.

Resultados: según las categorías se premian los proyectos y se distinguen 1er, 2do y 3er lugar.

Prepararse para el concurso

Fase de producción investigativa y propositiva del concurso, donde el participante tenga la oportunidad de desarrollar su creatividad e imaginación para realizar proyectos que sean verdaderamente interesantes.

Inicio del concurso

Desarrollo de las propuestas de diseño: los estudiantes dejan sus proyectos elaborados. Existe temor de enseñar sus diseños a sus propios compañeros, algunos trabajos están cubiertos y existe nerviosismo porque el evaluador no será su docente. Inicia el concurso solicitando abandonar el aula e inicia la fase evaluativa por parte de un jurado calificador.

Resultados del concurso

Premiación por categorías: mejor manejo de la imagen corporativa, del color, de la iluminación, de la creatividad, del lenguaje formal, del concepto y del significado.

Conclusiones

La evaluación del docente hacia los alumnos, en el área de los talleres de diseño, debe determinarse bajo el análisis y la reflexión de qué estamos enseñando y cómo valorarlo prácticamente. El diseño es la exposición de la creatividad de las ideas que surgen en los distintos almacenes de la mente de los estudiantes, indicadores que pueden generar innovación, vinculados a generar competencias y destrezas indistintas. El esfuerzo que realizan los estudiantes cada semestre debe ser valorado con diferentes parámetros, sentido de superación y de motivación, interpretando las ideas que van a captar el sentido del diseño por parte del estudiante.

Esta valoración de la evaluación por medio de los concursos los motiva a competir. Posteriormente e internamente la parte docente proyecta la nota que es generada a los mejores proyectos y no diremos los malos sino a los que les faltó investigación, interés, propuestas.

Esta estrategia de evaluación en la materia partió de los *Restaurant Award Design*, los cuales son promovidos en la práctica profesional. Plantearlos de inicio en los talleres los motiva de igual forma a accionar el proceso de diseño y el resultado final. A partir de esto los talleres se humanizan con el contexto y su vida profesional dependerá de cómo sobresalir del resto, de la competencia.

Referencias bibliográficas

- Ander Egg, E. (1994). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río de la Plata
- Drucker, P. (2013) *Principio 3: Para gestionar la calidad los desarrolladores deben medirla*. Disponible en: <https://jummp.wordpress.com/tag/peter-drucker/>
- Dodsworth S. (2009). *Principios básicos del diseño*. España: Editorial Nerea
- Frias, J. (2018). *Administración del diseño, evaluación del diseño. Metodología de la evaluación del diseño*. Disponible en: <http://www.premiodisenamexico.mx/>
- Géiser. (2018). *La innovación desafía la experiencia gastronómica*. Disponible en: <http://geiserinnova.com/la-innovacion-desafia-la-experiencia-gastronomica/>

- Kotler, P. y Rath, G. A. (1984) Design: A powerful but neglected strategic tool, *Journal of Business Strategy*, 5(2), pp 16-21.
- Quintero, S. (2015). *Taller: Evaluación por Competencias. Diseño de Instrumentos de Evaluación*. Disponible en: <https://soniacq03.wordpress.com>
- Ravela, P. (2013). *La evaluación de y en la educación*. Disponible en: <https://www.ineed.edu>.
- Restaurant and Bar Award design. (2018). [Página Web]. Disponible en: <https://restaurantandbardesignawards.com/>
- Premios Diseña Mexico (s.f.). *Convocatoria*. Recuperado de <https://www.premiodisenamexico.mx/>
- Rodríguez Neira, T. (2001) *La evaluación en el aula*. Ediciones Nobel.
- Scott, R. (2015). *Fundamentos del diseño*. México, D.F: Editorial Limusa.
- Tecnológico de Monterrey. (s.f.). *Saber evaluar el aprendizaje de los alumnos*. Disponible en: <http://www.cca.org.mx>
- Vicenza, A. (2009). La práctica educativa en el marco del aula taller. *Revista de Educación y Desarrollo*, 10.
- Zimmermann, I. (2002). *Del diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A

competitions within the process of developing the final product of the design in the classroom so that you feel motivated to compete until achieving an award-winning goal.

Keywords: Design evaluation - evaluation method - design competition

Resumo: Este trabalho centra-se na forma como avaliamos o design no trabalho acadêmico que é desenvolvido nas diferentes áreas de design, o caso particular do assunto da oficina de espaços gastronômicos da carreira de Design de Interiores pertencente à Faculdade de Arquitetura e Ciências do Habitat - USFX, devemos considerar e buscar novas formas de avaliação que capturem a atenção dos estudantes, nos reinventem e busquem melhorar a imaginação e criatividade do aluno e não apenas agir movido por uma nota, mas motivá-la a a distinção de ser reconhecido como um grande designer, surgindo assim a ideia de propor competições dentro do processo de desenvolvimento do produto final do design em sala de aula para que você se sinta motivado a competir até alcançar um objetivo premiado.

Palavras chave: Avaliação de design - método de avaliação - concurso de design

Abstract: This work focuses on the way we evaluate the design in the academic work that is developed in the different areas of design, the particular case of the subject of the gastronomic spaces workshop of the Interior Design career belonging to the Faculty of Architecture and Habitat Sciences - USFX, we should consider and look for new forms of evaluation that capture the attention of students, reinvent us and seek to improve the imagination and creativity of the student and not only act moved by a note, but motivate it to The distinction of being recognized as a great designer, thus arising the idea of proposing

(* **Cecilia Miranda Campos:** Arquitecta especialista en diseño interior. Master en diseño, gestión y desarrollo de proyectos en innovación y producto. Docente Titular taller III diseño de espacios gastronómicos, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat – Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca, Bolivia. Ponente en diversos congresos en Bolivia y en Argentina, en el Congreso de Enseñanza del Diseño organizada por la Universidad de Palermo.

La importancia de los gestores cooperantes en el desarrollo de los emprendimientos de diseño independiente en la ciudad de Quito

Actas de Diseño (2022, julio),
Vol. 40, pp. 191-195. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: junio 2018
Fecha de aceptación: enero 2020
Versión final: julio 2022

Tamara Molina (*)

Resumen: En esta ponencia se analiza el rol de agentes cooperantes como ferias, tiendas e incubadoras de negocios, en beneficio de los emprendimientos de diseño independiente de vestimenta y accesorios en la ciudad de Quito, Ecuador. El trabajo aplicó una metodología bibliográfica y de campo y se aplicaron métodos de deducción e inducción sobre la base de datos cualitativos, entre los que destacan entrevistas a personas involucradas en el tema. Como principal conclusión se determinó que los gestores aportan en tres aspectos primordiales: la promoción de las marcas, exposición y ventas de los diseños; y actividades de capacitación a los emprendedores.

Palabras clave: Diseño independiente de vestuario - emprendimientos - tiendas - ferias - incubadoras

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 195]