

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 17 años en julio 2022 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, Jornadas Interdisciplinarias de Arquitectura) 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. 196]

Introducción

El Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, es el evento de carácter académico e internacional que integra la Semana 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 se realizó el XIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, en modalidad virtual, desde el 25 de julio al 29 de julio de 2022.

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. Actas de Diseño es editada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño.

Es un orgullo para el Diseño en la región que Actas de Diseño publique actualmente cuatro ediciones al año. En su historia hay diferentes momentos respecto a su alcance y frecuencia como se detalla a continuación. 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.

706 Expositores en el XIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza de Diseño

La organización de la XIII 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 1370 autoridades académicas, docentes e investigadores del área que asistieron a las 49 Comisiones con 681 expositores. El Congreso 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 y nuevas metodologías docentes / Calidad educativa y evaluación / Educación interdisciplinaria / Enseñanza en línea).

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, campos profesionales y entornos digitales / Innovación cultural / Estudios artísticos)

4. Investigación y Política Editorial (Investigación, metodología y técnicas / Estudios académicos y publicaciones / Política editorial)

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 y artesanías / Lenguajes visuales / Diseño y comunicación social / Diseño social, género y diversidad)

Cada Núcleo, con sus principales temas, se desarrolla en varias Comisiones que están identificadas con un número. El Equipo de Coordinación del Congreso está integrado por docentes regulares y académicos de la Facultad de Diseño y Comunicación, así como docentes internacionales invitados. Los miembros de este Equipo participaron activamente en la coordinación de las Comisiones, en la presentación de las conferencias, en el debate, en el registro de las opiniones y aportes de los participantes y en la elaboración de las conclusiones. Sus integrantes fueron: Mónica Georgina Avelar Bribiesca, Natalia Lescano, Alejo García de la Cárcova, Luz Rodríguez Collioud, Alejandra Cristofani, Erika Rivera Gutiérrez, Laura Silva, Adrián Jara, David Arango, Martín Stortoni, Mercedes Massafra, Gabriel Los Santos, Gustavo Lento, Juan Pablo Galant, María Paula Gago, Vanesa Martello, Ana Cravino, Mercedes Pombo, Deborah Rozenbaum, Andrea Pontoriero, Marcelo Lalli, Alejandra Niedermaier, María Bernardita Brancoli, Cristina Amalia López, María Elena Onofre, Alma Elisa Delgado Coellar. Marina Matarrese, Marisa Cuervo, Martha Gutiérrez, Carolina Vargas Vanegas, Wenceslao Zavala, Andrea Mardikian y Sara Müller. En la presente edición 42 de Actas de Diseño se transcribe la agenda completa de la XIII Edición del Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (681 expositores con 386 ponencias) con un resumen de cada una de las presentaciones al mismo.

A continuación se transcriben 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:

A continuación se detallan los 386 contenidos presentados en 49 comisiones del XIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2022

— Comisión: A01 Calidad Educativa

Martes 26 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mónica Georgina Avelar Bribiesca

C01. Diseñando desde los Valores Humanos. Mariel Beltrán [Universidad Franz Tamayo - Bolivia]

¿Cómo encuentras las soluciones más creativas en el menor tiempo posible? donde las soluciones deben ser las más creativas, mi método es desde el amor. Incluso cuando conversamos con los clientes y compañeros de trabajo. El amor llega a ser la esencia o el alma de cualquier problema que nos plantea la vida misma. Utilizar la serenidad cuando el mundo te sobre exige.

C02. Enseñanza poderosa - Aprendizaje significativo. Leticia V. Ferreyra [Universidad de Palermo - Argentina]

El aprendizaje significativo requiere del diseño de prácticas de enseñanza constructivas y renovadas como motor creativo que permita una retroalimentación positiva, humana y orgánica. En este sentido, se torna necesaria la reflexión acerca de nuevas formas de enseñar y aprender, que ubiquen al estudiante en el centro, como sujeto protagonista, reconocido en un contexto cuyo desarrollo cognitivo, en su paso por la universidad, dependerá de la adquisición de distintas competencias, saberes y habilidades.

C03. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. Araceli Granados García | Yusiél Lopez | María Yanira Manrique Mendoza | Erika Rodríguez | Jenny Segoviano García [Universidad Nacional Autónoma de México - Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán - México]

En la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual a distancia de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM, se conformó una comunidad de aprendizaje con docentes comprometidos en mejorar las estrategias de enseñanza-aprendizaje, destacando los aspectos en los que coincide su labor docente como la bienvenida a los estudiantes, la comunicación efectiva y afectiva, el seguimiento, el desarrollo de materiales y los criterios de evaluación.

C04. Cátedra Libre Gestión y Acción del Diseño Público (GADIP | UNLP). Constanza Guidotti Edgardo Dalachiesia | Marisol Marin [GADIP | UNLP - Argentina]

Espacio académico -abierto y libre- de reflexión y práctica del diseño donde construimos conocimiento entre todos y llevamos a cabo acciones concretas con propuestas reales. Surge de la necesidad de deconstruir las ideas y metodologías hegemónicas en la formación y ejercicio de nuestra profesión.

C05. Los acuerdos sociales. Repercusiones en el proceso de enseñanza aprendizaje. Hector Lopez Aguado | Yesica Escalera [Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, Universidad Nacional Autónoma de México - México]

En este artículo se plantea cómo este proceso de deterioro y ruptura del tejido social, impacta de manera contundente en los fines de un centro educativo de diseño.

Existen acuerdos sociales implícitos y explícitos en la sociedad y por consiguiente en cualquier comunidad educativa, acuerdos que norman las relaciones y conductas personales e interpersonales, estos acuerdos definen la personalidad - carácter de los centros educativos. Cuando se desconocen, pierden vigencia o no se respetan se generan conflictos entre los actores, dañando el clima laboral y afectando la eficiencia y la eficacia dentro de las diferentes esferas de los centros incluyendo los ámbitos personales y laborales, impidiendo el cumplimiento de los fines y objetivos

C06. Estrés: el deterioro invisible en estudiantes de diseño. *Ricardo López-León* [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

Este artículo presenta una reflexión en torno al estrés en los primeros años universitarios dado el riesgo de deterioro de la salud física y emocional durante el proceso de adaptación, impactando en el desempeño académico. Esta investigación busca generar conciencia sobre la necesidad de programas que acompañen a los estudiantes en este proceso.

C07. Mediación Pedagógica y pertinencia de los aprendizajes para la calidad educativa en la UNAD. *Cristina Mateus* [Fundación Chrysos - Colombia]

Promover la apropiación del aprendizaje en espacios no programados como medio de ayuda al aprendizaje virtual buscando fomentar en el estudiante el aprendizaje activo y colaborativo desarrollando interés personal y genuino en horarios flexibles Mañana tarde, noche.

— **Comisión: A02-1 Estrategias Pedagógicas**

Martes 26 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Natalia Lescano

C08. Ficciones Futuras. *Santiago Albarracín | Francisco Hesayne | Jennifer Kazár | Agustina Pía López* [FADU UBA- Argentina]

Ficciones Futuras es una nueva propuesta educativa dentro de la vasta producción de materias de FADU. Proponemos una mirada hacia el futuro, pero no renunciando al presente, reflexionando sobre casos de estudio que están relacionado a la temática que dicta la cursada. En este caso fue estudiar la vivienda social. Como es afectada por problemáticas contemporáneas, ficcionada en un futuro en un contexto alternativo.

C09. La producción de bocetos en la enseñanza del proceso de diseño: entre la resolución gráfica y la producción del saber. *Darío Bergero* [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

El trabajo indaga sobre la producción de bocetos durante la enseñanza del proceso de diseño en la carrera de Lic. en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL). Sus objetivos son: reconocer, y definir las características de los objetos resultantes durante las dos modalidades de producción de bocetos –en clase y entre clases–; y de esta manera aportar a la reflexión y aplicación de las estrategias pedagógicas docentes.

C10. Herramientas pedagógicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en arquitectura. *Diana María Bustamante Parra | Natalia Cardona Rodríguez* [Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia - Colombia]

La ponencia aborda los resultados del proyecto de investigación Enseñar arquitectura: La construcción de un modelo pedagógico para la enseñanza del proyecto arquitectónico, haciendo énfasis en las herramientas pedagógicas que permiten la transformación de las dinámicas dentro del aula. Se profundiza en el rol del docente, destacando la importancia de su capacitación y formación pedagógica. Posteriormente, interesa analizar el papel del aula como una variable fundamental que, de la mano con las tecnologías, determinan el espacio de aprendizaje. Para finalizar, se expone la importancia de la definición de rúbricas de evaluación que permiten una ponderación objetiva.

C11. Prácticas híbridas y modelado responsivo como exploración perceptiva orientada el diseño espacial.

Andrea De Monte [Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Se expone estrategias prácticas y didácticas aplicadas al aprendizaje del diseño en el contexto del Taller de Representación Inter Medios de FADU U.N.L. Interesa indagar aproximaciones teóricas y metodologías centradas en la representación híbrida inter-medios y la visualización en estadios iniciales de generación e ideación de las formas para contribuir con definiciones, métodos y cierta sistematización que faciliten su abordaje instrumental en la enseñanza universitaria.

C12. La caja de resonancia. Una propuesta de ensamblaje didáctico proyectual. *Alejandra Macchi | Andrés Tapia Avalos* [UNMDP Facultad De Arquitectura Urbanismo y Diseño Mar del Plata - Argentina]

Se toma como punto de partida la consideración de una Secuencia Didáctica Integrada como el ensamblaje conceptual entre propuestas prácticas que desarrollan contenidos diferentes pero se ubican consecutivas en una secuencia pedagógica propuesta dentro de la asignatura. Se incorpora así el concepto de caja de resonancia como el lugar donde los aprendizajes se amplifican a partir de experiencias conocidas y apprehendidas previamente para capitalizarlas desde otro contexto.

C13. El taller artístico-pedagógico de Diseño Fotográfico: una introducción necesaria. *Jorge Luis Rodríguez-Aguilar* [Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro de La Habana - Cuba]

Las dinámicas contemporáneas de la comunicación visual estimulan la creación de estrategias en torno al hecho artístico, como la conceptualización y práctica del taller artístico-pedagógico de Diseño Fotográfico en la Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro de La Habana. El mismo, único de su tipo en la formación sistémica de la fotografía en el país, vincula las leyes y principios del diseño de comunicación visual y de la fotografía en un proceso articulado y dinámico, con resultados provechosos desde la expresión artística y comunicativa. El mismo constituye un elemento vivo, de instrucción y de elaboración de significados desde

su totalidad cognitiva, descriptiva, educativa y estético-cultural.

C14. Importancia de la Maqueta Analógica durante el proceso de diseño. *Cristian Gonzalo Sguario* [FAUD UNSJ - Argentina]

En la presente publicación se expone contenido teórico que tiene como objetivo (re)valorizar el uso de maquetas analógicas durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, como una de las principales herramientas pedagógicas en la carrera de Arquitectura y Urbanismo. La importancia radical de las mismas es el amplio abanico de posibilidades que permite durante el proceso creativo, para generar formas y espacios, construir y des-construir conceptos y pre-conceptos, motivar el diálogo e intercambio entre docentes y estudiantes, promover una educación constructivista por sobre el conductismo muchas veces implícito, reflexionar sobre el quehacer profesional y los alcances de la creatividad de cada individuo.

C15. Diseño Inclusivo en Espacios Interiores. *María Alejandra Uribe* | *Cristina A. López* | *Silvia Marta Martínez* [Facultad de Artes U.N.T. - Fundación Vértice Salud- Málaga- España - Argentina]

La cátedra de diseño inclusivo de la carrera de Diseño de interiores y Equipamientos de la FAUNT presenta una propuesta didáctica, que tiene como objetivo capacitar a los alumnos para dar respuestas a necesidades de inclusión en múltiples espacios interiores. Elaborando para ello como trabajo final proyectos de mobiliario y ambientaciones adaptadas a requerimientos específicos de accesibilidad.

— **Comisión: A02-2 Estrategias Pedagógicas**

Miércoles 27 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Alejo García de la Cárcova

C16. O design instrucional como balizador no processo de ensino aprendizagem. *Ailton Santos Silva* | *Ananda Alves* [Uninove - Brasil]

Em 2020, devido a pandemia do Corona vírus, o mundo todo enfrentou diversos desafios na área da saúde, por meio de regras e leis de distanciamento social e alta demanda de exigências básicas de saúde. Nesse cenário, o ensino superior adotou a modalidade síncrona e propiciou o entendimento sobre o design instrucional como metodologia de ensino em detrimentos às expectativas do corpo docente e discente.

C17. La práctica proyectual como acción colaborativa en escenarios híbridos: el ‘desmontaje’ de una propuesta de enseñanza. *María Laura Badella* | *Sara Lauria* | *Patricia Alejandra Pieragostini* [FADU - UNL - Argentina]

En el marco del proyecto “Territorios Creativos: oportunidades de Aprendizaje” (FADU-UNL), este trabajo aporta algunas claves que son resultado del ‘desmontaje’ (Wasserman, 2006) de una experiencia colaborativa de carácter híbrido. El recorrido profundiza en diversos aspectos desde una perspectiva didáctica, tecnológica y social. La primera atañe tanto a la didáctica general como a la didáctica del proyecto. La segunda posee un rol

protagónico ya que las actividades estuvieron atravesadas por la virtualidad como escenario de trabajo. Finalmente, la social funcionó como ‘motor narrativo’, orientando la práctica proyectual hacia problemáticas sociales actuales y complejas que interpelan a los estudiantes respecto de la disciplina y su formación profesional.

C18. Enseñar con estrategias para aprender mejor. *Paula Daniela Franco* [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

En el presente trabajo se analiza cuestiones relacionadas con la didáctica. Esta disciplina se caracteriza por estudiar los procesos de enseñanza y su relación con el aprendizaje. Desde esta perspectiva se buscará problematizar una práctica de enseñanza concreta. Tomando como referencia la experiencia en dictado de clases, se desarrollan estrategias de enseñanza para un mejor aprendizaje teniendo en cuenta bibliografía en el tema y la voz de los propios estudiantes.

C19. Transformación del saber en los talleres proyectuales de FADU-UNL. *Adriana Alejandra Sarricchio* | *Nelson Bressan* | *María Eugenia Cardoni* | *Federico Oscar Raviol* [Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. UNL - Argentina]

En el marco del Proyecto CAI+D “TERRITORIOS CREATIVOS - OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE”, nuestra investigación pretende indagar sobre la generación del conocimiento en los talleres proyectuales del Ciclo Básico en la FADU- UNL, analizando la transposición didáctica de Yves Chevallard en relación a la Conversión del Conocimiento de Jerome Bruner. Estas dos posturas buscan explicar la transformación del saber sabio o erudito al saber a enseñar y finalmente al saber enseñado, con diferentes implicancias en el proceso de enseñanza y aprendizaje, constituyéndose en instrumentos que posibilitan pensar el problema didáctico epistemológicamente.

C20. Formación del pensamiento computacional mediante ingeniería de requerimientos. *Luciana Gabriela Terreni* [Instituto Sedes Sapientiae - Argentina]

Esta contribución presenta algunos hallazgos significativos vinculados a la formación, capacidades y prácticas del pensamiento computacional en un dispositivo pedagógico basado en la formulación de un proyecto de ingeniería de requerimientos para un organismo público en el marco de la asignatura Práctica Profesionalizante II del segundo año de la Tecnicatura en Análisis y Desarrollo de Software del Instituto Sedes Sapientiae.

C21. Comprender la Ilustración con una Metodología Conceptual. *Heiler Torres* [Universidad colegio mayor de CUndinamarca - Colombia]

Esta propuesta pedagógica se dinamiza desde el enfoque denominado enseñanza para la comprensión (EC), aplicada a la enseñanza de las artes (EA), específicamente a la enseñanza de la ilustración (EI). Se sustenta disciplinariamente de manera teórico-práctica, conteniendo un proceso metodológico abierto y flexible de ilustración, pasando por etapas medianamente ordenadas pero lógicas y en ellas utilizan instrumentos que aportan a los escenarios de esta labor y para pensarla como lenguaje.

C22. Enseñanza y Diseño de experiencias lúdicas: entre lo analógico y lo digital. Mariana Torres Luyo | Sebastián Malizia [FADU - UNL - Argentina]

En los últimos dos años, la lógica y dinámica de los talleres de diseño se vio fuertemente atravesada por la virtualidad y, posteriormente, por las tensiones y puesta en diálogo con la vuelta a la presencialidad. En este contexto, desde el Taller de Diseño IV Cátedra Gorodischer FADU UNL, se propuso indagar en esta interrelación para potenciar la enseñanza de los contenidos y las prácticas a partir de la nueva modalidad. En el presente, se relata de qué modo estas tensiones habilitaron nuevas estrategias de enseñanza, focalizadas en el diseño de experiencias lúdicas y su pasaje de lo analógico a lo digital.

— **Comisión: A03 Procesos de Enseñanza**

Lunes 25 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Luz Rodriguez Collioud

C23. Diseño Morfológico. Etapas de un proceso de complejidad creciente. Irma Soledad Abades [Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

El presente trabajo expone un proceso de Diseño Morfológico efectuado en la Asignatura Morfología en la Facultad de Arquitectura de la UAI, Sede Bs. As desarrollado en tres momentos: a) análisis y transformación de la forma aplicando operatorias de diseño sobre entidades poliédricas, b) estudio de posibles modos generativos de morfologías edilicias explorando capacidades de transformación con aplicación de contenidos conceptuales adquiridos en la fase anterior c) investigación de diseño morfológico contextual de áreas singulares de la ciudad de Bs As develando continuidades y rupturas dentro del tejido urbano.

C24. La arquigrafía en el programa de diseño gráfico, modelo educativo con base al Proyecto Pedagógico de Aula PPA. Ender Barrientos | E. Daniel Buelvas [Fundación de estudios Superiores Comfanorte - Venezuela]

La arquigrafía como materia transversal de la Fundación de Estudios superiores Comfanorte, en el Programa de Diseño Gráfico, se integra por medio del PPA para que las materias de fotografía y publicidad realicen un ejercicio interdisciplinario y así poder tener un resultado de alto nivel a una propuesta arquigráfica.

C25. La elaboración de la tesis desde un enfoque prospectivo en la carrera de arquitectura. Bruno Bellota Noguera [Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM - México]

El proyecto de tesis debe reflejar la complejidad que implica cursar el último año de la carrera, ya que el estudiante deberá demostrar todos los conocimientos adquiridos a lo largo de su proceso de enseñanza-aprendizaje; el cual abordará aspectos de la realidad social, cultural, urbana y ecológica con la que dialogamos todos los días en nuestras ciudades desde un enfoque prospectivo.

C26. Reflexión sobre el rol de la Teoría en los procesos proyectuales. Margarita Beatriz Broggi | Ludmila Maia Strycek | Silvina Vargas [Facultad de Arquitectura – UNNE - Argentina]

El siguiente trabajo explora los resultados obtenidos en relación con el uso de los conocimientos teórico dentro del desarrollo del proceso proyectual de estudiantes de arquitectura de Segundo Año, en una actividad intercátedra. Se observa puntualmente el rol de la teoría, en lo referente a la identificación y construcción de los ejes de abordaje, contexto, sujeto y objeto, y sus relaciones dentro del proceso proyectual, hasta llegar a una posible configuración de la solución. Se manifiesta a través de las presentaciones las dificultades para considerar de forma integral las diferentes dimensiones del proyecto, debido a una disociación entre las cuestiones “teóricas”, de su aplicación en un modelo representacional integral, lo que imposibilita la resolución de los problemas emergentes del encargo y sus requerimientos.

C27. Dibujo a mano alzada en 3 dimensiones. Maria Delia Cordone [Colegio Moorlands Sociedad de Horticultura, Estudio Delia Cordone - Argentina]

Método para aprender a dibujar en tres dimensiones desarrollado en 9 módulos. El dibujo a mano alzada es fundamental para diseñar. La propuesta de 9 clases es para crear autoconfianza a través de ejercicios y actividades adaptados para aprender rápidamente y lograr un dibujo proporcionado. Luego de 30 años de enseñar Arte, he llegado a una síntesis de contenidos fundamentales, luego el que aprendió, desarrolla con la práctica su propio modus operandi. Rápidamente el alumno aprende a observar y volcar a dos dimensiones lo que ve. La consigna es que el objeto, el humano o la habitación luzcan apoyados y en escala con respecto a su ubicación en el espacio. Finalmente se vierten conceptos de luz y sombra y de contraste de colores. Luego de una práctica independiente de cada uno, el método adquirido les permite dibujar sin copiar o copiando en parte.

C28. Los fundamentos de diseño y su influencia en acabados de afiches publicitarios. Caso: asignatura Diseño 3D. Joffre Bernardo Loor Rosales | Heydi Pereira [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

El presente trabajo de investigación está enfocado en la influencia de los fundamentos del diseño en acabados de afiches publicitarios de la asignatura Diseño 3D en la Carrera de Diseño Gráfico. Para esto fue necesario realizar un arduo estudio, que implicó diferentes factores, desde la base de datos de los trabajos realizados por los estudiantes del sexto semestre periodo 2021-2022 CI, donde se observó minuciosamente su estructura y elaboración, mediante la ayuda de un cuadro de análisis compuesto por varios parámetros. Se seleccionó a algunos expertos en diseño para realizar las entrevistas pertinentes. Luego de esto se recurrió a realizar algunas actividades con los estudiantes, haciendo uso de la técnica Grupo Focal, donde se interactuó y presencié más de cerca, la aplicación de los fundamentos del diseño en afiches publicitarios. Los resultados obtenidos reflejaron la incidencia que tienen estos fundamentos en la creación de piezas visuales, donde se logró constatar la importancia de esta temática en la aplicación de posteriores trabajos. Por último, se elaboraron guías, para trabajos autónomos y otra para trabajos colaborativos, con el objetivo de que el docente encargado haga uso de este material como apoyo dentro

del aula de clase y fomentar en el estudiante un mayor entusiasmo en aprender y manejar de manera correcta estos principios básicos del diseño.

C29. El impacto de las TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Taller de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes/UNLP. *María Gabriela López* [Facultad de Bellas Artes, UNLP - Argentina]

Este trabajo expone algunas conclusiones a las que se arribó luego de analizar la incidencia del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la carrera "Diseño en Comunicación Visual" de la Facultad de Artes, pudiendo identificar ciertas modificaciones detectadas en las/los alumnas/nos, relativas al modo de apropiarse del conocimiento y el desarrollo de la producción proyectual.

C30. Conocimientos previos de los estudiantes de niveles avanzados de Diseño Industrial. *Fernando Rosellini* [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño UNC - Argentina]

Esta investigación aborda las prácticas de enseñanza y aprendizaje dentro de las asignaturas troncales (Taller de Diseño), en la carrera de Diseño Industrial. Teniendo por objeto los conocimientos previos de los estudiantes, observando estos dentro de la organización curricular de la carrera y su relación con las prácticas proyectuales y los objetivos de las etapas del Proceso de Diseño.

C31. Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje del proceso de diseño. *Romina Tartara* [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

La coyuntura actual aceleró la penetración de las TIC en los ámbitos educativos en general y universidades en particular. Para transitar el desafío que significó la pandemia por Covid-19, las asignaturas troncales de Diseño Industrial de la FAUD- UNC, emplearon entornos virtuales de enseñanza aprendizaje generando oportunidades de articulación, reflexión y aprendizaje. Se exploraron nuevas posibilidades de construcción conjunta del conocimiento abordando un contenido nodal de la carrera: el proceso de diseño, para fortalecer así los procesos de enseñanza y aprendizaje en la formación de futuros diseñadores industriales.

— **Comisión: A04 Recursos Didácticos**

Miércoles 27 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Luz Rodríguez Collioud

C32. Práctica digital colaborativa para diseño 3D *María Cecilia Bergero* | *Carola Federico* [Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El desarrollo exponencial de tecnologías digitales y la crisis debido a la contingencia por Covid-19 han acelerado la implementación de herramientas colaborativas digitales en la educación. Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) han generado nuevos lenguajes y modos de hacer en el ámbito educativo, que potencian habilidades y competencias propias del siglo XXI.

En ese sentido, para poder llevar a cabo la labor educativa de manera online, contamos con algunas herramientas colaborativas virtuales que se presentan como una solución idónea para enfrentarnos a los mencionados nuevos lenguajes y modos de hacer.

C33. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. *Agustina González* | *Belén Campoamor* | *Mercedes Gerometta* | *Narela Liberatore* | *Andrea Noordermeer* [Secretaría de Investigación (UNMDP) - Argentina]

En este ensayo se plantea una exploración por distintas fuentes utilizadas en el estudio de disciplinas proyectuales. Se propone un abordaje desde los estudios de las imágenes como fuentes válidas de conocimiento para comprender las ventajas y el potencial de su uso. El recorrido se llevará a cabo siguiendo experiencias de las autoras durante su cursada de grado y sus prácticas docentes en la FAUD.

C34. Sistematización de experiencias en aula a partir de herramientas análogas y digitales aplicadas a ejercicios TCA – 1. *Néstor Andrés Guarnizo Sánchez* [Universidad Santo Tomás - Colombia]

Se presenta, a partir la metodología aplicada durante el semestre, parámetros técnicos y gráficos que se emplearon en el proceso de enseñanza para el entendimiento, comprensión y la representación proyectual final de la materia. Esto, con el objeto de suministrar un portapliegos de herramientas, ejemplos y detalles del trabajo en aula orientados a comprender las dinámicas y fortalezas de cada estudiante desde la investigación y la aplicación de alternativas virtuales y físicas que permiten el desarrollo de destrezas. Los alcances del manual se valen de la experiencia adquirida durante el semestre a partir del proceso de investigación en sitio, permitiendo adquirir criterios pertinentes en el proceso de creación y conceptualización de infraestructuras urbanas y arquitectónicas. De esta manera la investigación, la maqueta de exploración volumétrica, los planos urbanos arquitectónicos, permiten generar una herramienta fundamental en la obtención de recursos para la resolución del proyecto como producto final académico y profesional.

C35. ISMOS: movimientos que enlazan pasado y futuro. *Viviana Moreno Villegas* | *Andrés Naranjo Ortiz* [Universidad Católica Luis Amigó - Colombia]

El recurso didáctico ISMOS se presenta como una publicación impresa coleccionable con un componente teórico referido a la historia del arte y otro práctico remitido al uso de las herramientas tecnológicas, que en su formato digital permite generar enlaces a vídeo tutoriales y desde su blog descargarlo como documento, establecer un repositorio de contenidos y la construcción de comunidad desde el divulgar y compartir información.

C36. Diseño & Academia. Transformación de procesos académicos en diseño. *Alan Quintero* [Universidad de Investigación y Desarrollo UDI - Colombia]

Diseño & Academia es la aplicación de procesos de investigación dentro y para el diseño. Un recurso pedagógico

como estrategia didáctica para los proyectos de aula que permite el reconocimiento de contenidos, el seguimiento y la evidencia del desarrollo de los mismos, valiéndose de las tecnologías de la información con una base metodológica robusta desde lo local, la sustentabilidad y lo participativo, como enfoque para las transiciones. Plantea como resultado una aplicación basada en web para la transformación de procesos académicos, puesta en práctica con modelos metodológicos en aprendizaje basado en proyectos dentro del área del diseño industrial.

C37. Teoría del habitar. Una experiencia didáctica en ciernes. Mauro Edel Sánchez [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Presentación de la experiencia didáctica llevada a cabo en la asignatura de Teoría del Habitar, carrera de Arquitectura, UNRN. Más precisamente, compartir la ejercitación final de cursada en la que se realiza un estudio y análisis de la vinculación entre las prácticas sociales del habitar y los consecuentes diseños resolutivos de acuerdo a las categorías analíticas de las prácticas sociales propuestas por Roberto Doberti.

C38. Enseñanza del diseño arquitectónico integral. Tecnologías computacionales y recursos didácticos. Pedro Jesús Villanueva Ramírez | Alfredo Flores [Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco - México]

En este trabajo se presenta un análisis sobre el uso combinado de recursos tecnológicos-computacionales, de modelos físicos y matemáticos, integrando también tecnologías de la información y la comunicación, para que el proceso de enseñanza- aprendizaje se desarrolle mediante una metodología concurrente, interdisciplinar, paralela y recursiva (CONINPRE). El objetivo final es que las y los alumnos de arquitectura desarrollen propuestas de diseño integrales, creativas, que la sociedad requiere.

— **Comisión: A05 Estrategias Lúdicas**

Martes 26 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Alejandra Cristofani

C39. Ejercicios para desatar la emoción en clase, retomando a Josef Albers. Luis Alberto Alvarado [UAM Azcapotzalco - México]

La clave sobre cómo vemos el color la plantea el artista y profesor alemán Josef Albers en su libro, La interacción del color, donde la teoría principal es que el color se observa en relación a otros colores, por esto el color casi nunca es visto cómo realmente es. Esta ponencia muestra resultados de investigación empírica, donde el color se pone en acción.

C40. Biónica como opción creativa. Guillermo Escandon [Universidad de Nariño - Colombia]

Se propone cuatro enfoques con los cuales se puede aplicar el concepto de “biónica” como opción creativa para diferentes profesiones relacionadas con esta disciplina: Biónica formal estética, biónica funcional estática, biónica funcional dinámica, biónica conceptual. En el departamento de Diseño de la Universidad de Nariño los

programas de Diseño Industrial y Diseño Gráfico incluyen en su plan curricular esta temática. En el proceso de desarrollo de la asignatura de taller “Biónica Aplicada al Diseño de Productos” se propone teoría en cuanto a la manera de entender la Biónica como opción creativa. El taller se desarrolla en torno a ejercicios creativos, que se plantean para aplicar el concepto de biónica como diseño inspirado en elementos de la naturaleza con diferentes enfoques soportados en: su definición, método proyectual, ejemplos y proyecto de aplicación para cuatro categorías.

C41. Bootcamp #Pascualchallenge 2018-1. Juan David Henao Santa [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Estudio de caso, bajo una metodología de entrenamiento, que tanto física como mental desarrolla las competencias necesarias para la vida en el ámbito laboral, donde hay que tener claros los roles, el trabajo en equipo y el trabajo multidisciplinario en la facultad de producción y diseño.

C42. Procesos interactivos en la enseñanza del color en el Diseño. Benjamín Quintero [Corporación Escuela de Artes y Letras - Colombia]

Propuesta de diseño interactivo con superficies ópticas de papel dúrex, pergamino y acetato superpuestos para potenciar el Diseño desde una producción gráfica con una jerarquía visual a nivel abstracto o figurativo en asignatura de Teoría y Psicología del Color desde la enseñanza.

C43. Experimentaciones morfológicas en la enseñanza de la arquitectura y el diseño. Mauro German Suarez Torrico | Angeles Lorna Denari Morrow | Octavio Augusto Luqui [Universidad de Buenos Aires (UBA). Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) / Universidad Argentina de la Empresa (UADE). Facultad de Arquitectura y Diseño (FADI). - Argentina]

El taller inicial de arquitectura y diseño es una invitación permanente a asumir diferentes posiciones como docentes y estudiantes frente a un interrogante siempre complejo: ¿cómo se transmiten en este temprano momento los conceptos propios de un campo disciplinar? Las experiencias didácticas involucran ejercitaciones y prácticas que materializan en su conjunto momentos de enseñanza en entornos comprometidos con el hacer y la reflexión. El trabajo que aquí se presenta comunica una investigación en curso que se inscribe en las áreas de la arquitectura, la morfología y la didáctica en el nivel superior.

C44. Estrategias lúdicas didácticas para la enseñanza de estructuras visuales de información. Silvia Torres Luyo [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el marco del CAID “Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual”, se explicitan trabajos prácticos que utilizan estrategias lúdicas extraídas de metodologías de creación de juegos. Los mismos se desarrollaron en el Taller de Diseño III, Cátedra Gorodischer, FADU UNL abordando la representación de pictogramas, esquemas de espacialidad y secuencia visual mediante la metáfora visual con cuentos de suspenso.

C45. El análisis comparativo del mensaje de la serie de televisión “Los Simpson” como técnica de aprendizaje en estudiantes de comunicación. *Galo Vásconez* | *Antonella Carpio Arias* [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Dentro de la asignatura “Construcción y análisis del mensaje”, los estudiantes de la carrera de Comunicación, durante 6 semanas realizaron una exploración comparativa de la serie de televisión “Los Simpson”. Se asignó a cada estudiante, dos capítulos de las primeras y últimas temporadas de la serie. Identificaron temáticas esenciales y crearon una ficha de análisis con categorías que englobaban toda la serie. Se ejecutaron mesas redondas para debatir las temáticas relevantes. Al final, se realizó una encuesta que arrojó resultados positivos sobre la actividad, pues sirvió para reforzar los contenidos teóricos de la asignatura.

C46. La gamificación: estrategia lúdica para la enseñanza del diseño sustentable. *Ricardo Victoria Uribe* | *Arturo Santamaría Ortega* | *Sandra Alicia Utrilla Cobos* [Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Arquitectura y Diseño - México]

La gamificación es una buena herramienta para facilitar el aprendizaje significativo de ciertos tópicos, dentro de un ambiente divertido, flexible y libre de riesgos. El objetivo de esta ponencia es explicar cómo se puede usar la gamificación para poder enseñar la sustentabilidad a los estudiantes de diseño y los lineamientos que se pueden seguir para el desarrollo de estas herramientas lúdicas.

— **Comisión: A06 Métodos de Evaluación**

Martes 26 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez

C47. La tesis en Diseño Gráfico, problemas y desafíos. *Orlando David Arratia Jiménez* [Instituto de Investigaciones de Arquitectura - Universidad Mayor de San Simón - Bolivia]

Se parte por una mirada reflexiva sobre las implicaciones de hacer investigación en diseño gráfico en el contexto de la modalidad de titulación por tesis. Un análisis que parte de una concepción de investigación desde las prácticas proyectuales desarrolladas en los talleres de diseño, para centrarse en el análisis específicamente en las investigaciones tesis, para desentrañar desde la perspectiva de los estudiantes y tutores los problemas y desafíos a la hora de optar por hacer una tesis en diseño gráfico y comunicación visual en un contexto universitario de pregrado.

C48. Corregir y castigar: prácticas arcaicas en la universidad. *Flavio Bevilacqua* [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Por “derribar el proyecto” se entiende una práctica promovida, y justificada, desde la docencia que pretende poner en evidencia aspectos débiles o inconsistentes del trabajo presentado por estudiantes en los talleres de diseño. Este proceder está íntimamente ligado a una concepción dogmática de la educación (“la letra con sangre entra” da cuenta de este tipo de práctica), aún hoy se la práctica.

C49. Evaluación formativa, herramientas para desarrollar el pensamiento crítico en ilustradores. *Javier Santiago Clavijo Del Valle* [Universidad Nacional de Colombia- Colombia]

La propuesta abarca el planteamiento de un ambiente de aprendizaje desarrollado a partir de los fundamentos de la evaluación formativa, pensando en cómo ésta podría contribuir a la estimulación de un pensamiento crítico dentro de la formación profesional de ilustradores. Para ello, se llevó a cabo un trabajo de campo en el grupo de Énfasis en ilustración 1 del semestre 2020-II de la Universidad Nacional de Colombia, en el que se sometió a comprobación los beneficios que realmente se pueden obtener. Igualmente, se presentan los resultados y reflexiones derivadas de este ejercicio.

C50. Virtualidad vs. presencialidad en el aprendizaje de taller de diseño. *Alejandra Gallardo* [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

A causa de la pandemia, la educación tuvo que modificar su modalidad para continuar con el aprendizaje. La presente investigación realiza un análisis comparativo en cuanto a calificaciones en la materia de Taller de Diseño en la Carrera de Diseño Industrial, a estudiantes de segundo semestre tanto en forma presencial y online y así determinar si la virtualidad influye en las calificaciones de los estudiantes.

C51. Acercamientos de postulados frente a la evaluación en diseño gráfico. *Marisol Soledad García Cordero* | *Yesid Camilo Buitrago López* [Universidad de Boyacá - Colombia]

La siguiente propuesta expone reflexiones y relatos en torno al proceso de evaluación designado durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de futuros diseñadores gráficos en los últimos años. Se abordaron aspectos teóricos y metodológicos que permitieron identificar fundamentos en relación a esta temática, con el propósito de reflexionar sobre este ejercicio crucial de todo proceso académico.

C52. Evaluar el cuerpo vibrátil en el taller de diseño gráfico. *Magdalena Monsalve Castaño* [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

La evaluación en los talleres de diseño gráfico es uno de los problemas detectados por investigaciones anteriores. En este escrito se sondean tanto sus orígenes conceptuales como prácticos y se plantea empezar a pensar en la evaluación a partir de la perspectiva de la noción de cuerpo vibrátil.

C53. Detección de Competencias Creativas. *Ana Lilia Zamora Cuadra* | *Enrique Noe Hernandez Arroyo* [Universidad de Estatal de Valle de Ecatepec - México]

Tiene el propósito el evaluar las habilidades creativas de la carrera de ICM, partiendo del inventario de Torrance sobre las tres tareas non-verbales, las cuales la primera evalúa originalidad y calidad del trazo, en la segunda y tercera pronostica fluidez, secuencia, flexibilidad y elaboración.

— **Comisión: A07 Currícula Académica**

Lunes 25 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Laura Silva

C54. La identidad contextual como acercamiento al diseño. *Silvina Barraud* [FAUD - Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Introducción a la Problemática del Diseño y su Expresión se presenta como apertura de las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba. Como espacio curricular deviene en articulación entre aspectos inherentes a la identidad cultural de cada estudiante y contenidos específicos de la disciplina. El espacio curricular apunta a la presentación de cada estudiante desde su subjetividad creativa, esto de manera paralela a la presentación de los contenidos de del espacio curricular en una serie de pares dialécticos.

C55. Transformación sustantiva al currículo del programa Diseño de Modas en las instituciones educativas. Inclusión de proyectos de investigación socialmente responsables. *Viviana Marcela Corredor Gómez* [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN - Colombia]

En un primer acercamiento, se delimita la institución de educación superior sobre la cuál se pretende impactar con la formulación de una propuesta curricular que integre la responsabilidad social. Posterior a ello, se exponen las particularidades del problema, se hace un recorrido conceptual que enmarca el sustento de la propuesta curricular. Para continuar, se explica la naturaleza de la investigación, de corte cualitativa y cuantitativa, desde allí, se esclarece el panorama en otros escenarios educativos para explicar la necesidad de repensar la responsabilidad social como materia de investigación, en dos aspectos; la formación en contenidos que integren elementos en los estudiantes, y el otro aspecto, en la investigación, como necesidad de avance y producción de conocimiento. Para finalizar, se socializan los resultados que sustentan la propuesta curricular y el impacto de la misma en los diferentes niveles de formación de los estudiantes de los programas Diseño de Moda, expuestos a la propuesta curricular en cuestión.

C56. El emprendimiento: propuesta curricular innovadora de formación universitaria en Venezuela. *Elia Dominguez* [Universidad Nacional Experimental Politécnica de la Fuerza Armada - Venezuela]

Se presenta una propuesta que plantea proyectar el emprendimiento desde la universidad integrando al currículo, los planes de desarrollo del país para formar la nueva fuerza productiva desde la mirada del aprender-haciendo. Contemplando diferentes enfoques educativos se reflexionó acerca de la dependencia mediante la dialéctica desarrollo-subdesarrollo. Los objetivos en la investigación proponen descolonizar a la universidad mediante el emprendimiento universitario como innovación del currículo. La metodología expresa un enfoque cualitativo, empleando el paradigma socio-crítico. Como hallazgo se develó la desvinculación de los planes

de desarrollo del país con el currículo. El emprendimiento universitario reinventaría a la universidad procurando el desarrollo.

C57. Proyecto y Representación: integración curricular en la carrera de Arquitectura. *Alejandro Folga* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Esta ponencia presenta los resultados de un proyecto de investigación acerca de la formación en representación gráfica impartida en la carrera de Arquitectura en la FADU- UDELAR (Montevideo, Uruguay.) Para ello se desarrolla una breve revisión acerca del devenir histórico de la enseñanza del Dibujo e la FADU y se analizan especialmente los cambios introducidos en el Plan de estudios vigente. Palabras clave Representación; Proyecto; Enseñanza; Plan de estudios; Historia

C58. Las 3 columnas del Diseño Industrial en La Metro. *Isabel Heredia | Paul Astudillo | Camilo Gavilanez* [Instituto Metropolitano de Diseño - Ecuador]

El panorama internacional actual indica cambios de paradigmas de las industrias y gobiernos debido a la crisis económica, política y social que enfrentan. Esto plantea retos en la academia para formar profesionales del Diseño Industrial preparados para satisfacer las demandas cambiantes del mercado. Este ensayo es por tanto una reflexión de la estructura principal de la malla curricular de la Escuela de Diseño Industrial del Instituto Metropolitano de Diseño y su vigencia ante los cambios que ocurren a nivel mundial. Palabras clave: Diseño industrial, metodología, malla curricular, docencia

C59. La ortotipografía y la academia. *Nixon Yamid Rodríguez Baquero | Camilo Cornejo* [UNITEC - Colombia]

Desde el semillero investigativo Text Appeal, de la Corporación Universitaria UNITEC en Bogotá, Colombia, se genera una reflexión acerca del abandono de temáticas como la ortotipografía dentro de la comunicación gráfica como factor funcional y estético en la academia.

C60. Decrecimiento e innovación social en la enseñanza del Diseño. *Eska Elena Solano Meneses* [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

La pandemia por Covid-19 así como los efectos del cambio climático, han puesto en tela de juicio las acciones que el hombre ha venido realizando sobre todo los últimos 200 años con el desarrollo industrial y la complicidad del diseño, causando un daño acelerado al planeta. Es por ello que este trabajo tiene como objetivo realizar un análisis de la enseñanza, el diseño y, sobre todo, la pertinencia de un cambio de enfoque en el que conceptos como decrecimiento e innovación social tengan lugar, como posibles alternativas para aminorar y desacelerar el daño al planeta.

— **Comisión: A08 Educación Interdisciplinar**

Lunes 25 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Alejo García de la Cárcova

C61. El diseño en relación con las artes liberales. Iván Burbano [Universidad San Francisco de Quito - Ecuador] Hay dos maneras de entender el diseño. Una que busca un profesional especializado, capaz de intervenir en una parte específica del sistema productivo. La otra perspectiva es la de un diseñador más holístico, capaz de ver el todo, a manera de un director de orquesta. En sociedades que afrontamos problemas cada vez más intrigados, es necesario retornar a una concepción del diseño desde las artes liberales, con diseñadores capaces de proyectar soluciones desde distintos puntos de vista, desde enfoques trans y post disciplinares.

C62. Organização de eventos culturais do Laboratório de Chafurdos da Moda. Ana Candida Felix da Silva | Humberto Pinheiro Lopes [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

Este ensaio apresenta a produção de moda, considerando os eventos do grupo de pesquisa Laboratório de Chafurdos da Moda (LabCHAMO). Adentramos o campo da intercomunicação, da expressão corporal, responsável pela apresentação de um evento: ao entrar em contato com pessoas, fortalecemos uma imagem para alavancar parcerias para o grupo. Essa função ocorre na apresentação das disciplinas que o líder do grupo ministra aulas.

C63. 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. Por ejemplo: capacidades de análisis y síntesis, autodidactismo, organización y planificación estratégica, capacidad de gestión y dirección estratégica, gestión de la información, resolución de conflictos, toma de decisiones, inteligencia emocional, etc.

C64. Cinco casos controversiales en la enseñanza del Diseño. Carlos Fiorentino [University of Alberta - Canadá]

A través de la observación con los años y la experiencia en la enseñanza, se ha podido observar que la educación del diseño aún tiene dificultades para explicar su definición en términos disciplinarios, y que a veces es más sencillo explicar lo que no es, separando el aprendizaje del diseño del aprendizaje de otras disciplinas relacionadas. En el proceso, la enseñanza del diseño cae en varias trampas y zonas difusas, al sobre-enfocarse en temas que suenan epistemológicamente correctos, pero que pierden de vista importantes puntos que hacen al diseño relevante para la evolución de su práctica profesional, su educación y su investigación. Este artículo identifica y describe 5 casos en la enseñanza de diseño que deberían ser considerados para repensarlos y avanzar el futuro de la disciplina.

C65. Modelo Gerencial de Creatividad e Innovación. Néstor León [Facultad de Arquitectura y Arte - Universidad José María Vargas - Venezuela]

A partir de la aceptación de la premisa de que contamos con Inteligencias Múltiples y que, a lo largo de nuestra formación como Diseñadores, desarrollamos habilidades, experiencias y una forma de pensar que nos permite generar soluciones creativas e innovadoras, se plantea un Modelo Gerencial, concebido a partir del análisis de la metodología del Diseño Universal, como herramienta para afrontar diferentes tipos de situaciones empresariales.

C66. Interdisciplinaridade entre estética e desenho de moda. Humberto Pinheiro Lopes [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

A interdisciplinaridade proposta por este estudo evidencia uma experiência de ensino das disciplinas Estética e Desenho de Moda do curso técnico de Produção de Moda da Universidade Federal de Alagoas, ministradas no semestre de 2021.1. Tal interdisciplinaridade indica a confecção de trabalhos pelos discentes observando a temática do ecodesign, ao integrar os exercícios de natureza teórica e prática de ambas as disciplinas.

— Comisión: A09-1 Aprendizaje experiencial

Martes 26 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Adrián Jara

C67.C67. LÚDICO: Una experiencia comunitaria. Jeimy Johana Acosta Fandiño [Universidad de Ibagué - Colombia]

El propósito del proyecto fue problematizar el papel del diseño en procesos de transformación social, en torno a la manera cómo se identifican y categorizan las oportunidades de diseño. Durante el semestre se cuestionó respecto a ¿cuál puede ser el papel del diseñador en un proyecto? ¿Qué implica el trabajo con la comunidad? y ¿cómo hacer aportes significativos a los procesos comunitarios?

C68. Señalética de reciclaje para estudiantes con discapacidad visual. Angel Geovanny Arias Camacho | Elvis Campi Maldonado [Instituto Superior Tecnológico Babahoyo - Ecuador]

Existen personas con discapacidad visual en la unidad educativa avanza, del cantón Ricaurte- Ecuador, las cuales, sin ayuda, tienen dificultad de encontrar puntos de reciclajes dada la inexistencia de señaléticas con sistema Braille para los distintos recipientes de recolección y clasificación de desechos. Como parte de un proyecto de aula, el objetivo del estudio fue proponer señaléticas en sistema braille. Se aplicó un enfoque cualitativo, entrevistando a directores, profesores y representantes de familia de la institución para la viabilidad del proyecto. Se concluye que la necesidad de tener este tipo de señaléticas en la institución mejorará el ambiente institucional.

C69. Enseñanza del branding desde la materialización del Packaging estratégico. John Alfredo Arias Villamar [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Componer gráficas visuales no solo se trata de estética, sino también de vocatividad estratégica, tanto la percepción, interpretación y reacción del consumidor, se traduce en segundos, esto se logra solamente analizando con sentido común la realidad de la necesidad social. Para estudiar de forma minuciosa los entornos comerciales y comunicacionales, fue imperante trabajar en sinergia con los estudiantes que cursaron el 2do y 4to semestre, en la asignatura de teoría del color y estudio de caso, ciclo II - 2021 - 2022, de la Carrera de Diseño Gráfico - FAC-SO - Universidad de Guayaquil. Se realizaron estudios científicos desde la sintaxis de la imagen de D.A.DONDIS, hasta las 7 estrategias de Diseño de Packaging de Guillermo Dufranc, luego del proceso teórico, se procedió a materializar propuestas visuales tangibles, en calidad de empaque.

C70. La responsabilidad social educativa como transformador del hábitat para el bienestar. Laura Sáenz Belmonte [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El Plan de Desarrollo Nacional considera que la educación forme ciudadanos para la convivencia, los derechos humanos, la responsabilidad social y el cuidado de las personas, para lograr su desarrollo integral. El presente trabajo muestra la experiencia de los estudiantes de 4to. semestre de la Unidad de Aprendizaje Diseño de Mobiliario, al crear mobiliario para el “Comedor Infantil Estrellitas de Alegría”, en el municipio de Escobedo Nuevo León. La metodología se basó en recopilación de información, visita de campo, proceso creativo, realización de prototipos e instalación de los diseños en la zona. De esta manera, se brindó un aprendizaje significativo al estudiante en el área de Responsabilidad Social Educativa. Palabras clave- Educación, responsabilidad social, diseño.

C71. Diseño con estrategia, una necesidad del mercado actual. Esteban Sarzosa [Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales IAVQ - Ecuador]

A lo largo de estos años han surgido diversos cambios en el mundo, y éstos han sido aplicados en los diversos campos del conocimiento que se transmiten en el aula de clases con el objetivo de ser herramientas útiles en el campo profesional. En esta investigación, se evaluaron dichos cambios en el campo del diseño relacionado al desarrollo de elementos gráficos en los mercados de Ecuador y Estados Unidos, analizando las nuevas necesidades del campo laboral en las compañías al momento de emplear a diseñadores.

C72. Urban Birds: ciencia y creatividad en piezas informativas. Ursula Valdez | Andrea del Carmen de la Cruz Vergara [University of Washington-Bothell - Perú]

“Urban Birds: ciencia y creatividad en piezas informativas”, es una experiencia pedagógica interdisciplinar, para revalorizar, a través del diseño, a especies de aves urbanas poco conocidas o estigmatizadas. La experiencia se realizó entre los cursos de Diseño Editorial (Pontificia

Universidad Católica del Perú) y Urban Birds (University of Washington Bothell). Los estudiantes crearon colaborativamente infografías educativas para sus respectivas ciudades.

— **Comisión: A09-2 Aprendizaje experiencial**

Jueves 28 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Alejo García de la Cárcova

C73. La imagen diseñada desde las imágenes de los Juegos Olímpicos. Karen Carrera [Universidad Austral de Chile - Chile]

En el contexto “no hay contenido para tanta imagen” (El roto, 2022), y desde la enseñanza de la imagen diseñada, parece ser que solo nos queda aproximarnos a partir de las experiencias comunicantes que se han desarrollado en el devenir de la historia. El taller de 1er año de diseño: Exploración y experimentación con la imagen, asume el desafío de estudiar con las imágenes de los Juegos Olímpicos para comprender sus significaciones y potenciales proyecciones para el diseño y la representación.

C74. Estímulos afectivos hedónicos para el desarrollo creativo y metacognitivo. Sergio Donoso | Mitzi Vielma [Departamento de Diseño, Universidad de Chile - Chile]

La formación creativa en los primeros años se ve dificultada por las barreras culturales que enfrentan a los estudiantes con la universidad. Habitualmente los ejercicios de aula buscan resultados creativos apelando a motivaciones extrínsecas, pero que no conectan emocionalmente con los estudiantes. Los estímulos hedónicos facilitan el logro de una mayor autonomía en los estudiantes y en mayor conciencia de la autoría de sus propuestas.

C75. En el Diseño, la experiencia vivencial del acto de dibujar. Huberta Márquez Villeda [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

En un conjunto de observables dadas en distintas circunstancias en la enseñanza del diseño, se ha detectado que la importancia de dibujar cobra sentido desde el origen y planteamiento del problema o necesidad a resolver. Por ejemplo: en la impartición de la asignatura; en cursos intersemestrales; pláticas espontáneas con los estudiantes en torno a su aprendizaje; en conferencias temáticas, entre otras, todas ellas son vistas como oportunidades aprovechables para reflexionarse desde la perspectiva docente señalando la importancia de enseñar al estudiante a valorar los ejercicios, las prácticas y las estrategias que le apoyan a expandir la experiencia misma de aprender.

C76. Like! De las pantallas al Diseño de experiencia. Ignacio Riboldi [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina]

La tecnología y los rituales que se desprenden de su incorporación a la vida en sociedad reclaman un agiornamento permanente así como una re-lectura de lo conocido. En ese marco la mudanza académica hacia los ambientes virtuales (producto de la pandemia COVID-19) resultó en una actualización de los planes de trabajo hacia proyectos inherentes al medio. El presente texto recorre

una propuesta de Taller de Diseño en Comunicación Visual que transita las nociones de Diseño experiencial como categoría conceptual y Narrativas transmedia como soporte generacional, de cara a un Diseño universal como problemática disciplinar actual.

C77. Experiencia exploratoria de aprendizaje invertido y trabajadores del conocimiento Knowmad. *Diana Rodríguez Barros | Florencia Albornoz De Castris | Enrique Frayssinet | Pablo Daniel Pellizzoni* [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

La tecnología se incorporó y naturalizó en las últimas décadas habilitando un complejo entorno socio-técnico de cultura post-digital. Entre otros rasgos destacan la generación competencias personales y profesionales, ecosistemas cognitivos y aprendizajes originales, protagonismo figura trabajador conocimiento knowmad. En esta dirección se presenta una experiencia exploratoria de aprendizaje desde cursos personalizados simultáneos, realizada en carrera Diseño Industrial FAUD UNMdP, vinculada a computación gráfica aplicada. Se contextualizó según la concepción aprendizaje invertido, modalidad didáctica taller virtual y perspectiva metodológica Pensamiento Diseño. La experiencia tuvo resultados positivos. Se concluye habilitó ambientes flexibles, reversión cultura aprendizaje, contenido intencional, docentes expertos y autoaprendizaje en estudiantes.

C78. Proyecto Tejiendo redes - Propuesta de innovación pedagógica - interinstitucional. *Mariela Tadla | Valeria Cíceri | Malena Cusumano | Cecilia Ferroni* [Universidad de Rosario, Facultad de Humanidades y Artes, Escuela de Bellas Artes - Argentina]

El proyecto Tejiendo redes surge en 2019 desde la Escuela de Educación Técnico Profesional N° 625 “Carlos Guido y Spano”. Se desarrolló un Proyecto Productivo articulado entre los espacios curriculares del último año de los técnicos en Diseño y Comunicación Multimedia, implementando la modalidad de trabajo por proyectos. Trabajamos con docentes y alumnos de la EETP N° 463 “Gregoria Matorras de San Martín” en la terminalidad de Administración y Gestión.

— **Comisión: A10 Formación Docente**

Miércoles 27 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez

C79. Diseño de propuesta de formación permanente para desarrollar competencias digitales. *Mariana Alaniz* [Universidad Nacional de la Patagonia Austral - Argentina]

La situación producida por la pandemia por Covid-19 trajo aparejada la urgencia de buscar nuevos recursos informáticos para enseñar de forma remota. Los docentes debieron readecuar la metodología de enseñanza implementando estrategias exclusivamente virtuales. Buscando el desarrollo de competencias digitales docentes, se propone el diseño de una Comunidad Virtual de Aprendizaje que permita a los maestros de educación

primaria mejorar sus prácticas utilizando recursos TIC.

C80. Prêmio Dorothy Mae Stang de Boas Práticas Extensionistas. *Lucas Furio Melara | Flores Ana | Guilherme Baldo Nami | Ana Beatriz Pereira de Andrade* [LM&Co. - Brasil]

O presente trabalho investiga métodos para a promoção de boas práticas extensionistas realizadas pela Universidade Estadual Paulista. O recorte se dá na premiação Dorothy Mae Stang, que em 2022 reconheceu o impacto socioeconômico dos trabalhos liderados pela professora Ana Maria Rodrigues de Carvalho. O troféu foi projetado pelo Estúdio OCA, um ateliê de design que explora soluções sustentáveis e ecológicas.

C81. Empatía, pensamiento crítico y juicios de valor en la enseñanza del diseño. *Yusiel Lopez* [UNAM - México]

La crítica basada en juicios de valor es frecuente en nuestra sociedad y en el aula. En el área del diseño, por la naturaleza de la profesión, requerimos continuamente de la validación de clientes y colegas; esta exposición que vulnera el ego, puede enfrentarse de manera positiva en el aula mediante un énfasis en los procesos creativos, con una crítica constructiva enfocada a objetivos que aproveche la implicación grupal para optimizarlos.

C82. Postales que intensifican la comprensión: reflexiones sobre el giro estético. *Isabel Molinas* [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

La sinergia entre Diseño de la Comunicación Visual y Tecnología Educativa ha promovido la indagación sobre experiencias estéticas que favorezcan la comprensión. Esta ponencia aborda el trabajo con postales en tanto interfaz que condensa y expande el desarrollo de contenidos a partir del detalle fotográfico y el fragmento literario. La ejemplificación incluye materiales producidos en el marco de tres propuestas de doctorado del campo de las Ciencias de la Educación.

C83. Desafíos para un docente de diseño en la nueva década. *Jonatan Portugal | Gianella Bermeo* [Instituto Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial - Ecuador]

Los vertiginosos cambios que se presentan en el diseño gráfico, traen consigo nuevos desafíos para los docentes de esta disciplina, en el presente artículo el centro de atención se coloca en el análisis de los mismos centrándose especialmente en los fenómenos presentados en el Ecuador, evidencia su repercusión en los profesionales del área y aborda propuestas para la acción ante los mismos.

C84. Competencia Digital Docente en Programas de Diseño. *Erika Rivera Gutiérrez | Alejandro Higuera Zimbrón | Claudia Gabriela Vélez Chavarría* [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

La finalidad de este estudio fue evaluar la competencia digital docente (CDD) durante la pandemia Covid-19 en programas de Diseño Gráfico de una Universidad Mexicana, para determinar si se contaba con la CDD necesaria

para la modalidad de enseñanza virtual. En consecuencia, desarrollar estrategias encaminadas a apropiarse de tecnologías de información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digitales, para la implementación crítica y creativa en procesos de enseñanza del diseño.

C85. Docentes y pantalla. Florencia Gisele Silva García [Universidad de Huelva - Argentina]

Se enseña para una sociedad que ya no existe, desde la disposición que se establece en las aulas hasta el pizarrón y la tiza o el fibrón. La pandemia llegó para acelerar los procesos digitales y nadie estaba alfabetizado digitalmente para utilizar las herramientas como parte de su trabajo diario. Esta propuesta tiene el deseo de cambiar aspectos de la forma en que se enseña, haciendo hincapié principalmente en la retroalimentación tanto del docente como del estudiante, donde la educación ha dejado de ser direccional para convertirse en un vaivén de pensamientos e idas y vueltas diferentes al método tradicional.

C86. REA, una estrategia inclusiva en el nivel superior en EVEA. Natalia Vittaz [Centro Educativo de Nivel Terciario Nº 35 - Argentina]

La presente propuesta intenta desarrollar un análisis y relevamiento de los recursos educativos abiertos disponibles en Argentina desde una perspectiva inclusiva, destinados a las prácticas docentes del nivel superior y la relevancia que estos adquieren en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

— **Comisión: A11 Nuevas Metodologías Docentes**

Jueves 28 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: David Arango

C87. Reflexiones sobre la enseñanza del proceso de diseño arquitectónico. Marcela Geovana Casso Arias [Universidad de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

Se propone una reflexión sobre la práctica pedagógica del diseño arquitectónico en los talleres de arquitectura universitarios, como un camino, mas no una receta para trascender la enseñanza tradicional. La reflexión a la cual deriva este trabajo es de tipo exploratorio y el objetivo principal plantea la identificación de procesos metodológicos para desarrollar la práctica del diseño arquitectónico, además plantea el interrogante de cómo dar solución a la necesidad de rigor y especificidad solicitada en un proceso científico de diseño en arquitectura. Este proceso debe posibilitar el poder enseñar y el poder aprender, siendo a su vez susceptible a repetirse y comunicarse, con el fin de superar la inseguridad y angustia de enfrentarse a un problema de diseño arquitectónico. Como resultado principal y reflexión final se tiene un proceso lógico para abordar un problema arquitectónico desde la perspectiva del quehacer del diseño en los talleres de arquitectura, en base a la experiencia de años en la docencia impartiendo talleres.

C88. Design & Escola: colaborações entre designers e educadores. Bárbara Emanuel | Bianca Martins [Universidade Federal Fluminense - Brasil]

O grupo de pesquisa Design & Escola reúne pesquisadores, designers e professoras na investigação de usos do pensamento projetual em práticas, recursos e espaços de aprendizagem. Em 2021, o grupo promoveu a colaboração entre os participantes, formando equipes que uniram uma professora de educação básica e um ou mais designers. Trabalhando juntos, puderam identificar problemas e oportunidades na prática escolar, e propor soluções. Aliando expertises de professoras e designers, as equipes desenvolveram propostas de ações que combinaram métodos do design e da educação. As professoras atuaram como designers de experiência educativa, incorporando o pensamento projetual em sua prática.

C89. El video ensayo como metodología de aprendizaje del diseño audiovisual. Milagro Farfan [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La presente ponencia aborda como tema el uso del video ensayo de montaje como un método de apreciación y reflexión para el aprendizaje del diseño audiovisual dentro de la producción cinematográfica. Se trata de una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el marco del curso Historia del Diseño Audiovisual perteneciente a la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

C90. Modelo de enseñanza de las Finanzas en Diseño. Johny Garcia Tirado [Universidad Taller 5 Centro de Diseño - Colombia]

El modelo de enseñanza de las finanzas en diseño es una propuesta para enseñar las finanzas a los estudiantes de diseño, siendo un reto lograr la atención y el interés entre jóvenes que tiene dificultad con los números. Este modelo de enseñanza práctico basado en el modelo pedagógico de la Universidad Taller 5, ha buscado que los estudiantes de los programas de diseño logren entender, justificar la importancia de este tema y apropiar las razones para aplicarlas en su vida.

C91. Didáctica en la formación del diseñador industrial: ética profesional. Marcelo Grabois [UNL - Argentina]

El Diseñador Industrial recibe conocimientos y entrenamiento para liderar procesos de cambio. Su inserción en el corazón de los procesos de innovación tecnológica, social y económica definen el perfil del profesional. Se plantea la necesidad de construir una ética profesional que pueda contemplar el impacto de su trabajo en las personas, las organizaciones, la economía, la sociedad y el medio ambiente. Para ello se propone una metodología didáctica mediante la aplicación de elementos de la Inteligencia Estratégica.

C92. ¿Después de la pandemia qué?. María Sara Müller | Vanina Daraio [Universidad de Palermo - Argentina]

Actualmente, nos encontramos en un momento de

adaptación o, mejor, transición a las prácticas educativas presenciales. Este pasaje necesariamente supondrá recuperar aquellas estrategias que aprendimos durante la virtualidad pero con la mirada de la presencialidad. La complejidad, comprendemos, reside en que los nuevos escenarios educativos ya no pueden ser los mismos que dejamos antes de la pandemia.

C93. ¿Código o visual? Sobre la enseñanza de lenguaje informático a diseñadores/as. Lila Isabel Pagola [Universidad Nacional de Villa María - Argentina]

En la enseñanza de diversas disciplinas de diseño, especialmente las de carácter informacional (diseño interactivo, gráfico, audiovisual), como docentes enfrentamos la necesidad de establecer estrategias de enseñanza de código informático que resulten adecuadas y suficientes como desafío cognitivo para nuestros/as estudiantes, futuro/as profesionales de diseño. En este trabajo discutimos algunos factores tecno-pedagógicos relacionados con la elección de herramientas y metodologías de trabajo con el lenguaje HTML.

C94. O papel social do design para a aprendizagem e a cidadania. Rodrigo Antônio Queiroz Costa | Rogério Massensini [UTRAMIG - Brasil]

Este trabalho propõe uma discussão transversal sobre o design no contexto de comunicação, aprendizagem e cidadania. Existe um apelo recente ao entendimento do texto como algo mais amplo do que a escrita verbal e este aspecto pode contribuir para melhorias na educação e no exercício da cidadania. Grande parte do que somos em sociedade depende da interface que temos com as organizações que regulam nossa vida cotidiana e, traduzir essa burocracia para uma linguagem mais acessível é fundamental para as pessoas e instituições do século XXI.

— Comisión: A12 Enseñanza en Tiempos de Pandemia

Lunes 25 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Martín Stortoni y Mercedes Massafra

C95. O ensino de design de superfície na universidade em tempos de pandemia. Estudo de caso abordando tipos de padronagens e recursos utilizados. Ailton Santos Silva [Uninove - Brasil]

O Corona Vírus trouxe mudanças no ensino com adoção da modalidade síncrona. O ensino de design de superfície dentro da graduação em design, privilegia o processo criativo voltado a padronagem. O setor têxtil é o que mais faz uso deste segmento. Com base nos recursos disponíveis pelos discentes em suas residências, foram adotados materiais paliativos que pudessem conferir o aprendizado de forma lúdica e criativa..

C96. UX Design. Ensino aprendizagem curso de design. Uma abordagem na modalidade síncrona nas disciplinas de ensino superior. Ailton Santos Silva [Uninove - Brasil]

O curso de superior em Design no Brasil sofreu grandes mudanças em sua estrutura desde o início da sua criação

como instituição com pouco mais de 50 anos atrás então denominado Desenho Industrial. Os avanços tecnológicos trouxeram grandes oportunidades e vertentes dentro dos ofícios do designer. Para tanto a denominação Design se popularizou de modo que as instituições de ensino adotassem a mudança de nome em seus cursos originais com uma nova roupagem trazidas pelos avanços da computação gráfica e as novas tecnologias emergentes. Uma grande avalanche de possibilidades foi incorporada ao mundo do design com o advento da internet por meio dos websites e nos dias de hoje também atrelados aos aplicativos móveis. O designer além de conceber as interfaces gráficas, seus botões, cores, tipografia entre outros aspectos que circundam o universo da interface, tem a incumbência de pensar na arquitetura de informação, na usabilidade com foco no usuário final. Os termos UX Design e UI Design são muitos empregados nos últimos anos e trás uma responsabilidade com foco na empatia voltado ao design digital, produtos e serviços. As interfaces e a interação no mundo digital devem agregar valor aos usuários e satisfazer às suas necessidades. No ensino superior a adesão dos recursos tecnológicos de informação tem crescido a passos largos. Curso EAD, na modalidade assíncrona que eram considerados uma experiência com dias contados no início da década de 90, hoje é uma crescente preponderante mundialmente. Com a epidemia trazida pelo Corona Vírus e a necessidade da reclusão das pessoas em suas residências, permitiu que as universidades pudessem repensar uma nova forma de compreender o sistema de ensino e aprendizado a partir da modalidade síncrona. Tal modalidade esteve presente a mais de dois anos em virtude da pandemia e pode ser incorporada dentro do ensino de forma híbrida. Para tanto o design tem um papel intrínseco de compreender o universo dos alunos e verificar as reais necessidades de ensino-aprendizado por meio das plataformas existentes e de que modo pode ser facilitado o processo para que haja uma satisfação e compreensão dos alunos principalmente nas disciplinas práticas com base no design de interface.

C97. Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas. Humberto Ángel Albornoz Delgado | Elena Calderón-Canales | Leticia Gallegos-Cázares | Beatriz Eugenia García Rivera [Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología UNAM - México]

Como resultado del aislamiento social causado por la pandemia de COVID-19, se adecuaron los proyectos de investigación y la colaboración de los alumnos de Servicio Social participantes para proponer materiales y trabajar en modalidad a distancia. Los alumnos colaboraron en forma no presencial (sincrónica y asincrónica) en la transformación del diseño de material didáctico tangible, desarrollado originalmente para utilizarse en escuelas primarias indígenas y que aborda la caracterización de los seres vivos y el ambiente que habitan, para ahora contar con software interactivo que permita a profesores y estudiantes trabajar el tema con diferentes dinámicas de interacción.

C98. ¿Cómo enseñar en el taller de diseño gráfico?, una adaptación virtual en tiempos de pandemia. Eugenia Alvarez [Universidad de La Serena- Chile]

La siguiente ponencia presenta un caso de estudio metodológico aplicado en innovación para la enseñanza universitaria de la carrera de Diseño Gráfico en contextos de COVID 19, movilizaciones estudiantiles, estallido social y distintas situaciones que han interrumpido la presencialidad en la docencia universitaria en Chile.

C99. O ensino da alfaiataria por meio do audiovisual no ensino remoto emergencial. Juliana Barbosa [UFMG - Brasil]

A inserção forçada de mediadores novos na relação ensino-aprendizagem, por meio de tecnologias de ensino como a do audiovisual, consequência do Ensino Remoto Emergencial durante o isolamento da Pandemia da Sars-Cov19 exigiu uma série de conhecimentos e saberes tanto do docente quanto do discente diante de uma nova dinâmica de classe. No entanto, são novos caminhos que se revelam promissores quando consideramos o ensino na Alfaiataria, objeto de análise deste artigo que trará a experiência de uma disciplina ofertada de maneira remota no Ensino Remoto Emergencial - ERE Palavras-chave: alfaiataria, audiovisual, Ensino Remoto Emergencial.

C100. Disciplina de projeto de produto em tempos de pandemia - Reflexões sobre métodos e resultados. Ana Karla Freire de Oliveira | Madalena Grimaldi [UFRJ - Brasil]

Este artigo tem por objetivo apresentar reflexões sobre a adaptação da disciplina de Desenvolvimento de Projeto de Produto III ao modo remoto em tempos de pandemia do SARS COVID-19. A disciplina em questão, de natureza teórico-prática, teve que ser repensada em sua dinâmica para adaptação ao contexto, de forma a não perder conteúdo e qualidade. Desta forma, este trabalho busca apresentar reflexões acerca dos métodos adotados para o desenvolvimento da docência na disciplina do Curso de Design Industrial da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

C101. Diseño periodístico, pandemia y educación remota. María Margarita Ramirez Jefferson | Vera Lucía Jimenez Araujo [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La pandemia producida por el COVID-19 planteó una nueva mirada a los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el entorno universitario los cursos que utilizan dinámicas colaborativas, como los talleres y laboratorios de diseño, también deben incorporar, las permanentes actualizaciones, nuevas herramientas y plataformas digitales propuestas por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Desafío constante que problematiza los modelos didácticos y los procesos creativos aplicados a la enseñanza del diseño. La experiencia que se comparte a continuación formó parte del trabajo realizado durante los años 2019 y 2021 en el curso de Diseño, edición y producción editorial de la especialidad de Periodismo de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) para ser dictado de forma remota.

C102. Escenarios virtuales para el aprendizaje del Proceso de Diseño. Carlos Fernando Valdez | Marisa Navarro [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, durante la pandemia, en el espíritu profesional, ha sido un desafío tan relevante como acceder al espacio virtual de aprendizaje generando encuentros sincrónicos y diacrónicos.

C103. Implementación de la enseñanza híbrida como derivación del COVID-19. Iván Ariel Viera [Universidad Nacional de Rosario - Argentina]

El uso de tecnologías digitales han intentado instalarse en prácticas de enseñanza desde hace algunos años, y con el surgimiento de una pandemia ha impactado fuertemente a nivel mundial el sistema educativo, quien no se encontraba preparado para asumir un cambio tan repentino. Ésta investigación documental estuvo apoyada en el paradigma Humanista, de enfoque cualitativo, de tipo narrativo- interpretativo con diseño biográfico, tuvo como objeto conocer experiencias actuales en utilizado el modelo híbrido, sus posibilidades de implementación en educación superior Argentina.

— **Comisión: A13-1 Metodologías de Diseño**

Jueves 28 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Gabriel Los Santos

C104. Utilización de focus group en el proceso de diseño. Tristana Barseghian [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Los focus group como técnica para relevar información cualitativa pueden ser empleados por los diseñadores en diferentes etapas del proceso de diseño. Los resultados de su empleo a partir de la interacción de la cátedra de Comercialización de Productos y las cátedras Diseño 1A y 2A de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la UNC permitió poner en evidencia los aportes que pueden obtenerse al inicio del proceso de diseño y en una instancia propositiva. Su implementación de manera virtual, como proceso simulado, permitió demostrar su efectividad con bajos costos operativos.

C105. Dictado del proceso de diseño: Diseño Centrado en la Persona. Carlos Mauro Bianchi | Emiliano Dandrea | Lucia Ron | Fernando Rosellini [Universidad nacional de Córdoba. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Carrera Diseño Industrial - Argentina]

El Diseño en las Personas -DCP- resulta una estrategia proyectual relevante en la formación de jóvenes profesionales. En consecuencia, desde la cátedra Diseño Industrial 1B, perteneciente al segundo nivel de la carrera en la FAUD UNC, iniciamos el ciclo lectivo 2022 con un proyecto de siete semanas que introduce al estudiantado en el DCP, transitando las fases analítica y creativa del Proceso de Diseño. Iniciaremos esta ponencia fundamentando la relevancia del DCP a partir de tres conceptos:

Necesidad, Innovación y Tendencia; para luego ilustrar brevemente la planificación docente, el proceso ejecutado y los resultados obtenidos.

C106. Metodología para la enseñanza-aprendizaje de un lenguaje generador de arquitectura. *Alejandro Bribiesca* [Axioma Colectivo de Arquitectura - México]

Investigación de carácter cualitativo con una perspectiva epistemológica constructivista, atiende al análisis dialéctico que muestra la relación objeto- sujeto generada por la calidad espacial, con la propuesta de una metodología para la enseñanza de un lenguaje arquitectónico.

C107. MTDI – Aprendizajes obtenidos y estrategias definidas. *Miguel Federico Escobar Salas | Nestor Damian Ortega* [Universidad Privada de Santa Cruz de La Sierra - Bolivia]

El año 2018 se escribió el libro MTDI. Y en estos cuatro años, se estuvo implementando esta metodología con los estudiantes de diseño industrial de la universidad UPSA. Hoy, muchas cosas han cambiado, en un escenario post pandemia, que nos obliga a replantearnos nuevas interrogantes. Han sido cuatro años de mucho aprendizaje y evolución para esta carrera. Ahora, nos toca pensar en el futuro.

C108. El pensamiento visual en el desarrollo del estudiante de diseño. *Luis Alberto Garcia Sanchez* [VisualMente - México]

Durante el aprendizaje del diseñador gráfico se supone que se desarrolla la capacidad de pensamiento visual especializado, sin embargo la realidad es otra. La ponencia explica qué es el pensamiento visual y por qué la educación de los alumnos de diseño deben centrarse en desarrollar las capacidades de pensamiento crítico visual, más allá de la repetición de técnicas.

C109. Metodología retórica del discurso para la concepción de un proyecto de diseño. *Santiago Osnaya* [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

El presente ensayo realiza una propuesta didáctica para la configuración de un proyecto de diseño acorde con la estructura del discurso propuesto por el filósofo Aristóteles (inventio, dispositio, elocutio y actio). Extrapolar los términos aristotélicos al ámbito del diseño genera posibilidades positivas e infinitas para el diseñador, en tanto que éste -el diseño- es un discurso visual que tiene la intención de decir algo, para persuadir a un remitente en aras de convencerlo o comunicarle algo.

C110. Reconstrucción Rubino-Duarte, una herramienta sustentable. *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 procesos que se desarrollan en otros rubros, pero adaptadas al diseño de indumentaria. En 2021, desde la cátedra de Diseño3T hemos desarrollado una herramienta de sistematización constructiva dentro del Upcycling, aplicada

a diferentes tipologías vestimentarias, denominada: Reconstrucción RD.

C111. Enseñanza de modelo para diseñar módulos por repetición gráfica. *Montserrat Tamayo | Isabel Salinas Gutiérrez* [Universidad Autónoma de Baja California - México]

En la actualidad cada profesional desarrolla sus propias guías a partir de su experiencia y esto conlleva a realizar apropiación de formas para después tomarlas como referencias. El modelo para diseñar módulos por repetición gráfica, propone fases que ayudan a diseñar gráficos para su repetición, optimizando tiempo y recursos que permitirá cada vez que se utilice, sea más efectivo y práctico el diseño de estampados.

— **Comisión: A13-2 Metodologías de Diseño**

Miércoles 27 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Gabriel Los Santos

C112. Experimentación proyectual desde las bases del Diseño y pensamiento computacional. *Felipe Arenas | Claudio Fredes* [Universidad Diego Portales - Chile]

Existe una forma específica de pensar y de organizar ideas que favorece el análisis y la relación de éstas desde una perspectiva lógica: el pensamiento computacional. La aplicación de este pensamiento en nuestro quehacer da como resultado el surgimiento del diseño computacional, en el cual se emplea al computador no solo como instrumento para la representación virtual de proyectos de diseño, sino que se le lleva a otro nivel en donde la experimentación formal- estructural se da a partir de la aplicación de metodologías computacionales. Al aplicar este marco de trabajo con estudiantes se inicia desde el entendimiento de qué es un algoritmo hasta la conformación de pruebas de concepto de diseño. Finalmente, es posible llegar como resultado a una diversidad de proyectos de diferentes visiones y escalas de aproximación donde lo más relevante es el proceso en sí y la capacidad de producción de prototipos.

C113. Evaluando atributos emocionales del diseño en sus fases tempranas de desarrollo. *César Alfonso Arroyo Barranco | Ramiro Cadena | Sergio Blas Ramirez*

[Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo - México] El rol que ha desempeñado el diseño en las emociones del ser humano ha sido crucial en la cultura material contemporánea considerando que muchos de los objetos de uso cotidiano impactan la percepción de los usuarios. Dado lo anterior, la intención de persuadir emocionalmente inicia desde fases tempranas del desarrollo lo cual sugiere la necesidad de evaluar los primeros diseños a partir de este enfoque.

C114. Los arquetipos como modelo de comunicación en la metodología del design thinking. *Fabian Bautista Saucedo* [CETYS Universidad Campus Tijuana - México]

Esta ponencia propone otorgar énfasis en la investigación de las emociones del usuario como parte de la metodología del diseño que propone el design thinking.

Para ello, se presentan los arquetipos elaborados por Carl Jung como un modelo de comunicación que pondera la conceptualización simbólica por encima de la experimentación que reduce el proceso de diseño a un ejercicio técnico.

C115. Sinestesia para diseños multisensoriales. María Gutiérrez [Universidad de San Carlos de Guatemala - USAC - Guatemala]

El propósito de este escrito es analizar el impacto positivo que podría tener el uso de las técnicas sinestésicas en la enseñanza del diseño como un precursor de la creatividad y el diseño multisensorial. Utilizando la metodología cualitativa se investigará cuáles han sido algunas propuestas de técnicas sinestésicas que han sido estudiadas para producir diseño sensorial. Este estudio permitirá encontrar la evidencia que la sinestesia como técnica aplicada al diseño puede contribuir a crear puntos de mejora en la solución de necesidades multisensoriales y emotivas de los usuarios. Palabras clave: Sinestesia, diseño, diseño multisensorial

C116. Metodologías en diseño: relación con el Modelo de KOLB. Inés Ximena Barbosa Guerrero [Fundación Universidad Autónoma de Colombia. - Colombia]

El presente trabajo pretende mostrar la relación existente entre algunas metodologías - métodos implementados en el desarrollo de temáticas desde y para el diseño industrial y el modelo de KOLB. Dentro del desarrollo mismo de estos dos ejes temáticos se especificarán las metodologías donde se hace visible el desarrollo del pensamiento del diseño y cómo desde la mirada de los estudiantes abordan, desarrollan e implementan estas metodologías y cómo desde su quehacer propio se enmarcan dentro del Modelo de Kolb en su proceso de aprendizaje.

C117. La percepción como mecanismo clave en el proceso de diseño. Marta Nydia Molina González | Sonia Guadalupe Rivera Castillo [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

En el presente trabajo se muestran diversos argumentos teóricos respecto a la percepción desde lo relacionado con los estímulos, seguidos por sensaciones y llegando a la percepción en sus distintas facetas, esto con el propósito de asociarlos con la toma de decisiones respecto al proceso de diseño. Palabras Clave: Cognición, Diseño, Percepción, Psicología, Sentidos.

C118. Diseño y robótica. Nuevas modalidades de práctica y pedagogía. Sebastián Veracruz Duran [Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier - Bolivia]

La construcción en nuestra época sigue usando el mismo proceso de diseño desde 1932 los estilos evolucionan, los procesos mejoran pero la metodología sigue siendo la misma: realizar un relevamiento, graficar un plano, modelarlo en 3 dimensiones y llevarlo a la construcción. Esta metodología es eficiente pero tiene limitantes como los costos de construcción, factores naturales y humanos al ser tantos procesos realizados por distintos equipos se cometen errores. Es ahí donde entra la robótica, se

propone diseñar un programa que se pueda aplicar en universidades a nivel licenciatura para profesionales calificados en el campo del diseño robótico en Latinoamérica.

C119. ¿Por qué la neuroarquitectura debe estar presente en la enseñanza?. Aneli Xochitomo [Xochitomo Arquitectura - México]

Este trabajo busca exponer la importancia de la aplicación de las neurociencias en la arquitectura y urbanismo, donde la incidencia se refleja a nivel físico, psicológico y social del ser humano, de forma que se refleja la necesidad de crear más entornos saludables. Bajo este contexto, se ve la necesidad de introducir dicho enfoque en la formación de arquitectos y urbanistas.

— **Comisión: A14 Diseño a Distancia: Estrategias post COVID-19.**

Viernes 29 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Gustavo Lento

C120. La enseñanza post pandemia: la neo educación. María Florencia Bertuzzi | Natalia Cordenons | Patricia Goyoaga [Universidad Nacional del Noroeste de Buenos Aires (UNNOBA) - Argentina]

Si bien en el contexto pre-pandemia ya estaba instalada la discusión acerca de la inclusión de las TIC y las TAC en las aulas, la contingencia aceleró la implementación, en principio de forma intuitiva y con el paso de los meses, más genuina. En este escenario se ponen de manifiesto variables como la brecha etaria y tecnológica entre docentes y estudiantes, el debate metodológico y didáctico en ámbitos académicos acerca de los nuevos estudiantes y el desafío de prepararlos para el contexto vertiginoso actual. En este sentido, cabe cuestionarnos estrategias metodológicas innovadoras que capitalicen la experiencia en los talleres híbridos.

C121. Creación del aula amigable para fomentar el aprendizaje emotivo. Adriana Cassinelli [Escuela Superior de Diseño Toulouse Lautrec - Perú]

“Aprendo lo que amo”; bajo esta premisa y para promover la participación activa de los estudiantes se desarrolla el concepto de aula amigable con la implementación de distintas dinámicas pedagógicas, trabajadas en paralelo con el enfoque de aprendizaje emotivo en el marco de un espacio seguro, respetuoso y confiable para aumentar la confianza de los alumnos y fortalecer el vínculo con el docente.

C122. La educación del diseño frente a la realidad tecnológica. Diana De la Mora | Pablo Gutiérrez Castorena [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

La educación del diseño se transforma de acuerdo a la actualidad tecnológica; nuevas posibilidades para que el aprendizaje asegure la competitividad de los egresados, pues la aparición de nuevos escenarios sugieren un replanteamiento en los programas educativos; donde se exige la adopción de una mirada interdisciplinaria fuera de las aulas, para generar nuevas redes de interacción que puedan potenciar la creatividad de los estudiantes.

C123. La libertad de cátedra como espejo de la Autonomía Universitaria. *Patricia Díaz* [UNAM - Facultad de Estudios Superiores Aragón - México]

La autonomía universitaria como un valor que, derivado de una conquista histórica, se manifiesta como un espejo en el ejercicio de la libertad de cátedra dentro del aula. Se describe brevemente las recientes actividades académicas llevadas a cabo en tiempos de pandemia por el COVID-19. El reto de la educación a distancia parecía limitar nuestro trabajo académico, sin embargo ofreció valiosas oportunidades y construcción de una actividad colaborativa entre diferentes universidades.

C124. Laboratorios de medios digitales en Colombia. *Brian Adrián Montoya González | David Alejandro Güiza González | Alejandra Lesmes* [Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica CENIGRAF SENA - Colombia]

Creación de un AVA para en centro para la industria de la comunicación gráfica del SENA, resaltando el valor de los laboratorios digitales en Colombia como una forma de responder, no solo a la educación virtual, sino también a las necesidades del sector productivo.

C125. Formación inicial en diseño: una experiencia desde la fotografía. *Jaime Ramírez | Paola Irazábal* [Universidad Diego Portales - Chile]

Se presentarán metodologías, procesos y resultados de aprendizaje logrados durante los años 2020 y 2021 con clases online en contexto Covid-19, enseñando a estudiantes que por primera vez iniciaban su formación universitaria en diseño de forma virtual. A través de la fotografía como recurso didáctico disponible desde los teléfonos móviles, se vehicularon aprendizajes de composición, color e imagen con sobresalientes resultados conceptuales, procedimentales y actitudinales.

C126. Entre lo virtual y presencial: aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes del curso de Técnicas digitales del diseño para la estampación textil. *Claudia Catherine Valenzuela Suárez | Isabel Hidalgo Valencía* [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La pandemia implicó el reto de repensar los cursos, sus metodologías y procesos de enseñanza-aprendizaje. La consigna fue trasladar un curso taller a un formato virtual-presencial, generando experiencia significativas en los estudiantes. Por tal motivo el año 2021-2 se añadió el aprendizaje basado en proyecto para el desarrollo de piezas de merchandising. El resultado fue prototipos de calidad, estudiantes autónomos, clientes felices y docentes con pensamiento más flexible.

C127. Vivências de sala de aula durante a pandemia. *Thais Vieira | Ana Paula Carvalho | Gisela Monteiro* [Universidade Federal do Espírito Santo - Brasil]

Relato de vivências sob o ponto de vista de professoras de graduação de Design do Brasil, durante a pandemia do Covid-19, unidas num grupo de estudos para enfrentar a nova realidade das aulas remotas. O objetivo é o de registrar e compartilhar a experiência da formação do grupo e das aulas em seus erros e acertos, avanços e retrocessos, conquistas e perdas durante o processo.

— **Comisión: A15 Enseñanza en Línea**

Jueves 28 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Juan Pablo Galant

C128. Sesiones prácticas mediadas por tecnologías para enseñar diseño industrial online. *William Javier Cáceres Gómez* [Universidad Nacional Abierta y a Distancia - Colombia]

La formación universitaria en diseño industrial se apoya en una serie de cursos en los que se aprende el desarrollo de la disciplina a través de encuentros sincrónicos grupales donde se resuelven ejercicios de diseño que afianzan las competencias para el ejercicio profesional.

C129. Técnicas de impressão: experiência de e-learning engajando alunos. *Gustavo Curcio | Claudia Daye | Fernanda Sarmento* [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil]

A pandemia de Covid-19 transformou a relação entre professores e alunos. Estratégias pedagógicas consolidadas foram adaptadas em pouco tempo. A experiência outrora improvável de ensinar técnicas de impressão remotamente a designers gráficos de graduação foi conduzida por dois professores com consistente expertise em design editorial impresso, Dr. Gustavo Curcio e Dra. Fernanda Sarmento, auxiliados pela mestrandia Claudia Daye. Uma turma de cinquenta e cinco alunos, organizada em pequenos grupos, realizou exercícios práticos monitorados pelo Ambiente Modular de Aprendizagem Dinâmica Orientada a Objetos (moodle) da universidade. Este artigo descreve a articulação bem-sucedida da prática, técnica e estimulação criativa dos alunos.

C130. Processo de criação da página virtual do Laboratório de Chafurdos da Moda (LabChamo). *Íliada Damasceno Pereira | Humberto Pinheiro Lopes* [Universidade Federal de Goiás - UFG - Brasil]

Relatamos o estudo de caso da criação do site do Laboratório de Chafurdos da Moda (LabChamo) da Escola Técnica de Artes (ETA) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), a análise do conteúdo e da elaboração de imagens e do leiaute. O texto aborda o processo de elaboração de um site que busca apresentar pesquisas sobre moda e cultura visual a partir de uma perspectiva multidisciplinar.

C131. Os desafios do mercado digital para os profissionais de comunicação. *Fabiana De Almeida | Jane Leroy Evangelista* [Docente no Centro Universitário Una - Brasil]

A transformação digital trouxe mudanças significativas para o modo de fazer comunicação e neste contexto é preciso refletir sobre a formação dos profissionais da Comunicação, especificamente os publicitários. A Academia deve repensar a formação acadêmica com adaptação para a atuação digital. Discutir desde a ementa até as habilidades e competências do profissional de comunicação permitirá maior assertividade na formação versus mercado de trabalho, garantindo a empregabilidade.

C132. Enseñanza y virtualidad ¿puro enamoramiento?.

Leticia V. Ferreyra [Universidad de Palermo - Argentina]
Las propuestas de enseñanza virtual, con instancias sincrónicas y asincrónicas, se ofrecen como alternativa innovadora de educación a partir del desarrollo tecnológico. Las características de la web 2.0 y de las webapps habilitan, impulsan y potencian nuevas formas de diseñar las clases, de enseñar y de aprender. Se trata de la construcción de un nuevo criterio, haciendo uso y apropiándose de estos recursos disponibles; de pensar la tecnología como territorio, con un contenido que convoca, en un tiempo, formato y dispositivo distinto. Este ensayo propone reflexionar acerca de la validez de las clases online en el ámbito educativo universitario, más allá de la emergencia que las impulsó, como propuesta ecológica y con sentido.

C133. Los desafíos de la educación online. Leticia V. Ferreyra [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta reflexión acerca de los desafíos de la educación online intenta ser un micro análisis del escenario que se está instalando. Si bien no pierde de vista la desigualdad de acceso a la educación tecnológica, tanto en la calidad de conectividad como en la de acceso a los recursos tecnológicos, en plena década conectada, resalta el lugar de encuentro docente - alumno - contenido como lugar de valor, más allá de los avances tecnológicos.

C134. Compartiendo Pantalla. Martha Maldonado [Estudio de Diseño - Argentina]

En el marco de Post Pandemia “Compartiendo Pantalla” se convirtió en una herramienta de enseñanza de la Virtualidad. Las clases virtuales en Vivo permitieron llegar al alumno de diferentes geografías con una modalidad similar a la presencial. “Compartiendo Pantalla” con diferentes programas de diseño Gráfico, convirtieron el celular o la notebook, en un pizarrón, logrando resultados totalmente similares a la Presencialidad.

C135. Experiencia del componente práctico del curso de proyecto de diseño I Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Carmen Adriana Pérez Cardona | Javier Romero [UNAD - Universidad Nacional Abierta y a Distancia - Colombia]

La formación de diseñadores industriales basada en la modalidad virtual y a distancia crean una sinergia que permite trazar un nuevo rumbo en la educación, esto hace parte de la transformación y la movilidad social de millones de personas, esta modalidad es importante dentro de nuestro proceso educativo, logrando llegar a muchos lugares donde no puede acceder la formación y en especial en diseño industrial, poder acercar el diseño a muchas personas y contextos es un reto importante que el programa se ha trazado, para esto se han implementado estrategias las cuales han permitido que diferentes estudiantes del territorio accedan a la formación.

C136. Webinar como instrumento de educación no formal para extensión universitaria. Juan Pablo Salomón [Universidad Católica de Santiago del Estero - Argentina]

Análisis técnico de un caso de la producción y transmisión de eventos en línea con el fin de desarrollar material soporte al Área de Extensión y Vinculación Universitaria de la FCPSyJ UCSE (Santiago del Estero, Argentina), resultante en instrumentos de educación no formal.

C137. La ergonomía cognitiva como factor de aseguramiento de la calidad de los procesos educativos en los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). Jorge Ruben Varas | Gabriela Edith Vilanova [Universidad Nacional de la Patagonia Austral - Argentina]

La integración de las nuevas aplicaciones de la red asociadas a la Web 2.0 (el desarrollo de las redes sociales, los entornos personales de aprendizaje (PLE), blogs, etc.) ofrecen otra fisonomía para los procesos educativos, en ese contexto la Ergonomía Cognitiva define los elementos que permitan un mejor procesamiento de información por el sistema cognitivo del usuario (perceptivos, atencionales, de memoria, etc.). Para la presente ponencia se realiza el análisis basado en la Ergonomía Cognitiva del aula virtual de la asignatura “Ergonomía II: Diseño de puestos de trabajo” que se dicta en modalidad de enseñanza mixta presencial/ virtual o blended learning desde el año 2006 en la Universidad Nacional de la Patagonia Austral, Argentina en el entorno virtual institucional Unpabimodal, basado en Moodle.

— **Comisión: A16 Diseño para la Educación**

Viernes 29 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinador: Alejo García de la Cárcova

C138. As cores no processo de aprendizagem na musicalização infantil. Lucas Furio Melara | Guilherme Baldo Nami | Ana Beatriz Pereira de Andrade | Thais Rocha Martins Camargo [LM&Co. - Brasil]

Aprender a teoria musical não é uma coisa tão simples, principalmente quando se é voltado para um público infantil, que muitas vezes ainda está em processo de alfabetização. Logo, é preciso buscar formas simples e lúdicas para inserir mais um aprendizado em suas vidas. Assim, o objetivo deste projeto é o de facilitar a dinâmica de ensino musical para crianças.

C139. Intervención interdisciplinar desde el enfoque del User Experience Research de un estacionamiento escolar y su dinámica interna. Mariel Garcia-Hernandez [Universidad de Monterrey - México]

Con base a la metodología del User Experience Research se desarrolló un proyecto interdisciplinario desde el enfoque de la arquitectura, la arquitectura de interiores, el diseño de información y la animación digital, buscando mejorar y solucionar problemas de movilidad, espacio, experiencia e información que se tenían en un estacionamiento escolar, teniendo como eje central las necesidades del usuario.

C140. Hábitat educativo de pregrado que propicie un espacio con calidad. Mireya Lauren Gareca Apaza [Universidad Mayor y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

El hábitat educativo es un término nuevo en la educación, definiéndose al mismo como un espacio donde se desarrollan las actividades educativas. Ahora bien, esto no quiere decir que éste posea las condiciones de habitabilidad requeridas por las nuevas generaciones, tecnológicas principalmente, además de recuperación de otros que humanizan al hombre, que han sido suprimidos en el camino. La propuesta se fundamenta en un primer estudio realizado en la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de U.S.F.X.CH. desde el año 2010, donde el espacio educativo fue evaluado desde la perspectiva tanto de los estudiantes como de los propios docentes, identificándose diferentes parámetros de análisis y evidenciándose además los efectos del mismo en el rendimiento de dichos actores.

C141. Do Analógico ao Digital: valores imateriais e materiais. Miguel Mbona Paulo | Tomás Queiroz Ferreira Barata [UNESP – Angola - Brasil]

Nos últimos anos, tem se notado insatisfação no uso de brinquedos pela complexidade e pela sua característica analógica comparado às tecnologias digitais (Tablet, Celular e Notebook). A pesquisa tem como objetivo fazer uma análise sobre a relação das crianças com os objetos que promovam no meio infantil um convívio saudável, visando resgatar e conservar valores materiais e imateriais que aprimoram o bem comum entre os grupos.

C142. Maleta didáctica sobre educación sexual integral para niños a través de herramientas de diseño gráfico y pedagogía. Lina María Molina Benavides [Colombia]

El objetivo principal del proyecto es diseñar una maleta didáctica que permita involucrar el diseño editorial, estrategias eficientes de comunicación y la pedagogía infantil como métodos de constancia sobre la importancia de una educación sexual responsable, integral y comprometida con la infancia, fundamentada a través del diseño y de las herramientas de creación que este puede lograr otorgar para dicho fin.

C143. Ilustraciones para infantes mexicanos en contexto intercultural de aprendizaje. Mara Edna Serrano-Acuña | Jesús Eladio Barrientos Mora | Jaesy Alheli Corona Zapata | Abigail Ramírez Beltrán [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Este trabajo se plantea desde una perspectiva interdisciplinaria y tiene como objetivo explicar los ejes que se consideraron viables para la creación de ilustraciones que forman parte de un objeto de aprendizaje alternativo de tipo transmidiático, que favorece el aprendizaje del idioma inglés dentro de un marco intercultural, tanto en un contexto de educación formal como informal de infantes de siete a nueve años de edad que viven en la ciudad de Puebla, México.

C144. El diseño del aula y el desarrollo de aprendizajes significativos. Claudia Inés Turturro [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNC - Argentina]

Considerando que el individuo es un ser universal en su naturaleza y que la experiencia vivencial del espacio puede influir en las sensaciones y afectar actitudes, con-

ductas y comportamientos de sus usuarios, es esencial reflexionar acerca del diseño de espacios áulicos como ámbitos para propiciar el desarrollo de actividades diversas que permitan al estudiante lograr aprendizajes significativos. ¿Es posible hablar de un diseño universal?

C145. Experiencia Significativa: Taller de Diseño de Juegos Educativos como estrategia didáctica. Raúl Vargas [Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA - Colombia]

Experiencia significativa dirigida a niñez vulnerable de diferentes barrios de Medellín (Colombia), en su mayoría desplazada por el conflicto armado, donde viven en extrema pobreza. La primera versión desarrollada en 2014 y luego ininterrumpidamente hasta 2018 con éxito en el ITM. Se prepara la versión 2022 con el SENA introduciendo ajustes y mejoras para un mayor impacto en la niñez, mediante el diseño de experiencias.

— **Comisión: A17 Estudios Académicos**

Miércoles 27 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: María Paula Gago

C146. Complejidad de la transmisión estética en el textil Guaraní Boliviano. Carla Valeria Alvarez Cazón | Vanía Salguero Duchén [Universidad Católica San Pablo - Bolivia]

La propuesta de investigación describe cómo ha sobrevivido la estética de los textiles Guaraníes de los asentamientos misioneros San Franciscanos en la zona de Tarija-Bolivia a partir del siglo XVIII. Indagando en el aprendizaje como transmisión de conocimiento sobre el tejido y entramado estético de los textiles bajo la teoría de la complejidad que busca enriquecer el conocimiento científico de esta área.

C147. El aporte interdisciplinar del diseño en investigaciones académica científicas. Wolfgang Alejandro Breuer [Universidad del Bío Bío - Chile]

En la actualidad los modelos de desarrollo del diseño han logrado permear en distintos aspectos relevante en materias científicas afines. Es por ello que la experiencia en el desarrollo de investigaciones académicas de carácter científico, ha comenzado a encontrar colaboración de parte de diseñadores, que son capaces de formar argumentos y metodologías que aportan elementos de representación significativos para las disciplinas científicas.

C148. Construcción comunicativa con el uso de las TICs para la agroindustria sanjuanina. Carina del Valle Capriotti [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

La reflexión profunda sobre la agroindustria sanjuanina, 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. 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, las más importantes la vitivinicultura, la olivicultura, la elaboración de dulces de frutas y pistachos, entre otros. Son sectores actualmente conformados por un segmento productor tradicional y otro que surgió a instancias de la promoción industrial y de la incorporación del turismo globalizado. 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. El principal objetivo de este trabajo es Contribuir a la Consolidación y Valoración de la Comunicación Gráfica en la Agroindustria Sanjuanina en un soporte proyectado y con soporte TICs. Una tarea necesaria desde las políticas públicas, que inyectan Identidad y Valor agregado, a determinadas producciones agroindustriales locales.

C149. InColor: Ensaio fotográfico sobre falta de identidade racial entre pardos. Aniele de Macedo Estevo | Laís Akemi Margadona [Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Brasil]

Uma característica da sociedade brasileira é a falta de identidade racial. Com essa problemática, foi criado um ensaio fotográfico explicitando a falta de identidade de raça em meio aos pardos, utilizando técnicas de composição fotográfica e montagem de luz. O objetivo do ensaio, denominado “InColor” –denotando a invisibilidade da cor, incolor–, foi desenvolver um conjunto de cinco fotografias autorais, utilizando luzes coloridas de baixo custo.

C150. Nombres de diseño gráfico: ¿cómo se llaman las carreras de pregrado?. Bárbara Emanuel [Universidade Federal Fluminense - Brasil]

Frente a una nomenclatura no consolidada en el campo de la Comunicación Visual, esta investigación recolectó nombres de 127 cursos en Brasil y 570 en otros países, identificando tendencias en la terminología. Los resultados mostraron el predominio del nombre Diseño Gráfico, junto con proporciones variables de otros nombres, como Diseño de Comunicación, Comunicación Visual y Diseño de Comunicación Visual.

C151. O Design Thinking aplicado à Modelagem do Vestuário. Bruna Marques de Oliveira [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

A relação existente entre o design e a modelagem engloba um conjunto de conhecimentos no qual traz como abordagem o usuário. A modelagem aplicada ao vestuário é um método que traduz as especificidades do corpo humano

a partir de formatos que serão desenvolvidos através da compreensão da silhueta.

C152. As camisas de Jorge. Estampas coloridas na vestimenta do famoso escritor. Henrique Perazzi de Aquino | Ana Beatriz Pereira de Andrade [Mafua do HPA - Brasil]

O escritor brasileiro Jorge Amado é mundialmente conhecido pelo seu posicionamento político e quase 50 obras literárias. Foi também muito comentado, principalmente dos anos 70 em diante, pela utilização diária de camisas muito coloridas, estampas em camisas prontas e cortes de tecidos, trazidos de suas viagens pelo mundo todo. Não foi só irreverência e galhardia, mas resistência ao governo militar autoritário, impondo também regras de vestuário. Pesquisa sobre suas camisas, como Design de Moda e também, de enfrentamento ao autoritarismo vigente. O trabalho inicial dessa pesquisa sai aqui, ainda inconcluso, mas já com resultados mais que positivos.

C153. Análisis socioespacial del alojamiento colaborativo en Morelia y Zacatecas. Leticia Scarlett Ramos | Mónica Susana De La Barrera Medina [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

El alojamiento colaborativo se distingue por ser una manera innovadora de hospedaje que consiste en arrendar una vivienda para estancias cortas a través de plataformas digitales como Airbnb. La sobre oferta de este modelo de alquiler está dando lugar a diversos efectos socioespaciales; por un lado la especulación inmobiliaria y el desplazamiento residencial, y por otro, las implicaciones en el modo de vida de la comunidad.

C154. Plataforma de divulgación de investigación en comunicación en UNIMINUTO. Diana Restrepo | Fernando Mora Torres [Tangelo - Colombia]

La presente investigación se enfoca en desarrollar una plataforma de divulgación de investigaciones en comunicación para el crecimiento de la comunidad académica en semilleros de comunicación de UVD UNIMINUTO virtual y a distancia, ya que se quiere mitigar el desaprovechamiento o pérdida de trabajos.

— **Comisión: A18-1 Investigación en Diseño**

Lunes 25 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mercedes Massafrá

C155. Evaluación del prototipo V.S.C.O (Video Sintetizador de Control Ocular) como producto de investigación-creación. Diana Paola Angarita | Jorge Andres Torres Cruz [Corporación Unificada Nacional CUN - Colombia]

Este proyecto propone la realización del V.S.C.O como producto de investigación- creación a partir de los resultados de la evaluación del prototipo para aplicarlo en el diseño de la interfaz final. Por otro lado, se busca en el escenario de exhibición del prototipo como obra de arte digital, la recolección de datos de los usuarios con enfoque cualitativo, es decir, a través de la experiencia con el prototipo. La evaluación perceptiva de dicha obra, será

obtenida profundizando en la experiencia como público jugador y como integrante de una tipología de juego que le ofrece, en el ámbito de la creación y el entretenimiento, favorecer estados de relajación mental. Después de observar las pruebas realizadas en el laboratorio de neurociencias que evidencian que el V.S.C.O genera estados de relajación mental, se propone en esta nueva fase mostrar cómo la vinculación entre lo sonoro y lo visual en un sistema computacional se conecta con los propósitos de estéticas como los de la Música Visual. De allí que el proceso devenga en una obra de arte digital que puede convertirse en una instalación interactiva o en una performance audiovisual en tiempo real. La naturaleza de la forma de la obra de arte digital será definida de acuerdo a las observaciones y construcciones siguientes a realizar en esta nueva fase.

C156. Método folklórico y nuevas áreas de investigación-creación en diseño. Rafael Ángel Bravo [Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia]

En décadas recientes, los procesos de investigación-creación en artes visuales y diseño se han diversificado, expandiendo sus fronteras o límites temáticos y teóricos, tradicionalmente establecidos para estas áreas, abordando fenómenos y problemáticas de orden sociocultural. Dentro de este ejercicio, el método folklórico propuesto por Ocampo-López se convierte en un modelo recurrente para el abordaje de estas dinámicas investigativas, en una exploración de nuevos territorios disciplinares.

C157. El significado del concepto creatividad en un programa de diseño industrial. Grace Mateus [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

Se presentan los resultados obtenidos del proyecto de investigación desarrollado con el fin de caracterizar el significado del término creatividad en un programa de Diseño Industrial de una universidad colombiana. Por medio de entrevistas semi-estructuradas y la revisión del proyecto educativo del programa se logró identificar a qué se hace referencia cuando el término es empleado y conocer particularidades de su significado.

C158. O ensino da representação manual na educação e o reflexo nos futuros profissionais do design. João Carlos R. Plácido da Silva [UFU - Federal University of Uberlândia - Brasil]

O aumento da carga horaria de disciplinas voltadas a lógica houve em detrimento da representação manual no ensino básico. Este fato prejudica o estudo e aprimoramento da percepção espacial que permite compreender um projeto, conceito ou ideia em apenas traços simples obrigando os profissionais apresentarem sua proposta de solução de forma mais real que levam um longo tempo de renderização para serem compreendidos aumentando o tempo e os custos.

C159. Arte y Diseño después del Crystal Palace. Juan Pablo Revelo Munar [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

La exposición del Crystal Palace en Londres en 1856 marcó un hito para la arquitectura y el diseño moderno, dio lugar

a una reacción en cadena después de su aparición. Las reacciones negativas de J. Ruskin y W. Morris, fundaron el movimiento Arts and Crafts, e influenciaron enormemente la emergencia del movimiento moderno del arte y el diseño. Los objetos expuestos en el Crystal Palace además de no ser representativos del zeitgeist, tampoco eran objetos artísticos ni objetos de lo que se entiende por diseño. Eran repeticiones de un pasado formal que obedecía a unas leyes y condiciones de producción propias de ese pasado. La unidad entre arte y diseño es tal, que es esta misma la que da lugar a la crítica en contra de los objetos expuestos en dicho pabellón; el Arts and Crafts y la Bauhaus representan esta unidad. En consecuencia, hoy somos herederos de esta unión entre arte y diseño que emerge a partir del Crystal Palace, después del Crystal Palace.

C160. Articulación de la biomimética y diseño como estrategia en la enseñanza del diseño. Jorge Andrés Rodríguez Acevedo | Luisa Fernanda Hernández-Gallego [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El tema de investigación que se aborda es la enseñanza del diseño a través de articulación del diseño y la biomimética. De esta manera, se retoma como referencia la naturaleza en un ejercicio de abstracción de la forma y la función. En este sentido, la aproximación metodológica se realizó por medio de un método mixto secuencial. Como consecuencia, los resultados permiten entender la posibilidad de integrar el conocimiento, y se sugiere poner en práctica el diseño 3D donde los principios naturales, el vestuario y el diseño se presenten como referentes para la enseñanza del diseño.

C161. La recursividad en el Diseño. Luz del Carmen Vilchis Esquivel [Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) - México]

En esta presentación se disertará acerca del concepto de recursividad, condición y recurso del diseño para hacer un uso infinito de recursos finitos que subyacen a la creatividad.

— Comisión: A18-2 Investigación en Diseño

Martes 26 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mercedes Massafra

C162. Recuperación de chibaletes tipográficos para el taller de impresión con tipos móviles Typofania en la Escuela de Artes y Letras. Miguel Acosta [Corporación Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia]

La recuperación de las artes gráficas en Bogotá Colombia y en especial la parte tipográfica se ha convertido en una carrera contra el tiempo ya que se están perdiendo esta práctica y están desapareciendo por el uso de la tecnología. Typofania se encargó de recuperar dos chibaletes que ya estaban a punto de ser arrojados a la basura.

C163. Estudio de los efectos de la formación media técnica en Diseño Gráfico de la Institución Educativa Técnico Bellas Artes Sogamoso (2015-2018). Camilo Avella | Edgar Saavedra Torres [Colombia]

El texto presenta la propuesta de anteproyecto de investigación en diseño que busca estudiar los efectos que tiene la formación media técnica en diseño gráfico y como este genera nuevas alternativas para resolver problemas. El principal reto de esta investigación activa del posgrado de la maestría en diseño de la UPTC, es determinar qué tipo de imágenes mentales elaboran los estudiantes de la técnica en diseño gráfico y como las aplican en la resolución de problemas.

C164. La fotografía como estímulo sensorial y emocional. Yvan Conna [Universidad de Mendoza - Estados Unidos]

La presente ponencia forma parte del Proyecto de Investigación desarrollado en la Universidad de Mendoza “Estudio de reacciones emocionales a estímulos sensorio-afectivos arquitectónicos con la utilización de técnicas biométricas” bajo la dirección de la Dra. Sandra Navarrete. Esta reflexión propone enfrentarse a una imagen capturada desde la experiencia fenomenológica. La arquitectura y el arte articulados a través de la fotografía y su percepción espacial subjetiva.

C165. Señalética. Universidad San Gregorio de Portoviejo. Andrés Franco | Odalys Beceiro [Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador]

Este trabajo expone los resultados de una práctica académica realizada por los estudiantes del quinto nivel de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo (USGP), en la asignatura Cátedra Integradora: Identidad Visual, que consistió en el diseño de las pautas generales del sistema señalético para esta Institución de Educación Superior (IES) en Manabí, Ecuador. El trabajo expone la metodología del proceso; tanto académica, como investigativa y de diseño, empleada para dar cumplimiento a la necesidad de los usuarios del campus universitario.

C166. Experiencias de iniciación en investigación: aprendizaje entre investigadores y estudiantes. María Celina Monacchi | Rocío Belén Canetti | Lucía Díaz [UNMdP - Argentina]

Iniciar a los estudiantes de diseño en el campo de investigación del diseño resulta complejo, porque la perspectiva de enseñanza suele estar enfocada a la práctica material que a los procesos de comprensión y reflexión que propone la investigación. Este ensayo describe una experiencia de iniciación a la investigación de estudiantes avanzados dentro del Grupo de Investigación de Diseño Sustentable, UNMdP.

C167. Neurociencias aplicadas al diseño emocional. Sandra Navarrete [Universidad de Mendoza - Argentina]

El investigador de orientación fenomenológica intenta comprender lo que experimentan otras personas, aunque no hay acceso directo a las experiencias subjetivas de otros, es posible comprender su naturaleza y contenido a través de las neurociencias. La presente ponencia es un avance del Proyecto de Investigación desarrollado en la Universidad de Mendoza “Estudio de reacciones

emocionales a estímulos senso-afectivos arquitectónicos con la utilización de técnicas biométricas”.

C168. Religiosidad en el espacio doméstico de la vivienda. Ximena Marcela Romero Baldivieso [Universidad de San Francisco Xavier - Bolivia]

El espacio doméstico como producto ajustado a cuestiones temporales y culturales, se construye no solo desde la materialidad fija arquitectónica, sino también por la vivencia cultural como la faceta religiosa, que en su interior lo modifica y complementa. El siguiente trabajo, recoge los avances de una tesis doctoral en diseño que interrelaciona desde una intención hermenéutica, espacio y religiosidad, al interior de la vivienda.

C169. Factores humanos y Diseño; generando productos innovadores con sustento teórico. Paula Simian | Pablo Flores [Universidad Católica de Temuco - Chile]

Esta comunicación pretende mostrar cómo los factores humanos contribuyen al diseño de productos, puestos, entornos, sistemas, experiencias y servicios haciéndolos compatibles con las necesidades, capacidades y limitaciones de las personas. Este artículo da cuenta del trabajo académico realizado por docentes y tesis de las carreras de Diseño en la ciudad de Temuco, Región de la Araucanía, Chile.

— **Comisión: A19 Investigación Académica**

Lunes 25 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Vanesa Martello

C170. A vasta possibilidade de aplicação dos projetos de design. Ciro Bortolucci Baghim | Gabriela Dias | Fernanda Henriques [UNESP - Brasil]

Considerando o design contemporâneo como prática projetual que apresenta o hibridismo como uma de suas características intrínsecas, este trabalho tem o intuito de analisar de que modo as características transdisciplinares dos projetos de design, promovem a relação entre diversas áreas do saber, além de contribuir para o desenvolvimento de processos criativos que colaboram para a concepção de propostas inovadoras. Para isso, será realizada a análise de pesquisas de doutorado apresentadas pelos próprios autores, na forma de palestras por videoconferência durante a disciplina “Tópicos em Design” no programa de pós-graduação em design da FAAC, Unesp, campus de Bauru/SP.

C171. Aproximación a la configuración de Diseño Gráfico. Yesid Camilo Buitrago López | Marisol García [Universidad de Boyacá - Colombia]

El siguiente texto de reflexión presenta una revisión de autores que plantean una configuración del diseño gráfico desde diferentes fundamentos teóricos, quienes exponen los múltiples matices y vínculos que tiene esta disciplina al momento de describirla. De tal manera que, actualmente se habla de comunicación gráfica, comunicación visual, diseño visual y/o diseño de comunicación haciendo referencia a la disciplina.

C172. Criterios para la construcción del corpus de una investigación. *Maria Paula Gago* [Instituto Gino Germani - UBA/CONICET - Argentina]

El presente artículo propone abordar el conjunto de decisiones teórico metodológicas que se deben tomar para delimitar el corpus de una investigación en diseño y comunicación. Sobre esta base, este trabajo propone una serie de criterios que, aunque no eliminan la arbitrariedad, resultan valiosos para tomar elecciones operativas para delimitar la colección finita de materiales, cuya finalidad es la de representar una totalidad.

C173. La geometría descriptiva en nuestras manos. *Inés Ximena Barbosa Guerrero* [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

El presente trabajo pretende mostrar cómo a través del desarrollo de un material para la enseñanza de la geometría, permite al estudiante tocar, observar y entender. En este caso específicamente se desarrolló una materia para la comprensión de los desarrollos de simple curvatura. Palabras claves: pop up, volumen, desarrollos de superficies y geometría descriptiva.

C174. Experiencias en la investigación del paisaje. Identidad y pertenencia. *Marilina Romero* [Instituto de Vivienda de la Ciudad - Argentina]

La investigación propone el análisis de aquellas cuestiones morfológicas y proyectuales que influyen en los espacios comunes destinados a áreas verdes y equipamiento de uso colectivo de conjuntos de vivienda social de alta densidad, enfocándose en decisiones que enfatizan su propósito de vida comunitaria, indagando sobre la percepción del paisaje resultante y cómo ésta se relaciona a ciertas experiencias previas de los habitantes, que propician la identidad y el sentido de pertenencia en estos espacios. Se busca estudiar los tipos de uso/no uso que se desarrollan, evaluando posibilidades de intervención mediante sistemas sostenibles, junto con participación de los usuarios.

C175. Tendencia semántica de signos gráficos en marcas de cantones. *Mónica Sandoval* [Escuela Diseño Gráfico - Escuela Superior Politécnica de Chimborazo - Ecuador]

El estudio muestra la tendencia semántica hacia lo natural y cultural, de los signos gráficos utilizados en propuestas marcarias, de los diez cantones pertenecientes a la provincia de Chimborazo en Ecuador. Las unidades de estudio fueron 58 marcas, elaboradas por estudiantes de Identidad Corporativa de la mencionada provincia. Posterior al diseño, se realizó un análisis del significado de los significantes utilizados, encontrándose que, la tendencia es hacia los signos naturales, con una prevalencia del 75%, frente a los signos culturales con un 25%. Los signos naturales más utilizados: montañas, plantas y paisajes; culturales: trenes, templos y vestimentas.

C176. Os correlatos neurofisiológicos de espaços construídos no estado afetivo dos profissionais. *Marcia Seixas dos Santos* [UDESC / Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

O presente trabalho, que faz parte da dissertação de mestrado em design, adota um espaço de coworking, na cidade de Florianópolis, SC/BR, como objeto de estudo, na tentativa de desvendar os processos cognitivos na interação entre o homem e o ambiente construído, unindo neurociência, design e arquitetura em um mesmo processo.

C177. Una experiencia de investigación con diseño flexible. *Vanesa Martello* [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo, tiene como objeto recuperar los avances, reconstrucciones y virajes acontecidos en el marco de un proyecto de investigación. En un primer momento recuperaremos las decisiones principales de la investigación y los principales conceptos presentes en el marco teórico. Luego, reflexionaremos en torno a las posibilidades del diseño flexible en la investigación cualitativa. En un tercer momento, nos detendremos en las modificaciones acontecidas en el trabajo de campo. Por último, esbozaremos algunas reflexiones preliminares en torno a investigar en el contexto de una pandemia.

— Comisión: A20 Investigación: Nuevas Metodologías y técnicas

Martes 26 de julio - 15:00 a 17:00 hs. / Coordinadora: Ana Cravino

C178. C178. Guías y manuales. Transferir conocimiento en diseño a usuarios no especializados. *Laura Asión Suñer | López Forniés Ignacio* [Universidad de Zaragoza - España]

La digitalización ha abierto el acceso a guías y manuales. En ámbitos como el diseño, estas herramientas pueden facilitar la transferencia de conocimiento a usuarios no especializados. Se analizan y clasifican una serie de guías en tres tipologías: dos del ámbito general y una del ámbito del diseño. El objetivo es identificar sus características para definir unas pautas que faciliten la efectividad de futuras guías.

C179. Búsqueda de nuevas técnicas creativas. El Pop Up aplicado al diseño de Stand. *Zulema Fabiola Cruz Herbas* [Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

El diseño experimental busca nuevas ideas que permitan evolucionar la propuesta tradicional, que puede aplicarse a todas las áreas del diseño, en este caso se ha revisado conceptos y técnicas propias del diseño gráfico como el Pop Up, el cual plantea transformación de imágenes, movimiento y tridimensionalidad, lo cual permite tener un gráfico de dos dimensiones y convertirlo en un volumen, es decir en una forma tridimensional, de forma práctica y sencilla ocupa y conforma un espacio útil que se puede dar función considerando el concepto de efímero, ya que un momento puede tener una forma y otro cambia de forma. La concepción del diseño efímero en el planteamiento de las exposiciones, contempla precisamente estos ejercicios nuevos de búsqueda de forma creativa e innovadora de diferentes soluciones al problema de como plantear el diseño de Stand de concepto portátil, flexible y desmontable.

C180. De necesidades emocionales a características de producto: una aplicación empírica de ingeniería Kansei. *Alejandro Dantas* | *Juan Jose Pompilio Sartori* [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Carrera de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Córdoba / Carrera de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Villa María - Argentina]

Este trabajo presenta los principales resultados de la aplicación de metodologías relacionadas a la Ingeniería Kansei y estimación de modelos de elección discreta. Se analizó la potencialidad de esta herramienta para traducir las necesidades emocionales y afectivas de un grupo de usuarios en características de producto, mediante la implementación empírica de la herramienta. En particular, se aplicó el modelo logit multinomial para la decisión de calificar con diferentes cualidades a diferentes tipos de sillas según sus características.

C181. Uma análise sobre a oralidade nas histórias em quadrinhos. *André de Freitas Ramos* [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O artigo trata da oralidade das histórias em quadrinhos e a importância de uma nomenclatura que oriente a investigação sobre sua linguagem visual. Serão abordadas, as questões sobre a oralidade e sua representação através da análise sistemática dos balões de fala nas histórias em quadrinhos, considerando sua anatomia, morfologia e propriedades na construção do sentido.

C182. Realidades expandidas: guía metodológica para el diseño de proyectos transmedia de no ficción. *Norberto Diaz* | *Ana Teresa Arciniegas Martínez* [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

El presente proyecto de investigación planteó el diseño de una guía metodológica para realizar audiovisuales transmedia y multipantalla de no ficción, un documento que oriente sobre el proceso de creación, navegación e interacción de proyectos en ecosistemas mediáticos. La guía se formula como una herramienta de formación útil dentro de las aulas y fuera de ellas, ya que pone a disposición de los interesados las herramientas necesarias para formular proyectos en nuevos medios.

C183. Análise Estrutural Qualitativa como Ferramenta para o Design de Mobiliário. *Márcia Figueiredo* | *Marcus Paulo Santos Brandão* [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

No campo da arquitetura e da engenharia o conhecimento estrutural é de extrema importância na atividade projetual. Nesse contexto, a estrutura assume um duplo papel: de sustentação da edificação; e expressivo, ligado à concepção formal e aparência final do elemento projetado. Partindo da ideia de que tal compreensão é necessária também ao design de produtos, o presente artigo busca, através da transposição de conhecimentos oriundos da teoria das estruturas, desenvolver uma análise estrutural qualitativa de cadeiras, como uma importante ferramenta projetual.

C184. Bordes ribereños: diagramas y variables en los procesos de diseño. *Victoria Gentile* | *Andrea Galarza* | *Rebeca Wallner* [Argentina]

Se busca reconocer y analizar las variaciones en los criterios adoptados en diferentes grupos sobre la distinción y proceso de diseño de diagramas de infraestructura sobre la ribera, tomando como referencia el Workshop "Micro experimental para el proyecto participativo de infraestructuras de territorio insular" dentro del sector de estudio: el río Paraná. En el mismo se fijaron puntos de accesibilidad para su posterior caracterización y categorización.

C185. Diseño de servicios: Consultorio Móvil de la Responsabilidad Social. *Nidia Raquel Gualdrón* [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

El presente escrito describe el desarrollo de un proyecto de investigación en diseño que involucra las dinámicas, técnicas e instrumentos del pensamiento de diseño y del Human Centered Design, a la innovación en diseño de servicios, aplicadas al Consultorio Móvil de la Responsabilidad Social, de la Fundación Universitaria Los Libertadores en Bogotá, Colombia. Aunque este servicio tiene amplia experiencia y valiosos resultados en atención a más de 12.000 usuarios, se ha encontrado necesario sistematizar la experiencia de la ruta de servicio, del flujo de conocimiento, y de las buenas prácticas replicables a otras instancias de proyección social.

C186. Modelo de Pensamiento Integral. *Lalo Lopez* [Grupo Dúo - México]

¿Cómo pienso?, ¿cómo pensamos? y cómo puedo empatizar con mis pensamientos y de los demás para solucionar problemas complejos. Se presenta una nueva herramienta de análisis de procesos cognitivos para su categorización y posibles usos en los campos de la evaluación de desempeño cognitivo, construcción de equipos de colaboración, análisis de situaciones complejas, desarrollo de pensamiento crítico y creativo.

C187. Crítica del proyecto de arquitectura. Hacia una metodología para el análisis del proyecto. *Agustin Santiago Vanegas Peña* [Escuela de Arquitectura de la Universidad del Azuay - Ecuador]

La crítica hacia el proyecto de arquitectura es una tarea que puede desarrollarse desde varios enfoques. Por ejemplo, la Teoría y la Historia de la Arquitectura son un par de posibilidades que han dado paso y, a la vez, se han nutrido del proyecto de arquitectura para articular conjeturas y explicar la complejidad de las obras y el devenir histórico-social-cultural de la humanidad. En la complejidad de este fin, la metodología es un recurso imprescindible e inédito a cada obra de arquitectura; eso quiere decir que, al contrario de representarse como un recetario de pasos, es una ventana abierta hacia el re-conocimiento de ella a través de una interpretación propia. Es allí donde este proyecto de investigación pretende apuntar.

— **Comisión: A21 Investigación: Estrategias de Enseñanza**

Viernes 29 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Alejo García de la Cárcova

C188. C188. Semillero de Investigación SINAPSIS 2022.

Diego Bermúdez | Alioka Itaré Quintero Ospino [Pontificia Universidad Javeriana Cali - Colombia]

El Semillero de Investigación SINAPSIS es una instancia de trabajo investigativo a nivel formativo conformado por estudiantes y docentes de la Carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, Colombia. Se enfoca en el planteamiento, planificación, desarrollo y consolidación de propuestas de investigación, investigación-creación y creación en el contexto del suroccidente colombiano.

C189. Prácticas de Investigación en Diseño Industrial: caso Proyecto de Graduación Textil. Rocío Belén Canetti | Candela Celeste Escribano [Comisión de Investigaciones Científicas; UNDMP - Argentina]

Las prácticas de investigación son parte del trabajo proyectual. Pero, ¿cómo entran en juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Qué estrategias didácticas las abordan y por qué?. A través de la experiencia y el proyecto de Candela Escribano, analizamos la propuesta de Proyecto de Graduación Textil (Cátedra Martínez), de la carrera de Diseño Industrial de la FAUD UNMdP.

Entre otros objetivos, buscamos reconocer y describir las estrategias didácticas actuales de la cátedra de Proyecto de Graduación Textil para la enseñanza de prácticas de investigación, y contraponerlos con las lógicas y experiencias de sus estudiantes.

C190. Diseño de infografías accesibles. Jaime Enrique Cortés Fandiño | Hernán Arboleda | Javier Alberto Barreto Güiza | Lady Bustamante | Mariana Cárdenas Suárez | Julio Andrés Pérez Árias [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

El proyecto parte de la pregunta de investigación: ¿Cómo crear infografías accesibles para personas con y sin discapacidad que permitan aprovechar las Guías de Accesibilidad para Contenidos Web, publicados por el Consorcio W3C, como un método de diseño, enseñanza del diseño y una garantía de uso incluyente? La propuesta en el semillero de investigación Diseño Web Incluyente. Se busca identificar y fortalecer las relaciones entre la accesibilidad y el diseño gráfico de infografías como un espacio de comunicación e información, para que los resultados aporten a la experiencia pedagógica del programa de Comunicación Visual de Uniminuto y además, permita contribuir al sector productivo del diseño de materiales gráficos (impresos e interactivos digitales). El equipo de investigación entiende la accesibilidad como la posibilidad que cualquier persona pueda disponer y utilizar productos de diseño o servicios, independiente de sus capacidades o discapacidades. También se entiende como la relación con las tres formas básicas de actividad humana: movilidad, comunicación y comprensión. El proceso metodológico de investigación está soportado

en la Espiral de la accesibilidad, la cual surgió y fue probada en otro proyecto de investigación financiado por Uniminuto en 2019 (Inclusión y accesibilidad web en los ambientes digitales del gobierno colombiano. VIII Convocatoria para el Desarrollo y el fortalecimiento de la investigación) con excelentes resultados. La metodología permite que, mediante la creación de infografías, se puedan definir y ejecutar tareas de co-diseño, recolección de datos mediante entrevistas y la documentación de todos los pasos para al final, realizar una publicación que permita lograr la gestión del conocimiento. El proyecto parte de la hipótesis que existen grandes desconocimientos sobre la relación que hay entre accesibilidad y diseño de infografías en ambientes pedagógicos y productivos. Desde esa mirada, el equipo de investigación pretende abordar la problemática desde esos mismos contextos. Finalmente, este proyecto será el trampolín para que cuatro estudiantes de 3 carreras diferentes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de Uniminuto, logren presentar su experiencia a partir del semillero de investigación colaborando protagónicamente en un proyecto real y una publicación de alto impacto académico.

C191. Las asignaturas de las áreas de Tecnología y Gestión en las carreras proyectuales. Adriana Hipperdinger | María Florencia Hermida | Claudia Villa [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Se reflexiona sobre el aporte de las áreas de Tecnología y Gestión, particularmente en la carrera Diseño de Interiores y Mobiliario (UNRN), a partir de la docencia ejercida en asignaturas que marcan el inicio de la formación proyectual por un lado, y de otras que recorren gran parte de la formación de las y los estudiantes en las áreas gestión y tecnología.

C192. Caracterización de la enseñanza y desarrollo del pensamiento visual, creatividad y didácticas metodológicas del Diseño en la Universidad Gabriela Mistral. Kurt Petautschnig [Universidad Gabriela Mistral - Chile]

Una tarea esencial de la enseñanza del Diseño constituye en proveer la transición desde una matriz de conocimiento fundada durante la etapa escolar en el Logos, anclada en el texto, la racionalidad y la lógica, hacia una matriz de conocimiento fundada en la Imagen (basada en el Imago y el Eikón) como el sustrato basal de un paradigma visual específico caracterizado por otros patrones de funcionamiento, y asimilación cognitiva. Este proceso de orden epistemológico es central en la enseñanza del Diseño, por tanto, caracterizar el proceso y modalidades en la que las metodologías de Diseño atienden a articulación entre la matriz fundada en Logos y aquella fundada en el Eikón; primordial para identificar el desarrollo de las nociones y conceptos de pensamiento visual al interior de la disciplina.

C193. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. Patricia Alejandra Pieragostini | Mónica Bachot | Gonzalo Corsetti | Nidia Maidana | María Florencia Platino | Adriana Alejandra Sarricchio [FADU -UNL - Argentina]

En el marco del proyecto “Territorios Creativos: oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible” (FADU-UNL), el presente trabajo aborda la articulación entre la investigación-acción “Diseño e innovación para el desarrollo de prácticas artísticas inclusivas” y la asignatura “Accesibilidad y Barreras Físicas”. Se propone escriturar y profundizar en las estrategias didácticas de una propuesta de enseñanza que propicia “aperturas de experiencias” inéditas y singulares donde se valore el aprendizaje experiencial (Camillioni, 2013) a partir de la exploración del paradigma del diseño universal en el Museo de la Constitución de la ciudad de Santa Fe.

C194. Enfoque basado Competencias en la Enseñanza de Diseño. Luisa Salazar | Nora Andrea Rihouet [UNSA - Argentina]

El artículo surge del estudio “Enseñanza de arquitectura mediante el enfoque por competencias” enmarcado en la UCASAL. Se analiza la transición hacia una enseñanza por competencias en Arquitectura, Diseño Arquitectónico especialmente, para optimizar la preparación para el mundo laboral. Los datos provienen de encuestas y entrevistas a estudiantes y docentes. Se concluye que se observan transformaciones innovadoras, pero aún prevalecen prácticas pedagógicas tradicionales.

C195. Estrategia de formación en metodologías de investigación aplicadas al diseño desde la creación audiovisual. Manuel Alejandro Solano Diaz [Corporación Universitaria Taller 5 - Colombia]

La propuesta se basa en la necesidad de formación en habilidades relacionadas con el reconocimiento y aplicación de metodologías de investigación aplicadas al campo del diseño, las artes aplicadas y la comunicación audiovisual. En este camino la estrategia propone la creación de un producto audiovisual (miniserie de clips o capsulas) denominada “Diez consejos para investigar y no morir en el intento” actualmente el proyecto se encuentra en su proceso de post producción de las piezas gráficas. Sin embargo, la base metodológica ha sido validada con éxito.

C196. Competencias comunicativas para diseñadores: Centros de Escritura y enseñanza-aprendizaje. Sandra Uribe Pérez | Clarena Muñoz Dagua [Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia]

A partir 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)”, esta ponencia expone los resultados del trabajo de campo desarrollado en diversos Centros de Escritura de Colombia, y se enfoca en revisar el rol de dichos espacios académicos, así como sus estrategias e impacto para el fortalecimiento de las competencias comunicativas, en particular, la lectura y la escritura disciplinar para diseñadores.

— **Comisión: A22-1 Docentes Investigadores**

Jueves 28 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mercedes Pombo

C197. El picture in picture en la ficción. Marcelo Lalli [Universidad de Palermo - Argentina]

Las películas hechas con pantallas, en las que todos los personajes son siempre vistos a través de un monitor, comunicándose por video llamadas, son el objeto de estudio de esta investigación como parte del programa de estímulo de la Universidad de Palermo. Las conclusiones obtenidas de lo que puede implicar una nueva narrativa audiovisual, serán el eje central de la ponencia durante el Congreso de Enseñanza.

C198. El lenguaje en la obra de Leticia Obeid. Prácticas de apropiación en el videoarte. Maria Celina Marco [Universidad de Palermo - Argentina]

Este proyecto es parte del Programa Estímulo a la Investigación DC 2021 bajo la temática de investigación disciplinar y se centra en la obra de la artista Leticia Obeid “Astronauta” (Video, año 2005). En esta pieza audiovisual la artista explora el pasaje de lo visual a la palabra a través del relato de una persona sobre una obra de arte. El registro de esta acción activa diversas lecturas sobre el lenguaje, el conocimiento y el acceso al “gran arte” inevitablemente atravesados por variables territoriales.

C199. La comunidad de aprendizaje como potenciador disciplinar. Verónica Méndez [Universidad de Palermo - Asociación Argentina de Diseño - Argentina]

Nos encontramos frente a desafíos pedagógicos en contextos educativos de conformaciones cada vez más desafiantes. Las formas de construcción de sentido, en este contexto requieren de nuevos formatos que van más allá del espacio físico, o virtual sincrónico, del aula. Las nuevas conformaciones educativas y las estrategias pedagógicas, producto de las adaptaciones de los últimos tiempos, motivaron la investigación que aquí se presenta. A partir de ella se han detectado mayores oportunidades de interacción entre estudiantes, espacios más abiertos para la construcción colectiva y resultados beneficiosos a partir del intercambio de ideas.

C200. La moda desde la perspectiva de las categorías artísticas. Sara Peisajovich [UNA - Argentina]

Las teorías acerca de lo artístico en la moda ocupan un lugar central en la producción crítica y académica hace ya varias décadas. Variados casos de entrecruzamiento entre ambos universos se destacaron desde el comienzo de la modernidad y continúan hasta el día de hoy digitando un modo de hacer, en apariencia híbrido, que se diferencia de sus tradicionales aspectos constitutivos. Aspectos que se afianzaron al consolidarse el sistema de la moda y, en esta oportunidad se analizan tomando como variables algunas categorías artísticas.

C201. Integración de la plataforma Moodle en e-learning audiovisual universitario. Luz Rodriguez Collioud [Universidad de Palermo - Argentina]

En este proyecto se investigarán los beneficios y desventajas de la plataforma de aprendizaje (learning management system o, por sus siglas, LMS) de código abierto Moodle dentro de un ámbito universitario, orientado específicamente al aprendizaje online de materias audiovisuales. Se apunta específicamente a este tipo de asignaturas ya que poseen requerimientos especiales al momento de albergar y compartir tareas o proyectos de los estudiantes de forma online, por lo que no necesariamente pueden ser abordadas por cualquier LMS actualmente en el mercado. Al ser una plataforma de código abierto que permite integración de plug-ins, creación de tareas de todo tipo, y formación especial de páginas dentro de la librería de cada curso, se plantea el cuánto puede Moodle contribuir al e-learning audiovisual universitario.

C202. La adaptación de los cines argentinos durante la pandemia COVID-19. Luz Rodriguez Collioud [Universidad de Palermo - Argentina]

Se presenta una aproximación a las diferentes maneras en las que los cines de Argentina se adaptaron frente a la pandemia COVID-19, inicialmente viéndose forzados a cerrar sus puertas por decreto sanitario nacional, buscando alternativas para poder mantenerse a flote y pagar el sueldo de sus empleados. Varios meses más tarde, pudiendo dar apertura aplicando las medidas de salud correspondientes sólo para cerrar nuevamente poco después, y finalmente reabriendo sus puertas incluso al asomarse una peligrosa variante del virus. Si bien algunos cines argentinos no llegaron al 2021, es de interés explorar el porqué de ello y cómo aquellos que continuaron en pie pudieron hacerlo.

C203. De la violencia de masas a la violencia digital en Twitter. Solange Rodriguez Soifer [Startup grind - Argentina]

En esta investigación disciplinar se busca comprobar las raíces de la violencia en Twitter emparentada con la teoría de la violencia de masa, a partir del análisis de la nadadora olímpica Delfina Pignatiello.

— **Comisión: A22-2 Docentes Investigadores**

Viernes 29 de julio - 10:00 a 12:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mercedes Pombo

C204. Fotoperiodismo en el siglo de los smartphones. Daniela Java Balanovsky | Gastón Roberto Renis [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo intenta describir un fenómeno comunicativo que emerge a partir de la irrupción de los teléfonos inteligentes en la vida cotidiana. Los dispositivos móviles son utilizados como un medio de comunicación al alcance de la mano de cualquier persona. El avance del amateurismo en la fotografía periodística conduce a un interrogante clave para pensar el futuro de los medios de comunicación. La propuesta es analizar la publicación de una *selfie realizada por un fiscal que actuó en el desalojo de la toma de tierras en Guernica, provincia de Buenos Aires, en el año 2020*.

C205. Las nuevas tecnologías, potenciadoras experiencial del consumo. Nuevas tendencias de consumo basadas en la integración digital. Rosana Bruschini [Gobierno de la Ciudad - Argentina]

La investigación aborda el impacto que generan las nuevas tecnologías en el consumo de contenidos, bienes y servicios, inserto en un complejo proceso de prácticas sociales que conjugan el aspecto social, cultural y económico, desde una mirada crítica hacia la sociedad consumista. Entendiendo que en ese universo, la sociedad modela a la tecnología, pero a su vez es modelada por ella. El advenimiento de nuevos monopolios de poder, nuevos negocios, nuevas formas de producir, almacenar y distribuir contenidos trajeron aparejadas nuevas formas de hacer y concebir la comunicación, como también el comprar y hasta la simple forma de relacionarse socialmente, en donde lo tradicional convive con lo nuevo, existiendo una sinergia, una simbiosis que se ve enfatizada en los usos alternativos que cada vez cobran mayor importancia. El desplazamiento del escenario tangible hacia una realidad virtual, propone una experiencia de consumo perfeccionada, es decir, el consumidor ha llegado a su máxima expresión como tal, mediante la accesibilidad a la conexión constante, concebida como una forma de vida, donde la experiencia se produce en un total estado de aislamiento de atención, generando y acentuando actitudes adictivas. Es la comunidad más pura, imaginada del consumo.

C206. El vampirismo femenino en el cine. Marcelo Lalli [Universidad de Palermo - Argentina]

En el cine de terror, la mujer vampira renovó el género y enriqueció la construcción dramática complejizando a los personajes. Estos films implican un replanteo visual y se relacionan con otras artes. Los puntos relevantes de este trabajo disciplinar perteneciente al programa de estímulo a la investigación de la universidad de Palermo, son los ejes de la ponencia a llevarse a cabo en el Congreso.

C207. El Branding Personal en las Carreras de Moda. Mariana Pelliza [Business Press - Comunicaciones Integradas - Argentina]

Este proyecto áulico nace de la necesidad de los educandos de profundizar en las etapas de un proceso de branding personal en las Carreras de Moda, tan importante para su futuro académico y profesional. Es un proceso de autoconocimiento donde el estudiante se convierte en protagonista de su aprendizaje, descubre su motivación intrínseca y construye un propósito, recuperando en el aula la dimensión emocional y la importancia de su gestión. Como metodologías se trabaja con la pregunta, la búsqueda de los puntos ciegos y la aplicación de la técnica japonesa Ikigai.

C208. La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survivor, 60 days (versión coreana). Lorena Steinberg | Angeles Marambio Avaria [UP y UBA - Argentina]

El Proyecto de investigación que se ha llevado a cabo y que se va a presentar en el Congreso, tuvo por objetivo

analizar dos exponentes textuales para dar cuenta de la representación del rol de la mujer en la política. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Comunicación Política, la Sociosemiótica, la problemática de género y las Relaciones Públicas. Esta investigación analizó la representación de la mujer del rol de la mujer y la maternidad para describir contrastivamente las particularidades en cada uno de los casos analizados. Se tomó la serie Borgen, (2010), dirigida por Soren Kragh-Jacobsen, Rumle Hammerich y Designated Survivor, 60 days (2019), dirigida por Yoo Jong-sun. La selección de este corpus obedeció a que en ambas se representa a la mujer de manera diferente en relación a la idiosincrasia de cada sociedad y la cultura reinante, con lo cual, la contrastación, cobra vital significación. Los resultados de este trabajo servirán de insumo para trabajar en las materias RR.PP 1 y RR.PP 4, dado que recuperan consumos mediáticos de los estudiantes, y además, permite pensar a la mujer en relación a la comunicación política y a un sistema de representaciones que la configuran.

C209. Articulación entre las materias audiovisuales. Marina Zeising [Actitud Cine - Argentina]

La ponencia tiene por objetivo plasmar la articulación y los métodos de trabajo que realizo entre las diferentes asignaturas dentro de la carrera de comunicación audiovisual. Citaremos casos áulicos que dan cuenta de ello.

— **Comisión: A23 Publicaciones, Diseño y Política Editorial**

Viernes 29 de julio - 12:30 a 14:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Deborah Rozenbaum

C210. La industria editorial 4.0. Pablo Canalicchio [Salim Ediciones - Argentina]

La industria editorial, a pesar de ser una de las más antiguas del país, adolece de reflexiones teóricas que la sostengan. Es una industria plagada de lo que en gestión, y específicamente en marketing, se denomina “miopía de marketing” y que parece caer en mitos de autoengaño, creyendo que si la gente ha necesitado libros desde siempre, siempre los seguirá necesitando. En el presente se está dando un nuevo cambio de paradigma, comenzando una etapa basada en las nuevas tecnologías digitales, la sociedad 2.0, 3.0 y 4.0 con consumidores-prosumidores y nuevos hábitos de lectura (y consumo).

C211. Fanzines de autor. Autopublicación y práctica colectiva. Solana Berti [Veo Branding Company - Argentina]

Quienes se autopublican son motivadores y generadores de sus propios espacios de representación. Quienes editan fanzines de autor, hacen públicos discursos subjetivos poco audibles en el campo de lo masivo. La individualidad en la producción de estos mensajes, se cruza con que la producción fanzinería autogestiva es necesariamente colectiva. Entonces ¿Cómo opera la colectividad de la práctica en la individualidad de las producciones?

C212. Marketing digital y diseño editorial para apropiación social de memoria sobre técnicas del bordado. Felix Augusto Cardona Olaya | Solandi Restrepo [Universidad Antonio Jose Camacho - Colombia]

Proyecto que vincula el marketing digital con el diseño editorial como estrategia para llegar a jóvenes con el fin de que valoricen y se apropien del patrimonio cultural gestado en su territorio y que, por falta de transmisión intergeneracional, está cayendo en el olvido y su legado como elemento identitario no se reconoce dentro de la contemporaneidad. Este patrimonio cultural le ha dado a su ciudad el título de Capital Mundial del Bordado, Cartago una ciudad intermedia del suroccidente colombiano que refleja toda la memoria colectiva de una nación con 60 años de conflicto armado.

C213. DOSIS Revista Digital Interactiva: el rol del comunicador audiovisual y digital en el campo editorial. Diego Alexander García Gaviria | Franklyn Molano Gaona | Liza Catalina Trujillo Giraldo [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

La Revista Digital interactiva Dosis es una estrategia didáctica utilizada por el programa de Comunicación Audiovisual y Digital de la Fundación Universitaria del Área Andina, para consolidar una forma de enseñanza-aprendizaje del conocimiento creativo, investigativo y disciplinar, un ejercicio teórico práctico donde el estudiante se acerca con mayor precisión a la dinámica de creación, producción y realización de un producto editorial puesto en funcionamiento en una plataforma digital y donde la producción audiovisual y digital se pone al servicio de complementar el texto, creando así una experiencia mucho más enriquecedora a nivel de experiencia de usuario y donde la producción audiovisual y digital se pone al servicio de la complementación del texto, producción y realización de un producto editorial puesto en funcionamiento en una plataforma digital y donde la producción audiovisual y digital se pone al servicio de la complementación del texto, creando así una experiencia mucho más enriquecedora a nivel de experiencia de usuario y donde el alumno entiende cuál puede llegar a ser su papel en el mundo editorial.

C214. TÁNDEM: una propuesta interdisciplinar para la apropiación de saberes específicos del diseño editorial. Luz Angela García Rojas | Pablo Sanchez [Universidad Autónoma de Occidente - Colombia]

La experiencia presentada corresponde a una secuencia didáctica de la asignatura Taller de diseño III de la Universidad Autónoma de Occidente (Cali-Colombia). En este curso las y los estudiantes deben integrar los aspectos históricos, morfológicos/gráficos, técnicos, semánticos y funcionales del lenguaje bimedia y la diagramación para dar respuestas acertadas a problemas de índole editorial, esto mediante una metodología proyectual. La secuencia se desarrolla entre dos profesores de la misma Facultad (Humanidades y Artes) pero de diferentes áreas del conocimiento, Diseño y Lenguaje, quienes trabajan en la estrategia curricular denominada Tándem Académico.

C215. Exercício de projeto de Livro Interativo: uma experiência de design e saúde mental. Nicole Gouveia | Gustavo Curcio [Brasil]

Este artigo descreve a trajetória de pesquisa e experimentação para a concepção de livro interativo com a temática de saúde mental, assim como análise dos resultados. Pretende-se apresentar a estrutura do projeto, com foco nos resultados, os parâmetros para análise das composições visuais geradas e discorrer sobre os elementos compositivos, simbólicos e narrativos presentes em cada protótipo utilizado, como também recolher feedbacks, que permitiram a confirmação da viabilidade e aplicabilidade do projeto de design como ferramenta social, a conexão entre estes elementos ao tema da saúde mental, e a verificação de limitações e melhorias que poderiam ser aplicadas.

C216. Autogestión para la edición del desacato disidente. Julieta Pereira Rodrigues | Agustina La Ferrara [Digitas - Argentina]

Enfrentamos la vivencia de una nueva realidad de comunicación, diversificada en cuanto a nuevos códigos y formatos, y es imposible ignorar la desigualdad latente en la configuración de nuestro sistema. De ahí surge una necesidad de unir lazos, de generar redes, de producir cooperativamente para dar lugar a las lenguas del desacato y disidencias.

C217. Pautas editoriales de la revista electrónica Leer, Escribir y Descubrir. Mara Edna Serrano-Acuña | Alma Carrasco Altamirano | Cinthia Muñoz | Aranza Rebeca Rodríguez Rivera [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La presente ponencia se plantea desde la perspectiva del diseño de información y expone el proceso de diseño gráfico del Manual de pautas editoriales para la Revista Electrónica de divulgación científica Leer, Escribir y Descubrir (LED) que edita dos veces por año el Consejo Latinoamericano para el Desarrollo de la Lectura y Escritura en colaboración con la Florida International University, E.E.U.U.

— **Comisión: A24 Estudios Artísticos**

Miércoles 27 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Andrea Pontoriero

C218. O Design Gráfico como ferramenta para produções artísticas. Ricardo José Barbosa Olimpio [Faculdade Melies e Faculdade Cásper Líbero - Brasil]

Este colóquio visa promover reflexões nos campos intelectuais e mercadológicos das artes visuais, como suporte para discutirmos sobre as probabilidades que produções em design gráfico –o que não engloba uma generalização produtiva– tendem alcançar o status de “obra de arte”. Os estímulos para essa abordagem surgem através dos endossos concedidos por instituições que visam reconhecer produções do eixo em foco, por meio de festivais e exposições –muitos desses eventos com

visibilidade internacional– que elevam essas produções a um outro nível em seu status quo. Vale ressaltar que o propósito dessas análises não intenciona banalizar a palavra “arte”, o termo “obra de arte” e o know-how de uma “obra-prima”, mas ampliar os olhares para oportunidades advindas de execuções criativas no âmbito citado. O intuito desta conferência é promover análises que possam nos levar a identificar e compreender a condição artística que esses projetos revelam. Já são recorrentes discursões que questionam sobre o “enquadramento” do design na arte e vice-versa, porém esta não é a finalidade desta proposta, e sim, identificar possibilidades de expressões artísticas no design gráfico advindos de suas produções ou manifestações em produtos culturais.

C219. “Typo Europeo”: La tipografía como voz crítica en el arte contemporáneo. Patricia Claudia Barrios [Patricia Claudia Barrios - Diseño de Creación Artística & Experiencias creativas - Argentina]

Ante la urgencia de producir espacios de continua reflexión, se abre el debate pedagógico a través de una comprometida praxis tipográfica, realizada con materiales en desuso, que brindan fuerte voz crítica a los retos sociales actuales alineados con los 17 objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por las Naciones Unidas, cuyo ideario se sustenta en los pilares conceptuales que aborda el actual “Programa Horizonte Europa 2021-2027”.

C220. Estampa Pailey influência cultural oriental no ocidente: movimento hippie aos dias atuais. Ana Paula Carvalho | Bruna Luz [SENAI CETIQT - Brasil]

Esse artigo reflete sobre a relação histórica presente na estampa Paisley de origem indiana e persa na moda ocidental referente ao movimento hippie a partir da década de 1960. Analisa-se de forma comparativa como essa estampa se reproduz nos dias atuais no design de superfície em suas composições técnicas e processos de produção até nas coleções de moda vistas nos desfiles nacional e internacional.

C221. Florescer. Laura Rinaldi Magrin | Ana Beatriz Pereira de Andrade [Greener - Brasil]

Florescer é um projeto de caráter pessoal que visa o estudo e detalhamento de influências externas e seus impactos na elaboração de narrativas, Worldbuilding e Design de Personagens aplicados a sistemas de jogos TTRPG, como Dungeons & Dragons.

C222. Microutopías inclusivas. La accesibilidad a los espacios de arte, su obra y patrimonio cultural, mediada por el diseño y la tecnología. Matilde Rosello [Universidad Católica del Uruguay - Uruguay]

Las utopías son aquellas posibilidades de la acción humana colectiva que permiten proyectar y construir paisajes sociales, locales y globales, más democráticos, igualitarios y libres, siempre tomando como punto de referencia las situaciones, las circunstancias, las coyunturas y las estructuras que dan forma a una realidad social. Microutopías inclusivas, es la mirada desde el diseño inclusivo de crear

pequeñas propuestas como estallidos interconectados en cadena, que consisten en diseñar y producir nuevos sistemas y materiales locales que emplean los principios del Diseño Universal, para mejorar el acceso a los espacios de arte, sus obras, y patrimonio, para todos los visitantes.

C223. Eficacia en la relación de sistemas de producción y creación escenográfica. *Gabriela Sciascia | Miguel Ángel Nigro | Alicia Vera* [UNA - Universidad Nacional de Arte - Argentina]

El presente proyecto es la integración y conclusión de dos investigaciones consecutivas que lo anteceden. La incidencia de las condiciones productivas en las estrategias de creación y su resultado escenográfico fueron los temas abordados. En el primer proyecto titulado: La Escenografía Teatral y los Sistemas de Producción (Período 2015-2017), se explora la Escenografía Teatral en todo su proceso de producción. En el segundo proyecto titulado: Los sistemas productivos y el proceso creativo de la Escenografía en el Teatro Musical (2018-2019), se continúa exclusivamente con el género musical. Se intenta extender, profundizar, sintetizar los aspectos productivos y creativos de la escenográfica teatral.

C224. Cartografías virtuales: museos y ciudad. *Mariel Szlifman | Antonelia Adosi* [FADU, UBA - Argentina]

La presente propuesta propone una reflexión en torno al proyecto “Cartografías virtuales: museos y ciudad” alrededor de un mapeo local digital centrado en el paisaje mediático y cultural de Buenos Aires. El mismo consolida una revisión de 10 años de trabajo académico en la Cátedra La Ferla (Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo) a partir de la relectura del archivo propio vinculado a recorridos urbanos y museísticos. El trabajo se compone de una obra interactiva en la red, una publicación y una exposición de arte para la construcción de una narrativa transmedia que circula en tres soportes: internet, editorial, expositivo.

C225. Fridl Loos vestuarista, teatro alemán y cine de oro nacional. *Silvia Emma Yorio* [Argentina]

Diseñadora de moda austríaca desde los años 30 logró que sus producciones llegaran de Viena a la casa de moda Jaeger londinense, que aparecieran en las revistas Vogue y Harper’s Bazaar. Diseñó muchos trajes para el Theater in der Josefstadt, dirigido por Max Reinhardt. Hasta su venida a Argentina para ser la creadora de los vestuarios cinematográficos de la actriz Delia Garcés en sus producciones.

— **Comisión: A25 Metodologías Artísticas**

Martes 26 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Andrea Pontoriero

C226. Enseñanza Virtual por medio del ZOOM. Diseño de escenografía e iluminación - Héctor Manuel Calmet [Argentina]

La enseñanza del diseño de escenografía e iluminación a través de la plataforma Zoom, empleando los programas de 3DS-max –Photoshop en el diseño del espacio escéni-

co y maquetas virtuales– y Wysiwyg en el diseño de iluminación. Se pretende compartir la experiencia de cómo llevar a cabo las ideas creativas mediante estos programas utilizados en los cursos del Instituto Superior de Arte del Teatro Colón. El objetivo es, que los alumnos, “piensen” cómo diseñar un espacio escénico y cómo llevarlo a cabo mediante el uso de los programas mencionados.

C227. Artes textiles y experiencia estética en el diseño de vestuario. *Ana María Cubeiro Rodríguez* [Universidad Siglo 21 - España]

Esta ponencia plantea el abordaje de contenidos y actividades vinculados con las artes textiles en la enseñanza del diseño de vestuario. El objetivo general es comprender el valor de la experiencia estética en el escenario educativo del diseño y, de manera particular, identificar la potencialidad del textil como forma de expresión poética de los y las estudiantes.

C228. Memorias Textiles. *Leticia Duarte | Luciana López* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República de Uruguay - Uruguay]

“Memorias Textiles” es una invitación a la investigación y exploración respecto de cómo expresar nuestras emociones y recuerdos a través de diferentes técnicas textiles. Se realizaron encuentros presenciales, en formato taller, tomando como punto de partida una inspiración emotiva, un momento en nuestro pasado dónde hayamos sanado. Se convocaba a los participantes a “jugar” con diferentes técnicas como el bordado, el tejido y el estampado; con el objetivo de realizar un collage textil. El proyecto “Memorias textiles” es una residencia realizada durante los meses de marzo y abril del año 2022 en el histórico edificio del Mercado Modelo de la ciudad de Montevideo, Uruguay. Volver a lo aprendido, detenernos en lo sanado. Llegar a nuestras memorias, hacerlas textiles.

C229. Artes visuales, literatura y emociones en la infancia. *Magali Beatriz Fernandez* [Dirección General de Escuelas - Argentina]

Desde la misma propuesta se presenta la realización de actividades artísticas conectadas a las letras en función de la emoción, desde la misma se busca el desarrollo de la pedagogía infantil a través del arte. Paralelamente se lleva adelante la producción literaria personal destinada a los niños y jóvenes incluyendo en ella diferentes formas de multimedia en formato papel o pdf.

C230. Fotografía contemporánea: A Hibridização Entre Analógico e Digital Nas Mídias Sociais. *Gabriel Leite | Fernanda Henriques | Laís Akemi Margadona* [UNESP - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

Este trabalho investiga o fenômeno da hibridização entre analógico e digital na fotografia contemporânea, tendo em vista as mídias sociais Instagram e TikTok. A proposta observa movimentos de retomada de processos antigos - desde marcas tradicionais ligadas aos insumos analógicos a fotógrafos amadores e profissionais nas mídias sociais. Em uma época repleta de imediatismos, a imagem latente é uma sobrevivente.

C231. Pedagogía de la Ternura: archiva feminista personal y estudios de casos de los años 2020, 2021 y 2022. Sandra Amelia Martí [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

Desde hace algunos años, el feminismo comenzó a cuestionar la forma androcéntrica de la organización de archivos y centros de documentación, así como planteó la necesidad de rescatar, visibilizar, preservar y difundir el patrimonio documental de las mujeres o de las memorias de los feminismos. La archiva que presentaremos se construye desde una perspectiva auto-etnográfica.

C232. Las emociones y el sentido del tiempo. Alban Martínez Gueyraud [Carrera de Arquitectura, Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay]

La Galería Matices (Asunción) presentó (durante 2020) la exposición del artista Osvaldo Salerno titulada KAIRÓS. Un conjunto de obras recientes pero de diferentes series, unas realizadas en formato y lenguaje de cajas/escaparates conceptuales y otras, en impresiones sobre papel. En esta conferencia se presentaran algunas consideraciones sobre el guión curatorial y la expografía de la muestra, curada por el autor de esta ponencia. Kairós representa un lapso indefinido en que algo importante acontece. A diferencia del tiempo cronológico, cuantitativo, que se acumula (Kronos) y del tiempo cíclico, incesante, que siempre vuelve (Aión), Kairós es ese instante resplandeciente que se inmortaliza.

C233. El paradigma de la inclusión en el diseño artístico-educativo. Mariesther Muñoz [Puerto Rico]

Los estándares estéticos figuran en la historia, pero actualmente se trabaja con la inclusión de variantes, permitiendo que el diseño se manifieste con mayor libertad y el arte evolucione con temáticas minoristas, logrando mayor comunicación y educación de nuevos tópicos, abriendo discusiones y cuestionamientos sobre la belleza y la medicina en el arte ante procesos quirúrgicos de condiciones congénitas como la fisura labial y palatina.

C234. Fusión Cultural y Diseños de Implementación Artística. Amalia Soto [Argentina]

Debido al alto índice de los ingresos de diferentes etnias en Argentina, la cultura propia fue tomando fuerza en la fusión de diferentes pensamientos y acciones que llevaron a una necesidad de re diseñar los capos de acción como así también su implementación en los espacios artísticos.

— **Comisión: A26 Lenguajes Visuales**

Miércoles 27 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Marcelo Lalli

C235. Narrativas extendidas. Florencia Aguilera [Universidad del Desarrollo - Chile]

En la búsqueda de unificar métodos y procesos de aprendizaje que provoquen el cuestionamiento del paradigma en el que nos desenvolvemos, surge la inquietud de extender las narrativas, no solo a formatos tecnologizados, si no en lo emocional. Espacios de diseño que promuevan la apertura de lo que nos caracteriza como seres humanos, la afectividad.

C236. El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda – Distrito Grafiti, en la ciudad de Bogotá, en los años 2016 al 2022. Johanna Andrea Cuestas Camacho [Universidad de Palermo - Colombia]

Este proyecto planea estudiar el lenguaje visual en el arte mural, considerando los elementos del diseño implícitos en los murales lo cual permite una comunicación directa y no abstracta donde los ciudadanos interpretan y perciben el mensaje que quiere transmitir el artista por medio de las obras. Obras que se encuentran ubicadas en la ciudad capital de Colombia (Bogotá) en la localidad de Puente Aranda, en el Distrito Graffiti.

C237. Análise gráfica do livro ilustrado: compreendendo o projeto visual na literatura infantojuvenil. Iliada Damasceno Pereira | Humberto Pinheiro Lopes [Universidade Federal de Goiás - UFG - Brasil]

O artigo realiza a análise gráfica de um livro de literatura infantojuvenil. Apresenta referencial teórico a respeito do conceito de literatura para crianças e livro ilustrado. Em seguida, analisa a comunicação visual utilizada em uma publicação destinada ao público infantojuvenil, os sentidos materializados ao apresentar a mensagem verbo-visual. A análise demonstra serem os livros infantojuvenis objetos de natureza discursiva e material que reverberam significados.

C238. Enseñanza y diseño de experiencias: narrativa fotográfica e inmanencia de las imágenes. Estefanía Alicia Fantini | Mariana Torres Luyo [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina]

La inmanencia es inherente a la imagen fotográfica. Despojada de su dimensión contextual, la fotografía sólo puede atender a una referencialidad sin más significación que aquella que se manifiesta en su superficie. La construcción del conocimiento necesita organizar unas antecedentes capaces de otorgar sentido a aquello que vemos mediante una estrategia narrativa. La propuesta se enmarca en el Proyecto CAI+D 2020 titulado “La enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual”, dirigido por la Dra. Isabel Molinas. El desarrollo plantea el relato de una propuesta de enseñanza para la asignatura Comunicación 2 de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual (LDCV / FADU-UNL), en su edición 2021. Las actividades prácticas de la cursada suponen la construcción de un corpus de fotografías para su análisis mediante las nociones de ‘códigos visuales’ y ‘retórica visual’.

C239. Ilusiones ópticas: representaciones de la juventud en el audiovisual boliviano. Andrés Laguna-Tapia [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este trabajo analiza documentos audiovisuales en los que se representa a la juventud boliviana. Utilizando como centro de la reflexión a la crisis política boliviana de 2019, en la que se movilizaron grupos de jóvenes, se revisa material desde 1927 hasta la actualidad. A partir de ideas de Pierre Bordieu y de Jacques Derrida, se problematiza el discurso sociopolítico de estas representaciones.

C240. The Mountain Forge: Designing an authorial 3D cinematic. *Láis Akemi Margadona | Lucas Nobrega | Ana Beatriz Pereira de Andrade* [UNESP - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

This works presents the production methodology of an authorial 3D cinematic. The script, inspired by the genres of literary fantasy, shows the way to the forge on the mysterious mountain of dwarves. All stages were produced by a team of one designer only, including the major steps of pre-production, production and post-production. As a result, a cinematic divided into five scenes was obtained, portraying a lyrical and contemplative script.

— **Comisión: A27 Diseño y Cultura**

Jueves 28 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Alejandra Niedermaier

C241. Diseño Ecuatoriano y Arte Indigenista, ¿utilización o influencia?. *Daniela Barra* [USFQ - Ecuador] El diseño ecuatoriano tiene un paralelismo con las obras de arte plástico del indigenismo, pero con posibilidad de manipulación de la industria en la creatividad artística del diseño. Las imágenes son un objeto comercial, que tienen una parte de folklorización por el turismo y por el crecimiento de la industria nacional hacia el mundo.

C242. Apropiación cultural, procesos de hibridación cultural y diseño: reflexiones teóricas. *Silvina Amalia Herrera* [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina] La teoría social brinda herramientas teóricas transversales a todas las disciplinas, incluso las proyectuales. En este sentido, se plantea la necesidad de recurrir a las propuestas que complejizan el concepto de cultura para abordar problemáticas propias del diseño, sobre todo, aquellas relacionadas con las derivadas de la apropiación cultural en un mundo caracterizado por los procesos de globalización, en el que paralelamente se desarrollan procesos de hibridación cultural. Es por ello, que el objetivo de esta ponencia consiste en analizar los debates derivados de los conceptos vinculados con la noción de cultura y sus implicancias en el trabajo del diseñador.

C243. Feria Diseño Nuestro en el Museo Casa de la Ciudad de San Miguel de Tucumán. *Cristina Amalia López | Paolo Bergomi | María Alejandra Uribio* [CONPANAC/Asociación Argentina de la Moda/Modelba / ALADI/BOOK 21 - Argentina]

La cultura y el diseño abren un panorama significativo para la comunidad y, principalmente, para los diseñadores con la gestión cultural regional, visible en la exposición organizada por la Municipalidad de San Miguel de Tucumán conjuntamente con la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán (UNT), el CEPRODI NOA y la Asociación Latinoamericana de Diseño ALADI, en la emblemática Casa Museo de la Ciudad, con la participación de diseñadores de interiores independientes, que crearon espacios, con la finalidad de comunicar a toda la sociedad los beneficios de un hábitat diseñado profesionalmente y el público tomando contacto con el diseño inclusivo.

C244. “Divina renda”. *Geniclaudia Nascimento Garção | Bruna Marques de Oliveira* [Ateliê e confecções Geny Griff - Brasil]

O presente estudo tem como objetivo propor a criação da coleção “Divina renda” inspirada na renda irlandesa e na arte sacra da Igreja Matriz de Divina Pastora, a coleção será representada através da indumentária e em outra perspectiva, a arte na criação de peças para o vestuário feminino, valorizando o patrimônio histórico de Sergipe e com o propósito de desenvolver novos riscos e modelagem tridimensional.

C245. Diseño estratégico y social en organizaciones culturales. *Victoria Quinche* [Universidad UDI - Colombia] Comprender la función del diseño social en la construcción de proyectos sociales, donde se busca resolver problemáticas, esto ha dado paso a que se trabaje situaciones contextualizadas que se enmarcan en la sociedad y en la cultura. Esto permite tanto tematizar, como poner en acción la relación de conceptos como lo social, lo cultural y lo técnico. A partir de estas acciones, se construye la cultura del diseño, en la que se proyecta el diseño a partir de la resolución de problemas sociales y de la construcción de sentido.

C246. Construcción de identidad y relación frente a la responsabilidad ética. *Lizeth Paola Rodríguez Córdoba* [Colombia]

Esta investigación abarca la posibilidad acerca de la responsabilidad ética de consumo, desde ejes culturales y sociales, y su reflejo en la construcción de identidad y lenguaje no verbal, planteando la pregunta ¿Debería existir responsabilidad ética cuando se habla de identidad reflejada en el vestuario?

C247. Design de território: fortalecendo a identidade cultural de comunidade quilombola. *Cyntia Santos Malaguti de Sousa | Renata de Oliveira Cruz Carl-assara | Alejandra Carolina Labarca Puelles | Tomás Queiroz Ferreira Barata* [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil]

O trabalho aborda uma experiência didática realizada durante a disciplina “Design, Cultura e Materialidade”, ministrada remotamente a alunos da graduação em design da FAUUSP, Brasil. Para impulsionar reflexões sobre o impacto e potenciais contribuições do design no fortalecimento de identidades e cultura material de comunidades frágeis, ofereceu-se aos alunos uma oportunidade de intervir numa situação real. Experiências anteriores com artesãos da cidade litorânea de Ubatuba, estado de São Paulo, propiciaram o contato com a comunidade de remanescentes quilombolas do Sertão de Itamambuca. O enfoque envolveu: fundamentos teóricos, aspectos metodológicos, interação com a comunidade, desenvolvimento de projetos, sua apresentação e avaliação.

C248. Ediciones expandidas, diseño y futuro. *Manuel Vidal Moreta | Analía Daniela De Matteo | Sara Guitelman | Valeria Lagunas* [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

Publicaciones que habitan las fronteras del diseño, las ediciones expandidas nos invitan a entablar un diálogo disciplinar y académico. Incorporados a la currícula del Taller de Diseño en Comunicación Visual C -FDA, UNLP-abren no solo un novedoso campo interzonal con el arte sino también, en su abordaje crítico, desde su lógicas de desaceleración o decrecimiento, un espacio para repensar y diseñar proyectos alternativos ante un futuro que se presenta en forma de colapso.

C249. Crónica de la Historia: Moda en tiempos de guerra (1940). *Tannya Villalvazo* [TGV Designs - Estados Unidos]

La moda funciona como una crónica de la historia de la humanidad. Cada acontecimiento va marcando las pautas para las tendencias que se germinan dependiendo de cómo ese acontecimiento condicione a la psicología humana. En la década de los 40, la silueta femenina, así como también las tendencias en el vestuario, se van transformando y adaptando a las circunstancias atraídas por la Segunda Guerra Mundial y posteriormente, por el periodo de posguerra. Analizar la moda, es conocer la historia por medio de una narración visual, y conocer la historia es un estímulo para la creatividad del diseñador de modas.

C250. Psicología de la moda: El poder del Power Dressing. *Tannya Villalvazo* [TGV Designs - Estados Unidos]

La moda tiene una conexión profunda con la psicología humana. El vestuario no solamente formula una ilusión ante los ojos del espectador, sino que influye poderosamente en el sentir, pensar y actuar del individuo que la porta. Esto se hace evidente en la tendencia del power dressing que data desde los años 70 y el power suit que representó la moda de los 80. Desde entonces ha ido evolucionando y adaptándose el concepto a los tiempos. Por medio de los distintos elementos del diseño, el power dressing conecta con la mente para proveer al usuario confianza y seguridad inquebrantables.

— **Comisión: A28 Identidades Culturales**

Viernes 29 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: María Bernardita Brancoli

C251. Imaginario simbólico salvadoreño: experiencias semióticas. *Carlos Cordero* [Universidad Dr. José Matías Delgado. Escuela de Diseño - El Salvador]

Experiencia académica de la licenciatura en diseño gráfico a través de la cátedra Semiótica de la imagen con el proyecto, Imaginario Simbólico Salvadoreño, diseño de diccionario de símbolos a partir de referentes de la cultura e identidad nacional; como personajes históricos, pintores, músicos, escritores; así como danzas folclóricas, mitos, leyendas, museos, cementerios, plazas, religiosidad popular, entre otros temas.

C252. El periodismo universitario en lenguas originarias e identidad cultural. *Carlos Enrique Fernandez Garcia* [Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Perú]

Uso del periodismo en lenguas originarias en el fortalecimiento de la identidad cultural: Caso micronoticiario

Letras TV Willakun de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Los textos son traducidos al Quechua I (quechua sureño: Ayacucho - Chanca) y II (quechua central). El espacio fue presentado el jueves 4 de abril del 2019, en “Ñuqanchik” de TV Perú, en el Año Internacional de las Lenguas Indígenas.

C253. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. *Lucas Furio Melara | Laura de Almeida Gallinari | Ana Beatriz Pereira de Andrade | Giovana Peres | Thais Rocha Martins Camargo* [LM&Co. - Brasil]

No presente artigo, o recorte coloca em cena o coletivo Coral UNESP, atividade extensionista que considera os 45 anos do Coral e a história do regente Samuel Kerr. Trata-se de projeto de Design que parte das memórias dos músicos envolvidos e do regente. Considera-se a Tecnologia Social da Memória como viés metodológico para a transposição das atividades do coro para o ambiente digital.

C254. La narrativa de la moda en la urbe. *Inés Ximena Barbosa Guerrero* [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

El presente trabajo pretende mostrar cómo a través de diversos contextos en la urbe se puede hablar de las narrativas propias de la moda. La moda como elemento que habla de inclusión, de identidad, de realidades sociales, culturales y cómo a través de esta los actores cuentan su propia historia. “La moda se lleva y/ o se cuenta”.

C255. Muestras de las tiendas de barrio: caracterización y diseño industrial. *Inés Ximena Barbosa Guerrero* [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

El presente trabajo pretende mostrar cómo desde la apropiación social, cultural de las tiendas de barrio y sus tenderos se construyen narrativas propias a partir de sus costumbres, de sus objetos y sus cotidianidades; escenarios enriquecedores para construir desde el diseño industrial su identidad y caracterización. Donde la identidad y caracterización se tomará como material para la generación de propuestas de diseño industrial.

C256. Manifestaciones culturales populares de Chimborazo. Manual de exposiciones. *Andrea Daniela Larrea Solorzano* [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El grupo de investigación KARAY- Laboratorio creativo desarrolló el proyecto Manifestaciones Culturales Populares de Chimborazo, asociado a las líneas de investigación “Procesos tecnológicos Artesanales e Industriales” y “Arte Cultura y patrimonio” aprobados por la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador. Este proyecto surgió considerando la existencia de un alto porcentaje de la población de la provincia que desconoce aspectos esenciales de las manifestaciones culturales populares, lo cual limita la valoración de la identidad cultural. El objetivo principal de este proyecto fue rescatar el discurso verbal y gráfico de las manifestaciones representativas de la cultura popular de la Provincia de Chimborazo. Como parte de los resultados de este proyecto se elaboró un manual de montaje de exposiciones para los productos de diseño elaborados desde KARAY.

C257. Historia del diseño Latinoamericano, una mirada desde la identidad. Pablo Mastropasqua [UAA - Argentina]

Desde la experiencia, junto con los estudiantes de arquitectura y de diseño industrial, se propone una mirada geocultural de la historia proyectual en América donde la identidad, el mestizaje, la hibridación y el choque de culturas marcarán la proyectualidad contemporánea y las búsquedas propias en todo el continente.

C258. La identidad cultural plasmada a través del grafiti mural. Rogelio Monarca Temalatzí | Araceli López Reyes | Guadalupe Paredes Jiménez [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La presente investigación trata sobre el problema del grafiti ilegal, en el municipio de San Pablo del Monte, Tlaxcala, México, dicho municipio ha sido causa de un gran problema, que tanto pobladores y autoridades no han podido mitigar, al grado que las fachadas del municipio están vandalizadas a un 95%, la investigación se centra principalmente, en la recuperación del espacio público, para bajar los índices de pintas (graffiti ilegal), así como la recuperación del espacio público, por medio del grafiti legal (graffiti mural legal), a través de temas culturales y tradicionales del municipio.

C259. Relaciones recíprocas en el diseño entre la Talavera y las líneas de Nazca como elementos de identidad. Horacio Iván Rodríguez Juárez | Daniel Gomez [Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey - México]

Las historias de México y del Perú, comparten grandes similitudes culturales en sus representaciones del mundo. En sus testimonios visuales, ambas interactúan con elementos simbólicos donde quedan plasmados conocimientos, valores, costumbres y tradiciones que dan sentido, valor e identidad a sus comunidades.

— **Comisión: A29 Cultura Regional y Local**

Viernes 29 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Cristina Amalia López

C260. El diseño como herramienta fundamental en procesos de educación popular: fortalecimiento de los derechos colectivos en comunidades indígenas. Emilio David Almeida Méndez [Instituto de Artes Visuales Quito - Ecuador]

El presente artículo es el resultado de una consultoría realizada para el Movimiento Indígena y Campesino de Cotopaxi (MICC) en el 2021. El proyecto se enfocó en que las comunidades tomen conciencia y se apropien de sus derechos colectivos con responsabilidad, permitiendo que la Justicia Indígena actúe con firmeza y responsabilidad, en el marco del respeto a la normativa jurídica nacional. En este contexto se define la necesidad de a partir del diseño gráfico, realizar materiales educomunicacionales con contenidos comunicacionales interculturales orientados a la educación (no formal) para la promoción de los derechos colectivos y la identidad cultural propia. El criterio central fue que los diseños de

los materiales educomunicacionales deberían ser enfocados en modificar los comportamientos de la población objetivo en los planos cognitivo, afectivo y de acción en relación a la praxis de los derechos colectivos, permitiendo la apropiación de estos derechos para el avance en su ejercicio frente a las dificultades encontradas en el reconocimiento en el Estado. Para ello, el trabajo se ha sustentado en una investigación cualitativa en las comunidades de la provincia de Cotopaxi.

C261. Corredores culturales para Cochabamba Bolivia. Jaime Alzérreca Pérez [Universidad Mayor de San Simón - Bolivia]

Cochabamba, ciudad boliviana rica en tradiciones, con diversidad patrimonial, es escenario de diversas manifestaciones culturales que no siempre son documentadas. El instituto de Investigaciones, en interacción con el Taller de Diseño gráfico III de la UMSS, y la sociedad civil, proyectaron corredores culturales, donde variados discursos visuales aportaron en sensibilizar a la población con sutiles resultados gráficos para promover cultura generando empoderamientos sociales para con el entorno.

C262. La Silla Criolla Argentina. Ibar Federico Anderson | Gastón Eduardo Girod [Universidad Nacional de La plata - Argentina]

Este trabajo aborda el estudio de las tipologías más relevantes del mueble “para sentarse” (la silla) urbano-rurales de la República Argentina. Se analiza la posibilidad de consideración de que dentro de la producción del diseño de sillas existe una estética criolla (una identidad cultural nacional). Para lo cual se efectuará un desarrollo teórico-analítico basado en la semiología de las necesidades funcionales, estéticas y simbólicas de este mueble. En efecto, la silla, ese mueble de culto fue, es y será objeto de deseo y análisis teórico constructivo (material), antropológico y estético-simbólico por arquitectos y diseñadores industriales profesionales.

C263. La Silla Criolla Argentina (Parte II). Ibar Federico Anderson | Gastón Eduardo Girod [Universidad Nacional de La plata - Argentina]

Este trabajo conforma la continuación de “La Silla Criolla Argentina (Parte I). Un estudio de las tipologías más relevantes de muebles para sentarse (urbano-rurales) de la República Argentina”, donde se realizaba un estudio general del mueble “para sentarse” (sillas) urbanos y rurales más significativos. Ahora, el enfoque se concentra solo en el mueble rural “estilo campo” (como la silla matera gaucha, etc.). Apelando a la Teoría del Arte y Diseño Industrial y sus recursos teóricos- históricos-semiológicos

C264. El imaginario colectivo fundamento del desarrollo territorial y la marca ciudad. Julian Mauricio Camargo Montaña | Edgar Saavedra Torres [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

La marca ciudad de Sogamoso contiene información que fundamenta su proyección territorial. Por años ha sido asociada a hallazgos arqueológicos muiscas y al establecimiento siderúrgico, denominándose como “la ciudad del sol y del acero”. Se ha percibido una afectación en su

desarrollo y valor identitario. Se formula un proyecto de investigación con el ánimo de plantear una pregunta que permita contribuir al desarrollo del territorio.

C265. Diseñando sistemas-producto desde el territorio y la localidad. José Luis González Cabrero | Ana Margarita Avila Ochoa [Universidad Autónoma de San Luis Potosí - México]

La presente propuesta argumenta, a través del análisis de escenarios educativos y metodologías basadas en espacios de integración, como el diseño participativo y la localidad pueden contribuir al desarrollo de sistemas-producto acordes al territorio.

C266. Centro cultural Eugenio F. Virla. La cultura como lugar de inclusión. Cristina Amalia López [CONPANAC/Asociación Argentina de la Moda /Modelba / ALADI/BOOK 21 - Argentina]

Proyecto de cátedra A las personas con discapacidad o con movilidad reducida, se les hace muy difícil el acceso y poder transitar en diversas áreas físicas de edificios y hasta en el propio hogar, por lo que se proponen diversas mejoras y adaptaciones para que puedan hacerlo con la mayor facilidad posible. El diseño inclusivo es una estrategia para reconocer que estamos excluyendo a personas de nuestros diseños, por ejemplo a acceder correctamente a alguna clase, actividades de aprendizaje, muestras, eventos. El diseño del Centro Cultural Eugenio F Virla propone la protección al patrimonio arquitectónico de la ciudad, ya que se modernizó un edificio, sin alterar el estilo de su fachada y la oportunidad inclusiva de acceder a la cultura.

C267. A moda retratada na cultura alagoana. Diogo Maia Melo | Humberto Pinheiro Lopes [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

Este ensaio pretende analisar os trabalhos do Mestre Zumba, de Celso Brandão e de Vera Arruda. Com as obras específicas desses artistas, traçamos uma relação com a construção imagética do que pode ser considerado como uma representação visual da moda alagoana. Usando como base os fundamentos da cultura visual, o ensaio pretende verificar como os trabalhos podem servir de referência para a moda local.

C268. Significación de los textos visuales de la fiesta popular pase del niño Rey de Reyes de Riobamba. Bertha Alejandra Paredes Calderón [Escuela Superior Politécnica de Chimborazo - Ecuador]

El Pase del Niño Rey de Reyes de la ciudad de Riobamba es una manifestación cultural religiosa en donde la interacción social y cultural de personas y prácticas evidencian textos visuales significativos, haciendo de éste un atractivo para propios y extranjeros. La investigación toma a la semiótica discursiva como la disciplina que se ocupa del sentido de los textos visuales, construidos a partir de recursos discursivos y narrativos. Son motivo de estudio bajo técnicas como la etnografía y la observación la fiesta popular y sus personajes considerados como Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador, diablos de lata, curiquingues, perros, payasos, sachas runas y danzantes

de Yaruquíes. El cumplimiento de la investigación se da a partir del análisis del sentido de los textos visuales y gestuales y su injerencia en la visualidad de la fiesta popular pase del Niño Rey de Reyes de Riobamba.

C269. El diseño como herramienta inclusiva de lenguas originarias. Edith Tuerconza Maguina [Perú]

El presente ensayo refleja la enseñanza del diseño de vestuario y el limitado acceso a la igualdad de oportunidades en la educación superior, debido a la invisibilidad de las lenguas originarias. Describe el contexto actual de exclusión de los dialectos mencionados, manteniendo esta verticalidad en el proceso educativo. Proponemos los conceptos de diseño, discriminación, currículo y diseño instruccional como una herramienta para la inclusión.

— **Comisión: A30 Patrimonio Cultural**

Miércoles 27 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: María Elena Onofre

C270. Consideraciones entre diseño latinoamericano, patrimonio cultural y economía circular. María Jimena García Santa Cruz [Variar Interior - Argentina]

El diseño latinoamericano es circular e inclusivo, se nutre de la singularidad de los recursos y la cultura de la región. La identidad latinoamericana se caracteriza en gran medida por las manifestaciones culturales tradicionales aún funcionales a las necesidades de la vida contemporánea que se transforman en objetos de diseño portadores de un patrimonio cultural. El patrimonio es una herramienta clave para desarrollar estrategias de adaptación y mitigación ante el cambio climático. Desde el diseño y el patrimonio, los enfoques de la economía circular y del ciclo de vida de los materiales, productos y servicios son medidas para vivir sosteniblemente.

C271. Valoración de sitios patrimoniales, como práctica responsable, patrimonial e identitaria del diseñador. Daniela González Erber [Universidad de Tarapacá - Chile]

La disciplina del diseño atiende diversas problemáticas socioculturales, acción - que en cierto punto- lo desmarca de las necesidades de mercado y sus dinámicas. En una invitación al abordaje de dificultades sociales, desde una perspectiva responsable y ética. Resuelve en nuevos recorridos, visibilizados en el análisis del contenido textual del proyecto de título del diseñador gráfico universitario. Un camino disciplinar que revela sitios patrimoniales reconocidos como identidad propia y nacional, con diversos lugares que evidencian aperturas disciplinares. En una praxis social responsable e identitaria, distanciada de las necesidades de consumo y cercana a los espacios públicos patrimoniales.

C272. Diseñar lo intangible: patrimonio inmaterial y tipografía. María Andrea Izquierdo Manrique | Andrea del Carmen de la Cruz Vergara [Pontificia Universidad Católica del Perú - Colombia]

Diseñar lo intangible: patrimonio inmaterial y tipografía, relata una experiencia pedagógica realizada en el curso

de Tipografía de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Para el proyecto final, se planteó a los estudiantes el reto de representar aquello que no se ve, mediante el diseño de una fuente tipográfica inspirada en una manifestación peruana incluida en la lista de Patrimonio Cultural Inmaterial de la Unesco.

C273. Diseño integral del templo de Santiago Apóstol para potenciar el turismo sostenible. *Carlos Jiménez* | *María Fernanda Ramírez* [Universidad Cesmag - Colombia]

La finalidad de este proyecto es desarrollar los elementos gráficos de una propuesta integral que potencie el turismo sostenible del Templo de Santiago Apóstol, ubicado en la ciudad de Pasto, Nariño, Colombia; ya que este no cuenta con estrategias que respondan a las necesidades del usuario (orientación, pregnancia, promoción, información) con el objetivo de salvaguardar su patrimonio, desde el diseño gráfico y experiencia de usuario.

C274. Del Diseño Gráfico a la materialidad: caso convento San Francisco de La Paz. *Josefina Leonor Matas Musso* | *Cecilia Mariaca* [Universidad Católica Boliviana - Argentina]

El problema planteado responde a la siguiente pregunta de investigación: completada la búsqueda del material gráfico existente en el Archivo Franciscano de La Paz: ¿es posible realizar un análisis desde lo morfológico, funcional y simbólico de la fachada reformulada en 1966 con el objeto de entender el mensaje que pretende impulsar? Las conclusiones a las que se llegaron demuestran que la documentación gráfica mencionada permite entender el imaginario del diseñador paceño de principios del siglo XX y el afán de reinterpretar elementos que contribuyan a transmitir un mensaje evangelizador. Palabras clave: Iconografía, representación gráfica, patrimonio religioso, San Francisco de La Paz, planos antiguos.

C275. Micro Museo Virtual del Traje Colombiano. *Lisette Lorena Muñoz Ortiz* | *María Paula Gualy García* [Colombia]

El proyecto es una propuesta de investigación en moda, donde se pretende recolectar, clasificar y analizar la evolución de la estética del vestuario en Colombia, basando este análisis de archivos de la revista Cromos. Dicha recolección se clasificará por décadas, dando comienzo por los años 20 y finalizando en la actualidad. Para la visualización de dicha propuesta se planteó visualizar los resultados por medio de una muestra que da forma a modo de Micro Museo virtual donde se destaca cada una de las características del vestuario Colombiano por décadas. Este proyecto sería una de las primeros micro museos virtuales de la moda en Colombia teniendo en cuenta que no se cuenta actualmente con referentes concretos que propongan dicho contenido. Es de gran importancia contar con la construcción y planteamientos de espacios virtuales que le permitan en el futuro al docente en moda y en historia, usarlo como herramienta dentro del aula de clase.

C276. El Diseño Gráfico en la memoria musical: Registro audiovisual e ilustrado de la vida y obra de músicos y compositores de Loja-Ecuador. *Estíbaliz Vélez* | *Pablo Andrés Duque Correa* [Instituto Superior Tecnológico Sudamericano - Ecuador]

El proyecto se basa en la elaboración de un documental y un libro ilustrado por medio de proyectos de fin de titulación que tomen en cuenta a músicos históricos de la ciudad de Loja-Ecuador, con la finalidad de difundirlos en las nuevas generaciones, ya que muchas personas desconocen datos biográficos o inclusive la autoría de algunas melodías populares de la localidad compuestas por estos compositores.

C277. Propuesta Gráfica de una app móvil “Guardianes del Sabor”. *Freddy Eduardo Veliz Verzosa* [Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador]

Se propone el diseño la interfaz multimedia de una aplicación orientada a salvaguardar la cultura gastronómica del cantón Portoviejo, Manabí. Realizando un estudio de la gastronomía y patrimonio cultural, mediante una ficha etnográfica, proporcionada por el Dto. de Cultura y Patrimonio del GAD Portoviejo. Con estos insumos se propone difundir y poner al alcance de la comunidad portovejense el trabajo realizado por los custodios gastronómicos y restaurantes reconocidos por parte de la Unesco y el GAD de Portoviejo, mediante esta App con funciones tales como: guías, historias, reseñas gastronómicas, localización e información de contacto.

— **Comisión: A31 Innovación Cultural**

Lunes 25 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Alma Elisa Delgado Coellar

C278. Ecología e Sustentabilidade: Contos de Fadas e o Século XXI. *Laura Cascaes* [Sed- SC (Escola Simão Hess) - Brasil]

Na presente comunicação apresentarei a partir de uma atualização dos contos de fadas na contemporaneidade a imagem pessoal das personagens protagonistas através do contexto do imaginário e das atualizações intergeracionais das representações femininas das imagens pautadas na sustentabilidade e na ecologia. Para tal, a partir de um enfoque iconográfico presente nas visualidades contemporâneas elucidarei a temática sob uma perspectiva intercultural.

C279. Vinculación Interinstitucional para el fortalecimiento de las artes y el diseño desde una perspectiva de género. *Alma Elisa Delgado Coellar* | *Daniela Velázquez Ruiz* | *María Gabriela Villar García* [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

El presente, muestra los procesos de vinculación interinstitucional entre la UNAM y la UAEM, ambas instituciones públicas de alto prestigio en México ubicadas en el área metropolitana del centro del país, las cuales estructuraron una estrategia en alianza para el fortalecimiento de las artes y el diseño, desde la formación universitaria con una perspectiva de género.

C280. Bicentenario 2021 con historias ilustradas y personajes en modelado 3D. Ligia Delgado Martínez | Adrian Jaimés [FESC - Colombia]

La conmemoración del bicentenario de Colombia recuerda la primera carta política, la constitución que en 1821 marcó cambios políticos, sociales, económicos y culturales liderados por los precursores de la patria y de la tierra norte santandereana. La promoción de la celebración del bicentenario 2021 por medio del desarrollo de historias anecdóticas ilustradas y personajes animados en taller de modelado e ilustración infantil fesc.

C281. Boito Architetto - Archivio Digitale. A survey on Italian creativity 19th - 20th century between the Accademia di Brera and Politecnico di Milano. Federico Alberto Brunetti [Italia]

The opportunity for this essay comes from a inter-university research and exhibition about the work of architect Camillo Boito (1836-1914) that was presented in the Project Gallery of the Politecnico di Milano (2021-2022). Boito's work is relevant in that he dedicated himself to define a 'national style' for the projects of the new united Italy (1861), exploring and enhancing the formal and stylistic contents of the country's two-thousand-year history of architecture, based on his own archeological studies, and even directing exemplary restorations. At the same time, he was interested in the heritage of industrial arts skills, promoting the transition between quality craftsmanship and serial development of manufactured products. The exhibition methods tested the effectiveness and capacity for restoring knowledge of information, places, environments according to the possibilities offered by the new media: "in presence" in the exhibition space and in the perceptive virtuality of spherical projection, "at a distance" by the website soon on-line.

C282. Produção cultural de moda e imagem. Bruno Furtado | Humberto Pinheiro Lopes [Instituto Federal do Paraná - Brasil]

A produção cultural de moda atua para que os profissionais que lidam com ela produzam, organizem e coordenem eventos artísticos e culturais, ao lidar com imagens. Tais eventos englobam o planejamento e execução de produtos e projetos que objetivam a arte e a cultura em sua diversidade. O produtor cultural de moda elabora os referidos eventos, refletindo questões que abrangem uma pesquisa voltada ao marketing.

C283. Danzas de mi tierra: técnica ilustrativa aplicando el arte bordado. Cecilia Patricia Miranda Campos [Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

El arte de bordado es un recurso para crear piezas únicas como estrategia innovadora en las prácticas de clase donde el estudiante puede aprender de esta técnica inusual creando arte moderno desarrollado en los procesos de diseño a partir de la creatividad plasmados en la construcción visual

C284. Experiencias de Investigación en el Diseño y Desarrollo de la Marca Indígena KUCHAPUNKU. Manuel Antonio Rodas Pérez [Instituto Superior Tecnológico Guayaquil - Ecuador]

El proyecto de investigación para la creación y desarrollo de marca Kuchapunku tiene como objetivo visualizar y potenciar emprendimientos en comunidades indígenas, iniciando en Cochapungo, Otavalo - Ecuador. Busca fomentar el desarrollo económico y social, aprovechando la fascinante cultura ancestral como su lengua, el kichwa y sus maravillosos recursos naturales. Este proyecto es innovador, siendo la primera investigación en Ecuador que brinda espacio a emprendedores indígenas.

— **Comisión: A32 Relaciones entre Diseño y Artesanía**

Miércoles 27 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Marina Matarrese

C285. El diseño participativo como aporte a la innovación artesanal. Paola Banderas | Felipe Travez [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

El presente artículo comparte los resultados de la aplicación del diseño participativo en experiencias académicas, empresariales y del estado para la innovación artesanal, basado en la economía de intercambio y participación, como una poderosa manera de tejer vínculos, reconocer saberes e incentivar la cooperación en lugar de la competencia.

C286. La etnografía para la identidad y cultura artesanal. Caldas, Colombia. Juan Diego Gallego Gómez | Paula Andrea Correa Montano [Universidad de Caldas - Colombia]

En el año 2011, la organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) declaró como patrimonio mundial en la categoría de paisajes culturales, el área de los departamentos de Caldas, Quindío, Risaralda y el Norte del Valle (Colombia). En este territorio se realizó una investigación con enfoque cualitativo, con un diseño etnográfico a una población artesanal con el objetivo de reconocer las historias de vida, las técnicas y los productos de quienes desarrollan oficios, adicionalmente para crear una memoria visual de una actividad material e inmaterial que se está perdiendo en estas nuevas generaciones.

C287. El diseño de autor vinculado a la artesanía nacional, caso Ecuador. Andrea Daniela Larrea Solorzano [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Este proyecto se centra en el análisis de algunos emprendimientos nacionales que han destacado la incorporación del trabajo artesanal para desarrollar la propuesta de diseño. Se exploran la pertinencia del diseño de autor y la proyección de consumo de este tipo de productos en Ecuador. Se realiza un reconocimiento de los lineamientos que rigieron el proceso de diseño y desarrollo, los principales materiales utilizados en este proceso, así como los mecanismos de comercialización a los que se

recurre con mayor frecuencia. La información recolectada es mixta, con datos cualitativos sobre los emprendimientos tipo estudiados, pero también cuantitativos en función de reconocer las principales propuestas de valor impulsadas en estos espacios.

C288. La Rinconada. Transversalidad entre la artesanía y la experiencia áulica a través de Diseño integrando territorios ganaderos. Silvia Martínez [Argentina]

El presente trabajo sintetiza la labor desarrollada en el marco de asistencia, capacitación y elaboración de objetos con comunidades de productores rurales descendientes de comunidades originarias, fortaleciendo sus particularidades de identidad cultural, étnica y geográfica. Estas comunidades, están dedicadas a la ganadería de altura en la cuenca de Pozuelos, Puna de Jujuy. Su principal aporte en la cadena de valor de la fibra de llama, es un taller textil cuyos servicios llega a más de cincuenta mujeres. Se plantearon y analizaron los procesos, como una trama productiva naciente, con unidades o eslabones muy pequeñas articuladas territorialmente, configurando una organización comunal, a partir de la existencia de un conjunto de actividades, roles, reglas y procedimientos compartidos que configuran ciertas rutinas colectivas. La inserción del diseño está el uso del cuero en nuevas aplicaciones.

C289. Experiencia de co-creación entre artesanos locales y diseñadores industriales en formación. Izaúl Parra | Pia Lindemann [Universidad del Bío-Bío - Chile]

La colaboración entre los diseñadores industriales en formación y los artesanos no ha sido un campo fuerte de investigación en Chile, y es que no se han evidenciado investigaciones que delaten los resultados de estas experiencias de aprendizaje para ambos sujetos. Es mediante la implementación del Taller Rural por la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad del Bío-Bío, que se estudian los beneficios de esta actividad para los futuros profesionales.

C290. Taller de diseño para artesanas indígenas de São Gabriel da Cachoeira. Julia Teles da Silva [Universidade Federal de Campina Grande - Brasil]

El taller de diseño ocurrió en ASSAI (Associação das Artesãs Indígenas de São Gabriel da Cachoeira, AM), una asociación de artesanas cuyo trabajo se acompañó durante 4 meses. Se les enseñó principios de diseño y se trabajó en conjunto para crear nuevas piezas que permitan continuar con la tradición indígena.

C291. Tejiendo el diseño local, acercamientos al proceso metodológico desde el diseño artesanal. Ernesto Vidal [Universidad de Investigación y Desarrollo UDI - Colombia]

Entender la singularidad y diversidad de la cultura a través del diseño, se convierte en la posibilidad de explorar e interpretar nuestros territorios. El diseño artesanal permite vincular saberes tradicionales y conceptos de diseño, a partir del uso de materias primas naturales, que con sus propiedades, hacen de cada creación, una pieza, una idea y un elemento único e irrepetible. La técnica

manual ha sobrevivido gracias a pequeños grupos que aún conservan su cultura innata y con gran fortaleza, su necesidad de ofrecer tributo a sus raíces permite perfeccionar su oficio y darnos a conocer la posibilidad de hacer de la artesanía y el diseño, un nuevo concepto aplicado a productos con los que podemos interactuar día a día. La ponencia ofrece una visión metodológica del proceso de pensar los entornos locales a partir de la fortaleza del proceso de diseño artesanal.

— **Comisión: A33 Diseño, Medio Ambiente y Ecología**
Lunes 25 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Alejandra Niedermaier

C292. Circular Mug y el diseño de una metodología sostenible. Vicente Arenas [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

Circular Mug, una metodología circular que surge como resultado del diseño de experiencias para la adopción de herramientas formativas de economía circular y habilidades de sostenibilidad en facilitadores de instituciones de educación superior en carreras con un fuerte componente creativo.

C293. Enseñanza con enfoques colaborativos del diseño industrial en ciudades sustentables. Wolfgang Alejandro Breuer | Claudia Salinas Tapia [Universidad del Bío Bío - Chile]

Un modelo de enseñanza con enfoques colaborativos. El Taller 7 - Diseño y Sustentabilidad de la carrera de Diseño Industrial en la Universidad del Bío Bío, estudia el diseño de objetos en espacios públicos en el marco de la definición del Objetivo de Desarrollo Sostenible 11. Observa el entorno en Concepción asociado a temas e iniciativas medioambientales, realizando propuestas de valor significativo para la comunidad y el medio ambiente.

C294. Fast Fashion: contaminación post consumo. Laura Viviana Fernandez Aztisaran [UADE (Universidad Argentina de la Empresa) - Argentina]

La idea de estar a la moda lleva a los consumidores a adquirir ropa, calzados, cosméticos o accesorios diversos en grandes cantidades y de baja calidad. El Fast Fashion o moda rápida se refiere a los grandes volúmenes de ropa producidos por la industria de la moda. Cuando nos deshacemos de una prenda hay varios elementos a tener en cuenta como su proceso productivo (material, químicos, condiciones laborales de quienes lo producen) o si es posible reciclar. Este trabajo analiza qué destino puede tener la ropa una vez que ya no se usa, teniendo en cuenta la sostenibilidad para garantizar el crecimiento económico y el cuidado del ambiente para las futuras generaciones.

C295. Fórum para o Fim do Mundo. Lucas Furio Melara | Flores Ana | Guilherme Baldo Nami | Ana Pereira | Ana Beatriz Pereira de Andrade [LM&Co. - Brasil]

O presente projeto relata o Fórum para o Fim do Mundo, um encontro totalmente digital e gratuito, que debate sobre o papel do Design diante de um cenário apocalíptico, os

Objetivos de Desarrollo Sustentables como salvación e claro, o percurso necessário a ser percorrido para uma transição sustentável.

C296. Diseño y representación en la construcción de significados de la vida junto al río. Flávio René Giarratana Narvaez | Andrea Galarza | María Camila Ormaechea [Flavio Giarratana - Argentina]

Desde un abordaje ambiental del Desarrollo Sostenible, el complejo entramado del territorio insular perteneciente a las áreas ribereñas de la ciudad de Santa Fe requiere de la acción participativa de instituciones, actores y agentes sociales capaces de reconocer y sistematizar las características naturales y culturales de la vida junto al río. Las tareas resultantes de esta multiplicidad de voces, necesita la sistematización visual mediante un mapeo que represente la complejidad espacial del territorio y su relación con las significaciones y resignificaciones posibles de ser asignadas.

C297. Educación del Diseño y la Sustentabilidad. Laura Silvia Iñigo Dehúd [Universidad Autónoma del Estado de Morelos - México]

Se pretende reflexionar sobre la importancia de la Educación del Diseño y la Sustentabilidad para propiciar su incorporación de manera transversal en las instituciones educativas, ya que como educadores, más que nunca, se debe estar consciente de los problemas actuales, recordando que existe una interdependencia ecosistémica entre los seres humanos, el medio ambiente y el pensamiento, así como entre el sujeto y el contexto, entre el educador y el educado, entre el ser, conocer, hacer y el vivir y el convivir.

C298. Diseño Regenerativo: principios socio-espaciales dentro de un marco referencial territorial multiescalar, a partir de la expresión cultural y representación material de comunidades indígenas en Chile. Lorna Lares [Universidad de Chile - Chile]

Una comprensión renovada de nuestras ontologías y sistemas sociales podría proporcionar modelos para co-crear procesos y soluciones más eficientes y ecomiméticas, a partir del teleacoplamiento de flujos materiales, simbólicos y funcionales en las distintas dimensiones y escalas espaciales, que considere la expresión cultural y representación material de comunidades indígenas, que propicien nuevas formas relacionales entre objeto-sujeto-naturaleza, espacio- morfología-identidad, para la convivencialidad restaurativa y regenerativa.

C299. ECODISEÑO. Una propuesta didáctica en la Carrera de Diseño de Interiores y equipamiento. Silvia Martínez [Argentina]

Ecodiseño se constituye como una asignatura electiva de la carrera de Diseño de Interiores y Equipamiento de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán (UNT) a partir del año 2017. Surge como iniciativa de docentes que, preocupados por la triste realidad de nuestro medio, que hace negación del gran problema que significa la acumulación de desechos de la sociedad en general, pensamos que a partir de esta construcción

didáctica podríamos aportar en la búsqueda de soluciones superadoras desde este espacio; fundamentalmente la toma de conciencia del problema.

C300. O design de iluminação e suas perspectivas sustentáveis na contemporaneidade: um discurso ecológicamente correto. Eliana Zmyslowski [Zmyslowski Arquitetos Ltda - Brasil]

Devido à crescente preocupação na contemporaneidade com o meio ambiente, justifica-se discutir neste artigo, o pensamento sustentável em diálogo com os registros ecológicos de Felix Guattari, para os projetos ecoeficientes no design de iluminação. Por meio de pesquisas bibliográficas, buscou-se a discussão da problemática na área do design e da ecosofia, onde se justifica pelas atuais condições sociais, ambientais e econômicas de um ser e/ou de uma sociedade. O objetivo do estudo, será discutir se existem perspectivas sustentáveis na contemporaneidade aplicadas no design de iluminação, sendo ele em um projeto ecoeficiente, ou seja, ecológicamente correto. Assim como também, o profissional na área de iluminação - lighting designer - deve ter o conhecimento de pensamento sustentável, para apresentar elementos específicos em projetos ecoeficientes, trazendo benefícios ambientais, econômicos e sociais no mundo contemporâneo. Palavras-chave: ecologia, sustentabilidade, projetos ecoeficientes e iluminação.

— **Comisión: A34 Diseño Responsable**

Lunes 25 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mónica Georgina Avelar Bribiesca

C301. Pedagogía del diseño social e inclusivo en pregrado. Silvia Arango [Pontificia Universidad Javeriana Cali - Colombia]

La aplicación del diseño inclusivo facilita que el estudiante de pregrado entienda las necesidades reales de las personas, adquiera sensibilidad social y participe activamente en comunidad. La práctica de diseño 2D en la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali (Colombia) permite a los estudiantes de primer año experimentar un proceso de aprendizaje que afianza el saber, saber hacer y saber ser a través de metodologías de Diseño Centrado en las Personas con un enfoque de inclusión social en práctica conjunta con personas con Discapacidad Intelectual.

C302. Disergonomía y Ergonomías Subversivas. Deconstruir el presente, rediseñar el futuro. Piren Benavidez Ortiz [Untref - Argentina]

Presentación de la investigación colaborativa Argentino-Colombiana que combina profesionales del arte, el diseño y la tecnología para generar una red de trabajo trans-disciplinario que busque re-configurar los modos de abordar la representación de la discapacidad y la producción de tecnologías de apoyo, superando el modelo asistencialista y desarrollando estrategias que permitan abordar la temática desde la perspectiva inclusiva de ampliación sensorial.

C303. Ética profesional del diseño: el caso de los concursos especulativos. *Bernardo Antonio Candela Sanjuán* | *María Rosario Hernández Borges* [Universidad de La Laguna - España]

En este trabajo tratamos la relación entre ética y diseño mostrada en las consecuencias de los comportamientos de diseñadores y diseñadoras en el ejercicio de su profesión. Tomando el caso de los concursos especulativos, aquellos en los que el trabajo se hace previamente a un compromiso de pago por parte del cliente, analizaremos por qué es una práctica éticamente inadecuada para la profesión y qué medidas están tomando las asociaciones contra ella: demandas a concursos de diseño mal formulados, creación y traducción de guías y manuales de buenas prácticas, orientaciones para la contratación de diseño, son algunas de estas acciones.

C304. Innovación en diseño de mobiliario social. Concurso “Construyendo Sueños”. *Johana Andrea Flores Quezada* | *Lucía Corali Nelly Risco Mc Gregor* [Universidad Privada del Norte - Perú]

La innovación en diseño fue impulsada por el concurso de diseño de mobiliario con responsabilidad social “Construyendo Sueños”, realizado durante el año 2021. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de enfrentarse a un reto real en beneficio de adultos mayores del albergue “Casa de Todos”. Para su ejecución se contó con el apoyo de alianzas estratégicas como la empresa ARAUCO PERÚ y la Beneficencia de Lima.

C305. El desarrollo de interiores desde la perspectiva del diseño inclusivo: Trato igualitario y digno a personas con capacidades diferenciadas en la Era 2030. *Martín González* | *Patricia Boisselier* [BPFoundation - México]

El solo desarrollo de protocolos legales y estándares por competencia enfocados a la prestación de un servicio con orientación a las personas en las capacidades especiales (clasificación y normativas OMS), no ha logrado en la última década 2010/2020 en América Latina revertir nivel de empatía y solidaridad en beneficio de un mejor sistema social de convivencia. Algo está pasando en nuestras ciudades que no logramos superar los diseños tradicionales en temas como la ergonometría, bandas de colores, ingeniería de materiales e incorporación de robótica e Inteligencia Artificial durante el diseño de eventos de trato inclusivo. Se presenta la elaboración e implementación de un proyecto con el objetivo de participar con un papel clave en el planteamiento de condiciones reales derivadas de la asertividad vivencial en el trato inclusivo, proponiendo una metodología para el diseño de los espacios como el centro y pilar del desarrollo (del ser humano) inclusivo.

C306. Transiciones de diseño a partir del Aprendizaje Basado en Proyectos. *Rafael Martínez* [Universidad Autónoma de Occidente - Colombia]

Se propone estudiar la manera en la que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) puede convertirse en un mecanismo para articular y transitar la visión tradicional hegemónica en la actual práctica del diseño industrial, orientada al consumo y la explotación de bienes naturales en el marco de un desarrollo económico, y trans-

formarla en una herramienta crítica, ética y responsable que cuestione los sistemas dominantes y la manera en la que actualmente vivimos, reorientando la práctica hacia proyectos que respondan a las necesidades locales y fomenten la autonomía y el sostenimiento, no solo del ser humano, sino de su entorno.

C307. Educación para la paz en profesiones de comunicación y diseño. *James León Parra-Monsalve* [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

Comunicación y diseño son áreas con gran incidencia en las sociedades actuales derivada de sus potenciales informativos, persuasivos e interactivos. Sin embargo, buena parte de su producción continúa difundiendo estereotipos, estigmas y formas discriminatorias. Ante este panorama, se reitera la necesidad de fortalecer la educación para la paz de comunicadores y diseñadores en formación, especialmente en países que, como Colombia, atraviesan épocas de posconflicto.

C308. Propuesta de diseño de prendas superiores para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. *Carolina Raigosa Diaz* | *Islena Paola Serrano Tavera* | *Natalia Julieth Sierra Arias* [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

El proyecto de investigación aborda una descripción del problema donde se menciona la necesidad de las personas con acondroplasia, se plantean unos objetivos generales y específicos para dar solución a la población de estudio por medio de un prototipo de blusas para mujeres con esta condición. Se hace un manejo en las bases teóricas relacionadas con el patronaje del desarrollo de blusas femeninas desde los básicos a interpretaciones, información sobre la acondroplasia y el producto final de prototipo.

C309. Campaña gráfica de prevención a la violencia en instituciones educativas. *Mariela Tadla* | *Evelyna Callegari* | *Mabel Grieco* [Universidad de Rosario, Facultad de Humanidades y Artes, Escuela de Bellas Artes - Argentina]

La campaña gráfica tuvo como objetivo concientizar acerca de las distintas manifestaciones de violencia existentes dentro del ámbito institucional educativo. Tomando como campo experimental la Facultad de Humanidades y Artes, se realizó junto a los estudiantes de la cátedra de Arte Tecno digital I con softwares de diseño producción de afiches proponiendo soluciones para asistir a los afectados por diversas situaciones de violencia institucional.

— **Comisión: A35 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje**

Martes 26 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: Marisa Cuervo

C310. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. *Jacqueline Castro* | *Frederico Gustavo Da Cunha Bastos* | *Susy Amantini* | *Dorival Campos Rossi* | *Tatiene Coelho* [FIB - Faculdades Integradas de Bauru - Brasil]

Depois de uma pandemia que mexeu com a economia mundial, depois da ONU desenvolver a Agenda 2030. Fez se levantar questões junto aos estudantes de graduação e de pós-graduação sobre a relação do Design para com os Direitos Humanos. Frente a tantas análises verifica-se como necessidade básica, visto que os problemas econômicos representam um risco para os direitos econômicos e sociais, já os progressos no campo de Direitos Humanos nas empresas contribuem diretamente para um crescimento econômico mais inclusivo e sustentável. Neste sentido, o objetivo deste artigo consiste em apresentar a importância da utilização da “Produção mais Limpa”, seus benefícios, para melhor organização no uso dela, como ferramenta específica para melhoria de processos, serviços na indústria, eficiência no processo e redução do impacto ambiental devido a geração de resíduos, também se detecta a exigência do mercado, como fator de competição industrial, com foco nos ODS (12) consumo e produção responsáveis.

C311. Cómo mitigar los efectos adversos de la industria textil y moda. Jorge Manuel Castro Falero [Universidad de la Empresa - Uruguay]

Posteriormente a la presentación de dos artículos anteriores en Cuadernos 100 y 127 de “La moda en su laberinto”, en donde se desarrollamos los diferentes ODS de la Agenda 2030 y su deseable y necesaria aplicación a la industria textil y de la moda, surgió el impulso por profundizar el concepto de considerar a dicha industria como un sistema, el analizar los “input” y los “output” que deberían incorporarse como básicos en cada etapa del mismo, para generar un mejoramiento significativo que baje los niveles negativos que ostenta en la actualidad.

C312. Criação de uma coleção para o vestuário. Genicladia Nascimento Garção | Bruna Marques de Oliveira [Ateliê e confecções Geny Griff - Brasil]

O presente estudo expõe uma reflexão sobre o desenvolvimento da criação de uma coleção para o vestuário feminino, através da percepção da energia eólica e a relação com o cinema, com base no filme “O menino que descobriu o vento” que será apoio da reflexão e análise da pesquisa. Assim, o processo de planejamento da coleção devem ser estruturados a partir de uma série de elementos com características de similaridade ou unidade entre as peças.

C313. Desenvolvimento de plataforma digital educacional com foco em materiais sustentáveis. Tomás Queiroz Ferreira Barata | Gabrielle Delgado | Allan dos Santos de Menezes | Julia Torres Rossi [Universidade de São Paulo - Brasil]

Um dos fatores que contribuem para o desenvolvimento de projetos em design ambientalmente amigáveis é a disseminação de forma sistemática de conhecimentos sobre práticas e princípios de sustentabilidade em plataformas digitais de ensino. Este estudo apresenta o desenvolvimento de um ambiente virtual de aprendizagem que tem como foco o apoio ao ensino de materiais e processos de produção sustentáveis em cursos de Design e Arquitetura. Os resultados apresentam as diretrizes gerais e o processo de desenvolvimento de um ambiente virtual voltado para o apoio didático-pedagógico sobre materiais sustentáveis.

C314. Propuesta de prendas masculinas desde el universo Kaki Wear con proceso tecnológicos a partir de la reutilización en la ciudad de Bucaramanga. Carolina Raigosa Diaz [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

El programa en Gestión de la Moda de las Unidades Tecnológicas de Santander, en la ciudad de Bucaramanga, Colombia, busca que los estudiantes generen competencias con las asignaturas vistas en cada semestre y las necesidades del contexto real. De esta manera, los proyectos de moda se trabajan con aprendizaje basado en problemas, donde los mismos estudiantes detectan una necesidad en la población de estudio y ofrecen propuestas encaminadas a fortalecer los diferentes mercados de la industria de la moda local. Los estudiantes de IV semestre del programa se enfocan en el mercado masculino y trabajan con propuestas en el universo Jeanswear y Kakiwear. El desarrollo de esta colección está en el universo Kakiwear, donde se vincula un proceso sostenible en el desarrollo de la idea con el uso de las 5R. Es así como se puede minimizar el impacto ambiental con procesos que vayan desde reutilizar botones hasta generar procesos manuales para la intervención de los diseños.

C315. La moda sustentable o sostenible. Marine Rivadeo Torres [USPT - Argentina]

Proyecto de extensión, cursos y capacitaciones realizado con estudiantes de textiles de NOA, de la carrera de Diseño. Se indagó sobre las características de los residuos sólidos urbanos, con el propósito de trabajar sobre la problemática de una de las industrias más contaminantes del planeta. El propósito: generar sensibilización y generar un cambio e impacto en la sociedad de consumo.

C316. Material acústico sustentable para salones de conferencias “Paneles de Tacuara”. Maria Cristina Patricia Rossell Vittorini | Pablo Poveda Díaz | Carla Pozo [Universidad Mayor Real y Pontificia San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

Se analizó las particularidades de la tacuara, la industrialización y su huella ecológica, investigando el coeficiente de absorción del panel, para realizar un cálculo de tiempo de reverberación, sustituyendo los materiales, comparando con el cálculo actual y analizando el confort acústico, se concluyó que la propuesta de sustituir los paneles existe por los paneles de tacuara era la mejor opción en el salón de conferencias. Palabras clave: Sustentable, Huella ecológica, acústica, Tiempo de Reverberación.

— **Comisión: A36 Negocios en Diseño**

Viernes 29 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mónica Georgina Avelar Bribiesca

C317. O crescimento do e-commerce por meio do Instagram na pandemia. Um estudo de UX Design. Ailton Santos Silva [Uninove - Brasil]

O e-commerce ganhou relevância nas redes sociais em especial junto ao Instagram. Utilizar-se da plataforma voltada inicialmente às postagens de ordem pessoal para gerar comércio, foi a medida adotada por micro

empreendedores na pandemia. Para tanto está iniciativa, tornou-se rentável e crescente. Desta maneira é salutar um estudo de UX design relacionado ao projeto da marca, ao consumidor e as tendências mercadológicas.

C318. Estrategias de marketing social frente al consumo responsable de moda: revisión sistemática de literatura.

Maria Naty Alfaro [Corporación Unificada de Educación Superior CUN - Colombia]

El propósito principal de esta investigación es analizar los avances en la gestión de marketing social realizada frente al consumo responsable de moda, partiendo de la definición de variables como: atributos, uso y cambios de comportamiento, que permitieron enfocar el estudio al comportamiento del consumidor. La estrategia metodológica utilizada fue la Revisión Sistemática de Literatura, con una ventana de observación de 2000 a 2018. Los principales hallazgos muestran que se han realizado diferentes estrategias para concientizar y educar a los consumidores, en cuanto al consumo responsable de moda, partiendo del estudio de las etapas del comportamiento del consumidor desde la toma de conciencia hasta el comportamiento posterior a la compra, sin embargo se alcanza a evidenciar que es necesario ampliar las estrategias, que las empresas del sector, garanticen la transparencia en la comunicación y divulgación de la información de sus productos, para que los consumidores las reconozcan, por su originalidad, calidad, precio, cuidado del ambiente en la producción de sus productos y con una propuesta de valor que se fundamente en la responsabilidad social.

C319. Autoengaños de diseño: Consideraciones prácticas para la etapa temprana de los emprendimientos.

Enrique D'Amico [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

El siguiente artículo describe una serie de prácticas denominadas “autoengaños de diseño” propias de la etapa temprana de los emprendimientos basados en diseño, que exponen los desafíos y limitaciones de los diseñadores en la fase inicial de sus proyectos y que exponen el impacto negativo que éstas pueden tener en la configuración de los modelos de negocios.

C320. El Enfoque “Bridging Design Prototype”: Fortalecimiento del Rol del Diseño como Recurso Estratégico en Organizaciones Pequeñas. **Gloria Elena Gómez Escobar** [OceanBrowser (Nueva Zelanda) | University of Sydney (Australia) - Colombia]

Los “Bridging Design Prototypes” son prototipos rápidos funcionales que fortalecen el vínculo entre el diseño, la tecnología y los negocios en organizaciones pequeñas que desarrollan productos para prácticas novedosas. Estudios de casos en áreas de tecnología educativa, salud, servicios, entretenimiento y producción serán presentados para ilustrar cómo se adoptaron sus 6 principios en proyectos de investigación o emprendimiento avanzados por diseñadores independientes o PYMES.

C321. Nichos de mercado para el diseñador gráfico Farusac. **Betzaida González** [Universidad San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura. FARUSAC - Guatemala]

La tesis Nichos de mercado para el diseñador gráfico FARUSAC desarrollada en la ciudad de Guatemala durante el ciclo lectivo 2021 de la Escuela de Diseño Gráfico - EDG-, buscó identificar herramientas necesarias para determinar el nicho de mercado en el cual puedan desempeñarse como profesionales del diseño y ofrecer sus servicios de acuerdo a sus competencias y habilidades a un segmento del mercado determinado.

C322. Desarrollo industrial textil en Irapuato. Del entorno laboral a la cultura organizacional. **Gloria del Carmen Ramírez Saldaña | Mónica Susana De La Barrera Medina** [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

El entorno laboral constituye, en sí mismo, una herramienta estratégica porque influye de manera directa sobre el comportamiento y las emociones de las personas. Por tal motivo, uno de los objetivos que persiguen muchas empresas de México es la transformación de los espacios de trabajo convencionales, a lugares que inspiren a los trabajadores y los estimulen a ser más proactivos y colaborativos.

C323. La importancia del protocolo en el estudio de casos empresariales: la experiencia desde la investigación doctoral en diseño. **Xinia Varela-Sojo** [Instituto Tecnológico de Costa Rica - Costa Rica]

La ponencia presenta los aspectos básicos que se recomienda incluir en el protocolo para la realización de estudio de casos empresariales, desde la experiencia de la aplicación de éste como un enfoque metodológico de una investigación doctoral en diseño. Esta ponencia se extrae de la tesis doctoral de la autora, quien actualmente cursa el Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo.

— **Comisión: A37 Mercado y Gestión del Diseño**

Martes 26 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Martha Gutiérrez

C324. Ciclo de vida del producto como estrategia de enseñanza para Diseño estratégico. **Steffy Ballesteros | Clara Isabel Lopez Gualdron | Javier Martinez** [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

El “Learning by doing” ha sido una herramienta fundamental para el desarrollo de la creatividad y la práctica de los procesos proyectuales como Diseño Estratégico donde se desarrollan competencias para la gestión del proyecto, coordinación de actividades en diferentes procesos y control sobre el desarrollo del producto. Por consiguiente, es necesario que los estudiantes conozcan los elementos teóricos y prácticos en la gestión del diseño de un producto que le permitan comprender el diseño como un proceso iterativo donde el trabajo colaborativo entre diferentes equipos de trabajo multidisciplinario acelera la llegada de un producto al mercado, disminuye los tiempos de desarrollo, mejora las comunicaciones entre los stakeholders y en definitiva mejora la calidad de los productos.

C325. La idea, el riesgo de pensar más allá. Gabriel Bernal García [Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia]

La idea, el riesgo de pensar más allá, es el análisis de propuestas creativas y estrategias de comunicación de marcas 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, pero la pregunta es: ¿hasta dónde llega la idea y comienza la ejecución?

C326. A extensao na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. Jacqueline Castro | Frederico Gustavo Da Cunha Bastos | Susy Amantini | Stangherlim Ferraresi Camilo | Dorival Campos Rossi | Tatiene Coelho [FIB - Faculdades Integradas de Bauru - Brasil]

Trata-se de um modelo de gestão do Projeto de Extensão das Faculdades Integradas de Bauru - FIB com ideia para desenvolvimento de projeto a ser lançado no mestrado na UNESP, Bauru/SP, em fase de construção e aprovação da UNESP, já aprovado pelas Faculdades Integradas de Bauru - FIB. O projeto defende o respeito, o diálogo e sua cultura, pensando na comunidade intramuros e extramuros da FIB e da Unesp (pós aprovação da coordenação da pós-graduação de comunicação - FAAC/Bauru-SP), já que se trata de um projeto educacional/profissional, como estratégia de ensino, pesquisa e extensão implementando o projeto em suas faculdades para inserir seu público à nova realidade do mercado de trabalho, buscando, a interdisciplinaridade, a transdisciplinaridade, a sustentabilidade, usando de ferramentas do Metadesign como recurso de construção de uma comunidade integrada e coesa, focando nos direitos humanos, respeitando as ODS e as políticas públicas em que estão inseridos ao projeto.

C327. Fortalezas y limitaciones del Design Thinking. Hugo Domingo García Manilla | Guillermo Cortés Robles [Instituto Tecnológico de Orizaba - México]

Design Thinking ha sido la metodología más adoptada por la mayoría de las empresas para la introducción del enfoque del cliente en el desarrollo de productos, sin embargo, ha sido objeto de críticas por los estudiosos del diseño, este trabajo tiene como objetivo presentar una relación de las fortalezas y limitaciones recabadas de sus principales promotores así como de sus detractores.

C328. Modelo de Gestión de proyectos tecnológicos, una mirada desde el diseño. Martha Gutierrez [Universidad Autónoma de Querétaro - México]

Este modelo permite potenciar el trabajo y la producción. Busca potenciar la creación, investigación, difusión y preservación a través del diseño y los procesos de innovación, para hacerlas más accesibles a un mayor número de personas, con el fin de expandir la oferta de contenidos, productos y servicios de la mano de una adecuada selección de tecnologías, plataformas y medios digitales.

C329. Direito de imagem associado à moda e suas perspectivas legais. Bruna Marques de Oliveira | Geni-claudia Nascimento Garção | Lucineide Nunes da Silva [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O presente texto tem o intuito de abordar a relação do direito de imagem à luz da constituição, bem como, associar a influência que a era virtual proporcionou no processo de interação e comercialização no âmbito da moda. O estudo tem o objetivo de compreender o processo legislativo que ampara a relação do uso indevido de imagem por parte de uma empresa.

C330. C331. Moda: marketing pessoal. Lucineide Nunes da Silva | Bruna Marques de Oliveira [Senai - Brasil]

O presente estudo tem o intuito de discorrer sobre a importância da imagem pessoal no âmbito profissional, visto que primeiro contato do cliente com um produto de moda é pela imagem. Assim, ela tem o intuito de conectar o mundo ao seu redor, possibilitando gerar oportunidades de negócios, criando uma série de valores.

C331. Distrito Creativo de Puerto Vallarta, espacio de oportunidad para unidades económicas de arte, arquitectura y diseño. Andres Enrique Reyes González | Jimena Vanina Odetti | Alberto Reyes González | Fernando Daniel Valdez Olmos [Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez Unidad Académica Puerto Vallarta - México]

Se presenta el análisis situacional de la propuesta conceptual del Distrito del Arte de Puerto Vallarta, Jalisco, esto como resultado del proyecto de investigación “Estrategias de innovación en las unidades económicas en Puerto Vallarta, para la prosperidad urbana y Competitividad Internacional” dirigido desde el Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez, Unidad Académica Puerto Vallarta. El estudio presenta en primera instancia la conceptualización territorial que definiría las características del Distrito del arte a partir de un análisis sociodemográfico de la ciudad de Puerto Vallarta y posteriormente un análisis económico de la zona centro de la ciudad, que es donde está localizado geográficamente el distrito del arte. Posteriormente se hace un mapeo de los actores clave de esta zona y finalmente se hacen algunas reflexiones sobre las unidades económicas que conforman este distrito.

C332. Gerencia y Construcción de Marca. Mary Yaneth Rodriguez Villamizar [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

La gerencia y construcción de marca es un proceso sistemático que gestiona y administra el desarrollo de la estrategia teniendo en cuenta las implicaciones relacionadas con el propósito, los valores de marca y el posicionamiento, creando una conexión con el consumidor para influir en las decisiones de compra y fortalecer la percepción ante la audiencia, a fin de que generar reconocimiento y lealtad hacia ella. En este sentido, desde una perspectiva de análisis, esta ponencia pretende identificar los aspectos prioritarios en el entorno de la gerencia y construcción de marca, como un proceso sistemático

que gestiona y administra el desarrollo de la estrategia comercial de un producto, teniendo en cuenta las implicaciones relacionadas con el propósito, los valores de marca y el posicionamiento, creando una conexión con el consumidor para influir en las decisiones de compra y fortalecer la percepción de marca ante la audiencia, a fin de generar reconocimiento y lealtad hacia ella.

C333. Ética e identidad, la imagen corporativa de las nuevas organizaciones. *Martha Silvia Torres Hidalgo* | *Helios José Roberto Valencia Ortega* [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Las organizaciones hoy preocupadas por ser sustentables en el tiempo definen con mayor coherencia su identidad, valor que puede hacer la diferencia ante la percepción de sus públicos de su imagen corporativa. Como hallazgo, el presente estudio explica las competencias más importantes de la imagen corporativa con base en la teoría “Ciudadanía Corporativa”, al mismo tiempo se explica la relación entre ética e identidad en este contexto.

— **Comisión: A38 Emprendimientos**

Lunes 25 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Carolina Vargas Vanegas

C334. Criação de marca de Lingerie Plus Size. *Antonielle Ferreira da Silva do Carmo* | *Amanda Kelly dos Santos Barbosa* [Brasil]

O presente estudo compõe uma atividade que é pré requisito da disciplina Experimento prático, o qual permite executar um ensaio com base em tudo que foi aprendido no percurso educacional. Diante desta proposta, estudaremos como a moda íntima influencia na forma de abordagem dos diversos biotipos, principalmente o corpo plus. Elaborando uma proposta de marca que atenda este nicho de mercado.

C335. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. *Lucas Furio Melara* | *Flores Ana* | *Guilherme Baldo Nami* | *Ana Pereira* | *Ana Beatriz Pereira de Andrade* [LM&Co. - Brasil]

Universidade do Bem é o nome que recebe o projeto de encadeamento produtivo, capacitação empreendedora e formação em criatividade, inovação e design, que surge como agente de inclusão comunitária e social, através da partilha dos conhecimentos presentes no “modelo de mercado”, adequados propriamente ao “modelo social”, entre a UNESP, a Bem Bolado e o Sebrae.

C336. Moda, empreendedorismo e economia criativa. *Humberto Pinheiro Lopes* [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O projeto Economia Viva, vinculado à Organização Não Governamental World Vision, com sede em Fortaleza, capital do Estado Brasileiro do Ceará, em 2009, propunha reestruturar as atividades de produtoras da comunidade de Guajeru, na periferia de Fortaleza. Tais atividades integravam oficinas educativas para aprimorar a qualidade de produtos de moda e a organização duma feira na praça da comunidade, findando com um desfile de moda.

C337. Blockchain y el Multiverso NFTs: claves para emprendimientos y contenidos digitales. *Carlos Roberth Quiroz Castrejón* [Universidad Privada Antenor Orrego - Perú]

El presente ensayo aborda el papel fundamental de la economía blockchain en los NFTs, partiendo desde sus características en la web 3.0, áreas de aplicación y la reciprocidad con el empoderamiento monetario y personalizado de las finanzas digitales y la creatividad en productos digitales.

C338. Diseño + Metodología = Innovación. *Angel Eduardo Robalino López* | *Alejandra Gallardo* | *Paola Estefanía Robalino López* [Instituto Superior Tecnológico Vicente León - Ecuador]

El trabajo en diseño gráfico se enfrenta a la desvalorización de su accionar profesional y a un mercado competitivo que ofertan productos y servicios banales con un bajo aporte investigativo, estructuración adecuada y confiabilidad. Este trabajo plantea una metodología para emprendimientos en diseño gráfico de una manera integral que va desde la visualización del equipo de trabajo como capital humano, la empresa y sus clientes.

C339. Feria Pereira (Colombia) como mecanismo UEE de reactivación económica. *Carolina Vargas Vanegas* [Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO) - Colombia]

En integración de la Universidad, la Empresa y el Estado (UEE), se han unido Vicepresidencia, empresarios y UNIMINUTO para trabajar en la reactivación económica mediante: un Mentor, un Facilitador y un Orientador que, en conjunto, generan propuestas de innovación empresarial, dando como resultado de esta integración la primera Feria Pereira: Reactívate y Emprende en la ciudad de Pereira. Colombia.

— **Comisión: A39 Entornos Digitales**

Jueves 28 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinador: Wenceslao Zavala

C340. Análisis de redes sociales para productos gráficos. *Alejandra Gallardo* [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Las redes sociales conforman gran relevancia, siendo un desafío entre los diseñadores que tienen que competir por la creación de contenidos e incluso, desempeñar diferentes roles en el aspecto comunicacional. Es así que el objetivo de la presente investigación es proporcionar una guía sobre las redes sociales a través de un análisis cualitativo de características en cuanto a contenido y aplicación gráfica.

C341. Aproximación a unas dimensiones de la práctica curatorial virtual del arte. *Edwin García Maldonado* [Universidad de Los Andes - Venezuela]

Esta ponencia aborda una aproximación a la cibermuseología o museología virtual a fin de determinar cuáles son las dimensiones caracterizadoras de la práctica curatorial virtual y proponer una definición de cada una, a partir

del análisis de los aspectos más relevantes que toda exhibición virtual bajo curaduría toma en consideración. Las dimensiones de la práctica curatorial se entienden como aquellos elementos trascendentales propios de toda práctica curatorial que le dan sentido y forma a una exhibición de arte contemporáneo, haciendo énfasis en el contexto de la virtualidad.

C342. Collabore: Prototipação de plataforma digital para combater a recessão econômica. Amanda Lentex [UDESC - Brasil]

O design tem um papel importante no desenvolvimento de novas ferramentas, inclusive no campo econômico. Este artigo apresenta o desenvolvimento do protótipo, através da metodologia de Garret (2011) da plataforma digital Collabore, criada para combater a recessão econômica causada pela pandemia de COVID-19. A plataforma visa possibilitar a colaboração entre empresas para criar projetos através de parcerias. O resultado alcançado foi um protótipo navegável.

C343. El diseño gráfico y multimedia, actor fundamental en la Pandemia Covid-19. Santiago Lucano [Universidad UTE - Ecuador]

La propuesta se enfoca principalmente en el desarrollo de una investigación del impacto que generó el diseño gráfico y multimedia en la pandemia Covid-19. Esto, debido a que marcas posicionadas y marcas nuevas vieron como una tabla de rescate las plataformas virtuales y digitales esto en función de seguir sobreviviendo en un mercado cada más digitalizado, es allí donde el diseño cobra una fuerza e importancia nunca antes vista.

C344. Belê: Design de una aplicación de reseña de productos cosméticos. Laís Akemi Margadona | Fernanda Henriques | Caroline Prudente [UNESP - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

El Brasil es considerado el cuarto mayor mercado de belleza y cuidado personal del mundo. Los clientes de este sector tienden a investigar las características de los productos antes de comprarlos. Esta información se distribuye en varias plataformas online, lo que dificulta que consumidores busquen estos datos. Por lo tanto, el objetivo de este proyecto fue crear una plataforma para evaluar productos de belleza. Utilizando conceptos de experiencia de usuario (UX), se realizó una investigación para conocer el público-objetivo y, como resultado práctico, se creó un prototipo de fidelidad media de la aplicación (app), denominado "Belê", para reseña de cosméticos.

C345. Criterios de diseño de interfaces enfocado en la carga cognitiva. Luis Alejandro Muñoz Salas | Laura Angulo [Mensajeros Urbanos - Colombia]

Es una tendencia en el diseño de interfaces la relevancia del rendimiento ante el desempeño cognitivo del usuario durante una actividad; existen esquemas mentales emblemáticos que deben ser considerados al momento proyectual porque permiten la resolución eficiente de problemas que regularmente los equipos de diseño tradicional pasan por alto, generando sesgo en esquemas antiguos e ineficientes que no dan explicación al fallo dentro del

proceso. Palabras Claves: Carga cognitiva, esquemas mentales, usabilidad, proceso de diseño, diseño de interfaces.

C346. Perfilamiento de usuario en Diseño para empresa de base digital. Luis Alejandro Muñoz Salas | Maria Alejandra Camargo Niño [Mensajeros Urbanos - Colombia]

En el mundo de la industria digital se reconoce una necesidad de entender y definir al usuario con el fin de entregar cada día experiencias personalizadas que generen valor agregado y una diferenciación importante en el mercado. En este artículo se discuten los diferentes acercamientos para su definición y los factores del contexto que influyen usando casos de estudio cualitativos y cuantitativos.

C347. Diseño y Prototipado de un Objeto Virtual de Aprendizaje. Luis Gabriel Urueta Alvarez [Universidad de Investigación y Desarrollo - Colombia]

Las personas tienen acceso a documentos, manuales, tutoriales, capacitaciones y la propia práctica para aplicar un correcto uso de los sistemas que integran y hacen operativo el dispositivo electrónico. Su aprendizaje requiere de esfuerzo y dedicación. Acorde a la interfaz de usuario, se obtiene un diseño intuitivo para definir los procesos, rutinas, órdenes o acciones que desee la persona que interactúe con ella, o en el caso contrario se encuentre con un entorno bastante complejo o tosco para proceder con lo deseado. Siendo lo anterior un factor relevante en todos los aspectos, incluyendo las tecnologías aplicadas a los procesos de aprendizaje (Goh, 2009). Un entorno educativo es un conjunto de recursos visuales y web que engloba diferentes tipos de herramientas destinadas a fines pedagógicos, en donde en su principal función es facilitar la creación de entornos digitales para impartir todo tipo de formaciones a través de internet sin la necesidad de personas especializadas en lenguajes de programación y/o diseño gráfico.

— Comisión: A40 Observatorio de Tendencias

Jueves 28 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Andrea Mardikian

C348. A construção de um e-book, com técnicas de gamificação. Marcelo Baêta | Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

As implicações do uso das tecnologias digitais, mais especificamente da construção de um dispositivo multimodal E-book, com técnicas de gamificação, por alunos do Ensino Superior de uma universidade particular do Rio de Janeiro, para fins pedagógicos na disciplina Produção Gráfica.

C349. Trafficker digital y diseño publicitario en redes sociales. Jorge Eli Castillo Marquez | Maria Gabriela Castillo Marquez [JECASMAR - Venezuela]

Es esencial que los profesionales del diseño y el marketing digital entiendan la importancia de la publicidad digital para el éxito en redes sociales, ya que un buen contenido no es suficiente para lograr los objetivos de

ventas. El diseño publicitario evolucionó a los medios digitales y redes sociales. En esta industria participan: Plataformas digitales, diseñadores gráficos y profesionales en publicidad digital.

C350. Retrato de uma época: tendências do Pinterest no Brasil pandêmico. Alessandro Mateus Felipe | Carla Simone Doyle Torres | Joel Felipe Guindani [Universidade Federal do Mato Grosso - Brasil]

O texto analisa a evolução das tendências prospectadas pelo Pinterest nos relatórios de 2020/2021/2022, anos do acontecimento pandêmico de COVID-19 no Brasil. A partir do moodboard (Burdek, 2006; Felipe & Almeida, 2021), ilustram-se diferentes tendências que formam o espírito do tempo (Santos, 2017; Morin, 1977). As imagens são estudadas pelas premissas de análise da imagem (Joly, 2008), a constar: aspectos icônicos, plásticos e lingüísticos.

C351. NeuroHábitat Digital y las experiencias físico-digitales. Marcelino Guzman [Facultad del Hábitat (UASLP), Universidad Cuauhtémoc Campus San Luis Potosí (UCSLP) - México]

La percepción y experiencia humana dependen de nuestro cerebro, en la actualidad nuestras vidas están ligadas cada vez más a la tecnología, el objetivo principal de este hábitat diseñado y construido debiera ser el sujeto que lo habita y lo experimenta. El problema radica en el desconocimiento del impacto cognitivo-motivacional que las nuevas realidades espaciales causan en las experiencias de los sujetos con los que interactúan.

C352. El Observatorio Colombiano de Diseño Digital, funciones y compromisos. Luis Alberto Lesmes | Freddy Chacón Chacón [Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia]

Presentación del proyecto para la planificación e implementación de un Observatorio Colombiano de Diseño Digital, el cual ha significado el reto de articular esfuerzos interinstitucionales para su desarrollo. Con el compromiso de aportar significativamente al sector, tiene entre otras funciones, divulgar, monitorear e impulsar acciones, planes y programas para el afianzamiento del diseño digital como un campo profesional emergente.

C353. Nuevos paradigmas en la industria de la moda: interrogantes, cuestionamientos y desafíos. Cristina Amalia López [CONPANAC/Asociación Argentina de la Moda /Modelba / ALADI/BOOK 21 - Argentina]

Desde la Confederación Panamericana de Alta Costura CONPANAC proponemos una filosofía social y empresarial, inclusiva y sostenible para planificar los negocios de moda con conciencia de universalidad, incluir diseños en diversidad en las campañas como en los desfiles y en las vidrieras de los negocios tomando en cuenta edades, talles y conformaciones físicas diferentes. Analizando los nuevos paradigmas de la moda, se plantean algunos interrogantes, cuestionamientos y desafíos sobre el diálogo proyectista emprendedor de la industria y el diseño, los modelos de negocio, las B Corp y la injerencia en la cadena de valor, la producción y la aplicación de gestión de di-

seño, y la inversión en la formación profesional desde un concepto de inclusión, generando oportunidades a partir de la reflexión de los procesos, los conocimientos técnicos y habilidades de los artesanos de la aguja y del dedal, y la capacidad tecnológica de los talleres, para elaborar una proyección sostenible de la huella que genera la industria.

C354. Badgets (Insignias digitales/ Google Earth: Guerra de Malvinas). Verónica Parra [MS N° 9 - Argentina]

Los proyectos están basados en el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, tanto a nivel Institución Secundaria, como a Institución Universitaria. Ambos proyectos se pueden hacer en conjunción de varias instancias educativas, de acuerdo a cada área temática. En este sentido, se insta a pensar, buscar información fidedigna, ser creativos y explorar todas las posibilidades que ofrece el programa, teniendo en cuenta que hay una Insignia digital en juego para la mejor exposición del proyecto, hay un incentivo más para mejorar todos y cada uno de los trabajos a presentar.

C355. “Self-Design”: padronização de si nas redes. Paula Rebello Magalhães de Oliveira | Ana Beatriz Pereira de Andrade | Beatriz Rebello Magalhães Cardial [Universidade de Vassouras - Brasil]

Analisa-se o Eself-designE como modo de configurar-se nas redes sociais, padronizando a apresentação pessoal nas publicações feitas.

— **Comisión: A41 Nuevas Formas de Producción, tecnologías y materiales**

Jueves 28 de julio - 15:00 a 17:00 hs. (Arg.) / Coordinadora: María Elena Onofre

C356. Azulejaria do Coletivo MUDA: Burburinho visual na paisagem urbana. Marco Aurelio Azevedo Fernandes [Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Brasil]

Pesquisa de mestrado sobre a produção do Coletivo MUDA. Um grupo carioca contemporâneo que projeta painéis de azulejaria com temática abstrata e modular. Fazendo uso da linguagem do grafite, o MUDA utiliza-se das características do azulejo para se destacar no cenário da arte urbana. A pesquisa apresenta a importância do pensar de modo coletivo no design e nas artes.

C357. Estudio del diseño de interfaz de usuario y su relación en la captación del mensaje en siete juegos interactivos, Ministerio Educación. Caso: Unidad Educativa Daule. Anthony Joan Leon Vega | Joffre Bernardo Loor Rosales | Ashly Mariana Melendres Arellano [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Esta investigación se centra en un análisis de las interfaces de usuarios de los siete juegos interactivos, para comprender cuál es el nivel de captación del mensaje que tienen en los alumnos de octavo año de la Unidad Educativa Daule. Por lo cual surge la pregunta de investigación ¿Qué relación tiene el diseño de interfaz de usuario en la captación del mensaje en siete juegos interactivos, Ministerio Educación?

C358. Diseño de cartel educativo para facilitar la comprensión de las emociones por medio de metáforas visuales. *Lourdes Eugenia Pérez Estrada* [Universidad de San Carlos de Guatemala Escuela de Diseño Gráfico - Guatemala]

En el marco de la asignatura Diseño visual 2 de la licenciatura en Diseño Gráfico de la USAC se solicitó a los estudiantes que diseñaran un cartel educativo para: Facilitar, mediante el uso de metáforas visuales, la comprensión de las emociones. Los resultados fueron satisfactorios y evidenciaron que explorar las emociones a partir de metáforas favorece el autoconocimiento.

C359. Arte en vestuario. *Tamara Aldana Pirillo* [Las Piris Atelier - Argentina]

Arte en vestuario propone la creación y el diseño desde una perspectiva sustentable a través del uso de ropa de descarte en el diseño de vestuario de ópera, musicales y teatro, reutilizando y reciclando con técnicas de arte y manualidades, sin usar mordrería.

C360. Laboratorio de creatividad. *Delma Esther Rocha Alvarez* [Universidad del Atlántico - Colombia]

El Laboratorio de creatividad tiene como objetivo general conducir a los sujetos a la realización de actividades y logros originales, siendo parte activa en la solución. Las necesidades de las comunidades son expresadas y sistematizadas, para de esa forma organizar acciones de transformación e inclusión aportando elementos u organización de servicios direccionados a un bien común. Asimismo, se ha brindado acompañamiento para que se sientan seguros al momento de crear e innovar. En efecto, los grupos vienen trabajando de forma genuina con sus propios recursos, buscando sentido y aplicabilidad al desarrollo de su pensamiento creativo y la elaboración de sus materiales u organización de servicios para futuras aplicaciones en las comunidades que así lo requieran.

C361. Los Textiles Inteligentes en la Indumentaria de los Auxiliares de Vuelo. *Lina Maria Vanegas Ochoa* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El uniforme estandarizado mundial, cuenta con una morfología que sigue la línea morfológica del sastre, la cual, aunque estéticamente es agradable, al parecer no es compatible con las tareas y el espacio laboral de auxiliar de vuelo. El Proyecto de investigación surge para mejorar un uniforme globalmente utilizado, que ya no cumple las funciones básicas y que se encuentra por lo tanto, en un estado obsoleto. Este proyecto de investigación busca desarrollar un uniforme para los auxiliares de vuelo, que sea funcional, que cumpla con las normas de seguridad, estéticas y de aplicabilidad al desempeño laboral de estos trabajadores en este caso específico para la academia de aviación Halcones de Medellín, para que posteriormente sirva como referente para otras academias de aviación en Medellín.

— Comisión: A42 Diseño y Entorno

Martes 26 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Alejandra Guardia

C362. Diseño y ficción: el diseño especulativo en la creación de futuros posibles. *Maria Julieta Cabrera* [Empatix Toys - Ecuador]

El mundo en el que vivimos experimenta cambios que cada vez son más rápidos, nos encontramos en una era en la que problemáticas sociales, ambientales, políticas, económicas son cada vez más críticas. Sin embargo, al mismo tiempo, un maravilloso e interesante mundo está tomando forma a nuestro alrededor. Frente a estas cuestiones, surgen preguntas acerca del porvenir como; ¿A qué tipos de futuros nos acercamos?, ¿Qué acciones se están tomando ahora para cambiarlos?. Por otro lado, los Diseñadores nos encontramos frente a nuevos retos, y surge una pregunta considerable para el diseño que es, ¿Cómo este le va a aportar al futuro?. Generalmente se piensa al Diseño como un solucionador de problemas, y si bien tradicionalmente lo ha sido, existen otras formas de Diseño que pueden ser exploradas. Este artículo invita a reflexionar acerca de la función del diseño sobre el futuro -un futuro no muy lejano-, y cómo este se relaciona con la realidad actual. Se analizan al Diseño especulativo, conceptual y participativo como catalizadores que pueden redefinir nuestra relación entre el presente y el futuro. La naturaleza ficcional del diseño especulativo se basa en la imaginación y el deseo, los cuales permiten la creación de alternativas. Estas nuevas posibilidades son las que pueden -desde el Diseño-, ser un aporte para poner en discusión y definir de forma colectiva un futuro preferible y deseado.

C363. Las transformaciones socioespaciales y el impacto de la globalización en la vida local. *Mónica Susana De La Barrera Medina* [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

El presente texto está orientado en explicar las transformaciones socioespaciales a partir de la presencia del hospedaje colaborativo y otras actividades ligadas al turismo en el centro histórico de la ciudad de Aguascalientes. La remodelación de predios y la aparición de nuevas ofertas en servicios y de comercio destinados al consumo y recreación sobre todo nocturno, parecen promover un nuevo modo de habitar esta zona de la ciudad, principalmente a sectores con ventajas socioeconómicas, presuntamente derivado del crecimiento de la economía del turismo urbano provocando modificaciones sociales y espaciales que se expresan de diversas maneras en el espacio urbano, como el incremento en el arrendamiento, desplazamiento o la desaparición de tipologías comerciales tradicionales. El desarrollo de esta investigación que actualmente está en curso, parte de un estudio exploratorio con seguimiento directo a través de la etnografía, planos elaborados basados en trabajo de campo, registro fotográfico y revisión de investigaciones previas en la zona a partir de casos de estudio desde la visión de diversas disciplinas como la antropología, la arquitectura y el urbanismo. Palabras clave: Aguascalientes

tes, Espacio urbano, Transformaciones Socioespaciales, Globalización.

C364. Cómo abordar un ejercicio de arquitectura interior (a través de los modos de vida). Metodología AED. Juan Fernando Molina del Valle [Universidad Santo Tomás (Medellín) - Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

“Cómo abordar un ejercicio de arquitectura interior” es un ejercicio académico que se realiza en la electiva de arquitectura interior de la Universidad Santo Tomás, sede Medellín, desde el 2012. El ejercicio conlleva a una reflexión del espacio interior doméstico, el cual se aborda desde el contexto social y de los modos de vida, con el fin de identificar las necesidades del cliente, definiendo los espacios más importantes de la vivienda, resaltando la relación interior-exterior entre el ser humano y la naturaleza, sin dejar de lado sus características intrínsecas más particulares: la vida social y la convivencia.

C365. Diseño estratégico + Educación: un detonante para la transformación de las organizaciones. Tatiana Ibeth Ramírez Castellanos [Universidad Complutense de Madrid- Colombia]

El diseño estratégico y la educación, específicamente la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), comparten características y objetivos que, al incorporarse en las organizaciones, dan paso a prácticas y valores emergentes de codiseño, lo cual supone un cambio organizacional y esto finalmente conduce a una posible transformación hacia una cultura de la innovación.

C366. Accesibilidad Universal en Contextos Universitarios de Puerto Vallarta, Jalisco. Alberto Reyes González | Jorge Ignacio Chavoya Gama | Adriana Yunuen Dávalos Pita [Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasque y Enriquez Pasquel y Enriquez - México]

Se presenta un análisis territorial a partir de la Accesibilidad Universal dentro del contexto urbano de las dos universidades de mayor impacto en la ciudad de Puerto Vallarta. Desarrollando una metodología que contrasta las bases de datos de las instituciones gubernamentales frente a la realidad de las áreas de estudio. La investigación presenta un ejercicio de participación ciudadana entre la comunidad y las universidades.

C367. Vida y andares urbanos: diseño, experiencia y complejidad. Sonia Guadalupe Rivera Castillo | Marta Nydia Molina González [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

En el día a día de una ciudad, los paseos y andares cotidianos son la primera línea de movimiento entre personas y espacio, cada sitio brinda a los transeúntes un lado físico, y otro perceptual, de no obstante la experiencia vivida depende también de aspectos culturales, de identidad y memoria. Este trabajo parte de la idea que el diseño de experiencia funda su relevancia en la complejidad del propio entorno y la diversidad de elementos que se conjugan dentro de la multifuncionalidad del espacio público. Se plantea la indagación de autores

y teorías que aporten luz y conocimiento al diseño de entornos urbanos.

C368. Diseñar ciudades computables: de las smart cities a la plataformización urbana. Luis Sebastián Ramón Rossi [INES-UNER-CONICET - Argentina]

Primero, presentaremos las condiciones de posibilidad de la emergencia de analogías entre máquinas informáticas y ciudades. Luego, nos detendremos en las conceptualizaciones ligadas a los proyectos de smart cities recorriendo tanto elementos de su historia nacional, como en sus propiedades, características y críticas. Por último, abordaremos los problemas del urbanismo de plataformas, para ello recuperaremos los principios de la noción de plataformización desde distintas disciplinas.

C369. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. Andrea Valsagna | Victoria Acevedo Vacherand | Sara Lauria | Ivana Daniela Quarati | María Liliana Serra [Universidad Nacional del Litoral y Consultora Gestión&Desarrollo - Argentina]

En 2018 la ciudad de Santa Fe llevó adelante una experiencia inédita de colaboración socio-gubernamental para analizar el destino de los pilares que quedaron del antiguo trazado ferroviario que cruzaba la Laguna Setúbal en la primera mitad del siglo XX. Se presenta la metodología participativa desarrollada para proyectar el diseño urbano, Foro de debate público, Taller de Ideas interuniversitario y Foro virtual, y los resultados alcanzados.

C370. La configuración espacial en la percepción museográfica. María Carolina Vivar Cordero [Universidad del Azuay - Ecuador]

La presente investigación analiza la morfología y características sensoriales de museos de la ciudad de Cuenca Ecuador y se correlaciona la información obtenida con el levantamiento de información sobre la experiencia estética los visitantes con el propósito de generar una aproximación a la relación que existe entre un sujeto que ingresa a un espacio museográfico y el espacio que lo envuelve.

— **Comisión: A43 Diseño y Comunicación Social**

Jueves 28 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Mercedes Massafra

C371. Comunicación visual: Campañas de salud sexual. Elsa Chavez Alvarez | Adriana Judith Cardoso Villegas | Norma Castrezana Guerrero [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

El objetivo es analizar representaciones visuales sobre salud sexual que han sido parte de campañas en redes sociales a partir de la identificación del grado de inteligibilidad que universitarios de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México perciben del mensaje visual, a fin de evidenciar si se cumple la función para la cual fue creado.

C372. Interfaces entre a comunicação e o design. Taís de Souza Alves Coutinho | Frederico Braida [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

Este estudo aborda as relações entre Comunicação e Design, entendidos como áreas transversais e híbridas. O principal objetivo é evidenciar como os aspectos comunicacionais são fundamentais para o campo do Design, uma vez que as dimensões de comunicação podem influenciar todo o processo de design de uma marca ou produto.

C373. Del cine a la moda, procesos de producción de moda teniendo como eje los elementos de la cinematografía. Norberto Diaz [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

Se presenta la gestión y producción de la moda es un curso del eje de formación del programa de Diseño de moda de las Unidades Tecnológicas de Santander, enfocado en la gestión de productos y servicios desde una perspectiva innovadora. En ese sentido, el curso se sitúa en sexto semestre del plan curricular del programa y tiene como objetivo la comprensión y aplicación de los conceptos relacionados con la planificación de los diferentes elementos que intervienen en una producción de moda. El curso toma como fundamento las experiencias creativas desarrolladas por los estudiantes en los niveles inferiores del ciclo proyectual en los cuales desarrollaron productos referentes al sector moda, los cuales requieren que se realice la producción de moda para su difusión y exhibición en diferentes canales y medios teniendo como base los conceptos y teorías de la imagen cinematográfica.

C374. Diseño gráfico mexicano y justicia social. Ivonne Lonna [Universidad Iberoamericana - México]

México tiene una tradición gráfica amplia enriquecida de la imagería cultural global en los años recientes, que han forjado una identidad visual propia. Autores como López Castro, Rojo y Tassier trabajaron la gráfica antes de que se formalizara como disciplina en 1968, mismo año en el que el país fue sede de los Juegos Olímpicos, coincidencia de gráfica y denuncia social, explorada en la exhibición Layout México: Narrativas de la Inconformidad, Ibero, 2018.

C375. Infografías, recursos de enseñanza de procesos textiles indígenas en México. Jaqueline Mata Santel | Andrea Cid | Kimberly Pérez | María del Sol Vazquez Rangel [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Este artículo presenta resultados de análisis iconográficos referentes a infografías de procesos textiles indígenas en México como recursos de enseñanza. Estos procesos forman parte de la identidad personal y comunitaria, son una práctica simbólica que se adentra en los orígenes, sentido y cultura de un pueblo, volviéndose una forma de conservar elementos de su ideología y plasmar gráficamente sus vivencias y pensamientos. La metodología empleada se basa en el modelo semiótico de Morris. Los resultados arrojan una preponderancia de elementos humanos aunados a elementos objetuales relacionados con la cosmovisión particular de cada sociedad.

C376. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. Raul Molina Jeronymo | Ingo Cescatto Germer | João Victor Gomes Santos | Victoria Miyashiro Silva | Jenifer Nascimento Amaral [Indigo Design Engineering - Brasil]

A conferência pretende demonstrar atividades desenvolvidas por três projetos de extensão universitária da UNESP, durante o período de 2007 até 2022. As atividades se voltam para a interação dialógica da comunidade acadêmica com a sociedade por meio da troca de conhecimentos, da participação e do contato com as questões complexas contemporâneas presentes no contexto social.

C377. La representación social del diseño y la construcción de significantes y significados en el proceso de significación. Sandra Nuñez | Eliska Fuentes Pérez | Julia Andrea Mena Freire [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

La representación social del diseño es una interpretación de la realidad dentro del contexto en el que se desenvuelve un sujeto, es decir, la conciliación entre el usuario y el diseñador es el resultado de una producción y reproducción de lo simbólico. Al representar socialmente el diseño se da paso a la constitución de una identidad morfológica dentro del proceso de significación. El diálogo entre el usuario y el diseñador da inicio a un proceso de identificación que relaciona la espacialidad, la temporalidad y el sentido que establecen técnicas de significación e identificación. La identidad morfológica desde el carácter social del diseño permite la edificación de significantes y significados, mismos que se encuadran en un proceso de significación que tiene como soporte el diálogo intersubjetivo entre el diseñador y el usuario.

C378. Análisis semiótico de la imagen en carteles de campañas políticas presidenciales. Jorge Hernando Sánchez Munevar | Alexander Aldana Rincón | Alexander Aldana Rincón | Alejandro Araque Mendoza [Fundación Universitaria Compensar - Colombia]

La comunicación política ha evolucionado significativamente, considerando que, en el ámbito político, se desarrollan acercamientos por deconstruir, comprender y rehacer los discursos emitidos en la sociedad, generando un espacio importante para la comprensión del hacer creativo, la circulación y el consumo de estas mismas, como es el caso de las campañas políticas, que son debatidas con mayor análisis crítico. Se trabajará usando la metodología de análisis semiótico Modelo Barthes como método de observación y decodificación de la imagen connotada; a partir de este análisis se extraen los elementos indiciales que generan palabras claves y descriptores, lo que resulta en la información documental requerida.

— **Comisión: A44 Diseño Social, Género y Diversidad**
Viernes 29 de julio - 17:30 a 19:30 hs. (Arg.) / Coordinadora: Sara Müller

C379. Gráfica, carteles y pancartas en las manifestaciones feministas en la ciudad de Quito, período 2017-2019.

Pamela Pazmiño Vernaza [Instituto de Artes Visuales de Quito - Ecuador]

Los movimientos feministas en Ecuador, cuentan con la trayectoria y experiencia de años de luchas. La presencia masiva en las calles de Quito durante el período 2017-2019 es una muestra de la continua lucha en contra de la violencia de la mujer en una sociedad donde se persiguen derechos de justicia y de igualdad. En este contexto, se analizan las manifestaciones a través de la gráfica y cartelismo de marchas tales como Vivas nos queremos, Marea Verde, Marcha de las putas, que fueron desarrolladas por las mujeres en contra del sistema patriarcal.

C380. Perspectiva Queer e Design Inclusivo: suporte à diversidade e inclusão. Guilherme Cardoso Contini | Cassia Leticia Carrara Domiciano | Fernanda Henriques [UNESP - Brasil]

Este artículo discorre sobre a aproximação do Design Inclusivo e dos estudos queer, apresentando uma proposta de suporte à diversidade e inclusão através de um espaço para prática projetual. São consideradas as perspectivas transdisciplinares do campo do design, onde as discussões de gênero e sexualidade encontram espaço e protagonismo.

C381. Modelando para gordas. Cynthia de Holanda Sousa Matos Sousa | Maria Rafaele de Moura Silva | Humberto Pinheiro Lopes [Universidade de Fortaleza - Brasil]

O relato de experiência diz respeito ao grupo de estudo de modelagem plus size desenvolvido no Centro Universitário Farias Brito (FBUni) na cidade brasileira de Fortaleza. O objetivo da proposta é desenvolver bases do corpo gordo para serem criados modelos de vestuário para o público feminino de Fortaleza, dado um lapso de conteúdo de moda para este público nos quesitos ergonômico e de tendências.

C382. Design e Memória Oral aplicados ao Cuidado da Mulher. Lucas Furio Melara | Ariadne Mathias | Dânica Vasques Fagundes Machado [LM&Co. - Brasil]

O presente artigo discorre sobre o papel da memória oral no desenvolvimento de sistemas de identidade visual criados com comunidades a partir da partilha do sensível, desenvolvendo produtos para a Secretaria do Bem-Estar Social, a Coordenadoria Municipal da Mulher, a Comissão Municipal de Políticas para Mulheres e Bel, um chatbot criado à partir das referências de memória obtidas.

C383. Design, Comunicação e Igualdade de Gênero: Uma Aliança pelas Mulheres. Lucas Furio Melara | Flores Ana | Ana Beatriz Pereira de Andrade [LM&Co. - Brasil]

As soluções advindas da Economia Criativa refletem a necessidade de inovações de cunho social para a democratização dos direitos civis. A violência contra a

mulher, que atingiu níveis críticos durante a pandemia, ainda mais no Brasil, é o objeto deste texto, com recorte na atuação da Aliança, projeto que promove acolhimento e pronta resposta para ocorrências de violência contra mulheres, além disso é voltada também para ações, em eventos de médio e grande, que tem o objetivo de reduzir os danos causados a mulheres que sofrem algum tipo de violência nesses ambientes.

C384. Enseñanza-aprendizaje del diseño, participación estudiantil en una convocatoria institucional en torno a la reflexión del arte, género y diseño. Sandra Amelia Martí [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

El Comité del segundo encuentro de Género, Arte y Diseño nos convocó para participar en su evento desde nuestras disciplinas del arte y el diseño, y propusimos participar a los estudiantes del Tronco Divisional I. Durante dos semanas se instruyeron, estudiaron y desarrollaron textos, ilustraciones y videos, en torno a las problemáticas feministas. En esta ponencia, se describen las características y productos de trabajo de nuestra participación en este evento universitario.

C385. Visualización de datos para revelar la violencia hacia las universitarias. Jaqueline Mata Santel | Gerardo Luna-Gijon | Esmeralda Reyes Cruz | Abraham Ronquillo Bolaños [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La visualización de datos es una actividad que ocurre desde diversas disciplinas, entre ellas el diseño gráfico y el diseño de la información, al combinar los planteamientos desde varias perspectivas, permite mapear la complejidad de los temas involucrados, por lo que se vuelve especialmente valioso para plantear la comunicación de temas complejos como lo es la violencia de género. Mediante procesos cualitativos se propone crear un sistema de información, primero por medio de un planteamiento análogo, para luego examinar la posibilidad de un sistema digital que ayude a comunicar la información hacia una comunidad universitaria en México.

C386. La identidad queer como diseño contrahegemónico: el performance drag tijuaneño. Alejandro Daniel Murga González [Universidad Autónoma de Baja California - México]

El drag performance es una práctica en la que la identidad de género se manipula para desestabilizar las identidades normativas y hegemónicas. Este trabajo aborda un proyecto de investigación en proceso y tiene como propósito dar un abordaje queer para la visión sistémica de la ergonomía en diseño, centrado en el performance drag como una práctica de diseño.

C387. Representatividade e inclusão na Moda: como as marcas de luxo têm lidado com a inclusão para além dos desfiles e peças publicitárias. Gabriela Brandão de Souza [ScamboO - Brasil]

A inclusão tem sido um assunto muito debatido nos últimos tempos. Foi observado um grande movimento na Moda, com desfiles e campanhas publicitárias, chamam-

do os consumidores a refletirem sobre os preconceitos ainda muito presentes na sociedade. No entanto, esse artigo pretende mostrar até que ponto as marcas estão dispostas a lidar com a representatividade dentro da empresa, gerando diversidade em todos os setores da Moda. Além disso, foi observado, durante a pesquisa, as dificuldades enfrentadas durante o processo seletivo, que tornam o mercado de trabalho, já racista, mais difícil de ser ocupado por pessoas negras.

Índice de autores del XII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

El índice de autores se organiza alfabéticamente, junto al título de la comunicación presentada.

- Abades, Irma Soledad. Diseño Morfológico. Etapas de un proceso de complejidad creciente. > p.136
- Acevedo Vacherand, Victoria. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. > p.180
- Acosta Fandiño, Jeimy Johana. LÚDICO: Una experiencia comunitaria. > p.141
- Acosta, Miguel. Recuperación de chibaletes tipográficos para el taller de impresión con tipos móviles Typofania en la Escuela de Artes y Letras. > p.153
- Adosi, Antonelia. Cartografías virtuales: museos y ciudad. > p.162
- Aguilera, Florencia. Narrativas extendidas. > p.163
- Akemi Margadona, Laís. Belê: Design de una aplicación de reseña de productos cosméticos. > p.177
- Akemi Margadona, Laís. Fotografía contemporánea: A Hibridização Entre Analógico e Digital Nas Mídias Sociais. > p.162
- Akemi Margadona, Laís. InColor: Ensaio fotográfico sobre falta de identidade racial entre pardos. > p.152
- Akemi Margadona, Laís. The Mountain Forge: Designing an authorial 3D cinematic. > p.164
- Alaniz, Mariana. Diseño de propuesta de formación permanente para desarrollar competencias digitales. > p.143
- Albarracín, Santiago. Ficciones Futuras. > p.134
- Albornoz Delgado, Humberto Ángel. Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas. > p.145
- Albornoz De Castris, Florencia. Experiencia exploratoria de aprendizaje invertido y trabajadores del conocimiento Knowmad. > p.143
- Aldana Rincón, Alexander. Análisis semiótico de la imagen en carteles de campañas políticas presidenciales. > p.181
- Aldana Rincón, Alexander. Análisis semiótico de la imagen en carteles de campañas políticas presidenciales. > p.181
- Aldana Pirillo, Tamara. Arte en vestuario. > p.179
- Alfaro, Maria Naty. Estrategias de marketing social frente al consumo responsable de moda: revisión sistemática de literatura. > p.174
- Almeida Méndez, Emilio David. El diseño como herramienta fundamental en procesos de educación popular: fortalecimiento de los derechos colectivos en comunidades indígenas. > p.166
- Alvarado, Luis Alberto. Ejercicios para desatar la emoción en clase, retomando a Josef Albers. > p.138
- Alvarez, Eugenia. ¿Cómo enseñar en el taller de diseño gráfico?, una adaptación virtual en tiempos de pandemia. > p.146
- Alvarez Cazón, Carla Valeria. Complejidad de la transmisión estética en el textil Guaraní Boliviano. > p.151
- Alves, Ananda. O design instrucional como balizador no processo de ensino aprendizagem. > p.135
- Alzérrecá Pérez, Jaime. Corredores culturales para Cochabamba Bolivia. > p.166
- Amantini, Susy. A extensão na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Amantini, Susy. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. > p.172
- Ana, Flores. Design, Comunicação e Igualdade de Gênero: Uma Aliança pelas Mulheres. > p.182
- Ana, Flores. Fórum para o Fim do Mundo. > p.170
- Ana, Flores. Prêmio Dorothy Mae Stang de Boas Práticas Extensionistas. > p.143
- Ana, Flores. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. > p.176
- Anderson, Ibar Federico. La Silla Criolla Argentina (Parte II). > p.166
- Anderson, Ibar Federico. La Silla Criolla Argentina. > p.166
- Angarita, Diana Paola. Evaluación del prototipo V.S.C.O (Video Sintetizador de Control Ocular) como producto de investigación-creación. > p.152
- Angulo, Laura. Criterios de diseño de interfaces enfocado en la carga cognitiva. > p.177
- Arango, Silvia. Pedagogía del diseño social e inclusivo en pregrado. > p.171
- Araque Mendoza, Alejandro. Análisis semiótico de la imagen en carteles de campañas políticas presidenciales. > p.181
- Arboleda, Hernán. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Arciniegas Martínez, Ana Teresa. Realidades expandidas: guía metodológica para el diseño de proyectos transmedia de no ficción. > p.156
- Arenas, Vicente. Circular Mug y el diseño de una metodología sostenible. > p.170
- Arenas, Felipe. Experimentación proyectual desde las bases del Diseño y pensamiento computacional. > p.147
- Arias, Antonella Carpio. El análisis comparativo del mensaje de la serie de televisión "Los Simpson" como técnica de aprendizaje en estudiantes de comunicación. > p.139
- Arias Villamar, John Alfredo. Enseñanza del branding desde la materialización del Packaging estratégico. > p.142
- Arias Camacho, Angel Geovanny. Señalética de reciclaje para estudiantes con discapacidad visual. > p.141
- Arratia Jiménez, Orlando David. La tesis en Diseño Gráfico, problemas y desafíos. > p.139
- Arroyo Barranco, César Alfonso. Evaluando atributos emocionales del diseño en sus fases tempranas de desarrollo. > p.147
- Asión Suñer, Laura. Guías y manuales. Transferir conocimiento en diseño a usuarios no especializados. > p.155

- Astudillo, Paul. Las 3 columnas del Diseño Industrial en La Metro. > p.140
- Avella, Camilo. Estudio de los efectos de la formación media técnica en Diseño Gráfico de la Institución Educativa Técnico Bellas Artes Sogamoso (2015-2018). > p.153
- Avila Ochoa, Ana Margarita. Diseñando sistemas-producto desde el territorio y la localidad. > p.167
- Azevedo Fernandes, Marco Aurelio. Azulejaria do Coletivo MUDA: Burburinho visual na paisagem urbana. > p.178
- Bachot, Mónica. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Badella, María Laura. La práctica proyectual como acción colaborativa en escenarios híbridos: el 'desmontaje' de una propuesta de enseñanza. > p.135
- Baêta, Marcelo. A construção de um e-book, com técnicas de gamificação. p.177
- Baldo Nami, Guilherme. As cores no processo de aprendizagem na musicalização infantil. > p.150
- Baldo Nami, Guilherme. Prêmio Dorothy Mae Stang de Boas Práticas Extensionistas. > p.143
- Baldo Nami, Guilherme. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. > p.176
- Ballesteros, Steffy. Ciclo de vida del producto como estrategia de enseñanza para Diseño estratégico. > p.174
- Banderas, Paola. El diseño participativo como aporte a la innovación artesanal. > p.169
- Barbosa Guerrero, Inés Ximena. La geometría descriptiva en nuestras manos. > p.155
- Barbosa Guerrero, Inés Ximena. La narrativa de la moda en la urbe. > p.165
- Barbosa Guerrero, Inés Ximena. Metodologías en diseño: relación con el Modelo de KOLB. > p.148
- Barbosa Guerrero, Inés Ximena. Muestras de las tiendas de barrio: caracterización y diseño industrial. > p.165
- Barbosa Olimpio, Ricardo José. O Design Gráfico como ferramenta para produções artísticas. > p.161
- Barbosa, Juliana. O ensino da alfaiataria por meio do audiovisual no ensino remoto emergencial. > p.146
- Barra, Daniela. Diseño Ecuatoriano y Arte Indigenista, ¿utilización o influencia?. > p.164
- Barraud, Silvina. La identidad contextual como acercamiento al diseño. > p.140
- Barreto Güiza, Javier Alberto. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Barrientos Mora, Jesús Eladio. Ilustraciones para infantes mexicanos en contexto intercultural de aprendizaje. > p.151
- Barrientos, Ender. La arquigrafía en el programa de diseño gráfico, modelo educativo con base al Proyecto Pedagógico de Aula PPA. > p.136
- Barrios, Patricia Claudia. "Typo Europeo": La tipografía como voz crítica en el arte contemporáneo. > p.161
- Barseghian, Tristana. Utilización de focus group en el proceso de diseño. > p.146
- Bautista Saucedo, Fabian. Los arquetipos como modelo de comunicación en la metodología del design thinking. > p.147
- Beceiro, Odalys. Señalética. Universidad San Gregorio de Portoviejo. > p.154
- Bellota Noguera, Bruno. La elaboración de la tesis desde un enfoque prospectivo en la carrera de arquitectura. > p.136
- Beltrán, Mariel. Diseñando desde los Valores Humanos. > p.133
- Benavidez Ortiz, Piren. Disergonomia y Ergonomías Subversivas. Deconstruir el presente, rediseñar el futuro. > p.171
- Bergero, Darío. La producción de bocetos en la enseñanza del proceso de diseño: entre la resolución gráfica y la producción del saber. > p.134
- Bergero, María Cecilia. Práctica digital colaborativa para diseño 3D > p.137
- Bergomi, Paolo. Feria Diseño Nuestro en el Museo Casa de la Ciudad de San Miguel de Tucumán. > p.164
- Bermeo, Gianella. Desafíos para un docente de diseño en la nueva década. > p.143
- Bermúdez, Diego. Semillero de Investigación SINAPSIS 2022. > p.157
- Bernal García, Gabriel. La idea, el riesgo de pensar más allá. > p.175
- Berti, Solana. Fanzines de autor. Autopublicación y práctica colectiva. > p.160
- Bevilacqua, Flavio. Corregir y castigar: prácticas arcaicas en la universidad. > p.139
- Bianchi, Carlos Mauro. Dictado del proceso de diseño: Diseño Centrado en la Persona. > p.146
- Blas Ramirez, Sergio. Evaluando atributos emocionales del diseño en sus fases tempranas de desarrollo. > p.147
- Boisselier, Patricia. El desarrollo de interiores desde la perspectiva del diseño inclusivo: Trato igualitario y digno a personas con capacidades diferenciadas en la Era 2030. > p.172
- Bortolucci Baghim, Ciro. A vasta possibilidade de aplicação dos projetos de design. > p.154
- Braida, Frederico. Interfaces entre a comunicação e o design. > p.181
- Brandão de Souza, Gabriela. Representatividade e inclusão na Moda: como as marcas de luxo têm lidado com a inclusão para além dos desfiles e peças publicitárias. > p.182
- Bravo, Rafael Ángel. Método folklórico y nuevas áreas de investigación-creación en diseño. > p.153
- Bressan, Nelson. Transformación del saber en los talleres proyectuales de FADU-UNL. > p.135
- Breuer, Wolfgang Alejandro. El aporte interdisciplinar del diseño en investigaciones académica científicas. > p.151
- Breuer, Wolfgang Alejandro. Enseñanza con enfoques colaborativos del diseño industrial en ciudades sustentables. > p.170
- Bribiesca, Alejandro. Metodología para la enseñanza-aprendizaje de un lenguaje generador de arquitectura. > p.147
- Broggi, Margarita Beatriz. Reflexión sobre el rol de la Teoría en los procesos proyectuales. > p.136
- Brunetti, Federico Alberto. Boito Architetto - Archivio Digitale. A survey on Italian creativity 19th - 20th century between the Accademia di Brera and Politecnico di Milano. > p.169

- Bruschini, Rosana. Las nuevas tecnologías, potenciadoras experienciales del consumo. Nuevas tendencias de consumo basadas en la integración digital. > p.159
- Buelvas, E. Daniel. La arquigrafía en el programa de diseño gráfico, modelo educativo con base al Proyecto Pedagógico de Aula PPA. > p.136
- Buitrago López, Yesid Camilo. Acercamientos de postulados frente a la evaluación en diseño gráfico. > p.139
- Buitrago López, Yesid Camilo. Aproximación a la configuración de Diseño Gráfico. > p.154
- Burbano, Iván. El diseño en relación con las artes liberales. > p.141
- Bustamante, Lady. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Bustamante Parra, Diana María. Herramientas pedagógicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en arquitectura. > p.134
- Cabrera, Maria Julieta. Diseño y ficción: el diseño especulativo en la creación de futuros posibles. > p.179
- Cáceres Gómez, William Javier. Sesiones prácticas mediadas por tecnologías para enseñar diseño industrial online. > p.149
- Cadena, Ramiro. Evaluando atributos emocionales del diseño en sus fases tempranas de desarrollo. > p.147
- Calderón-Canales, Elena. Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas. > p.145
- Callegari, Evelyn. Campaña gráfica de prevención a la violencia en instituciones educativas. > p.172
- Calmet, Héctor Manuel. Enseñanza Virtual por medio del ZOOM. Diseño de escenografía e iluminación > p.162
- Camargo Montaña, Julian Mauricio. El imaginario colectivo fundamento del desarrollo territorial y la marca ciudad. > p.166
- Camargo Niño, Maria Alejandra. Perfilamiento de usuario en Diseño para empresa de base digital. > p.177
- Campi Maldonado, Elvis. Señalética de reciclaje para estudiantes con discapacidad visual. > p.141
- Campoamor, Belén. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. > p.137
- Campos Rossi, Dorival. A extensao na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Campos Rossi, Dorival. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. > p.172
- Canalicchio, Pablo. La industria editorial 4.0. > p.160
- Candela Sanjuán, Bernardo Antonio. Ética profesional del diseño: el caso de los concursos especulativos. > p.172
- Canetti, Rocío Belén. Experiencias de iniciación en investigación: aprendizaje entre investigadores y estudiantes. > p.154
- Canetti, Rocío Belén. Prácticas de Investigación en Diseño Industrial: caso Proyecto de Graduación Textil. > p.157
- Cárdenas Suárez, Mariana. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Cardona Olaya, Felix Augusto. Marketing digital y diseño editorial para apropiación social de memoria sobre técnicas del bordado. > p.160
- Cardoni, María Eugenia. Transformación del saber en los talleres proyectuales de FADU-UNL. > p.135
- Cardoso Villegas, Adriana Judith. Comunicación visual: Campañas de salud sexual. > p.180
- Cardoso Contini, Guilherme. Perspectiva Queer e Design Inclusivo: suporte à diversidade e inclusão. > p.182
- Carrara Domiciano, Cassia Leticia. Perspectiva Queer e Design Inclusivo: suporte à diversidade e inclusão. > p.182
- Carrasco Altamirano, Alma. Pautas editoriales de la revista electrónica Leer, Escribir y Descubrir. > p.161
- Carrera, Karen. La imagen diseñada desde las imágenes de los Juegos Olímpicos. > p.142
- Carvalho, Ana Paula. Estampa Pailey influência cultural oriental no ocidente: movimento hippie aos dias atuais. > p.161
- Carvalho, Ana Paula. Vivências de sala de aula durante a pandemia. > p.149
- Cascaes, Laura. Ecologia e Sustentabilidade: Contos de Fadas e o Século XXI. > p.168
- Cassinelli, Adriana. Creación del aula amigable para fomentar el aprendizaje emotivo. > p.148
- Casso Arias, Marcela Geovana. Reflexiones sobre la enseñanza del proceso de diseño arquitectónico. > p.144
- Castillo Marquez, Jorge Eli. Trafficker digital y diseño publicitario en redes sociales. > p.177
- Castillo Marquez, Maria Gabriela. Trafficker digital y diseño publicitario en redes sociales. > p.177
- Castrezana Guerrero, Norma. Comunicación visual: Campañas de salud sexual. > p.180
- Castro, Jacqueline. A extensao na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Castro Falero, Jorge Manuel. Cómo mitigar los efectos adversos de la industria textil y moda. > p.173
- Castro, Jacqueline. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. > p.172
- Cescatto Germer, Ingo. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. > p.181
- Chacón Chacón, Freddy. El Observatorio Colombiano de Diseño Digital, funciones y compromisos. > p.178
- Chavez Alvarez, Elsa. Comunicación visual: Campañas de salud sexual. > p.180
- Chavoya Gama, Jorge Ignacio. Accesibilidad Universal en Contextos Universitarios de Puerto Vallarta, Jalisco. > p.180
- Cíceri, Valeria. Proyecto Tejiendo redes - Propuesta de innovación pedagógica - interinstitucional. > p.143
- Cid, Andrea. Infografías, recursos de enseñanza de procesos textiles indígenas en México. > p.181
- Clavijo Del Valle, Javier Santiago. Evaluación formativa, herramientas para desarrollar el pensamiento crítico en ilustradores. > p.139
- Coelho, Tatiene. A extensao na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Coelho, Tatiene. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. > p.172
- Conna, Yvan. La fotografía como estímulo sensorial y emocional. > p.154
- Cordenons, Natalia. La enseñanza post pandemia: la neo educación. > p.148

- Cordero, Carlos. Imaginario simbólico salvadoreño: experiencias semióticas. > p.165
- Cordone, Maria Delia. Dibujo a mano alzada en 3 dimensiones. p.136
- Cornejo, Camilo. La ortotipografía y la academia. > p.140
- Corona Zapata, Jaesy Alheli. Ilustraciones para infantes mexicanos en contexto intercultural de aprendizaje. > p.151
- Correa Montano, Paula Andrea. La etnografía para la identidad y cultura artesanal. Caldas, Colombia. > p.169
- Corredor Gómez, Viviana Marcela. Transformación sustantiva al currículo del programa Diseño de Modas en las instituciones educativas. Inclusión de proyectos de investigación socialmente responsables. > p.140
- Corsetti, Gonzalo. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Cortés Fandiño, Jaime Enrique. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Cortés Robles, Guillermo. Fortalezas y limitaciones del Design Thinking. > p.175
- Cruz Herbas, Zulema Fabiola. Búsqueda de nuevas técnicas creativas. El Pop Up aplicado al diseño de Stand. > p.155
- Cubeiro Rodríguez, Ana María. Artes textiles y experiencia estética en el diseño de vestuario. > p.162
- Cuestas Camacho, Johanna Andrea. El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda – Distrito Grafiti, en la ciudad de Bogotá, en los años 2016 al 2022. > p.163
- Curcio, Gustavo. Exercício de projeto de Livro Interativo: uma experiência de design e saúde mental. > p.161
- Curcio, Gustavo. Técnicas de impressão: experiência de e-learning engajando alunos. > p.149
- Cusumano, Malena. Proyecto Tejiendo redes - Propuesta de innovación pedagógica - interinstitucional. > p.143
- D'Amico, Enrique. Autoengaños de diseño: Consideraciones prácticas para la etapa temprana de los emprendimientos. > p.174
- Da Cunha Bastos, Frederico Gustavo. A extensão na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Da Cunha Bastos, Frederico Gustavo. Consciência do consumo e produção mais limpa. A inter-relação com a ODS 12. > p.172
- Damasceno Pereira, Ilíada. Análise gráfica do livro ilustrado: compreendendo o projeto visual na literatura infantojuvenil. > p.163
- Damasceno Pereira, Ilíada. Processo de criação da página virtual do Laboratório de Chafurdos da Moda (LabChamo). > p.149
- Dandrea, Emiliano. Dictado del proceso de diseño: Diseño Centrado en la Persona. > p.146
- Dantas, Alejandro. De necesidades emocionales a características de producto: una aplicación empírica de ingeniería Kansei. > p.156
- Daraio, Vanina. ¿Después de la pandemia qué?. > p.144
- Dávalos Pita, Adriana Yunuen. Accesibilidad Universal en Contextos Universitarios de Puerto Vallarta, Jalisco. > p.180
- Daye, Claudia. Técnicas de impressão: experiência de e-learning engajando alunos. > p.149
- De Almeida Gallinari, Laura. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. > p.165
- De Almeida, Fabiana. Os desafios do mercado digital para os profissionais de comunicação. > p.149
- de Freitas Ramos, André. Uma análise sobre a oralidade nas histórias em quadrinhos. > p.156
- De La Barrera Medina, Mónica Susana. Análisis socioespacial del alojamiento colaborativo en Morelia y Zacatecas. > p.152
- De La Barrera Medina, Mónica Susana. Desarrollo industrial textil en Irapuato. Del entorno laboral a la cultura organizacional. > p.174
- De La Barrera Medina, Mónica Susana. Las transformaciones socioespaciales y el impacto de la globalización en la vida local. > p.179
- de la Cruz Vergara, Andrea del Carmen. Urban Birds: ciencia y creatividad en piezas informativas. > p.142
- de la Cruz Vergara, Andrea del Carmen. Diseñar lo intangible: patrimonio inmaterial y tipografía. > p.167
- De la Mora, Diana. La educación del diseño frente a la realidad tecnológica. > p.148
- de Macedo Estevo, Aniele. InColor: Ensaio fotográfico sobre falta de identidade racial entre pardos. > p.152
- De Matteo, Analia Daniela. Ediciones expandidas, diseño y futuro. > p.164
- De Monte, Andrea. Prácticas híbridas y modelado responsivo como exploración perceptiva orientada el diseño espacial. > p.134
- de Moura Silva, Maria Rafaelle. Modelando para gordas. > p.182
- de Oliveira Cruz Carlassara, Renata. Design de território: fortalecendo a identidade cultural de comunidade quilombola. > p.164
- de Souza Alves Coutinho, Taís. Interfaces entre a comunicação e o design. > p.181
- del Valle Capriotti, Carina. Construcción comunicativa con el uso de las TICs para la agroindustria sanjuanina. > p.151
- Delgado Martínez, Ligia. Bicentenario 2021 con historias ilustradas y personajes en modelado 3D. > p.169
- Delgado, Gabrielle. Desenvolvimento de plataforma digital educacional com foco em materiais sustentáveis. > p.173
- Delgado Coellar, Alma Elisa. Vinculación Interinstitucional para el fortalecimiento de las artes y el diseño desde una perspectiva de género. > p.168
- Denari Morrow, Angeles Lorna. Experimentaciones morfológicas en la enseñanza de la arquitectura y el diseño. > p.138
- Dias, Gabriela. A vasta possibilidade de aplicação dos projetos de design. > p.154
- Díaz, Norberto. Del cine a la moda, procesos de producción de moda teniendo como eje los elementos de la cinematografía. > p.181
- Díaz, Lucia. Experiencias de iniciación en investigación: aprendizaje entre investigadores y estudiantes. > p.154
- Díaz, Norberto. Realidades expandidas: guía metodológica para el diseño de proyectos transmedia de no ficción. > p.156

- Díaz, Patricia. La libertad de cátedra como espejo de la Autonomía Universitaria. > p.149
- Dominguez, Elia. El emprendimiento: propuesta curricular innovadora de formación universitaria en Venezuela. > p.140
- Donoso, Sergio. Estímulos afectivos hedónicos para el desarrollo creativo y metacognitivo. > p.142
- dos Santos Barbosa, Amanda Kelly. Criação de marca de Lingerie Plus Size. > p.176
- dos Santos de Menezes, Allan. Desenvolvimento de plataforma digital educacional com foco em materiais sustentáveis. > p.173
- Doyle Torres, Carla Simone. Retrato de uma época: tendências do Pinterest no Brasil pandêmico. > p.178
- Duarte, Leticia. Memórias Textiles. > p.162
- Duque Correa, Pablo Andrés. El Diseño Gráfico en la memoria musical: Registro audiovisual e ilustrado de la vida y obra de músicos y compositores de Loja-Ecuador. > p.168
- Edgardo Dallachiesa, Constanza Guidotti. Cátedra Libre Gestión y Acción del Diseño Público (GADIP | UNLP). > p.133
- Emanuel, Bárbara. Design & Escola: colaborações entre designers e educadores. > p.144
- Emanuel, Bárbara. Nombres de diseño gráfico: ¿cómo se llaman las carreras de pregrado?. > p.152
- Enríquez, Anggely. Desarrollo académico de liderazgo y dirección estratégica en Diseño Gráfico. > p.141
- Escalera, Yesica. Los acuerdos sociales. Repercusiones en el proceso de enseñanza aprendizaje. > p.133
- Escandon, Guillermo. Biónica como opción creativa. > p.138
- Escobar Salas, Miguel Federico. MTDI – Aprendizajes obtenidos y estrategias definidas. > p.147
- Escribano, Candela Celeste. Prácticas de Investigación en Diseño Industrial: caso Proyecto de Graduación Textil. > p.157
- Fantini, Estefanía Alicia. Enseñanza y diseño de experiencias: narrativa fotográfica e inmanencia de las imágenes. > p.163
- Farfan, Milagro. El video ensayo como metodología de aprendizaje del diseño audiovisual. > p.144
- Federico, Carola. Práctica digital colaborativa para diseño 3D > p.137
- Felippe, Alessandro Mateus. Retrato de uma época: tendências do Pinterest no Brasil pandêmico. > p.178
- Felix da Silva, Ana Candida. Organização de eventos culturais do Laboratório de Chafurdos da Moda. > p.141
- Fernandez, Magali Beatriz. Artes visuales, literatura y emociones en la infancia. > p.162
- Fernandez Garcia, Carlos Enrique. El periodismo universitario en lenguas originarias e identidad cultural. > p.165
- Fernandez Aztisaran, Laura Viviana. Fast Fashion: contaminación post consumo. > p.170
- Ferraresi Camilo, Stangherlim. A extensao na educação superior em prol da integração das políticas públicas somadas a economia circular e aos direitos humanos. > p.175
- Ferreira da Silva do Carmo, Antonielle. Criação de marca de Lingerie Plus Size. > p.176
- Ferreira, Leticia V. Enseñanza poderosa - Aprendizaje significativo. > p.133
- Ferreira, Leticia V. Enseñanza y virtualidad ¿puro enamoramiento?. > p.150
- Ferreira, Leticia V. Los desafíos de la educación online. > p.150
- Ferroni, Cecilia. Proyecto Tejiendo redes - Propuesta de innovación pedagógica - interinstitucional. > p.143
- Figueiredo, Márcia. Análise Estrutural Qualitativa como Ferramenta para o Design de Mobiliário. > p.156
- Fiorentino, Carlos. Cinco casos controversiales en la enseñanza del Diseño. > p.141
- Florencia Bertuzzi, María. La enseñanza post pandemia: la neo educación. > p.148
- Flores, Alfredo. Enseñanza del diseño arquitectónico integral. Tecnologías computacionales y recursos didácticos. > p.138
- Flores, Pablo. Factores humanos y Diseño; generando productos innovadores con sustento teórico. > p.154
- Flores Quezada, Johana Andrea. Innovación en diseño de mobiliario social. Concurso “Construyendo Sueños”. > p.172
- Folga, Alejandro. Proyecto y Representación: integración curricular en la carrera de Arquitectura. > p.140
- Forniés Ignacio, López. Guías y manuales. Transferir conocimiento en diseño a usuarios no especializados. > p.155
- Franco, Paula Daniela. Enseñar con estrategias para aprender mejor. > p.135
- Franco, Andrés. Señalética. Universidad San Gregorio de Portoviejo. > p.154
- Frayssinet, Enrique. Experiencia exploratoria de aprendizaje invertido y trabajadores del conocimiento Knowmad. > p.143
- Fredes, Claudio. Experimentación proyectual desde las bases del Diseño y pensamiento computacional. > p.147
- Freire de Oliveira, Ana Karla. Disciplina de projeto de produto em tempos de pandemia - Reflexões sobre métodos e resultados. > p.146
- Fuentes Pérez, Eliska. La representación social del diseño y la construcción de significantes y significados en el proceso de significación. > p.181
- Furio Melara, Lucas. As cores no processo de aprendizagem na musicalização infantil. > p.150
- Furio Melara, Lucas. Design e Memória Oral aplicados ao Cuidado da Mulher. > p.182
- Furio Melara, Lucas. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. > p.165
- Furio Melara, Lucas. Design, Comunicação e Igualdade de Gênero: Uma Aliança pelas Mulheres. > p.182
- Furio Melara, Lucas. Fórum para o Fim do Mundo. > p.170
- Furio Melara, Lucas. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. > p.176
- Furtado, Bruno. Produção cultural de moda e imagem. > p.169
- Gago, Maria Paula. Criterios para la construcción del corpus de una investigación. > p.155
- Galarza, Andrea. Bordes ribereños: diagramas y variables en los procesos de diseño. > p.156

- Galarza, Andrea. Diseño y representación en la construcción de significados de la vida junto al río. > p.171
- Gallardo, Alejandra. Análisis de redes sociales para productos gráficos. > p.176
- Gallardo, Alejandra. Diseño + Metodología = Innovación. > p.176
- Gallardo, Alejandra. Virtualidad vs. presencialidad en el aprendizaje de taller de diseño. > p.139
- Gallego Gómez, Juan Diego. La etnografía para la identidad y cultura artesanal. Caldas, Colombia. > p.169
- Gallegos-Cázares, Leticia. Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas. > p.145
- García Sanchez, Luis Alberto. El pensamiento visual en el desarrollo del estudiante de diseño. > p.147
- García Tirado, Johny. Modelo de enseñanza de las Finanzas en Diseño. > p.144
- García Cordero, Marisol Soledad. Acercamientos de postulados frente a la evaluación en diseño gráfico. > p.139
- García, Marisol. Aproximación a la configuración de Diseño Gráfico. > p.154
- García Maldonado, Edwin. Aproximación a unas dimensiones de la práctica curatorial virtual del arte. > p.176
- García Santa Cruz, María Jimena. Consideraciones entre diseño latinoamericano, patrimonio cultural y economía circular. > p.167
- García Rivera, Beatriz Eugenia. Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas. > p.145
- García Gaviria, Diego Alexander. DOSIS Revista Digital Interactiva: el rol del comunicador audiovisual y digital en el campo editorial. > p.160
- García Manilla, Hugo Domingo. Fortalezas y limitaciones del Design Thinking. > p.175
- García Rojas, Luz Angela. TÁNDEM: una propuesta interdisciplinaria para la apropiación de saberes específicos del diseño editorial. > p.160
- García-Hernandez, Mariel. Intervención interdisciplinaria desde el enfoque del User Experience Research de un estacionamiento escolar y su dinámica interna. > p.150
- Gareca Apaza, Mireya Lauren. Hábitat educativo de pregrado que propicie un espacio con calidad. > p.150
- Gavilanez, Camilo. Las 3 columnas del Diseño Industrial en La Metro. > p.140
- Gentile, Victoria. Bordes ribereños: diagramas y variables en los procesos de diseño. > p.156
- Gerometta, Mercedes. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. > p.137
- Giarratana Narvaez, Flavio René. Diseño y representación en la construcción de significados de la vida junto al río. > p.171
- Girod, Gastón Eduardo. La Silla Criolla Argentina (Parte II). > p.166
- Girod, Gastón Eduardo. La Silla Criolla Argentina. > p.166
- Gomes Santos, João Victor. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. > p.181
- Gomez, Daniel. Relaciones recíprocas en el diseño entre la Talavera y las líneas de Nazca como elementos de identidad. > p.166
- Gómez Escobar, Gloria Elena. El Enfoque “Bridging Design Prototype”: Fortalecimiento del Rol del Diseño como Recurso Estratégico en Organizaciones Pequeñas. > p.174
- González, Betzaida. Nichos de mercado para el diseñador gráfico Farusac. > p.174
- Gonzalez, Martín. El desarrollo de interiores desde la perspectiva del diseño inclusivo: Trato igualitario y digno a personas con capacidades diferenciadas en la Era 2030. > p.172
- González Cabrero, José Luis. Diseñando sistemas-producto desde el territorio y la localidad. > p.167
- González, Agustina. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. > p.137
- González Erber, Daniela. Valoración de sitios patrimoniales, como práctica responsable, patrimonial e identitaria del diseñador. > p.167
- Gouveia, Nicole. Exercício de projeto de Livro Interativo: uma experiência de design e saúde mental. > p.161
- Goyoaga, Patricia. La enseñanza post pandemia: la neo educación. > p.148
- Grabois, Marcelo. Didáctica en la formación del diseñador industrial: ética profesional. > p.144
- Granados García, Araceli. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. > p.133
- Grieco, Mabel. Campaña gráfica de prevención a la violencia en instituciones educativas. > p.172
- Grimaldi, Madalena. Disciplina de projeto de produto em tempos de pandemia - Reflexões sobre métodos e resultados. > p.146
- Gualdrón, Nidia Raquel. Diseño de servicios: Consultorio Móvil de la Responsabilidad Social. > p.156
- Gualy Garcia, Maria Paula. Micro Museo Virtual del Traje Colombiano. > p.168
- Guarnizo Sánchez, Néstor Andrés. Sistematización de experiencias en aula a partir de herramientas análogas y digitales aplicadas a ejercicios TCA – 1. > p.137
- guindani, Joel Felipe. Retrato de una época: tendências do Pinterest no Brasil pandêmico. > p.178
- Guitelman, Sara. Ediciones expandidas, diseño y futuro. > p.164
- Güiza González, David Alejandro. Laboratorios de medios digitales en Colombia. > p.149
- Gutierrez, Martha. Modelo de Gestión de proyectos tecnológicos, una mirada desde el diseño. > p.175
- Gutiérrez Castorena, Pablo. La educación del diseño frente a la realidad tecnológica. > p.148
- Gutiérrez, María. Sinestesia para diseños multisensoriales. > p.148
- Guzman, Marcelino. NeuroHábitat Digital y las experiencias físico-digitales. > p.178
- Hena Santa, Juan David. Bootcamp #Pascualchallenge 2018-1. > p.138
- Henriques, Fernanda. A vasta possibilidade de aplicação dos projetos de design. > p.154
- Henriques, Fernanda. Belê: Design de una aplicación de reseña de productos cosméticos. > p.177
- Henriques, Fernanda. Fotografia contemporânea: A Hibridização Entre Analógico e Digital Nas Mídias Sociais. > p.162

- Henriques, Fernanda. Perspectiva Queer e Design Inclusivo: suporte à diversidade e inclusão. > p.182
- Heredía, Isabel. Las 3 columnas del Diseño Industrial en La Metro. > p.140
- Hermida, María Florencia. Las asignaturas de las áreas de Tecnología y Gestión en las carreras proyectuales. > p.157
- Hernandez Arroyo, Enrique Noe. Detección de Competencias Creativas. > p.139
- Hernández Borges, María Rosario. Ética profesional del diseño: el caso de los concursos especulativos. > p.172
- Hernández-Gallego, Luisa Fernanda. Articulación de la biomimética y diseño como estrategia en la enseñanza del diseño. > p.153
- Herrera, Silvina Amalia. Apropiación cultural, procesos de hibridación cultural y diseño: reflexiones teóricas. > p.164
- Hesayne, Francisco. Ficciones Futuras. > p.134
- Hidalgo Valencia, Isabel. Entre lo virtual y presencial: aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes del curso de Técnicas digitales del diseño para la estampación textil. > p.149
- Higuera Zimbrón, Alejandro. Competencia Digital Docente en Programas de Diseño. > p.143
- Hipperdinger, Adriana. Las asignaturas de las áreas de Tecnología y Gestión en las carreras proyectuales. > p.157
- Íñigo Dehud, Laura Silvia. Educación del Diseño y la Sustentabilidad. > p.171
- Irazábal, Paola. Formación inicial en diseño: una experiencia desde la fotografía. > p.149
- Izquierdo Manrique, María Andrea. Diseñar lo intangible: patrimonio inmaterial y tipografía. > p.167
- Jaimes, Adrian. Bicentenario 2021 con historias ilustradas y personajes en modelado 3D. > p.169
- Java Balanovsky, Daniela. Fotoperiodismo en el siglo de los smartphones. > p.159
- Jimenez Araujo, Vera Lucía. Diseño periodístico, pandemia y educación remota. > p.146
- Jiménez, Carlos. Diseño integral del templo de Santiago Apóstol para potenciar el turismo sostenible. > p.168
- Kazár, Jennifer. Ficciones Futuras. > p.134
- La Ferrara, Agustina. Autogestión para la edición del desacato disidente. > p.161
- Labarca Puellas, Alejandra Carolina. Design de territorio: fortaleciendo a identidad cultural de comunidade quilombola. > p.164
- Lagunas, Valeria. Ediciones expandidas, diseño y futuro. > p.164
- Laguna-Tapia, Andrés. Ilusiones ópticas: representaciones de la juventud en el audiovisual boliviano. > p.163
- Lalli, Marcelo. El picture in picture en la ficción. > p.158
- Lalli, Marcelo. El vampirismo femenino en el cine. > p.159
- Lares, Lorna. Diseño Regenerativo: principios socio-espaciales dentro de un marco referencial territorial multiescalar, a partir de la expresión cultural y representación material de comunidades indígenas en Chile. > p.171
- Larrea Solorzano, Andrea Daniela. El diseño de autor vinculado a la artesanía nacional, caso Ecuador. > p.169
- Larrea Solorzano, Andrea Daniela. Manifestaciones culturales populares de Chimborazo. Manual de exposiciones. > p.165
- Lauria, Sara. La práctica proyectual como acción colaborativa en escenarios híbridos: el 'desmontaje' de una propuesta de enseñanza. > p.135
- Lauria, Sara. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. > p.180
- Leite, Gabriel. Fotografia contemporanea: A Hibridização Entre Analógico e Digital Nas Mídias Sociais. > p.162
- Lentez, Amanda. Collabore: Prototipação de plataforma digital para combater a recessão econômica. > p.177
- Leon Vega, Anthony Joan. Estudio del diseño de interfaz de usuario y su relación en la captación del mensaje en siete juegos interactivos, Ministerio Educación. Caso: Unidad Educativa Daule. > p.178
- León Parra-Monsalve, James. Educación para la paz en profesiones de comunicación y diseño. > p.172
- León, Néstor. Modelo Gerencial de Creatividad e Innovación. > p.141
- Leroy Evangelista, Jane. Os desafios do mercado digital para os profissionais de comunicação. > p.149
- Lesmes, Luis Alberto. El Observatorio Colombiano de Diseño Digital, funciones y compromisos. > p.178
- Lesmes, Alejandra. Laboratorios de medios digitales en Colombia. > p.149
- Liberatore, Narela. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. > p.137
- Lindemann, Pia. Experiencia de co-creación entre artesanos locales y diseñadores industriales en formación. > p.170
- Lonna, Ivonne. Diseño gráfico mexicano y justicia social. > p.181
- Loor Rosales, Joffre Bernardo. Estudio del diseño de interfaz de usuario y su relación en la captación del mensaje en siete juegos interactivos, Ministerio Educación. Caso: Unidad Educativa Daule. > p.178
- Loor Rosales, Joffre Bernardo. Los fundamentos de diseño y su influencia en acabados de afiches publicitarios. Caso: asignatura Diseño 3D. p.136
- Lopez Gualdrón, Clara Isabel. Ciclo de vida del producto como estrategia de enseñanza para Diseño estratégico. > p.174
- Lopez, Yusiel. Empatía, pensamiento crítico y juicios de valor en la enseñanza del diseño. > p.143
- Lopez, Yusiel. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. > p.133
- Lopez Aguado, Hector. Los acuerdos sociales. Repercusiones en el proceso de enseñanza aprendizaje. > p.133
- Lopez, Lalo. Modelo de Pensamiento Integral. > p.156
- López, Cristina Amalia. Centro cultural Eugenio F. Virla. La cultura como lugar de inclusión. > p.167
- López, Cristina A.. Diseño Inclusivo en Espacios Interiores. > p.135
- López, María Gabriela. El impacto de las TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Taller de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes/UNLP. > p.137
- López, Cristina Amalia. Feria Diseño Nuestro en el Museo Casa de la Ciudad de San Miguel de Tucumán. > p.164
- López, Agustina Pía. Ficciones Futuras. > p.134

- López Reyes, Araceli. La identidad cultural plasmada a través del grafiti mural. > p.166
- López, Luciana. Memorias Textiles. > p.162
- López, Cristina Amalia. Nuevos paradigmas en la industria de la moda: interrogantes, cuestionamientos y desafíos. > p.178
- López-León, Ricardo. Estrés: el deterioro invisible en estudiantes de diseño. > p.134
- Lucano, Santiago. El diseño gráfico y multimedia, actor fundamental en la Pandemia Covid-19. > p.177
- Luna-Gijon, Gerardo. Visualización de datos para revelar la violencia hacia las universitarias. > p.182
- Luqui, Octavio Augusto. Experimentaciones morfológicas en la enseñanza de la arquitectura y el diseño. > p.138
- Luz, Bruna. Estampa Pailey influência cultural oriental no ocidente: movimento hippie aos dias atuais. > p.161
- Macchi, Alejandra. La caja de resonancia. Una propuesta de ensamblaje didáctico proyectual. > p.134
- Magrin, Laura Rinaldi. Florescer. > p.161
- Maia Melo, Diogo. A moda retratada na cultura alagoana. > p.167
- Maidana, Nidia. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Maldonado, Martha. Compartiendo Pantalla. > p.150
- Malizia, Sebastián. Enseñanza y Diseño de experiencias lúdicas: entre lo analógico y lo digital. > p.136
- Manrique Mendoza, María Yanira. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. > p.133
- Marambio Avaria, Angeles. La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survived, 60 days (versión coreana). > p.159
- Marco, Maria Celina. El lenguaje en la obra de Leticia Obeid. Prácticas de apropiación en el videoarte. > p.158
- Mariaca, Cecilia. Del Diseño Gráfico a la materialidad: caso convento San Francisco de La Paz. > p.168
- Marin, Marisol. Cátedra Libre Gestión y Acción del Diseño Público (GADIP | UNLP). > p.133
- Marques de Oliveira, Bruna. “Divina renda”. > p.164
- Marques de Oliveira, Bruna. Criação de uma coleção para o vestuário. > p.173
- Marques de Oliveira, Bruna. Direito de imagem associado à moda e suas perspectivas legais. > p.175
- Marques de Oliveira, Bruna. Moda: marketing pessoal. > p.175
- Marques de Oliveira, Bruna. O Design Thinking aplicado à Modelagem do Vestuário. > p.152
- Márquez Villeda, Huberta. En el Diseño, la experiencia vivencial del acto de dibujar. > p.142
- Martello, Vanesa. Una experiencia de investigación con diseño flexible. > p.155
- Martí, Sandra Amelia. Enseñanza-aprendizaje del diseño, participación estudiantil en una convocatoria institucional en torno a la reflexión del arte, género y diseño. > p.182
- Martí, Sandra Amelia. Pedagogía de la Ternura: archiva feminista personal y estudios de casos de los años 2020, 2021 y 2022. > p.163
- Martinez, Javier. Ciclo de vida del producto como estrategia de enseñanza para Diseño estratégico. > p.174
- Martinez, Silvia Marta. Diseño Inclusivo en Espacios Interiores. > p.135
- Martinez, Silvia. ECODISEÑO. Una propuesta didáctica en la Carrera de Diseño de Interiores y equipamiento. > p.171
- Martinez, Silvia. La Rinconada. Transversalidad entre la artesanía y la experiencia áulica a través de Diseño integrando territorios ganaderos. > p.170
- Martinez, Rafael. Transiciones de diseño a partir del Aprendizaje Basado en Proyectos. > p.172
- Martínez Gueyraud, Alban. Las emociones y el sentido del tiempo. > p.163
- Martins Camargo, Thais Rocha. As cores no processo de aprendizagem na musicalização infantil. > p.150
- Martins, Bianca. Design & Escola: colaborações entre designers e educadores. > p.144
- Martins Camargo, Thais Rocha. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. > p.165
- Massensini, Rogério. O papel social do design para a aprendizagem e a cidadania. > p.145
- Mastropasqua, Pablo. Historia del diseño Latinoamericano, una mirada desde la identidad. > p.166
- Mata Santel, Jaqueline. Infografías, recursos de enseñanza de procesos textiles indígenas en México. > p.181
- Matas Musso, Josefina Leonor. Del Diseño Gráfico a la materialidad: caso convento San Francisco de La Paz. > p.168
- Mateus, Grace. El significado del concepto creatividad en un programa de diseño industrial. > p.153
- Mateus, Cristina. Mediación Pedagógica y pertinencia de los aprendizajes para la calidad educativa en la UNAD. > p.134
- Mathias, Ariadne. Design e Memória Oral aplicados ao Cuidado da Mulher. > p.182
- Mbona Paulo, Miguel. Do Analógico ao Digital: valores imateriais e materiais. > p.151
- Melara, Lucas Furio. Prêmio Dorothy Mae Stang de Boas Práticas Extensionistas. > p.143
- Melendres Arellano, Ashly Marianela. Estudio del diseño de interfaz de usuario y su relación en la captación del mensaje en siete juegos interactivos, Ministerio Educación. Caso: Unidad Educativa Daule. > p.178
- Mena Freire, Julia Andrea. La representación social del diseño y la construcción de significantes y significados en el proceso de significación. > p.181
- Méndez, Verónica. La comunidad de aprendizaje como potenciador disciplinar. > p.158
- Miranda Campos, Cecilia Patricia. Danzas de mi tierra: técnica ilustrativa aplicando el arte bordado. > p.169
- Miyashiro Silva, Victoria. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. > p.181
- Molano Gaona, Franklyn. DOSIS Revista Digital Interactiva: el rol del comunicador audiovisual y digital en el campo editorial. > p.160
- Molina del Valle, Juan Fernando. Cómo abordar un ejercicio de arquitectura interior (a través de los modos de vida). Metodología AED. > p.180
- Molina González, Marta Nydia. La percepción como mecanismo clave en el proceso diseño. > p.148
- Molina Benavides, Lina María. Maleta didáctica sobre educación sexual integral para niños a través de herramientas de diseño gráfico y pedagogía. > p.151

- Molina Jeronymo, Raul. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. > p.181
- Molina González, Marta Nydia. Vida y andares urbanos: diseño, experiencia y complejidad. > p.180
- Molinas, Isabel. Postales que intensifican la comprensión: reflexiones sobre el giro estético. > p.143
- Monacchi, María Celina. Experiencias de iniciación en investigación: aprendizaje entre investigadores y estudiantes. > p.154
- Monarca Temalatzí, Rogelio. La identidad cultural plasmada a través del grafiti mural. > p.166
- Monsalve Castaño, Magdalena. Evaluar el cuerpo vibrátil en el taller de diseño gráfico. > p.139
- Monteiro, Gisela. Vivências de sala de aula durante a pandemia. > p.149
- Montoya González, Brian Adrián. Laboratorios de medios digitales en Colombia. > p.149
- Moreno Villegas, Viviana. ISMOS: movimientos que enlazan pasado y futuro. > p.137
- Müller, María Sara. ¿Después de la pandemia qué?. > p.144
- Muñoz Dagua, Clarena. Competencias comunicativas para diseñadores: Centros de Escritura y enseñanza-aprendizaje. > p.158
- Muñoz Salas, Luis Alejandro. Criterios de diseño de interfaces enfocado en la carga cognitiva. > p.177
- Muñoz, Mariether. El paradigma de la inclusión en el diseño artístico-educativo. > p.163
- Muñoz Ortiz, Lissette Lorena. Micro Museo Virtual del Traje Colombiano. > p.168
- Muñoz, Cinthia. Pautas editoriales de la revista electrónica Leer, Escribir y Descubrir. > p.161
- Muñoz Salas, Luis Alejandro. Perfilamiento de usuario en Diseño para empresa de base digital. > p.177
- Murga González, Alejandro Daniel. La identidad queer como diseño contrahegemónico: el performance drag tijuanense. > p.182
- Nami, Guilherme Baldo. Fórum para o Fim do Mundo. > p.170
- Naranjo Ortiz, Andrés. ISMOS: movimientos que enlazan pasado y futuro. > p.137
- Nascimento Garção, Geniclaudia. “Divina renda”. > p.164
- Nascimento Garção, Geniclaudia. Criação de uma coleção para o vestuário. > p.173
- Nascimento Garção, Geniclaudia. Direito de imagem associado à moda e suas perspectivas legais. > p.175
- Nascimento Amaral, Jenifer. Memórias dos Projetos de Extensão: Labsol, Taquara e MUDAdesign. > p.181
- Navarrete, Sandra. Neurociencias aplicadas al diseño emocional. > p.154
- Navarro, Marisa. Escenarios virtuales para el aprendizaje del Proceso de Diseño. > p.146
- Nigro, Miguel Ángel. Eficacia en la relación de sistemas de producción y creación escenográfica. > p.162
- Nobrega, Lucas. The Mountain Forge: Designing an authorial 3D cinematic. > p.164
- Noordermeer, Andrea. Uso de fuentes visuales para el estudio de disciplinas proyectuales. > p.137
- Nunes da Silva, Lucineide. Direito de imagem associado à moda e suas perspectivas legais. > p.175
- Nunes da Silva, Lucineide. Moda: marketing pessoal. > p.175
- Núñez, Sandra. La representación social del diseño y la construcción de significantes y significados en el proceso de significación. > p.181
- Odetti, Jimena Vanina. Distrito Creativo de Puerto Vallarta, espacio de oportunidad para unidades económicas de arte, arquitectura y diseño. > p.175
- Ormaechea, María Camila. Diseño y representación en la construcción de significados de la vida junto al río. > p.171
- Ortega, Arturo Santamaría. La gamificación: estrategia lúdica para la enseñanza del diseño sustentable. > p.139
- Ortega, Nestor Damian. MTDI – Aprendizajes obtenidos y estrategias definidas. > p.147
- Osnaya, Santiago. Metodología retórica del discurso para la concepción de un proyecto de diseño. > p.147
- Pagola, Lila Isabel. ¿Código o visual? Sobre la enseñanza de lenguaje informático a diseñadores/as. > p.145
- Paredes Jiménez, Guadalupe. La identidad cultural plasmada a través del grafiti mural. > p.166
- Paredes Calderón, Bertha Alejandra. Significación de los textos visuales de la fiesta popular pase del niño Rey de Reyes de Riobamba. > p.167
- Parra, Verónica. Badgets (Insignias digitales/ Google Earth: Guerra de Malvinas). > p.178
- Parra, Izaúl. Experiencia de co-creación entre artesanos locales y diseñadores industriales en formación. > p.170
- Pazmiño Vernaza, Pamela. Gráfica, carteles y pancartas en las manifestaciones feministas en la ciudad de Quito, período 2017-2019. > p.182
- Peisajovich, Sara. La moda desde la perspectiva de las categorías artísticas. > p.158
- Peixoto de Azevedo Pedrosa, Stella Maria. A construção de um e-book, com técnicas de gamificação. p.177
- Pelliza, Mariana. El Branding Personal en las Carreras de Moda. > p.159
- Pellizzoni, Pablo Daniel. Experiencia exploratoria de aprendizaje invertido y trabajadores del conocimiento Knowmad. > p.143
- Perazzi de Aquino, Henrique. As camisas de Jorge. Estampas coloridas na vestimenta do famoso escritor. > p.152
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. “Self-Design”: padronização de si nas redes. > p.178
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. As cores no processo de aprendizagem na musicalização infantil. > p.150
- Pereira Rodrigues, Julieta. Autogestión para la edición del desacato disidente. > p.161
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. > p.165
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Design, Comunicação e Igualdade de Gênero: Uma Aliança pelas Mulheres. > p.182
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Florescer. > p.161
- Pereira, Ana. Fórum para o Fim do Mundo. > p.170
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Fórum para o Fim do Mundo. > p.170
- Pereira, Heydi. Los fundamentos de diseño y su influencia en acabados de afiches publicitarios. Caso: asignatura Diseño 3D. p.136

- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Prêmio Dorothy Mae Stang de Boas Práticas Extensionistas. > p.143
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. The Mountain Forge: Designing an authorial 3D cinematic. > p.164
- Pereira, Ana. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. > p.176
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Universidade do Bem: Gestão em Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo. > p.176
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. As camisas de Jorge. Estampas coloridas na vestimenta do famoso escritor. > p.152
- Peres, Giovana. Design Social, Inovação e Memória no Coral UNESP. > p.165
- Pérez Estrada, Lourdes Eugenia. Diseño de cartel educativo para facilitar la comprensión de las emociones por medio de metáforas visuales. > p.179
- Pérez Árias, Julio Andrés. Diseño de infografías accesibles. > p.157
- Pérez Cardona, Carmen Adriana. Experiencia del componente práctico del curso de proyecto de diseño I Universidad Nacional Abierta y a Distancia. > p.150
- Pérez, Kimberly. Infografías, recursos de enseñanza de procesos textiles indígenas en México. > p.181
- Petautschnig, Kurt. Caracterización de la enseñanza y desarrollo del pensamiento visual, creatividad y didácticas metodológicas del Diseño en la Universidad Gabriela Mistral. > p.157
- Pieragostini, Patricia Alejandra. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Pieragostini, Patricia Alejandra. La práctica proyectual como acción colaborativa en escenarios híbridos: el ‘desmontaje’ de una propuesta de enseñanza. > p.135
- Pinheiro Lopes, Humberto. A moda retratada na cultura alagoana. > p.167
- Pinheiro Lopes, Humberto. Análise gráfica do livro ilustrado: compreendendo o projeto visual na literatura infantojuvenil. > p.163
- Pinheiro Lopes, Humberto. Interdisciplinaridade entre estética e desenho de moda. > p.141
- Pinheiro Lopes, Humberto. Moda, empreendedorismo e economia criativa. > p.176
- Pinheiro Lopes, Humberto. Modelando para gordas. > p.182
- Pinheiro Lopes, Humberto. Organização de eventos culturais do Laboratório de Chafurdos da Moda. > p.141
- Pinheiro Lopes, Humberto. Processo de criação da página virtual do Laboratório de Chafurdos da Moda (LabChamo). > p.149
- Pinheiro Lopes, Humberto. Produção cultural de moda e imagem. > p.169
- Plácido da Silva, João Carlos R.. O ensino da representação manual na educação e o reflexo nos futuros profissionais do design. > p.153
- Platino, María Florencia. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Pompilio Sartori, Juan Jose. De necesidades emocionales a características de producto: una aplicación empírica de ingeniería Kansei. > p.156
- Portugal, Jonatan. Desafíos para un docente de diseño en la nueva década. > p.143
- Poveda Díaz, Pablo. Material acústico sustentable para salones de conferencias “Paneles de Tacuara”. > p.173
- Pozo, Carla. Material acústico sustentable para salones de conferencias “Paneles de Tacuara”. > p.173
- Prudente, Caroline. Belê: Design de una aplicación de reseña de productos cosméticos. > p.177
- Quarati, Ivana Daniela. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. > p.180
- Queiroz Ferreira Barata, Tomás. Desenvolvimento de plataforma digital educacional com foco em materiais sustentáveis. > p.173
- Queiroz Ferreira Barata, Tomás. Design de território: fortalecendo a identidade cultural de comunidade quilombola. > p.164
- Queiroz Ferreira Barata, Tomás. Do Analógico ao Digital: valores imateriais e materiais. > p.151
- Queiroz Costa, Rodrigo Antônio. O papel social do design para a aprendizagem e a cidadania. > p.145
- Quinche, Victoria. Diseño estratégico y social en organizaciones culturales. > p.164
- Quintero, Alan. Diseño & Academia. Transformación de procesos académicos en diseño. > p.137
- Quintero, Benjamín. Procesos interactivos en la enseñanza del color en el Diseño. > p.138
- Quintero Ospino, Alioka Itaré. Semillero de Investigación SINAPSIS 2022. > p.157
- Quiroz Castrejón, Carlos Roberth. Blockchain y el Multiverso NFTs: claves para emprendimientos y contenidos digitales. > p.176
- Raigosa Diaz, Carolina. Propuesta de diseño de prendas superiores para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p.172
- Raigosa Diaz, Carolina. Propuesta de prendas masculinas desde el universo Kaki Wear con proceso tecnológicos a partir de la reutilización en la ciudad de Bucaramanga. > p.173
- Ramírez Jefferson, María Margarita. Diseño periodístico, pandemia y educación remota. > p.146
- Ramírez Saldaña, Gloria del Carmen. Desarrollo industrial textil en Irapuato. Del entorno laboral a la cultura organizacional. > p.174
- Ramírez Castellanos, Tatiana Ibeth. Diseño estratégico + Educación: un detonante para la transformación de las organizaciones. > p.180
- Ramírez, María Fernanda. Diseño integral del templo de Santiago Apóstol para potenciar el turismo sostenible. > p.168
- Ramírez, Jaime. Formación inicial en diseño: una experiencia desde la fotografía. > p.149
- Ramírez Beltrán, Abigail. Ilustraciones para infantes mexicanos en contexto intercultural de aprendizaje. > p.151
- Ramón Rossi, Luis Sebastián. Diseñar ciudades computables: de las smart cities a la plataformización urbana. > p.180
- Ramos, Leticia Scarlett. Análisis socioespacial del alojamiento colaborativo en Morelia y Zacatecas. > p.152
- Raviol, Federico Oscar. Transformación del saber en los talleres proyectuales de FADU-UNL. > p.135

- Rebello Magalhães de Oliveira, Paula. "Self-Design": padronização de si nas redes. > p.178
- Rebello Magalhães Cardial, Beatriz. "Self-Design": padronização de si nas redes. > p.178
- Renis, Gastón Roberto. Fotoperiodismo en el siglo de los smartphones. > p.159
- Restrepo, Solandi. Marketing digital y diseño editorial para apropiación social de memoria sobre técnicas del bordado. > p.160
- Restrepo, Diana. Plataforma de divulgación de investigación en comunicación en UNIMINUTO. > p.152
- Revelo Munar, Juan Pablo. Arte y Diseño después del Crystal Palace. > p.153
- Reyes González, Alberto. Accesibilidad Universal en Contextos Universitarios de Puerto Vallarta, Jalisco. > p.180
- Reyes González, Andres Enrique. Distrito Creativo de Puerto Vallarta, espacio de oportunidad para unidades económicas de arte, arquitectura y diseño. > p.175
- Reyes González, Alberto. Distrito Creativo de Puerto Vallarta, espacio de oportunidad para unidades económicas de arte, arquitectura y diseño. > p.175
- Reyes Cruz, Esmeralda. Visualización de datos para revelar la violencia hacia las universitarias. > p.182
- Riboldi, Ignacio. Like! De las pantallas al Diseño de experiencia. > p.142
- Rihouet, Nora Andrea. Enfoque basado Competencias en la Enseñanza de Diseño. > p.158
- Risco Mc Gregor, Lucia Corali Nelly. Innovación en diseño de mobiliario social. Concurso "Construyendo Sueños". > p.172
- Rivadeo Torres, Marine. La moda sustentable o sostenible. > p.173
- Rivera Gutiérrez, Erika. Competencia Digital Docente en Programas de Diseño. > p.143
- Rivera Castillo, Sonia Guadalupe. La percepción como mecanismo clave en el proceso diseño. > p.148
- Rivera Castillo, Sonia Guadalupe. Vida y andares urbanos: diseño, experiencia y complejidad. > p.180
- Robalino López, Angel Eduardo. Diseño + Metodología = Innovación. > p.176
- Robalino López, Paola Estefanía. Diseño + Metodología = Innovación. > p.176
- Rocha Alvarez, Delma Esther. Laboratorio de creatividad. > p.179
- Rodas Pérez, Manuel Antonio. Experiencias de Investigación en el Diseño y Desarrollo de la Marca Indígena KUCHAPUNKU. > p.169
- Rodríguez Soifer, Solange. De la violencia de masas a la violencia digital en Twitter. > p.159
- Rodríguez Barros, Diana. Experiencia exploratoria de aprendizaje invertido y trabajadores del conocimiento Knowmad. > p.143
- Rodríguez Villamizar, Mary Yaneth. Gerencia y Construcción de Marca. p.175
- Rodríguez Collioud, Luz. Integración de la plataforma Moodle en e-learning audiovisual universitario. > p.158
- Rodríguez Collioud, Luz. La adaptación de los cines argentinos durante la pandemia COVID-19. > p.159
- Rodríguez Juárez, Horacio Iván. Relaciones recíprocas en el diseño entre la Talavera y las líneas de Nazca como elementos de identidad. > p.166
- Rodríguez Acevedo, Jorge Andrés. Articulación de la biomimética y diseño como estrategia en la enseñanza del diseño. > p.153
- Rodríguez Córdoba, Lizeth Paola. Construcción de identidad y relación frente a la responsabilidad ética. > p.164
- Rodríguez, Erika. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. > p.133
- Rodríguez, Natalia Cardona. Herramientas pedagógicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en arquitectura. > p.134
- Rodríguez Baquero, Nixon Yamid. La ortotipografía y la academia. > p.140
- Rodríguez Rivera, Aranza Rebeca. Pautas editoriales de la revista electrónica Leer, Escribir y Descubrir. > p.161
- Rodríguez-Aguilar, Jorge Luis. El taller artístico-pedagógico de Diseño Fotográfico: una introducción necesaria. > p.134
- Romero, Javier. Experiencia del componente práctico del curso de proyecto de diseño I Universidad Nacional Abierta y a Distancia. > p.150
- Romero, Marilina. Experiencias en la investigación del paisaje. Identidad y pertenencia. > p.155
- Romero Baldivieso, Ximena Marcela. Religiosidad en el espacio doméstico de la vivienda. > p.154
- Ron, Lucia. Dictado del proceso de diseño: Diseño Centrado en la Persona. > p.146
- Ronquillo Bolaños, Abraham. Visualización de datos para revelar la violencia hacia las universitarias. > p.182
- Rosellini, Fernando. Conocimientos previos de los estudiantes de niveles avanzados de Diseño Industrial. > p.137
- Rosellini, Fernando. Dictado del proceso de diseño: Diseño Centrado en la Persona. > p.146
- Rosello, Matilde. Microutopías inclusivas. La accesibilidad a los espacios de arte, su obra y patrimonio cultural, mediada por el diseño y la tecnología. > p.161
- Rossell Vittorini, Maria Cristina Patricia. Material acústico sustentable para salones de conferencias "Paneles de Tacuara". > p.173
- Rubino, Ángela. Reconstrucción Rubino-Duarte, una herramienta sustentable. > p.147
- Saavedra Torres, Edgar. Estudio de los efectos de la formación media técnica en Diseño Gráfico de la Institución Educativa Técnico Bellas Artes Sogamoso (2015-2018). > p.153
- Sáenz Belmonte, Laura. La responsabilidad social educativa como transformador del hábitat para el bienestar. > p.142
- Salazar, Luisa. Enfoque basado Competencias en la Enseñanza de Diseño. > p.158
- Salguero Duchén, Vania. Complejidad de la transmisión estética en el textil Guaraní Boliviano. > p.151
- Salinas Tapia, Claudia. Enseñanza con enfoques colaborativos del diseño industrial en ciudades sustentables. > p.170
- Salinas Gutiérrez, Isabel. Enseñanza de modelo para diseñar módulos por repetición gráfica. > p.147
- Salomón, Juan Pablo. Webinar como instrumento de educación no formal para extensión universitaria. > p.150
- Sanchez, Pablo. TÁNDEM: una propuesta interdisciplinar para la apropiación de saberes específicos del diseño editorial. > p.160

- Sánchez Munevar, Jorge Hernando. Análisis semiótico de la imagen en carteles de campañas políticas presidenciales. > p.181
- Sánchez, Mauro Edel. Teoría del habitar. Una experiencia didáctica en ciernes. > p.138
- Sandoval, Mónica. Tendencia semántica de signos gráficos en marcas de cantones. > p.155
- Santel, Jaqueline Mata. Visualización de datos para revelar la violencia hacia las universitarias. > p.182
- Santos Brandão, Marcus Paulo. Análise Estrutural Qualitativa como Ferramenta para o Design de Mobiliário. > p.156
- Santos Malaguti de Sousa, Cyntia. Design de território: fortalecendo a identidade cultural de comunidade quilombola. > p.164
- Santos Silva, Ailton. O crescimento do e-commerce por meio do Instagram na pandemia. Um estudo de UX Design. > p.173
- Santos Silva, Ailton. O design instrucional como balizador no processo de ensino aprendido. > p.135
- Santos Silva, Ailton. O ensino de design de superfície na universidade em tempos de pandemia. Estudo de caso abordando tipos de padronagens e recursos utilizados. > p.145
- Santos Silva, Ailton. UX Design. Ensino aprendizagem curso de design. Uma abordagem na modalidade síncrona nas disciplinas de ensino superior. > p.145
- Sarmiento, Fernanda. Técnicas de impressão: experiência de e-learning engajando alunos. > p.149
- Sarricchio, Adriana Alejandra. La investigación acción. Oportunidad para el diseño de prácticas de enseñanza. > p.157
- Sarricchio, Adriana Alejandra. Transformación del saber en los talleres proyectuales de FADU-UNL. > p.135
- Sarzosa, Esteban. Diseño con estrategia, una necesidad del mercado actual. > p.142
- Sciascia, Gabriela. Eficacia en la relación de sistemas de producción y creación escenográfica. > p.162
- Segoviano García, Jenny. Experiencias docentes en Diseño a distancia de la FESC-UNAM. > p.133
- Seixas dos Santos, Marcia. Os correlatos neurofisiológicos de espaços construídos no estado afetivo dos profissionais. > p.155
- Serra, María Liliana. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. > p.180
- Serrano Tavera, Islena Paola. Propuesta de diseño de prendas superiores para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p.172
- Serrano-Acuña, Mara Edna. Ilustraciones para infantes mexicanos en contexto intercultural de aprendizaje. > p.151
- Serrano-Acuña, Mara Edna. Pautas editoriales de la revista electrónica Leer, Escribir y Descubrir. > p.161
- Sguario, Cristian Gonzalo. Importancia de la Maqueta Analógica durante el proceso de diseño. > p.135
- Sierra Arias, Natalia Julieth. Propuesta de diseño de prendas superiores para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p.172
- Silva García, Florencia Gisele. Docentes y pantalla. > p.144
- Simian, Paula. Factores humanos y Diseño; generando productos innovadores con sustento teórico. > p.154
- Solano Meneses, Eska Elena. Decrecimiento e innovación social en la enseñanza del Diseño. > p.140
- Solano Díaz, Manuel Alejandro. Estrategia de formación en metodologías de investigación aplicadas al diseño desde la creación audiovisual. > p.158
- Soto, Amalia. Fusión Cultural y Diseños de Implementación Artística. > p.163
- Sousa Matos Sousa, Cynthia de Holanda. Modelando para gordas. > p.182
- Steinberg, Lorena. La representación del rol de la mujer y la maternidad en las series Borgen y Designated Survivor, 60 days (versión coreana). > p.159
- Strycek, Ludmila Maia. Reflexión sobre el rol de la Teoría en los procesos proyectuales. > p.136
- Suarez Torrico, Mauro German. Experimentaciones morfológicas en la enseñanza de la arquitectura y el diseño. > p.138
- Szlifyman, Mariel. Cartografías virtuales: museos y ciudad. > p.162
- Tadla, Mariela. Campaña gráfica de prevención a la violencia en instituciones educativas. > p.172
- Tadla, Mariela. Proyecto Tejiendo redes - Propuesta de innovación pedagógica - interinstitucional. > p.143
- Tamayo, Monserrat. Enseñanza de modelo para diseñar módulos por repetición gráfica. > p.147
- Tapia Avalos, Andrés. La caja de resonancia. Una propuesta de ensamblaje didáctico proyectual. > p.134
- Tartara, Romina. Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje del proceso de diseño. > p.137
- Teles da Silva, Julia. Taller de diseño para artesanas indígenas de São Gabriel da Cachoeira. > p.170
- Terreni, Luciana Gabriela. Formación del pensamiento computacional mediante ingeniería de requerimientos. > p.135
- Torres, Heiler. Comprender la Ilustración con una Metodología Conceptual. > p.135
- Torres Rossi, Julia. Desenvolvimento de plataforma digital educacional com foco em materiais sustentáveis. > p.173
- Torres, Edgar Saavedra. El imaginario colectivo fundamento del desarrollo territorial y la marca ciudad. > p.166
- Torres Luyo, Mariana. Enseñanza y Diseño de experiencias lúdicas: entre lo analógico y lo digital. > p.136
- Torres Luyo, Mariana. Enseñanza y diseño de experiencias: narrativa fotográfica e inmanencia de las imágenes. > p.163
- Torres Luyo, Silvia. Estrategias lúdicas didácticas para la enseñanza de estructuras visuales de información. > p.138
- Torres Hidalgo, Martha Silvia. Ética e identidad, la imagen corporativa de las nuevas organizaciones. > p.176
- Torres Cruz, Jorge Andres. Evaluación del prototipo V.S.C.O (Video Sintetizador de Control Ocular) como producto de investigación-creación. > p.152
- Torres, Fernando Mora. Plataforma de divulgación de investigación en comunicación en UNIMINUTO. > p.152
- Travez, Felipe. El diseño participativo como aporte a la innovación artesanal. > p.169
- Trujillo Giraldo, Liza Catalina. DOSIS Revista Digital Interactiva: el rol del comunicador audiovisual y digital en el campo editorial. > p.160

- Tueroconza Maguiña, Edith. El diseño como herramienta inclusiva de lenguas originarias. > p.167
- Turturro, Claudia Inés. El diseño del aula y el desarrollo de aprendizajes significativos. > p.151
- Uribe Pérez, Sandra. Competencias comunicativas para diseñadores: Centros de Escritura y enseñanza-aprendizaje. > p.158
- Uribe, Ricardo Victoria. La gamificación: estrategia lúdica para la enseñanza del diseño sustentable. > p.139
- Uribio, María Alejandra. Diseño Inclusivo en Espacios Interiores. > p.135
- Uribio, María Alejandra. Feria Diseño Nuestro en el Museo Casa de la Ciudad de San Miguel de Tucumán. > p.164
- Urueta Alvarez, Luis Gabriel. Diseño y Prototipado de un Objeto Virtual de Aprendizaje. > p.177
- Utrilla Cobos, Sandra Alicia. La gamificación: estrategia lúdica para la enseñanza del diseño sustentable. > p.139
- Valdez Olmos, Fernando Daniel. Distrito Creativo de Puerto Vallarta, espacio de oportunidad para unidades económicas de arte, arquitectura y diseño. > p.175
- Valdez, Carlos Fernando. Escenarios virtuales para el aprendizaje del Proceso de Diseño. > p.146
- Valdez, Ursula. Urban Birds: ciencia y creatividad en piezas informativas. > p.142
- Valencia Ortega, Helios José Roberto. Ética e identidad, la imagen corporativa de las nuevas organizaciones. > p.176
- Valenzuela Suárez, Claudia Catherine. Entre lo virtual y presencial: aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes del curso de Técnicas digitales del diseño para la estampación textil. > p.149
- Valsagna, Andrea. Los Pilares y la Laguna: talleres participativos para el diseño urbano. > p.180
- Vanegas Peña, Agustín Santiago. Crítica del proyecto de arquitectura. Hacia una metodología para el análisis del proyecto. > p.156
- Vanegas Ochoa, Lina María. Los Textiles Inteligentes en la Indumentaria de los Auxiliares de Vuelo. > p.179
- Varas, Jorge Ruben. La ergonomía cognitiva como factor de aseguramiento de la calidad de los procesos educativos en los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). > p.150
- Varela-Sojo, Xinia. La importancia del protocolo en el estudio de casos empresariales: la experiencia desde la investigación doctoral en diseño. > p.174
- Vargas, Raúl. Experiencia Significativa: Taller de Diseño de Juegos Educativos como estrategia didáctica. > p.151
- Vargas Vanegas, Carolina. Feria Pereira (Colombia) como mecanismo UEE de reactivación económica. > p.176
- Vargas, Silvina. Reflexión sobre el rol de la Teoría en los procesos proyectuales. > p.136
- Vásquez, Galo. El análisis comparativo del mensaje de la serie de televisión "Los Simpson" como técnica de aprendizaje en estudiantes de comunicación. > p.139
- Vasques Fagundes Machado, Dánica. Design e Memória Oral aplicados ao Cuidado da Mulher. > p.182
- Vázquez Rangel, María del Sol. Infografías, recursos de enseñanza de procesos textiles indígenas en México. > p.181
- Velázquez Ruiz, Daniela. Vinculación Interinstitucional para el fortalecimiento de las artes y el diseño desde una perspectiva de género. > p.168
- Vélez Chavarría, Claudia Gabriela. Competencia Digital Docente en Programas de Diseño. > p.143
- Vélez, Estíbaliz. El Diseño Gráfico en la memoria musical: Registro audiovisual e ilustrado de la vida y obra de músicos y compositores de Loja-Ecuador. > p.168
- Veliz Verzosa, Freddy Eduardo. Propuesta Gráfica de una app móvil "Guardianes del Sabor". > p.168
- Vera, Alicia. Eficacia en la relación de sistemas de producción y creación escenográfica. > p.162
- Veracruz Duran, Sebastián. Diseño y robótica. Nuevas modalidades de práctica y pedagogía. > p.148
- Vidal Moreta, Manuel. Ediciones expandidas, diseño y futuro. > p.164
- Vidal, Ernesto. Tejiendo el diseño local, acercamientos al proceso metodológico desde el diseño artesanal. > p.170
- Vieira, Thais. Vivências de sala de aula durante a pandemia. > p.149
- Vielma, Mitzi. Estímulos afectivos hedónicos para el desarrollo creativo y metacognitivo. > p.142
- Viera, Iván Ariel. Implementación de la enseñanza híbrida como derivación del COVID-19. > p.146
- Vilanova, Gabriela Edith. La ergonomía cognitiva como factor de aseguramiento de la calidad de los procesos educativos en los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). > p.150
- Vilchis Esquivel, Luz del Carmen. La recursividad en el Diseño. > p.153
- Villa, Claudia. Las asignaturas de las áreas de Tecnología y Gestión en las carreras proyectuales. > p.157
- Villalvazo, Tannya. Crónica de la Historia: Moda en tiempos de guerra (1940). > p.165
- Villalvazo, Tannya. Psicología de la moda: El poder del Power Dressing. > p.165
- Villanueva Ramírez, Pedro Jesús. Enseñanza del diseño arquitectónico integral. Tecnologías computacionales y recursos didácticos. > p.138
- Villar García, María Gabriela. Vinculación Interinstitucional para el fortalecimiento de las artes y el diseño desde una perspectiva de género. > p.168
- Vittaz, Natalia. REA, una estrategia inclusiva en el nivel superior en EVEA. > p.144
- Vivar Cordero, María Carolina. La configuración espacial en la percepción museográfica. > p.180
- Wallner, Rebeca. Bordes ribereños: diagramas y variables en los procesos de diseño. > p.156
- Xochitemo, Aneli. ¿Por qué la neuroarquitectura debe estar presente en la enseñanza?. > p.148
- Yorio, Silvia Emma. Fridl Loos vestuarista, teatro alemán y cine de oro nacional. > p.162
- Zamora Cuadra, Ana Lilia. Detección de Competencias Creativas. > p.139
- Zeising, Marina. Articulación entre las materias audiovisuales. > p.160
- Zmyslowski, Eliana. O design de iluminação e suas perspectivas sustentáveis na contemporaneidade: um discurso ecologicamente correto. > p.171

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 17 years old in July 2022 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 Lectures in Design, Communication and Creativity, Summit of Entrepreneurship in Design, Solidarity Creativity Forum, Design Schools Forum Plenary, DC Networking, Interdisciplinary Architecture Conference) 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 - Agreements - Interinstitutional 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 17 anos em julho de 2022 e tornou-se com todos os eventos associados que ocorrem em sua estrutura (Encontro Latino Americano de Design, Colóquio de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Congresso Latino Americano de Educação em Design, Fórum de Cátedras Inovadoras em Design, Comunicação e Criatividade, Cúpula Latino Americana de Empreendedorismo em Design, Fórum de Criatividade Solidária, Plenário do Fórum de Escolas de Design, Networking DC, Conferência Interdisciplinar de Arquitetura) 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.