

**Resumen:** En este artículo se detalla brevemente la historia, desarrollo y proyección del Encuentro Latinoamericano de Diseño que, desde su nacimiento en el año 2006, que integra la Semana Internacional de Diseño en Palermo, el acontecimiento de diseño más importante de la región, y uno de los más significativos del mundo, por su calidad, escala, continuidad y gratuidad.

**Palabras clave:** Diseño - Latinoamérica - Tecnología - Emprendedurismo - Tendencias - Creatividad - Conferencias - Talleres - Concursos - Negocios.

(Resúmenes en inglés y portugués en p. 223)

## Introducción

En el año 2022 se realizó la XVII edición del Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño, que integra la actual Semana Virtual Internacional de Diseño en Palermo. El Encuentro convocó en esta oportunidad a 258 expositores que presentaron ensayos, reflexiones, desarrollos temáticos, portfolios, trabajos finales de carreras, diseños y más. El Encuentro fue el origen y es uno de los motores de crecimiento y desarrollo, en forma ininterrumpida desde el año 2006, de la Semana Internacional de Diseño en Palermo. A partir de las necesidades planteadas y detectadas en cada edición del Encuentro y de sus nuevos públicos que fue convocando surgieron sucesivamente otros espacios (Coloquio, Congreso, Foro, Cumbre, Creatividad solidaria hasta constituir el actual formato de la Semana Internacional de Diseño en Palermo.

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

La XVII edición del Encuentro tuvo la particularidad de realizarse por tercer año consecutivo, de forma completamente virtual. En la misma, además de contar con más de 258 contenidos de acceso libre y gratuito, se desarrollaron 40 comisiones en vivo con referentes del diseño latinoamericano que expusieron e intercambiaron sobre diferentes temáticas vinculadas, entre otras, al diseño en su diálogo e interrelación con la comunicación, a los negocios y emprendimientos, a las nuevas tecnologías.

## 258 Contenidos presentados en el XVII Encuentro Latinoamericano de Diseño

De los 258 contenidos que conformaron esta edición del Encuentro, 173 fueron presentados por sus autores y responsables en comisiones en vivo (virtuales) durante el evento. Estas comisiones organizaron en los siguientes ciclos:

- Comisiones profesionales
- Ciclo Vivir del Diseño (Crear, cobrar y crecer)
- Ciclo Sello del Buen Diseño: Diseño estratégico para transformar la industria
- Ciclo Red de Diseñadores: Dale un upgrade a tu creatividad
- Ciclo Match creativo
- Presentación del Libro "La Mejor Ilustración Latinoamericana" que edita la Universidad de Palermo

Los contenidos fueron presentados en los siguientes formatos:

- 1. Ensayos, reflexiones y desarrollos temáticos** (ideas, experiencias e investigaciones que reflexionan sobre el pasado, presente y futuro del diseño y la comunicación)
- 2. Portfolios de estudiantes** (carpetas de presentación de los trabajos más destacados de estudiantes de carreras creativas)
- 3. Presentaciones audiovisuales** (cortos, animaciones y otros contenidos presentados en forma audiovisual).

A continuación se detallan los 258 contenidos presentados en el XVII Encuentro Latinoamericano de Diseño 2022:

**E01.E1. A paisagem gráfica não-oficial do Rio. Eric Bernardo de Paulo | Cardoso Fernanda** [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O vídeo é resultado das etapas de pesquisa teórica e de campo realizadas sobre o tema do design vernacular, com enfoque nos produtos gráficos populares que compõem a

paisagem do Rio de Janeiro. Busca-se trazer provocações e gerar reflexões críticas acerca de questões que envolvem o tema. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía

**E02. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário.** *Rodolfo Porsani | Alex Cael Borges Bastos | André Demaison | Juliana Pantoja de Almeida | Felipe Raposo* [FAAC UNESP - Brasil]

Estudo e avaliação da utilização de ferramentas digitais de formulários online para pesquisa remota em Design e UX. Buscou-se compreender as funcionalidades da plataforma SoGoSurvey, utilizando o método da Jornada do Usuário em uma pesquisa sobre pareidolia facial em automóveis em grupo focal.

**E03. Análise Semiótica do Discurso: Leonardo da Vinci e Thomas Edison.** *Sady Carlos Souza Jr.* [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP - Brasil]

Apresentar relações críticas significantes entre dois personagens-foco (Da Vinci/Tomas Edison) representando um mesmo signo semiótico em discurso histórico. Objetivamos constatar a sincronicidade na investigação de imagens, para obtermos metodologia indutiva à pesquisa.

**E04. Análisis Comparativo de las funciones de los softwares de diseño: CLO3D y OptiTex para las empresas de indumentaria.** *Gabriela Camacho* [VizStylus - Ecuador]

En un mundo vanguardista, la tecnología avanza a pasos agigantados, por lo cual el sector del diseño textil y de indumentaria necesita nuevas herramientas para producir moda de manera efectiva ¿Cuál ha sido la respuesta frente a la necesidad? Software's que a veces difieren del productivo.

**E05. Animación 3D: del boceto hasta la producción.** *Xavier Flores* [JC Emelsufer - Ecuador]

La animación 3D en cine, videojuegos, metaverso y plataformas tecnológicas tiene gran demanda, por lo cual este es un tutorial de cómo crear un personaje 3D animado desde la idea hasta la post-producción.

**E06. ANTHROPOWASTE - Rediseñando el recorrido del subproducto de producción en la moda.** *Sofia Fiorentino* [Dansk Talent Akademie]

ANTHROPOWASTE propone la implementación de múltiples sistemas de bucle cerrado diseñados para que las pequeñas y medianas marcas de moda los implementen en sus operaciones de producción. Mediante este sistema, cada pieza textil que llega a la planta de producción tiene una función para generar nuevas piezas. Normalmente, en los sistemas lineales el viaje del subproducto se ve interrumpido, ya que no se le asigna ningún valor y se desecha mediante la incineración o los basureros. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible

**E07. Aplicación de los patrones de brocado de las tierras altas centrales en el diseño de marca de empaques de café.** *Thai Nguyen Huu | Ngo Thi Thuy Anh* [FPT Polytechnic Education - Vietnam]

Para cada niño nacido en el Altiplano Central, el brocado es un preciado patrimonio, la quintaesencia de cada grupo étnico. Los colores, los diseños, los patrones y el simbolismo de los patrones son los materiales que marcan el paso del tiempo para el diseño de empaques de cajas de café.

**E08. Aproximaciones a la lengua guaraní desde el diseño: “Ludificación de aprendizaje”.** *Rebeka Sanabria* [Paraguay]

La “ludificación” es una de las estrategias pedagógicas contemporáneas que en los últimos tiempos ha adquirido gran importancia en el campo de la enseñanza. El proyecto “Ñañe’ ” que en guaraní significa “Hablemos” busca acercar tanto a niños como adultos al maravilloso mundo de la lengua. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas

**E09. Arte Contemporáneo como medio de Comunicación Social.** *Carlos Eduardo Lema Ñacato* [Ecuador]

Esta presentación resume como el arte a ido cambiando a través de la historia de la humanidad, y como el ser humano está percibiendo como se transforma en un medio de comunicación, tal vez estético no lingüístico solo una imagen de semiosis, cambiante en procesos digitales o totalmente virtuales.

**E10. Arte y resistencia como expresión de laboratorio vivo en espacios urbanos estigmatizados.** *Coppelia Herran | Teresita Rivera*

La siguiente propuesta de ponencia se deriva del proyecto de investigación: Prácticas de resistencia y valores identitarios. Realidades estéticas y sociales como factores de apropiación del territorio del sector de Barbacoas, financiado por la convocatoria Investigarte 2.0. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía

**E11. ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA: Desde las disciplinas hacia la transdisciplinariedad.** *Joan Bryam Gil Lastra* [Escuela de arte El Cubo - Perú]

El video es un compendio de obras que han tomado como punto de estudio al arte frente a la ciencia y tecnología. Teniendo como resultados: Grabado transdisciplinario, Métodos de impresión relacionado a la física e ilustraciones basado en astronomía.

**E12. Asesoramiento de Prendas para el Diseño de Moda: el calzado.** *María Antonia Díaz Palomino* [Método Práctico para Diseñar Moda - Argentina]

El Calzado Denominaciones. El Calzado Femenino. El Zapato Femenino. Anatomía del Zapato. Materiales de la Confección. La Suela del Zapato. Relación del Calzado con los Distintos Países. Clasificación de los Zapatos Femeninos. La Chinela Femenina. La Sandalia Femenina. El Mocasín Femenino.

**E13. Bicentenario del Perú: una narrativa por sus 200 años de Independencia. *Carla Karina Saavedra Velazco*** [Pirka - Perú]

Activando una mentalidad de diseño, te invito a caminar en la cuerda floja con Perú y conmigo sobre un mar embravecido, entre el “no hay nada que celebrar” y el “Perú es Machu Picchu, ceviche, Inca Kola y volvimos al mundial”; y por si fuera poco todo ello usando una mascarilla KN95. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes.

**E14. Blockchain y NFTs: ¿Qué significan para el arte digital? *Félix Wuhl*** [CONICET - Argentina]

Los NFT son activos digitales que almacenan información específica sobre algún elemento disponible en internet. Se están constituyendo en una alternativa para comerciar, difundir y compartir obras de arte digitales. Exploramos cómo funcionan y qué suponen para la circulación de contenidos online. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Transformación digital: plataformas y herramientas

**E15. Campaña comunicacional y rejuvenecimiento de marca tradicional. *Alexis Machado*** [Ecuador]

La publicidad en época de pandemia tuvo un cambio trascendental, las marcas y sus productos debieron ser transformados creando estilos novedosos en sus propuestas y empaques un ejemplo es en las marcas tradicionales dirigida a un mercado meta infantil

**E16. Centro Cultural y de producción de tejido artesanal Tecla Funes. *Gerardo Esteban Masman Ruiz*** [Secretaría de Cultura, Gobierno de San Luis - Argentina]

Este espacio propone la recuperación, vigencia, formación y aprendizaje del tejido artesanal de alfombras donde se puede presenciar todo el proceso de esta técnica ancestral. Lleva el nombre “Tecla Funes” en homenaje a una maestra de la artesanía del tejido de la localidad de Nogolí. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía

**E17. Cíclica: Reconectando la naturaleza que habita en mí. *Julieth Fernanda Moreno Muñoz | Isabella Barrera Muñoz*** [Universidad del Cauca - Colombia]

Desarrollo de espacios sensibles y co-creativos con chicas jóvenes, para el aprendizaje menstrual, el reconocimiento del cuerpo y el acompañamiento entre mujeres, a través del diseño de experiencias participativas que permitan el encuentro personal y colectivo en torno al ciclo menstrual. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

**E18. Ciudad rock: Repositorio digital de la memoria rockera Pereirana. *Alexander Pelaez Betancurth*** [Institución - Colombia]

Realizar un repositorio digital donde podamos albergar un mapa interactivo, fotos, videos, y demás datos rela-

cionados con la memoria rock en Pereira y así poder conservar la memoria rock Pereirana.

**E19. Claves socioculturales para el diseño de espacios comerciales. *Carla Pozo | Pablo Poveda Díaz | Maria Cristina Patricia Rossell Vittorini*** [Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

Un buen diseño del espacio comercial, requiere conocer las claves socioculturales vigentes, determinadas por el comportamiento del consumidor, el cual es influenciado por la crisis económica por la que estamos atravesando a nivel mundial, por el fuerte desarrollo de la tecnología y por el Covid-19.

Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: eco-diseño, virtualidad y nuevas oportunidades

**E20. COLABORAR. Red colaborativa de saberes y conocimientos sobre mejoramientos barriales. *Rita Paz Torres*** [Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño (ENEDI) - Chile]

A través de la exploración de metodologías colaborativas, recursos gráficos críticos y el concepto “Humanismo Proyectual” (Bonsiepe 2012), la plataforma “Colaborar”, inserto en la investigación FONDECYT 11191010, se propone como un dispositivo de aprendizaje colectivo y activación territorial. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía.

**E21. COLAPSO: ilegibilidade provocada. *Rafael Maia*** [Brasil]

O presente artigo tem por objetivo apresentar o processo experimental do projeto denominado Colapso, um teorema online de ilegibilidade provocada que convocou usuários à fragmentação de duas fontes tipográficas. A escolha de Bodoni e Futura se deu por serem representantes emblemáticas de seu tempo. A pesquisa exploratória se deu a partir da bibliografia e estudos de caso relacionados à experimentação da linguagem tipográfica. Já a pesquisa primária foi vinculada à criação de uma plataforma digital onde usuários convidados criaram suas composições circunscritos a um grid determinado. Ao atuar na estrutura das letras, subverte-se seu uso e sentido, investigando novas configurações em ação colaborativa. Foram analisadas as operações da comunicação subliminar tipográfica contidas nas propostas. O comportamento frente aos fragmentos e o cruzamento de dados suscitaram informações que se somaram aos estudos de caso da pesquisa secundária, a fim de levantar hipóteses sobre a resistência da forma tipográfica e a ilegibilidade. Ao final dos dez dias de experimentação, foi gerado um compilado de vinte proposições, sendo metade delas aleatórias - realizadas pelos coautores - e o restante pelo designer proponente, a partir de critérios preestabelecidos, totalizando um acervo de 20 distintos alfabetos e 960 letras.

**E22. Color en el Branding político: Caso movimientos sociales. Amaro La Rosa** [Perú]

Se parte de una visión sobre la cultura, el color y los movimientos sociales. Trata del branding contencioso aplicable a los movimientos sociales digitales: Sintaxis de contención, semántica de contención y ética de contención. Se analiza el branding en redes y un poster del movimiento por el Gezi Park. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

**E23. Comunicación creativa con perspectiva de género. Natalia Ficcchia** [Universidad CAECE - Argentina]

Comunicar como acto social que da cuenta de un momento cultural y que a su vez tiene la habilidad de transformarlo. Por su parte, la comunicación inclusiva es parte de un planteo que irrumpe en un paradigma de comunicación transformando el modelo actual, utilizando recursos existentes. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

**E24. Conceptualización de las Intervenciones Narrativas y Ensamblajes Digito-Culturales Contemporáneos. Fernando Nava** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

Las perspectivas y contribuciones de esta propuesta radican en mirar a la comunicación como una experiencia transdiscursiva y de interacción pedagógica que propicia despliegues narrativos entre personas, culturas y tecnología con sus respectivos aportes a la interdisciplinariedad

**E25. Confort Visual. Equilibrio entre visión y comprensión. Luis Eduardo Pérez González** [AIEP de la Universidad Andres Bello Nihilia Group - Venezuela]

Es tremendamente significativa la importancia de la correcta comprensión del confort visual y por ende el correcto manejo de todo lo asociado a él, en especial la visualización y comprensión de lo que se proyecta y diseña. Una de las claves de un buen diseño, no es solo que sea atractivo visualmente sino que sus factores estéticos actúen en sinergia con su contenido conceptual y su funcionalidad. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas

**E26. Consideraciones para la educación ambiental en el diseño textil y de indumentaria. Lucia López** [EUCD / FADU / UDELAR - Uruguay]

La Educación Ambiental ha formado parte de numerosas agendas políticas y planes de educación en las últimas décadas. Este ensayo pretende reflexionar sobre algunos desplazamientos que se han dado en los últimos años en la educación y práctica del diseño de vestimenta. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible.

**E27. Construção de Marca para Coletivo ROPA. Tainá Carvalho | Carla Ernesto | Larissa Thomas** [Brasil]

COLETIVO ROPA (Rede de Ocupações e Parcerias Acadêmicas) foi desenvolvida com objetivo de comunicar visualmente o posicionamento do Coletivo ROPA. A ideia foi desenvolvida na possibilidade de construção do conhecimento a partir de uma lógica dos afetos, com saúde mental, diversidade de pensamentos.

**E28. Construcción de identidad y relación frente a la responsabilidad ética. Lizeth Paola Rodríguez Córdoba** [Colombia]

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? Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

**E29. Contribuição do design no desenvolvimento escolar de crianças surdas. Rubia Mariana Nicolau do Nascimento** [Rubia Nascimento Design - Brasil]

Neste trabalho, são apresentadas contextualizações compreendendo a surdez para além de característica física. Compreende-se a participação do design no processo de inserção social, alinhado às metodologias de ensino-aprendizagem e aspectos projetuais de escolas. Esta proposta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida

**E30. Corifolia: proyecto sustentable y de educación para amantes de las plantas. Maria Jimena Rodriguez Schmitter** [Mellow - Bolivia]

Proyecto enfocado a reducir la contaminación por plástico en la distinción de plantas para el hogar, además de informar sobre los cuidados básicos de las plantas a los nuevos consumidores de este producto.

**E31. Cuando el objeto es sujeto y sentimiento. Cristina Amalia López | Paolo I.G. Bergomi** [CONPANAC/ Asociación Argentina de la Moda / Modelba / ALADI/ BOOK 21 - Argentina]

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

**E32. Cuentos del Chorro. César Álvarez** [Universidad Sergio Arboleda - Colombia]

La siguiente es una recopilación de trabajos personales realizados durante un semestre de la carrera Diseño Digital. Para los trabajos se utilizaron diversas técnicas e intenciones, ayudando a la evolución y el desarrollo de habilidades.

**E33. De lo global a lo local. Dinámicas de la moda en Cuenca, Ecuador. Silvia Zeas** [Universidad del Azuay - Argentina]

Hacia la construcción de una sociología de moda local, desde una metodología que usa como recurso la metáfora, se realizan análisis de discurso de filósofos y sociólogos en estudios de moda, con los cuales se desarrolla un análisis comparativo cualitativo con entrevistas a expertos locales. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

**E34. Del CAD al Diseño Generativo: El papel del ordenador como intermediario en la creación. Pablo Torres** [Universidade Federal de Campina Grande - Brasil]

El objetivo es discutir el ordenador como interfaz entre una entrada y una salida proyectual, a través del Diseño computacional, Diseño Paramétrico y el Diseño Generativo. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas

**E35. Desarrollo de neoartesanías en Colombia a través del ecodiseño. Lina María Agudelo | Valentina Alzate | Mauricio Vásquez Rendón** [Colombia]

El desarrollo de productos mediante el uso de residuos de fibras naturales, inclinaría la balanza hacia un desarrollo que propenda por el uso de estrategias pensadas desde el ecodiseño, y a su vez, servirá como base para diseños con características de neoartesanía. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible

**E36. Desarrollo de prendas con estimulación sensorial para mejorar el aprendizaje de los niños en la ciudad de Bucaramanga. Karen Julieth Gomez Florez | Carolina Raigosa Diaz** [Colombia]

El proyecto de investigación se compone por una descripción del problema, que habla sobre la necesidad de los niños en recibir una buena estimulación sensorial, ya que, al no contar con esta, puede generar consecuencias en el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas, lingüísticas y sociales.

**E37. Desarrollo de un nuevo producto derivado de la caña panelera del municipio de Sandoná en Nariño Colombia. Francisco Javier Portilla Benavides** [Universidad de Nariño - Colombia]

Desarrollo e implementación de un sistema alterno que permita diversificar un nuevo producto derivado de la caña panelera del municipio de Sandoná en Nariño Colombia. Se propone un producto alimenticio derivado de la panela, una barra energizante para consumo directo

con el cliente. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía.

**E38. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. Agda Carvalho | Guilherme Ikeda | Murilo Orefice | Everaldo Pereira | Rodrigo Rezende** [Instituto Maua de Tecnologia - Brasil]

Este artigo apresenta o processo de concepção do Wearable inteligente HIFA, a partir da experimentação prática, colaborativa e multidisciplinar, fundamentado no design especulativo e no biomimetismo para tratar de um sistema complexo pós-pandêmico, das relações interpessoais e da conectividade. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

**E39. Design e comunicação: perspectivas e desafios da IoT como mídia para anúncios interativos. Everaldo Pereira | Marcela Amaro | José Corrêa | Ana Mello** [Instituto Mauá de Tecnologia - Brasil]

Relato inicial de pesquisa sobre as perspectivas em interface gráfica de anúncios interativos para internet das coisas (IoT) com o objetivo de estudar a IoT como mídia. Utilizamos os pressupostos do design thinking e metodologicamente somos guiados pelas ideias da Design Science. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

**E40. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. Frederico Braidá | Danielle Carvalho Stutz | Thales Colodeti | Márcia Moreira Rangel | Myrtes Raposo** [Federal University of Juiz de Fora (UFJF) - Brasil]

Playgrounds escolares influenciam nas relações sociais. Essas relações podem ser comprometidas devido à segregação por barreiras arquitetônicas. É essencial projetar espaços e brinquedos acessíveis, baseando-se nos princípios do design universal, garantindo, assim, a inclusão social.

**E41. Design Sustentável: pensamento futuro e território. Agda Carvalho | Jose Carreira | Isabelle Carvalho | Clara Alissa dos Santos da Silva** [Instituto Maua de Tecnologia - Brasil]

Esta pesquisa por meio de metodologias, como as derivas, levantou possibilidades de trabalhar o design sustentável com a pós pandemia. Trata-se de projetos de embalagens e a composição de pigmentos naturais para pensar a construção de cenários futuros ao articular artesanato, design e território.

**E42. Diagnóstico de identidad visual de la Universidad Técnica de Machala. Andrés Franco | Orlando Lazo** [Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador]

Esta investigación partió de la necesidad de identificar la deficiencia que presenta la identidad visual de la Universidad Técnica de Machala. Empleando una investigación con diseño documental basado en el análisis, crítica e interpretación de datos secundarios.

**E43. Dibujar entre la tierra y el agua: hacia una accesibilidad en los borde del paisaje insular de Santa Fé. Milagros Cajal**

El objetivo principal de la investigación es representar, caracterizar y definir los bordes de las islas en el Distrito La Costa de Santa Fe a partir de diferentes tipos de accesibilidad que luego determinen criterios proyectuales, adecuados a la fuerza territorial del paisaje insular.

**E44. Diseñar(se) desde el emprendimiento: aspectos culturales y discursivos de los emprendimientos basados en diseño. Enrique D'Amico** [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

El diseñador industrial es una disciplina de emprendedores, sin embargo cabe preguntarnos cuáles son los desafíos culturales y metodológicos que enfrentan estos profesionales al trabajar de manera auto organizada, para dilucidar cómo piensan y (se) piensan en el accionar profesional emprendedor. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación

**E45. Diseño Accesible. ¿Una oportunidad rentable?. Leal Greikk Manuel** [PSh - Venezuela]

Ser accesible no es tan difícil si se aplican buenas prácticas tanto en diseño como en desarrollo, pero serlo no solo es ético si no rentable. En EEUU es ahora ley que las páginas web sean accesible y 61 millones de adultos tienen algún tipo de discapacidad ¿cómo aprovechamos esta oportunidad?

**E46. Diseño con impacto ambiental, social y cultural. Alejandra Arevalo** [Define Moda cultural y Fandas Print - Colombia]

Desde estampados que invitan al aporte ambiental, cultural y social, hasta prendas y accesorios que despiertan una cultura de reciclaje a través de la recuperación y transformación de desechos en prendas y accesorios. Lo artesanal y sus procesos nos develan que se puede diseñar de forma consciente.

**E47. Diseño de espacios y museografía para salvar el patrimonio cultural. Julian Uscategui | Steffy Ballesteros | Javier Martinez | Javier Martinez** [USKA STUDIO - Colombia]

Los públicos frecuentan museos para ver y experimentar con objetos y colecciones en entornos apropiados; hoy en estos espacios, no aportan un significado auténtico, también es necesario que el espacio esté diseñado para integrar la tecnología con la experiencia del público. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio

**E48. Diseño de iluminación teatral. Mariesther Muñoz** [Puerto Rico]

La iluminación teatral es un elemento sumamente importante para reflejar los estados anímicos de las piezas a presentarse, es por ello que tanto su manifestación protagónica, como complementaria en una pieza escénica debe ser tomada en gran consideración a la hora

de diseños y generación de ideas. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

**E49. Diseño de lettering: 10 modismos del Ecuador. Vanesa Cajo** [Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación - Ecuador]

Trabajo de investigación que busca la comprensión de los 10 modismos más utilizados tanto en la región Sierra como Costa. Entendidos desde aquellas expresiones únicas de un lugar en específico, en este caso Ecuador, estas palabras influyen en el sistema de comunicación.

**E50. Diseño emergente y tradición. Sobre la revalorización de técnicas ancestrales y oficios como tendencia en el Diseño de indumentaria. Daniela Escobar** [Argentina]

Desde sus albores hasta la actualidad, la moda evolucionó de la mano de la tecnología y la industrialización de sus procesos. Asimismo, siempre han existido oficios y técnicas ancestrales que han sido desvalorizados, pero en la actualidad, el diseñador en busca de la novedad retorna a sus raíces.

**E51. Diseño en la Antártida: arquitectura y habitares del continente blanco. Cristina Amalia López** [CONPANAC/Asociación Argentina de la Moda /Modelba / ALADI/BOOK 21 - Argentina]

La Antártida, uno de los sitios más increíbles del mundo es el lugar de investigación mundial por excelencia y se está convirtiendo en el equivalente a embajadas del hielo, con presencia de científicos de todo el mundo, el desafío de crear habitares saludables y sostenibles con participación de estudios de arquitectura, acompañan el trabajo de interiorismo, diseño de indumentaria y aplicación de energías renovables, ciencia y diseño, la mixtura entre innovación y preservación de los sitios culturales y patrimoniales exige una toma de conciencia sobre la inversión de los Estados para cuidar la historia y para proyectar estructuras no contaminantes que respeten las idiosincrasias de sus habitantes sin perjudicar el entorno y que la humanidad toda siga cuidando un continente para todos. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas.

**E52. Diseño Introspectivo. Florencia Fiocca** [Argentina]

En tiempos de METAVERSO y realidades paralelas. Invita a PRENDER una idea para empreNDER. Juegos de palabras que acercan a la meta, picaros engaños a la mente como ficcionar emociones, ordenar el caos de la idea, ablandar hablando, integrar dualidades, admito el mito que te limitó, planear tu plan. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación

**E53. Diseño que sana. Maria del Carmen Jose** [PODER-CREATIVO - Argentina]

El Espectro Autista tiene necesidades y soluciones posibles para la intervención multidisciplinaria del diseño.

Por ejemplo las terapias conductuales efectivas necesitan objetos lúdicos para su ejecución, en consultorios, escuelas y hogares. Frente a carencias en muchas regiones de centros de salud y profesionales idóneos, el diseño es un puente entre la necesidad, profesionalismo y amor para el buen desarrollo de la salud mental del autista.

**E54. Diseño social de la ONG. Alejandra Molina Garzón | Lina Solarte** [Natural printing - Colombia]

Desde el diseño se realiza un estudio de branding y se genera una estrategia de comunicación para su respectiva creación de un modelo de planificación estratégica de marketing social, enfocando el proyecto al adulto mayor con soledad del municipio de Popayán.

**E55. Diseño y Desarrollo de la Marca Indígena KUCHAPUNKU. Manuel Antonio Rodas Pérez** [Instituto Superior Tecnológico Guayaquil - Ecuador]

Este proyecto tiene gran valor académico, social e innovador al ser la primera investigación en Ecuador que visualiza la importancia de crear una marca para emprendimientos en comunidades indígenas, permitiendo su desarrollo económico y social, aprovechando su cultura y sus recursos naturales. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

**E56. Diseño, Música e Imagen: la clave del éxito. Leonel Crets** [Argentina]

La importancia de construir una identidad de marca y una propuesta estética de un producto musical. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

**E57. Ecodiseño e ingeniería: el enfoque del ciclo de vida de los productos. Sanes Aida** [Universidad del Área Andina - Colombia]

Diseñar con el enfoque del ciclo de vida del producto es fundamental para la búsqueda del tan anhelado objetivo de desarrollo mundial número 12, producción y consumo responsable y para proyectos de economía circular, ecoeficiencia, producción más limpia, responsabilidad social entre otros. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades

**E58. Ecodiseño, industria y academia. Pablo Cesar Hernández Hamón** [UNAD Universidad Nacional Abierta y a Distancia - Colombia]

Video que permite demostrar como el Ecodiseño desde diferentes profesiones han realizado cambios importantes y se han propuesto nuevas ideas con el fin de reducir el impacto ambiental que ha causado el hombre a través de los años. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades

**E59. El arte de Champa uno de los factores que afectan al arte de Vietnam. Nguyen Thi Tram Anh** [Vanlang University - Vietnam]

El arte de hacer joyas del pueblo Champa. En el arte de la joyería Champa, su existencia y desarrollo están asociados con el contexto histórico, creando características y significados únicos sobre la forma y es la premisa para los diseños y patrones de joyería de la dinastía Nguyen.

**E60. El arte del diseño en mí. Christian Baez** [LCD - México]

Serie de trabajos basados en una experiencia freelance de más de seis años, que muestra como el diseño puede liberarte.

**E61. El camino de la veta. Julie Hermoso** [ArTv - Venezuela]

Si no actúas como piensas terminas pensando como actúas. Ni siquiera dos hojas de un mismo árbol son iguales. Cada contenido genera su propia estética. La diversidad es mi materia y reciclar, reutilizar y reducir los medios por los cuales comunico más con menos.

**E62. El color más caro de la historia. Adrián Guerrero** [AX Studios - Colombia]

¿Estarías dispuesto a pagar \$10.000 dólares por 10 gramos de azul? Si haces parte del 99,9% de la población, seguramente dirías “¡JAMÁS!”. Sin embargo, existe un color que en su momento fue tan deseado que las personas pagaban verdaderas fortunas por unos cuantos gramos de ese pigmento. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

**E63. El color: de la naturaleza a nuestros signos marcarios. Lucas Tenllado** [VYX Soluciones en Comunicación - Argentina]

Desde sus orígenes el color de una marca se limitaba al empleo de unas pocas opciones. La teoría del color nos indicaba un uso casi matemático de los atributos a transmitir en función de nuestras elecciones. La actualidad nos permite preguntarnos ¿por qué las paletas naturales están ganando terreno? Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

**E64. El diseño en relación con la estrategia y el posicionamiento de marca. Mariela Lorena Gallotti** [Argentina]

El diseño nos representa y es muy importante tanto en la empresa privada, como la institución estatal, emprendimiento, partido político u ONG de que se trate. Más allá de cumplimentar los estándares artísticos tiene que estar alineado con la estrategia de la dirección y posicionamiento deseado. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

**E65. El Diseño Textil como Emisor de Fobias.** *Clara Julia Rosario Ortiz* [República Dominicana]

Cientos de años atrás, los textiles eran utilizados únicamente como materia prima para la construcción de prendas de vestir con el objetivo de cubrir a las personas del clima al que se exponían y cuidar su pudor.

**E66. El diseño y la comunicación en espacios de recreación cultural.** *Tomás García* [Universidad de Guadalajara - México]

En el presente proyecto se busca transmitir una aproximación del papel que juega la comunicación en el diseño del entorno, y de cómo puede influenciar en la manera en que percibimos e interactuamos con los elementos dispuestos dentro de espacios de recreación cultural. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

**E67. El espacio en la percepción de museos en Cuenca.** *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 de visitantes con el propósito de generar una aproximación a la relación. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

**E68. El falso documental y la manipulación audiovisual en la era de la posverdad.** *Emiliano Basile* [Escribiendocine - Argentina]

En tiempos de posverdad es necesario reforzar los recursos que utiliza el documental como género (y, por ende, el falso documental) para construir el valor de verdad en un audiovisual, ya sea en cine, televisión, publicidad o redes sociales. La presentación hace un recorrido por la historia de este formato y sus variantes desde principios del siglo XX hasta nuestros días, tratando de hacer hincapié en los recursos empleados para observarlos, ser conscientes de ellos, y poder tener una mirada crítica acerca de los mismos. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

**E69. El fin de la experiencia y el éxtasis de la identidad: el fenómeno de la indumentaria digital.** *José Plaza* [Universidad Diego Portales - Chile]

Por medio de una revisión exhaustiva de los insumos teóricos que ofrece la bibliografía fundamental relativa al estudio de la moda, este trabajo plantea un análisis del fenómeno emergente de la comercialización de indumentaria digital en el marco histórico-social del capitalismo de vigilancia, en el cual, la producción de avatares es una pieza central para la generación de identidad. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

**E70. El Fuera de Campo Sonoro activo: tres grados de intervención audiovisual.** *Fabian Esteban Luna* [Argentina]

El término Fuera de campo sonoro activo refiere a aquellas escenas de un filme en las cuales los sonidos plantean interrogantes que interpelan sobre el origen o el comportamiento de sus fuentes acústicas. Analizaremos tres modos de aplicación de este procedimiento audiovisual. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

**E71. El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda.** *Johanna Andrea Cuestas Camacho* [Universidad de Palermo - Colombia]

Se investiga 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. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas

**E72. El mural: plataforma de diseño social y contenido narrativo.** *Otniel Josafat Lopez Altamirano | José Israel Mayorga Hernández | Wendy Montes Ponce* [Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, UABJO - México]

Levantamiento descriptivo de una serie de murales en la ciudad de Philadelphia, Estados Unidos. Proyectados por diseñadores y artistas, como parte del “Programa Artes Murales de Philadelphia”, que unió a creativos y ciudadanos a través de un proceso de colaboración y contenido significativo. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas

**E73. El storytelling visual en las narrativas de las marcas.** *Beatriz Donayre* [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

El contar visual o la puesta en escena visual de las marcas permite que se interrelacionen tres ejes claves: el performance (el ser de la marca), el dramatismo (el actuar de la marca) y el discurso (la posibilidad de generar vínculos a través de las narraciones). Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad

**E74. El tejido y la pregunta por el conocimiento en diseño.** *Karen Lizeth Torres Toloza* [Colombia]

Reflexiones derivadas de una investigación de maestría titulada: Dialogo de haceres: tejeduría indígena y diseño del sur; está se trata de una crítica a la disciplina del diseño, y la recopilación de conocimiento del tejido indígena Misak, para hacer aportes puntuales al concepto del diseño del sur. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones



**E75. El viaje del héroe del cómic al cine. Adaptación de textos icónico-narrativos al discurso audiovisual. Francisco Fernando Gallego Escobar** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Cuando el cine adapta los personajes e historias de los cómics, aparecen productos audiovisuales que no siempre tienen la calidad necesaria para ser narrativas cinematográficas ni narrativas secuenciales. Conocer los dos medios nos puede ayudar a no cometer los mismos errores que ya se han cometido. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

**E76. Email marketing automatizado ¿Qué es y cómo funciona?. Alejandra Álvarez** [Virtual Latinos - El Salvador] La estrategia de Email Marketing automatizado es una de las más importantes en Marketing Digital. Entender qué es y cómo funciona es fundamental para tener éxito en tus campañas. En este video se explica porqué es importante, ejemplos su funcionamiento y herramientas recomendadas. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento

**E77. Estética disidente en la biofabricación de objetos. Rodrigo Ezequiel Mene** [Universidad Provincial del Sudoeste (UPSO) - Argentina]

Comprender la biofabricación de artefactos a través de materiales cultivados permite no solo repensar la estética fuera del esteticismo vigente, sino replantear la disciplina del diseño y el rol del diseñador en la fase productiva. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible

**E78. Estrategia publicitaria para el empoderamiento y reconocimiento del cuerpo femenino en una academia de danzas en la ciudad de Cali, Colombia. Laura Elizabeth Samboni Benavidez | Valentina Vasquez** [Fundación Academia Dibujo Profesional - Colombia]

La economía naranja apoya procesos sociales/culturales que requieren esfuerzos de divulgación publicitaria. Se desarrolla una estrategia digital a partir del concepto "Conectarse contigo mismo cultiva espiritualidad", que favorece la construcción de imagen de mujer inspiradora y apasionada en Cali.

**E79. Estratégias comunicacionais e do design de informação dos periódicos científicos nas redes sociais. Adriana A. Oliveira | Frederico Braida** [UFJF - Brasil] Periódicos científicos têm se apropriado dos recursos comunicacionais e do design da informação para estabelecer novas formas de divulgação e interatividade. Este estudo tem por objetivo evidenciar estratégias comunicacionais adotadas por revistas da UFJF para gerar engajamento nas redes sociais.

**E80. Estrategias de diseño para la sostenibilidad (DfS) que pueden influir en la reducción del impacto ambiental generado por los desechos textiles. María Angelica Rosado Solano | Jose Miguel Enrique Higuera Marin**

| **Carolina Raigosa Diaz** [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

La industria de la moda acostumbrada a un modelo basado en comprar, usar y desechar, desafía a los diseñadores de moda a intervenir en la cadena de diseño y producción al incentivar unos procesos de manufactura sostenibles y, en consecuencia, influir en los comportamientos de los consumidores. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible

**E81. Estudio de caso: agência de marketing e branding para moda. Ana Carolina Garcia Ribeiro | André Demaison** [Universidade Federal do Maranhão]

Objetiva-se o estudo de caso da agência de marketing e branding voltada para o mercado de varejo de moda e vestuário. Foi elaborada a aplicação do processo de cinco passos para criar identidades de marca, sustentado por outros métodos e ferramentas, visando servir como guia para pequenas empresas. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

**E82. Estudos de gênero e tipografia: atuação das mulheres na produção de letreiros manuais. Amanda Ardisson Bento | Edson Carpintero | Sérgio Antônio Silva** [UEMG - Brasil]

Buscamos realizar un debate sobre los estudios de género en el diseño, particularmente sobre el papel de la mujer en la producción de signos manuales a través de una revisión bibliográfica y una entrevista para comprender esta realidad, ya que es un ámbito marcado por la actuación masculina. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

**E83. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. Francisco Fernando Gallego Escobar | Margarita María Baena Restrepo | Maria Margarita del Pilar Baquero Álvarez | Felipe González Restrepo | Luis Guillermo Muñoz Marín | Victoria Eugenia Restrepo Zuluaga | Fausto A. Zuleta Montoya** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El proyecto busca reconocer los saberes artesanales y tradicionales, refiriéndose exclusivamente a productos que tienen que ver con el cuerpo y los vestidos. La intención de desarrollar un inventario de objetos vestimentarios dentro del territorio del departamento de Antioquia en Colombia. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio

**E84. Fake news, comunicación y diseño: trascendencia, impacto y responsabilidad social. Marco Antonio Marín** [México]

El enorme potencial de las redes sociales y los medios tecnológicos, es aprovechado para difundir las llamadas Fake News. Esta práctica ha probado ser eficaz para manipular y crear una percepción distorsionada de la realidad. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio |

19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas

**E85. Fallas del Design Thinking como metodología del Diseño Industrial. Ibar Federico Anderson** [Universidad Nacional de La plata - Argentina]

Crítica a la metodología de desarrollo del productos, basada en las cinco etapas del Design Thinking, en paralelo al método científico y las etapas de publicación académicas de “papers” artículos científicos para su publicación en congresos o revistas con ISSN/ISBN. Debate con otros métodos de diseño y metodologías de investigación científicas.

**E86. Gestión de la innovación para diseñadores industriales. Marcelo Grabois** [UNL - Argentina]

Se aborda la gestión de los procesos de innovación de las organizaciones y empresas, núcleo esencial de la práctica profesional de los Diseñadores Industriales, en base a normas internacionales ISO. Se comparten herramientas como la Inteligencia Estratégica y la gestión de la Propiedad Intelectual. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida

**E87. Graffiti Queens: grupos femeninos de graffiti no Brasil. Fernanda Campos | Frederico Braida** [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

Este trabalho aborda a importância da realização de eventos e projetos voltados para as mulheres no graffiti. O projeto Graffiti Queens contribui para o conhecimento, inclusão e empoderamento de mulheres no Brasil através de ações de comunicação e design, como a produção de eventos e revistas.

**E88. Habitabilidad del espacio interior. Paola Ayesha Corral** [Universidad de Guanajuato - México]

Las personas pasan el mayor tiempo del día en espacios interiores, por ello, es importante el concientizar a los profesionistas del diseño en la solución de la habitabilidad de los espacios. De esta manera se exponen los principales factores que inciden para que un espacio sea funcional (práctico y útil), y confortable (térmico, acústico, olfativo y visual). Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida

**E89. Habitares híbridos: la virtualidad como dimensión del espacio habitable. Milagros Gómez** [Argentina]

Habitamos en lugares híbridos, y desde este punto de partida se busca resignificar la noción del espacio en esta nueva cultura “anfibia”, como signo de esta época, y potenciado por la pandemia. El trabajo investiga de qué manera se integra la virtualidad en los diversos ámbitos de la vida cotidiana. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades

**E90. Hacia una economía naranja más verde. Melany Kors** [ExtreModamente - Venezuela]

La economía naranja o creativa sin duda se está posicionando como la gran promesa de desarrollo, en especial para los países latinoamericanos y parte de la riqueza es que la creatividad y la sostenibilidad están siendo protagonistas como motores de cambios en el ámbito de los negocios. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal

**E91. Happy Places: estrategias de FoodDesign para el sector HoReCa. Luis Vallejo Bravo | Paul Astudillo** [Ficto - Ecuador]

Los hoteles, restaurantes y cafeterías, tienen un gran desarrollo en Latinoamérica, producto de un público cada vez más exigente en temas de ambiente y experiencias gastronómicas. El diseño aporta transversalmente a consolidar este sector con el desarrollo de productos, y entornos para los rituales. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades

**E92. Hera. Liliانا Andrea Arguello Ariza | Kharolyde Daniela Lara Angarita | Carolina Raigosa Diaz** [colombia]

Hera es una colección de indumentaria infantil, su nombre se puede interpretar como una nueva era, dando un paso donde el principal enfoque son los niños con TEA.

**E93. Herramientas digitales para emprendedores. Maria Jose Martinez Gonzales** [Alavista Marketing Digital - Perú]

Estás a punto de crear un emprendimiento y no sabes cómo darte a conocer digitalmente? Tu presupuesto es pequeño y te gustaría conocer herramientas fáciles y gratis? Perfecto este es el camino correcto para mediante las herramientas digitales puedas potenciar tu nuevo negocio. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Transformación digital: plataformas y herramientas

**E94. Herramientas psicométricas para el diseño de espacios interiores. Sergio Serna Gonzalez** [Psicoteectura - Colombia]

El objetivo es exponer una metodología de estudio de usuario, con la cual se elabora un perfil psicológico para identificar no solo preferencias adaptativas y cognitivas sino también, factores de riesgo. Esto con el fin de hacer un diseño de hábitat que permita cuidar su salud mental. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas

**E95. Historia de la sastrería. Macarena Gaitán** [Universidad de Palermo - Argentina]

Recuento informativo acerca del universo sastreril, desde los comienzos hasta hoy, sus variantes ajustadas al mundo moderno, sus insumos y herramientas para la realización de tan admirable arte.

**E96. Identidades migrantes y objetos de memoria: entendiendo las nuevas movilidades. Javier Limas** [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

El Diseño como mediador en las formas de inclusión y defensa de las identidades culturales, facilita la comprensión de las migraciones contemporáneas. Los “objetos de memoria” como portadores de identidad y la enunciación de su imagen por parte de un grupo de migrantes venezolanos en Colombia. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio

**E97. Importancia de la investigación en el proceso creativo. Heidi Liseth Solano Rincón | Ana María Bohorquez Silva** [Colombia]

El papel que juega la investigación en cada proceso creativo es sumamente importante y mostramos el por qué en base a proyectos personales desarrollados en nuestra carrera teniendo como temática un carnaval Colombiano llamado “El Carnaval de Riosucio”. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación

**E98. Impresión xilográfica de lo tradicional a lo moderno en Vietnam. Ngo Thi Thuy Anh** [Van Lang University - Vietnam]

El arte del grabado en madera es una de las formas de arte tradicionales preservadas y desarrolladas a lo largo de los períodos históricos de Vietnam. Con el paso del tiempo, la aplicación de la xilografía en materiales y técnicas ha cambiado de manera positiva, enriqueciendo este tipo de pintura tradicional y la enseñanza de esta forma de arte.

**E99. Incorpora el mapa de empatía en tu creación de contenidos. Ximena Portocarrero** [24Slides - Perú]

Los mapas de empatía son una herramienta del Design Thinking que puedes emplear para conocer a fondo a tus clientes y generar contenido que resuene con ellos. En esta charla, te muestro cómo incorporar fácilmente un mapa de empatía en tu proceso de creación de contenidos.

**E100. Industrias culturales en Argentina: arte, marketing y comunicación. Agustina Raponi** [Góndola cultura visual - Argentina]

El siguiente proyecto se encuadra dentro del marketing y la comunicación en las industrias culturales de Argentina. Los cambios que se produjeron en los últimos veinte años dentro del campo del arte necesitaron que, tanto las instituciones museísticas como culturales, puedan y deban modernizar el contacto y su vínculo con el espectador. ¿Cómo conseguirlo? Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación

**E101. Infografías dinámicas: un nuevo tipo de infografías que emerge en el campo del diseño y la comunicación. Felipe Cisterna** [Chile]

El artículo propone la conceptualización de las infografías dinámicas. Estas surgen como un nuevo producto comunicacional en el campo del diseño que se caracterizan por ser en tiempo real, colaborativas, interactivas, no lineales y no desechables, las cuales no han sido estudiadas anteriormente. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas.

**E102. Inserción laboral en el diseño gráfico: el portfolio creativo. María Pía Coppedé Novelli** [Avatar Latam - Argentina]

Profundizar sobre el contexto actual de la inserción profesional. Estrategias necesarias a desarrollar para tener éxito y fortalecer la igualdad de oportunidades en el acceso a la profesionalización del sector creativo. Propuesta ganadora de Beca formación 2021 del Fondo Nacional de las Artes. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal.

**E103. Integración del diseño para la sostenibilidad en la industria de cosmecéuticos. Leydy Paola Barrera Lemus | Jose Miguel Enrique Higuera Marin | José Gabriel López Ortíz** [Universidad Industrial de Santander y Zumotecnología Zumotec S.A - Colombia]

La industria cosmecéutica, ha optado por reducir sus emisiones e integrar prácticas sostenibles en su cadena de valor, esto se debe, a la huella negativa medioambiental que ha dejado la extracción de materia prima, producción, distribución, uso y desecho del producto final. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible

**E104. Interiores habitacionales e iluminación centrada en el ser humano. Laura Arroyo Rocha | Laura Arroyo Rocha | Fernando Mazzetti** [Arroyo Rocha Design Ltd. - México]

La iluminación de los interiores habitacionales comúnmente tiene como propósito proveer visibilidad y estética. La iluminación centrada en el ser humano contribuye directamente al bienestar de las personas al considerar la enorme influencia del ciclo de luz natural sobre la salud del ser humano. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas.

**E105. Investigación proyectual: procesos micro experimentales en el paisaje insular. Nicolas Badaracco** [Argentina]

La investigación en curso pretende caracterizar la Investigación Proyectual que tiene como objeto el diseño de infraestructuras de accesibilidad insular. La caracterización se plantea a partir del registro de micro- experimentales, indagación de metodologías proyectuales y análisis de resultados.

**E106. Kala en el arte de la decoración de Champa. Ngo Thi Thuy Anh** [Van Lang University - Vietnam]

Con la investigación de la imagen de Kala en las esculturas decorativas de Champa, el artículo propone formas de preservar y promover las bellas artes antiguas vietnamitas a través de asignaturas prácticas en la Universidad de Bellas Artes y Diseños

**E107. E107. La comunicación de una identidad cultura mediante la pragmática y el diseño gráfico. Paola De la hoz** [Colombia]

Proceso investigativo y experimental del desarrollo de un libro pop up como herramienta de comunicación sobre la identidad del festival de Día de muertos e infantiles, utilizando conceptos sobre la pragmática y el diseño gráfico como herramientas para la comunicación. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: ideas, identidades e interfaces.

**E108. La cultura del diseño en la innovación empresarial. Maíra Nicoletti Mai | Celso Scaletsky** [Essens branding - Brasil]

Este estudio reflexiona sobre la integración de una cultura de diseño en las empresas, analizando qué aspectos de esta cultura ayudan a la innovación empresarial.

**E109. La discursividad del diseño gráfico en la escena comercial de la Zona Rosa de Bogotá. Paola Albao** [Universidad de la Sabana - Colombia]

El diseño gráfico se crea con el fin de ser leído para persuadir a diversos públicos. El objetivo de esta presentación es compartir algunos de los resultados del estudio realizado en la Zona Rosa de Bogotá para identificar desde las dimensiones del signo como el diseño gráfico delibera su discurso. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: ideas, identidades e interfaces

**E110. La identidad y reputación institucional digital en la web universitaria. Xóchitl Marissa Dávila Ordoñez** [Universidad Autónoma de Tamaulipas - México]

La propuesta explora desde el enfoque de la comunicación integral, cuáles serían las temáticas principales estrechamente ligadas a aspectos identitarios y reputacionales que a una universidad le favorecería contemplar en su sitio web, dadas sus relevancias en la construcción de la identidad y reputación institucional digital de dichas entidades educativas. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas

**E111. La importancia de registrar tus marcas, patentes, diseños y obras. Jennifer Johana Rosario Altamirano** [RA - Perú]

La Propiedad Intelectual es la base del desarrollo económico de un País. Desarrollo: ¿Qué es la Propiedad Intelectual?; Diferencia entre Propiedad Industrial y Derecho de Autor; ¿Qué se puede registrar como marcas, diseños, patentes y obras?; ¿Dónde Proteger la PI?; La Importancia de registrar la PI. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal

**E112. La importancia del diseño de juguetes infantiles open-ended. Damariz Toledo** [México]

El diseñador cuenta con la tarea de asegurar que el producto responderá a las necesidades de su audiencia y se adapte al movimiento que realizan durante su periodo de crecimiento. Esta investigación explora el rol del diseñador en el proceso de diseño de juguetes de fines abiertos y su importancia.

**E113. La importancia del diseño interior en el área médica infantil. Libertad Árcega** [UAG Universidad Autónoma de Guadalajara - México]

La responsabilidad que tenemos como docentes del Interiorismo, nos debe enfocar a preparar a los alumnos como profesionales que puedan aportar a la sociedad no solo belleza en sus obras, sino más importante aún, proyectos que trasciendan, transformen y que generen riqueza emocional. ¡Proyectos que dejen huella! Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.

**E114. La integración entre costos y procesos es clave para un emprendimiento exitoso. Lucia Madrid** [Madrid consultoría textil - Argentina]

Para que un emprendimiento sea rentable y se mantenga en el tiempo es fundamental que la parte de costos este integrada a los procesos, de esta forma se trabaja en una mejora continua de consumos y de procesos. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal.

**E115. La magia de la voz humana: diseño sonoro para producciones audiovisuales. Jennifer Lorena Martínez Vásquez** [Estrella Isleña - Colombia]

Con este trabajo de investigación me propongo sugerir a la voz humana como recurso narrativo para la banda sonora de un audiovisual. La voz es la herramienta de comunicación más importante que tenemos; es tan compleja como el instrumento musical más sofisticado. Por eso, es propicio escucharla y escucharnos. En la actualidad vivimos en una cultura que se basa más en lo que se ve, que en lo que se escucha; solemos prestarle más atención a las imágenes que a los sonidos que nos rodean. Pero es necesario usar otros sentidos además de la vista. Es fundamental que exploremos el mundo a través del sonido y amplíemos nuestra percepción auditiva (como cuando estábamos en el útero de nuestra mamá), pues el paisaje sonoro que nos rodea genera efectos físicos y emocionales en nosotros. La eco-acústica presta atención a los impactos sonoros y plantea que escuchemos nuestro entorno con atención, siendo conscientes de los sonidos que nos afectan, o de los sonidos que nos benefician, promoviendo en la sociedad la cultura de la escucha. Algunos ejemplos concretos son la Musicoterapia, la Bio-música, los ambientes naturales, los mantras y los ícaros. Palabras clave: Diseño sonoro; Voz; Paisaje sonoro; Audiovisuales.

**E116. La metodología para el diseño. Itzel Valiente García** [México]

Es una charla sobre el vínculo entre la metodología para el diseño integrada a la formación terminal de los estudiantes de último grado en sus Prácticas Profesionales, alumnos pertenecientes a la Ingeniería en Comunicación Multimedia (Mx).

**E117. E117. La Moda como elemento transformador en el interior del país. Alejandro Uset** [Argentina]

La ruta del diseño misionero es un programa de fomento del diseño de la provincia de Misiones, y desde el mismo no solo se profesionaliza a diseñadores, sino que también se concientiza sobre la concertación de los recursos naturales, y procura mantener viva la cultura autóctona en el diseño de autor. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones

**E118. La morfología del nogal andino para el desarrollo de productos de marquetería fabricados en el taller de carpintería del CPL Turi, Cuenca - Ecuador. Eduardo David Aguirre Vicuña** [Tecnológico del Azuay - Ecuador]

Promover el eje laboral y la reinserción social de las personas privadas de libertad a través de la gestión del diseño, que permita el desarrollo de productos de marquetería contemporánea fabricados en el taller de carpintería del CPL Turi, Cuenca-Ecuador. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Arte, paisaje urbano y artesanía.

**E119. La nueva economía Fashion: deportes electrónicos y moda inteligente. Patricia Torres** [Universidad de Palermo - Argentina]

Un análisis sobre las acciones de la industria de la moda actual; como influyen sus referentes para comercializar, comunicar y la tendencia del mercado. La ponencia, recorre el sector de la tecnología del entretenimiento, la inserción de la moda, y el público consumidor que contiene a jóvenes, niños. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones.

**E120. La ortotipografía como temática de estudio imprescindible en Diseño Gráfico. Nixon Yamid Rodríguez Baquero | Camilo Cornejo** [UNITEC - Colombia]

Es imprescindible saber por qué los textos aparecen escritos en cursiva o negrita, por ejemplo, pero es extraño que en la enseñanza del Diseño Gráfico no se demuestre importancia por la ortotipografía, siendo esta una herramienta eficaz para consolidar mensajes dentro de las piezas gráficas. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas

**E121. La Paz es activa. Adriana Ghiraldi**

La siguiente selección de imágenes es fruto de mi trabajo de tesis una propuesta de Bio-fabricación explorando diversas tecnologías en base a materiales naturales, teñidos naturales, biodegradables y sustentables en vinculación al cuerpo. Mi objetivo fue obtener un producto de una economía circular y local.

**E122. La serendipia como oportunidad. Guillermo Alejandro Giagante** [Guille Giagante Fotografía - Argentina]

La serendipia es el hallazgo afortunado de algo distinto a lo que buscábamos; más importante aún, la sensibilidad para darnos cuenta que eso es más importante que lo que perseguíamos y amerita ir tras ello. Puede darnos grandes posibilidades creativas ... y hasta cambios de vida. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas.

**E123. La técnica no es suficiente. María Guadalupe Cruz Perez | Zeret Vargas Gutiérrez** [México]

Un portafolio creativo de fotografía urbana y experimental, que busca mostrar más allá de la técnica, resaltando la imaginación mediante el uso correcto de los elementos compositivos, y así mismo, lograr distinción ante los miles de estilos fotográficos que existen actualmente.

**E124. La transformación continua del marketing en las empresas. Jaramillo Zuluaga Nataly** [Institución universitaria Escolme - Colombia]

Artículo digital de opinión para explicar la transformación continua del marketing en las empresas. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Transformación digital: plataformas y herramientas.

**E125. Las tendencias y experiencias sensoriales como medios para sentir una marca. Laura Bonilla** [Colombia]

El artículo parte del interés de comprender cómo las tendencias inciden en la generación de experiencias sensoriales dentro de los espacios comerciales, a fin de analizar algunos parámetros de diseño en un caso de estudio, para persuadir y atraer a un grupo de compradores en específico.

**E126. Lecturas gráficas de la pintura rupestre del desierto de Atacama. Chile. María Bernardita Brancoli** [Universidad del Desarrollo - Chile]

La presente investigación tiene como objetivo establecer puentes entre la disciplina del Diseño Gráfico y la Arqueología a través de la utilización de la gramática visual para la lectura, análisis y visualización de la pintura rupestre del desierto de Atacama, Chile. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Expresiones visuales: métodos y miradas

**E127. Lenguaje visual y la imagen. Yoel Acosta** [Acla - Venezuela]

¿Cómo entender y potenciar nuestras imágenes para lograr una mejor comunicación? La imagen es sin duda un medio que conecta, y para ello debemos entender su importancia desde la otredad. La semiótica visual y algunos hábitos vinculados a la investigación y reflexión son clave para lograrlo. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes.

**E128. Liberté. Gustavo Alonso Millan Bautista | Carolina Raigosa Diaz** [Colombia]

La siguiente colección llamada (liberté) se ha desarrollado con el propósito de customizar el dril, para crear prendas como son pantalones y chales. Se hacen intervenciones de lavado manual como el desengomado con agentes antioxidantes, y se implementa el patchwork y la reutilización de textiles.

**E129. Línea de productos Lidimarig. Richard Steven García Caucha** [Colombia]

La presente línea de productos Lidimarig, fue creada y diseñada, a partir de un análisis exhaustivo de espacio en contexto de los diferentes locales comerciales, con distintas razones sociales y de uso cotidiano, que se encuentran ubicados en los barrios comunes de la ciudad de Bogotá-Colombia.

**E130. Lo que nadie te dice antes de emprender. Stephanie Dervich** [Argentina]

Una pequeña guía para ayudarlos a dar el salto al mundo del emprendimiento. Se intenta ayudar a quienes quieran empezar a emprender y no sepan por donde hacerlo. 1 - Cómo empezar - De la idea al papel, del papel a la realidad 2 - Lo más básico del marketing. Conoce a fondo tu emprendimiento 3- ¿El orden lo es todo? No, pero como ayuda 4 - Nadie hace mis tareas mejor que yo. La importancia de crear un equipo 5 - Abrazar el fracaso. El proceso del crecimiento 6- Pasión. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal

**E131. Los camellos también lloran: análisis visual y contextualización del documental. Jenifer Amaral Nascimento | Ana Beatriz Pereira de Andrade | Ana Beatriz Pereira de Andrade** [Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (Faac) - Brasil]

Abordaremos una pequeña contextualización de los autores del documental, siguiendo hasta el análisis del producto final, citando los hechos relatados y la posible geometría que aporta la fotografía para comunicar los hechos acontecidos.

**E132. Los correlatos neurofisiológicos de los espacios construidos en el estado afectivo de los profesionales. Márcia Seixas dos Santos** [UDESC / Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

El trabajo, parte de la tesis de maestría en diseño, adopta un espacio de coworking, en Florianópolis, SC/BR, como

estudio, en un intento de desentrañar los procesos cognitivos en la interacción entre el hombre y el entorno construido, uniendo neurociencia, diseño y arquitectura en un mismo proceso. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas

**E133. Los emprendedores deben ser Marca Personal. Claudia Lombardi** [Universidad de Palermo - Argentina]

Brindar herramientas de marketing personal para que los emprendedores puedan diferenciarse con su imagen, comunicación y objetivos en las redes sociales y en la atención al cliente. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal

**E134. Los ideales de formación humana en los cómics e historietas. Francisco Fernando Gallego Escobar** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El cómic es un medio que encierra cualidades formativas importantes, entre ellas encontramos su posibilidad narrativa, el uso de la imagen como ilustrativo, las metáforas visuales y su iconografía en general; es un soporte que contiene altos niveles lúdicos, lo cual facilita el aprendizaje.

**E135. Los métodos de gestión menstrual antes y después de la industria de productos descartables. Bianca Angeletti** [Universidad Provincial del Sudoeste - Argentina]

Los métodos de gestión menstrual presentaron pocos cambios a lo largo de la historia; no utilizar nada o paños del material más accesible. El cambio comienza luego de la Primera Guerra Mundial, con el surgimiento de la industria de productos descartables que perfiló a la mujer occidental moderna.

**E136. Los NFT transformando las comunidades digitales del futuro. Federico Daniel Bongiorno** [Argentina]

La tecnología NFT está transformando la manera en que creamos comunidades digitales. Se convertirá en una herramienta de infraestructura digital como un sitio web o redes sociales. En esta presentación veremos el por qué, y casos de implementación en diferentes industrias.

**E137. Los Peluqueros que cambiaron el mundo: narración interactiva para la alfabetización visual. Laura Leotta** [Freelance en Innovid USA - Argentina]

El proyecto BiLa, mira lo que ves; propone contribuir a desarrollar capacidad de descodificar los mensajes soportados en imágenes publicitarias/propagandísticas. A tal fin, la ficción ilustrada emplea y analiza la forma, el color y el encuadre (lenguaje visual), como ejes transversales y metáfora. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas.

**E138. EMANGATA: Ilustraciones & retratos. Nathalia Sanchez Franco** [Independiente - Colombia]

Complejas han sido siempre para mí las descripciones breves, pues soy un ser polifacético y, así como la mareta –regida por la luna–, no paro de moverme. Y si el

movimiento significa que estoy viva y el arte es el reflejo del alma, no ha de sorprender que en este portafolio exista de todo.

**E139. Manual de desarrollo y diseño contextualizado en las tiendas de barrio comunes en Colombia.** *Angie Montaña* [Colombia]

investigación descriptiva de las tiendas de barrio y el personal que atiende dentro de ellas, siendo estos establecimientos los más comunes entre los barrios colombianos y los más cercanos a la comunidad, se realiza un estudio de observación de las caracterizaciones o descripciones adjetivas de estos establecimientos para generar productos de diseño decorativos, cotidianos y mobiliario.

Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: ideas, identidades e interfaces

**E140. Manual de supervivencia del diseñador.** *Guzo Borboa* [Sextante Estudio - México]

La experiencia en primera persona del armado de un despacho de diseño con doce años de antigüedad en la Ciudad de México. Se abordan las ventajas y desventajas, formas de adaptación a la cultura latinoamericana, la constante lucha entre competidores, tips y sugerencias para no desaparecer en el mar de competidores.

Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento

**E141. Manual didáctico para padres de niños con dislexia visual.** *Cintha Esmelda Argüello Toledo* [Paraguay]

Indagamos en el presente estudio si los padres de niños con dislexia visual cuentan con materiales de apoyo acorde a los requerimientos, quedando demostrado mediante el trabajo de campo que dichos materiales son insuficientes y como respuesta a esta problemática presentamos uno. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.

**E142. Master Pose herramienta App.** *Sonia Beatriz Rojas Riveros* [Musa Dress - Paraguay]

Master Pose APP es una herramienta didáctica para el aprendizaje de poses Objetivo Realizar un recorrido práctico completo por la herramienta que se necesitan para la creación de una actitud corporal para una producción fotográfica. Partiendo de lo más básico que se le puede entregar a un profesional, o empezando desde cero se irán viendo paso a paso la creación de las diversas poses que en total serían 10 niveles con 100 poses por nivel que abarca 1000 poses en total.

**E143. Mediación comunicativa para el patrimonio.** *Daniel Martínez Molkes | Jorge González | Diego Rodríguez | Julio Suárez | Carlos Vargas* [Universidad Piloto de Colombia - Colombia]

El proyecto centra su interés en la relación que los jóvenes establecen con los monumentos de la ciudad de Bogotá, Colombia. Para ello, se genera una estructura conceptual que permita reflexionar sobre los cambios en la percepción del joven y su efecto en la interacción con el

monumento. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

**E144. Mejorando la experiencia en entornos a personas con discapacidad auditiva.** *Judith Ruiz* [Creating Arquitectura - Perú]

A través de consideraciones de diseño se plantea como mejorar la experiencia en diferentes entornos a personas con discapacidad auditiva y reflexionamos acerca de nuestro rol como Arquitectos y Diseñadores frente a la inclusión social.

**E145. Metáfora gráfica en la divulgación científica. Un artificio epistémico.** *Esmeralda Itzel Alvarez Contreras* [Independiente - México]

Las metáforas ejercen un importante papel en la constitución de mensajes lingüístico-gráficos en los discursos de divulgación científica. Acuden a “artificios” para llamar la atención de la audiencia y subrayar aspectos específicos en la narración de la imagen, generando nuevos términos semánticos. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes.

**E146. Método folklórico y las nuevas fronteras de investigación en diseño.** *Rafael Ángel Bravo* [Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia]

Los procesos de investigación y creación - diseño se diversifican, transgrediendo los alcances previamente establecidos, abordando fenómenos de orden social y cultural. El método folklórico propuesto por Ocampo-López se convierte en modelo fundamental para la exploración de estos nuevos territorios. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación.

**E147. Método participativo para el diseño y desarrollo de productos artesanales con comunidades indígenas.** *Santiago Luna Santiago* [Colombia]

Esta investigación traza un método para realizar intervenciones en temas de diseño de producto artesanal con comunidades indígenas, a partir de las experiencias con la etnia Embera Chamí del departamento de Risaralda Colombia. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: ideas, identidades e interfaces.

**E148. Metodología de diseño para el desarrollo de habilidades creativas con un lenguaje arquitectónico coherente.** *Alejandro Bribiesca Ortega* [BUAP - México]

La evolución estética que nació del rechazo de los movimientos clasicistas se concretó en el movimiento moderno, el cual, desde un enfoque racional, buscó un lenguaje sincero y congruente. Por ello, optó por evidenciar el avance técnico y constructivo que la industria de la época había alcanzado: por medio del empleo del concreto y el acero, logró una expresividad que olvidara la ornamentación.

**E149. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos.** *Sara Sofía Posada Cano* | *Vargas Vera Daniel* | *Francisco Fernando Gallego Escobar* | *Cesar Ramirez* | *Kevin Andres Retrepo Yepes* [Colombia]

Este proyecto busca dar a conocer la metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de las influencias precedentes y derivados posteriores que han tenido obras reconocidas.

**E150. Metodologías UX aplicadas al diseño de interiores.** *Paula Cardona* [Colombia]

Uno de los desafíos más grandes que tiene el diseñador interiorista es de que forma proyecta la experiencia que desea transmitir, la idea de mi proyecto es introducir metodologías vinculadas al diseño UX que podrían facilitar el proceso de creación de un trabajo de interiorismo. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas.

**E151. Moda afro-brasileira como identidade, comunicação e protesto.** *Catarina Souza* | *Gláucia Carneiro* [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

Objetivo deste artigo é uma reflexão sobre a moda afro no Brasil e o posicionamento enquanto meio de afirmação de identidade para pessoas afrodescendentes, utilizando-a como protesto contra o racismo e discriminação. Foi realizada pesquisa bibliográfica sobre temas relacionados a pesquisa. São apresentadas marcas de empreendedoras que trabalham moda afro. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Identidad, diversidad, ética e imagen

**E152. Moda e sua interpretação visual.** *Marcelo Henrique Nascimento Almeida* | *Carina Silveira* [Universidade do Estado da Bahia - Brasil]

Este artigo tem como objetivo estudar as significações da interpretação visual no contexto didático entre a moda conceitual e as linguagens que entrelaçam com a arte, na seara sustentável e consciente. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones.

**E153. Modelo de la triple hélice como mecanismo de interacción universidad-empresa-estado: sector cultural y creativo.** *Praxedes Aristizábal Granada* [Institución Universitaria EAM - Colombia]

Plantear un mecanismo de interacción a partir del modelo de la triple hélice para generar un plan de articulación del sector de las industrias creativas y culturales de la ciudad de Armenia implica crear una sinergia del ecosistema creativo. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Emprendimientos, industrias creativas y marca personal.

**E154. Narrativa transmedia Pixar Planeta.** *Zara Bolaños* | *Stephanía Cañas Salazar* | *Javier Montes Lozano* [Colombia]

Pixar Planeta es un proyecto transmedia que busca entretener y fortalecer la cultura fandom de Pixar por medio de la Teoría Pixar, en donde cada animación está conectada en un mismo universo. Contamos con distintos contenidos en plataformas como Instagram, Spotify, YouTube, Twitter y páginas web. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audiovisual y transmedia: historias delante y detrás de cámara.

**E155. Neurociencias aplicadas a arquitectura- influencia de 7 variables ambientales.** *Vanina Salinas* [Salinas & asoc - Argentina]

Estudios de neurociencias muestran que existen variables ambientales que condicionan el aprendizaje a través del entorno y cómo influyen en el aprendizaje a través de la capacidad innata del individuo para captar lo que le rodea. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas.

**E156. Neuromarketing: una nueva técnica de estudiar el comportamiento humano.** *Damariz Toledo* [México]

Neuromarketing ofrece completar la falta de información que métodos convencionales no pueden obtener por dependencia de participación consciente para ofrecer un mejor servicio personalizado. Recolección de información sobre el neuromarketing, para brindar conocimiento de esta técnica con potencial.

**E157. NFT y Arte.** *Valeria Giovannetti* [Artista independiente - Argentina]

NFT y Arte Digital: Los NFT han venido a revolucionar el universo del Arte (entre otros). Si te interesa aprender los conceptos básicos de NFT (Tokens No Fungibles), Propiedad, Posesión, Protección de Obras de Arte, ventajas y Blockchain, este encuentro es para vos.

**E158. Ningún pensamiento es inmune frente a la comunicación.** *Fabián Podrabinek* [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

Como bien ya sabido es, no queda rincón de urbe grande, mediana y chica que no se encuentre atravesada, contaminada por el gen de la modernidad en todos sus aspectos. Consecuente con esto es el mundo de las marcas y el marketing. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación.

**E159. Nuevos desarrollos de materiales en producción textil: experimentación con bioplásticos y materiales cultivados bio-materiales no tejidos.** *Silvina Tabaroni* [Núcleo - Argentina]

Los bioplásticos se perfilan como una alternativa a los plásticos provenientes de hidrocarburos fósiles, tales como el petróleo y el carbón. Este trabajo plantea la factibilidad de aplicar técnicas textiles tradicionales a cultivo de bacterias excretoras de celulosa bacteriana, analizar los



resultados y establecer perspectivas a futuros desarrollos. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda, textil y objetos: diseño social y sostenible.

**E160. E160. Objetos de diseño. De objetos cotidianos a piezas de museo. *Marcela Fibbiani* [90+10 - Argentina]**  
El artículo analiza cómo ciertos objetos cotidianos que forman parte de nuestra cultura material se entienden como “de diseño”, y son factibles de integrar el acervo patrimonial de una institución museística. Se inicia del concepto de objeto de diseño y su comunicación, según distintos pensadores. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

**E161. Packaging y consumo local. Diseño de envases para productos regionales. *Annick Woungly* | *Yannick Woungly* [ANNICK & YANNICK - Suiza]**  
Embalajes sustentables. Circuito directo e impacto ambiental. Diseño para productos regionales. Conclusiones. Recomendaciones.

**E162. Pan-transmedia: discursos gubernamentales y publicitarios, narrativas transmedia y subjetividad en contextos pandémicos. *Juan Patricio Méndez* [Freelance - Argentina]**  
El presente trabajo analiza la utilización de narrativas transmedia en el ámbito de la comunicación gubernamental, la publicidad y el marketing, inmersa en el contexto de la pandemia del COVID-19. Se analizarán las vinculaciones con la coyuntura y los procesos de producción y disputa del sentido. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Nuevas miradas sobre emprendimientos, creatividad y comunicación.

**E163. Panel de revestimiento modular térmico acústico de bambú y biopolímero. *Alma Vela* [Universidad Nacional Autónoma de México]**  
Se propone un material compuesto basado en el diseño circular, donde se analiza y propone solución desde la obtención de materia prima, proceso productivo, identidad de producto, colocación, y forma en la cual se va integrar de nuevo al medio ambiente sin dejar residuos sólidos que lo contaminen. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.

**E164. Parla orgánica: transmediando los mercados orgánicos mediante el diseño. *Juan Manuel Henao Bermúdez* | *Carlos Araujo* | *Andrés Felipe Villegas* [Universidad Santiago de Cali / Universidad ICESI - Colombia]**  
“Parla Orgánica” combina el diseño, las narrativas transmedia y las expresiones culturales alrededor de los mercados orgánicos, para darles visibilidad a través del storytelling y su potencial para conectar a los seres humanos. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

**E165. Percepciones sobre el Metaverso en la ciudad de Cali, Colombia. *Yhon Nuñez* | *Alejandra Escobar* [Colombia]**

Se analiza cuáles serían los espacios desarrollados en el Metaverso para los sectores económicos de la ciudad de Cali-Colombia y cuál sería la intervención y evolución de la publicidad en los mismos. Las diferentes oportunidades y desconocimiento de los universos digitales son los protagonistas.

**E166. Pitch ¿Cómo presentar ideas al infinito y más allá?. *Eugenia Martínez Barbazza* [Eugenia Barbazza Studio / University of Arts of London UAL / Nordic Entertainment Group - Argentina]**

¿Es una idea buena si no se vende? El buen diseño necesita ser comunicado. Saber estructurar y presentar es esencial para ser exitosos diseñadores. Aprende el proceso de Pitch - técnicas y puntos clave - la herramienta que nos ayudará a comunicar conceptos e ideas a clientes, compañeros y jefes. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento.

**E167. Porcelain mosaic art in the architecture of Hue Royal Palace - Vietnam 19th Century. *Anh Tuan Do* [Vietnam]**

The art of porcelain mosaic has appeared on many architectural works of Hue Royal Palace such as: An Dinh Palace; Hien Nhon Gate; Chuong Duc Gate; Thai Binh Pavilion (Royal Reading Pavilion); Kien Trung Palace; but the most typical and unique is still in the interior decoration of Khai Dinh Tomb.

**E168. Portafolio de Francisco Portilla. *Francisco Javier Portilla Benavides* [Universidad de Nariño - Colombia]**  
Portafolio de mis trabajos realizados en la carrera de Diseño Gráfico y Diseño Industrial entre 2013 y 2021

**E169. Portafolio de Stefanny Martínez. *Stefanny Martínez* [Arqmotivation - Ecuador]**

Enfocado en el diseño arquitectónico interior en una vivienda patrimonial a un alojamiento tipo hostel enfocado en actividades culturales en el centro histórico de Quito - Ecuador donde se ve reflejado los diferentes ambientes mediante la técnica de la ilustración.

**E170. Portafolio de Alejandra Molina Garzón. *Alejandra Molina Garzón* [Natural printing - Colombia]**

Soy Alejandra Molina, diseñadora visual con enfoque en branding y el diseño social. Comprometida a ayudar a los clientes a dar forma a su identidad de marca mediante el uso de recursos gráficos convincentes que nacen a partir de una investigación. Mi portafolio muestra trabajos académicos en los que apliqué conocimientos de diseño y por ende ha ayudado a fortalecer mi carta personal.

**E171. Portafolio de Lina Solarte. *Lina Solarte* | *Alejandra Molina Garzón* [Diseño y fotografía - Colombia]**

En este portafolio se encuentran las imágenes de los trabajos más destacados de mi carrera hasta el momento.

Aquí están depositados trabajos académicos, personales y laborales, los cuales me han permitido crecer en mi carrera profesional y con los que he logrado obtener algún tipo de reconocimiento.

**E172. Portfolio de Xavier Flores.** *Xavier Flores* [JC Emelsufer - Ecuador]

Portfolio de Animación y Modelado 3D para el encuentro latinoamericano de diseño 2022 de la Universidad de Palermo. Bs-As.

**E173. Pragmática como catalizador comunicativo en el diseño gráfico.** *Gina Bayona* [Colombia]

La ponencia presenta una perspectiva pragmática del diseño gráfico a partir de la creación de procesos de comunicación mediante el uso de narrativas y elementos gráficos reunidos en el diseño y construcción de un libro Pop Up enfocado en el Patrimonio Cultural Inmaterial de Pasto, Nariño, Colombia. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes.

**E174. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo.** *Juan David Henao Santa* | *Francisco Fernando Gallego Escobar* | *María Patricia Lopera Calle* | *Luis Guillermo Muñoz Marín* | *Lina María Ortiz* | *Edgar Mauricio Osorio Alzate* [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

En el mes de octubre de 2021 se llevó a cabo la creación de la obra resultado del proyecto representaciones análogas y digitales que tiene como objetivo promover la conservación de las especies de flora y fauna del ecosistema de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

**E175. Productores Digitales.** *Cecilia Velazquez Traut* [Argentina]

¿Qué espacios existen en el ecosistema de redes sociales para los productores audiovisuales? ¿Cómo se produce contenido profesional para redes sociales? ¿Qué habilidades debe adquirir un productor para desarrollarse en este ecosistema? ¿Qué modelo de financiación plantean estos contenidos?

**E176. Propuesta de calidad sensible para el diseño de caminos peatonales.** *Trinidad Duran* [Venezuela]

Al desplazarnos de un lugar a otro, caminando o en vehículos, tratamos de encontrar el camino más corto, usando tecnología o nuestra intuición, así existan pasos peatonales prediseñados, establecemos nuestras propias rutas, es ahí donde se centra esta propuesta de diseño; abriendo un diálogo entre usuario y diseñador del espacio arquitectónico. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Interiorismo y arquitectura: nuevos espacios para experiencias distintas.

**E177. Propuesta de calzado para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga.** *Angie Zaray Aponte Bayona* | *Carolina Raigosa Díaz* | *María Camila Villanova Villamizar* [Colombia]

El proyecto de investigación aborda una descripción del problema sobre las necesidades que tienen las personas

con acondroplasia debido a su antropometría y la falta de productos existentes en el mercado para esta población.

**E178. Propuesta metodológica para la determinación de variables de diseño que influyen en el desuso prematuro de las prendas de vestir.** *Daniela Ordoñez Suarez* | *Jose Miguel Enrique Higuera Marin* | *Carolina Raigosa Diaz* [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

La aceleración en la oferta y demanda de prendas de vestir ha provocado que sean usadas menos veces, y descartadas prematuramente. El diseño tiene la oportunidad de intervenir desde el ciclo de vida del producto y el entendimiento de las necesidades de marcas y consumidores para incrementar el uso. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Moda y textil: nuevas dinámicas, procesos e interpretaciones.

**E179. Propuesta para visualizar un proyecto artístico.** *Valeria Sestua* [Universidad de Palermo- Argentina]

La propuesta consta de la presentación de mi proyecto artístico en una plataforma innovadora llamada Hotglue. me que permite recorrer las imágenes, textos y el pensamiento del artista a la hora de crear.

**E180. 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. 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.

**E181. Publicidad 360.** *Elías Ramírez Meza* [Universidad Estatal del Valle de Ecatepec - México]

La captación del público objetivo no es una tarea sencilla, por ello es sumamente importante conocer y aplicar los conceptos mercadológicos. El desarrollo de nuevos productos requiere conocer y satisfacer las necesidades del público consumidor. La publicidad 360 nos permite crear campañas integrales. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 17:00 a 19:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: color, marcas y publicidad.

**E182. Re-creación de edificaciones con valor patrimonial mediante herramientas digitales.** *Carlos Alberto Castaño Aguirre* | *Ivan Dario García Ordoñez* [Universidad de San Buenaventura Medellín - Colombia]

En el presente documento se plantea el uso de herramientas digitales en tres dimensiones y de comunicación como posibilitadoras para la accesibilidad, estudio y apropiación de las características patrimoniales y arquitectónicas particulares de los asentamientos urbanos locales. Esta propuesta fue presentada el: Jueves 28 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Museos, espacios culturales y patrimonio.

**E183. Realidad aumentada el futuro de la animación.** *Santiago Lucano* [Universidad UTE - Ecuador]

Analizar como la interactividad va ganando cada vez más adeptos y la realidad aumentada va creciendo como plataforma de desarrollo a nivel gráfico interactivo y

multimedia, se destaca también que la tecnología ha sido un pilar fundamental en el desarrollo de esta tecnología que años atrás parecía. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Audio-visual y transmedia: historias delante y detrás de cámara

**E184. Rebranding: caso Bornizo Vinoteca. Ignacio Guerneau** [Argentina]

Proyecto Vinoteca Bornizo es un retailer dedicado a la venta de vinos, cervezas & licores ubicado en el Barrio Jardín de la Ciudad de Córdoba. El local cuenta ahora con un espacio habilitado al aire libre para realizar presentaciones de nuevas bebidas y los enólogos que forman parte del staff han comenzado recientemente a organizar catas personalizadas en eventos privados. Renovación de Imagen / Rebranding 2022 El objetivo principal es rediseñar su identificador gráfico principal y desarrollar una nueva identidad visual que será aplicada en el local, en campañas publicitarias en la vía pública, medios gráficos tradicionales y en publicaciones digitales en Internet & redes sociales. Estrategia de Marca Apelar a nuevas audiencias: compras desde el exterior & eventos. La aparición de nuevos canales de venta digitales y las recientes participaciones en eventos privados abren el juego a nuevos contextos de interacción. La marca deberá interpelar a un público diferente del que ha tenido hasta este momento.

**E185. Reconocimiento del lenguaje del diseño. Carolina Villegas** [Argentina]

El desafío era el reconocimiento de los diferentes lenguajes y tramas de diseñadores de trayectoria internacional aplicados como concepto en el diseño de un estudio de interiorismo. Al final, sumo portfolio con mis trabajos destacados.

**E186. Redesign da bancada para manutenção das urnas eletrônicas brasileiras: uma proposta baseada em aspectos ergonômicos da tarefa. Ana Carolina Garcia Ribeiro | André Demaison** [Universidade Federal do Maranhão - ]

Objetiva-se aqui propor o redesign das bancadas para manutenção das urnas eletrônicas brasileiras. Foi elaborada uma apreciação ergonômica e aplicados métodos de projeto de produto e recomendações para nortear as soluções propostas, visando aprimorar a atuação dos trabalhadores durante suas tarefas.

**E187. Relación y diferencia entre cuadros de tallas industriales y sobre medida. Monik Quimbiurco** [Instituto de diseño de modas DISMOD - Ecuador]

Cuando hablamos de cuadros de tallas existe un sin número de opciones que encontraremos en el mercado. Pero, ¿cuál es el que debemos utilizar? Qué diferencia existe entre cuadros de tallas industriales y sobre medida? Quién y qué relación tiene el nombre de las tallas y las medidas antropométricas?

**E188. Retos públicos para lograr sitios web accesibles. Una revisión a la accesibilidad web del Estado Chileno. Emilio Sosa**

¿Cómo hacer un cambio real en la accesibilidad de los sitios web de gobierno? Esta investigación recopila

estudios de accesibilidad y entrevistas que nos ayudan a comprender los retos de los gobiernos de LATAM al intentar lograr sitios web accesibles para personas con discapacidad visual. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas.

**E189. Revaloración del repujado en cuero a través del Diseño Industrial. Andres Felipe Arcos | Maria Fernanda Gustin** [Colombia]

Desarrollo de alternativas para la revaloración de la técnica del repujado en cuero en la ciudad de San Juan de Pasto a través del Diseño Industrial, enfocadas en la generación de herramientas, rediseño de productos y transmisión del conocimiento generado.

**E190. Revalorización del diseño antiguo en la actualidad. Laura Gabriela Sueldo** [Argentina]

Este trabajo muestra el rediseño de una antigua casa chorizo de la ciudad de Buenos Aires en el siglo XIX, la Casa de los Ezeiza, quién se caracterizó por tener ese estilo italianizante propio de nuestro país en aquella época. Mi objetivo fue crear un hotel que trajera este lugar a la actualidad, respetando su historia y su esencia.

**E191. Run Nuki!: haciendo una serie animada con valores ecológicos. Peter Juliá** [Independiente - Argentina]

Una muestra al mundo animado de la serie "Run Nuki", mi primer proyecto animado donde veremos fondos, diseño de personajes, animación y mi experiencia como director. El piloto, que ya cuenta con más de 17 mil visualización en Youtube, obtuvo un gran recorrido por festivales y reconocimiento por los fans.

**E192. Samayui: el espíritu del río de Quito. Monica Aguilar** [Ecuador]

Samayui, Espíritu del río de Quito, es un proyecto fotográfico que recupera visualmente los caminos naturales del agua de Quito. Esta primera etapa se concentra en los ríos desaparecidos en el Centro Histórico de Quito. Productos comunicacionales: Branding, fotolibro, mapa en realidad aumentada.

**E193. Serie fotográfica artefactos vestimentarios de Antioquia. Francisco Fernando Gallego Escobar** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Portafolio que explora las posibilidades estéticas y gráficas de algunas artesanías del territorio antioqueño como: La filigrana de Santa Fe de Antioquia, la cerámica de El Carmen de Viboral, El Tejido en Chaquira de las comunidades Emberá – Chami y otros productos representativos de la región.

**E194. Sistemas de información Wayfinding. Johan Sebastian Mejia Lopez | Camilo Rojas** [Jogy3D - Colombia]

Análisis y exploración de una estrategia wayfinding que facilite la orientación e información de los usuarios y transeúntes del teatro Jorge Eliécer Gaitán y sus alrededores. Esta propuesta fue presentada el: Martes 26 de julio | 19:30 a 21:30 hs. | Comisión: Información, creación y narrativas.

**E195. Some Clay Buddha statues. Anh Tuan Do** [Vietnam]

The gilded clay statue of Nom pagoda is now a priceless treasure. The statues of Arhat (Arhat), Dharma Protector (Pharma), Lord (Buddha), Sangha (Saint Sangha), Diamond (Protector of Dharma)... are made of clay, with artistic and historical evidence. And is a valuable cultural heritage of Vietnam.

**E196. Surrealismo: rebeldes “anti-cultura” en un mundo entre guerras. Viviana Torres-Mestey** [Atlantic University College - Puerto Rico]

Mirada al Movimiento Surrealista desde el particularísimo histórico (Boas), la politización del concepto cultura como ideología (Wright) y la hostilidad hacia esa palabra (Williams) durante la post-guerra en Francia, cuando se funda este movimiento de rebeldes que convocaron a crear desde la locura. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes.

**E197. Sustentabilidad en el diseño paisajístico y la jardinería. Claudio Doratto** [Argentina]

Introducción para tener un jardín sustentable tanto si diseñamos desde cero, a si queremos hacer modificaciones para que sea más amigable con el medio ambiente. También doy algunas de las bases del manejo o mantenimiento sostenible del jardín. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades.

**E198. Sustentabilidade e a responsabilidade ambiental do designer. Catarina Souza | Gláucia Carneiro** [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

O objetivo deste artigo é apresentar conceitos de desenvolvimento sustentável, mostrar como designers contribuem dentro de suas áreas de atuação e assim propor uma linha de conversação sobre o papel deste profissional para soluções sustentáveis. Também, apresentar algumas empresas brasileiras que têm propostas de negócios a preocupação com a sustentabilidade. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades

**E199. Tribus urbanas argentinas. Marcelle Lefineau** [Argentina]

Breve charla sobre la creatividad para expresarse de cada Tribu Urbana Argentina con eje en la música, analizaremos entonces los distintos vestuarios junto a información recopilada de textos, memorias y estudios históricamente comprobables sumado a ello las ilustraciones de cada una.

**E200. Uso de los identificadores culturales de Cartagena de Indias en la publicidad radial de la ciudad entre 2015 - 2020. Mirna Chico | Ximena Torres Rodríguez** [Colombia]

Se realizó una investigación documental interpretativa, cuyo criterio fue el rastreo de publicaciones de 2015 al

2020 para hallar elementos identitarios de la cultura cartagenera, su clasificación y cómo la publicidad radial los adopta como una estrategia. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Universos gráficos: ideas, identidades e interfaces

**E201. Web3 y la Evolución del Diseño. Leal Greikk Manuel** [PSh - Venezuela]

Vivimos un momento cumbre en la historia de la tecnología solamente comparable con la llegada del internet... La web3 llegó y trajo consigo las criptomonedas, las blockchains, los smart contracts, el metaverso y los NFTs. ¿Qué retos representa para los creativos que migren a este nuevo mundo? Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Transformación digital: plataformas y herramientas.

**E202. ¿Cómo construir una marca de IMPACTO desde tu imagen? Noelia Liñeiro** [Argentina]

Una marca se puede construir desde una imagen de negocio o desde una marca personal, ambas inician en una identidad visual que diferencie tu trabajo del de otros, buscando dejar huella. Tu personalidad es única, que también lo sea la imagen visual de tu marca. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento

**E203. ¿Cómo convertirse en Nómada Digital y vivir viajando? Eleana Gonzalez** [Grow - Argentina]

Este GPS Nomada es una guía para darle dirección y acompañarte en tu viaje como nómada digital. Así que si siempre has tenido el sueño de vivir viajando, llegaste al lugar correcto! Juntos vamos a explorar todos los caminos posibles que se esconden detrás de este nuevo estilo de vida. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 14:30 a 16:30 hs. | Comisión: Transformación digital: plataformas y herramientas.

**E204. ¿Cómo medir los resultados de un emprendimiento?. Karina Riesgo** [Administración Creativa - Argentina]

A menudo nos encontramos con emprendimientos cuyos productos o servicios son de excelente calidad, con un diseño cuidado y sus dueños felices por el resultado obtenido. Pero hablando de resultados, ¿Sabés cuáles son los resultados económicos obtenidos? Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento.

**E205. ¿Cómo no enojarse cuando te piden cambios? Claudio Adrián Ramírez Berlt** [Municipalidad de Encarnación - Paraguay]

¿Alguna vez pensaste en cómo crear inmunidad, ante el virus del enojo que te provocan los cambios de tu cliente? Es momento de ahorrarte el ibuprofeno para el dolor de cabeza, por que la solución está dentro tuyo. ¡Vení traé tu tanque de oxígeno, que vamos a bucear en las causas de este problema! Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento

**E206. ¿Qué es diseño?. *Nicolas Restrepo Henao*** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]  
El diseño como disciplina, nace a principios del siglo XIX gracias a la revolución industrial, y a la necesidad de diferenciar, los productos o comunicar, esto generando valor agregado y potenciando este, pero tiene raíces etimológicas desde la antigua Grecia, dándonos una mirada clara en el futuro. Esta propuesta fue presentada el: Miércoles 27 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Universos gráficos: narrativas y lenguajes

**E207. ¿Qué es y qué hace el diseñador de gráfica ambiental (Environmental Graphic Designer)?.** *Mirna Carolina Colmenares Donoso* [Venezuela]

Esta propuesta busca explicar la importancia del rol del Environmental Graphic Designer, su práctica profesional, marco de acción, responsabilidades y objetivos en proyectos de experiencias de branding en espacios interiores o exteriores, públicos o privados. Esta propuesta fue presentada el: Viernes 29 de julio | 14:30 A 16:30 hs. | Comisión: Espacios habitables: ecodiseño, virtualidad y nuevas oportunidades.

**E208. ¿Qué público? 7 formas de encontrar nuevas ideas de contenido.** *Ximena Portocarrero* [24Slides - Perú]  
Generar contenido de valor y de forma constante no es sencillo. Por eso, aquí comparto 7 formas de encontrar nuevas ideas para tus contenidos que respondan a los desafíos y problemas de tus clientes. Dirigido a emprendedores, community managers, redactores y creadores de contenidos. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento.

**E209. ¿Quién soy? Una charla sobre Identidad y ser.** *Lautaro Garcia Fontana* [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

¿Puede nuestra identidad ser un proyecto de diseño? Charlemos sobre qué es ser, y qué es la identidad. Se presenta un resumen y desarrollo conceptual sobre la noción de identidad y su articulación contemporánea. Charla especialmente teórica, para revisar y pensar el concepto de forma ampliada. Esta propuesta fue presentada el: Lunes 25 de julio | 12:00 a 14:00 hs. | Comisión: Los caminos del emprendimiento.

## Índice de expositores del XII Encuentro Latinoamericano de Diseño

El índice de expositores se organiza alfabéticamente por el apellido, identificando el título del resumen de la misma para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño.

Acosta, Yoel. Lenguaje visual y la imagen. > p. 210  
Agudelo, Lina María. Desarrollo de neoartesanías en Colombia a través del ecodiseño. > p. 201  
Aguilar, Monica. Samayui: el espíritu del río de Quito. > p. 215

Aguirre Vicuña, Eduardo David. La morfología del nogal andino para el desarrollo de productos de marquería fabricados en el taller de carpintería del CPL Turi, Cuenca - Ecuador. > p. 209

Aida, Sanes. Ecodiseño e ingeniería: el enfoque del ciclo de vida de los productos. > p. 203

Albao, Paola. La discursividad del diseño gráfico en la escena comercial de la Zona Rosa de Bogotá. > p. 208

Alvarez Contreras, Esmeralda Itzel. Metáfora gráfica en la divulgación científica. Un artificio epistémico. > p. 211

Álvarez, Alejandra. Email marketing automatizado ¿Qué es y cómo funciona?. > p. 205

Álvarez, César. Cuentos del Chorro. > p. 200

Alzate, Valentina. Desarrollo de neoartesanías en Colombia a través del ecodiseño. > p. 201

Amaro, Marcela. Design e comunicação: perspectivas e desafios da IoT como mídia para anúncios interativos. > p. 201

Anderson, Ibar Federico. Fallas del Design Thinking como metodología del Diseño Industrial. > p. 206

Angeletti, Bianca. Los métodos de gestión menstrual antes y después de la industria de productos descartables. > p. 210

Aponte Bayona, Angie Zaray. Propuesta de calzado para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p. 214

Araujo, Carlos. Parla orgánica: transmediando los mercados orgánicos mediante el diseño. > p. 213

Árcega, Libertad. La importancia del diseño interior en el área médica infantil. > p. 208

Arcos, Andres Felipe. Revaloración del repujado en cuero a través del Diseño Industrial. > p. 215

Ardisson Bento, Amanda. Estudos de gênero e tipografia: atuação das mulheres na produção de letreiros manuais. > p. 205

Arevalo, Alejandra. Diseño con impacto ambiental, social y cultural. > p. 202

Arguello Ariza, Liliana Andrea. Hera. > p. 206

Argüello Toledo, Cinthya Esmelda. Manual didáctico para padres de niños con dislexia visual. > p. 211

Aristizábal Granada, Praxedes. Modelo de la triple hélice como mecanismo de interacción universidad-empresa-estado: sector cultural y creativo. > p. 212

Arroyo Rocha, Laura. Interiores habitacionales e iluminación centrada en el ser humano. > p. 207

Arroyo Rocha, Laura. Interiores habitacionales e iluminación centrada en el ser humano. > p. 207

Astudillo, Paul. Happy Places: estrategias de FoodDesign para el sector HoReCa. > p. 206

Badaracco, Nicolas. Investigación proyectual: procesos micro experimentales en el paisaje insular. > p. 207

Baena Restrepo, Margarita María. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205

Baez, Christian. El arte del diseño en mí. > p. 203

Ballesteros, Steffy. Diseño de espacios y museografía para salvar el patrimonio cultural. > p. 202

Baquero Álvarez, Maria Margarita del Pilar. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205

- Barrera Lemus, Leydy Paola. Integración del diseño para la sostenibilidad en la industria de cosmecéuticos. > p. 207
- Barrera Muñoz, Isabella. Cíclica: Reconectando la naturaleza que habita en mí. > p. 199
- Basile, Emiliano. El falso documental y la manipulación audiovisual en la era de la posverdad. > p. 204
- Bayona, Gina. Pragmática como catalizador comunicativo en el diseño gráfico. > p. 214
- Bergomi, Paolo I. G.. Cuando el objeto es sujeto y sentimiento. > p. 200
- Bohorquez Silva, Ana María. Importancia de la investigación en el proceso creativo. > p. 207
- Bolaños, Zara. Narrativa transmedia Pixar Planeta. > p. 212
- Bongiorno, Federico Daniel. Los NFT transformando las comunidades digitales del futuro. > p. 210
- Bonilla, Laura. Las tendencias y experiencias sensoriales como medios para sentir una marca. > p. 209
- Borboa, Guzo. Manual de supervivencia del diseñador. > p. 211
- Borges Bastos, Alex Cael. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. > p. 198
- Braida, Frederico. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. > p. 201
- Braida, Frederico. Estratégias comunicacionais e do design de informação dos periódicos científicos nas redes sociais. > p. 205
- Braida, Frederico. Graffiti Queens: grupos femininos de graffiti no Brasil. > p. 206
- Brancoli, María Bernardita. Lecturas gráficas de la pintura rupestre del desierto de Atacama. Chile. > p. 209
- Bravo, Rafael Ángel. Método folklórico y las nuevas fronteras de investigación en diseño. > p. 211
- Briebesca Ortega, Alejandro. Metodología de diseño para el desarrollo de habilidades creativas con un lenguaje arquitectónico coherente. > p. 211
- Cajal, Milagros. Dibujar entre la tierra y el agua: hacia una accesibilidad en los borde del paisaje insular de Santa Fé. > p. 201
- Cajo, Vanesa. Diseño de lettering: 10 modismos del Ecuador. > p. 202
- Camacho, Gabriela. Análisis Comparativo de las funciones de los softwares de diseño: CLO3D y OptiTex para las empresas de indumentaria. > p. 198
- Campos, Fernanda. Graffiti Queens: grupos femininos de graffiti no Brasil. > p. 206
- Cañas Salazar, Stephania. Narrativa transmedia Pixar Planeta. > p. 212
- Cardona, Paula. Metodologías UX aplicadas al diseño de interiores. > p. 212
- Cardoso, Fernanda. A paisagem gráfica não-oficial do Rio. > p. 197
- Carneiro, Gláucia. Moda afro-brasileira como identidade, comunicação e protesto. > p. 212
- Carneiro, Gláucia. Sustentabilidade e a responsabilidade ambiental do designer. > p. 216
- Carpintero, Edson. Estudos de gênero e tipografia: atuação das mulheres na produção de letreiros manuais. > p. 205
- Carreira, Jose. Design Sustentável: pensamento futuro e território. > p. 201
- Carvalho Stutz, Danielle. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. > p. 201
- Carvalho, Agda. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. > p. 201
- Carvalho, Agda. Design Sustentável: pensamento futuro e território. > p. 201
- Carvalho, Isabelle. Design Sustentável: pensamento futuro e território. > p. 201
- Carvalho, Tainá. Construção de Marca para Coletivo ROPA. > p. 200
- Castaño Aguirre, Carlos Alberto. Re-creación de edificaciones con valor patrimonial mediante herramientas digitales. > p. 214
- Chico, Mirna. Uso de los identificadores culturales de Cartagena de Indias en la publicidad radial de la ciudad entre 2015 - 2020. > p. 216
- Cisterna, Felipe. Infografías dinámicas: un nuevo tipo de infografías que emerge en el campo del diseño y la comunicación. > p. 207
- Colmenares Donoso, Mirna Carolina. ¿Qué es y qué hace el diseñador de gráfica ambiental (Environmental Graphic Designer)? > p. 217
- Colodeti, Thales. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. > p. 201
- Coppedé Novelli, María Pía. Inserción laboral en el diseño gráfico: el portfolio creativo. > p. 207
- Cornejo, Camilo. La ortotipografía como temática de estudio imprescindible en Diseño Gráfico. > p. 209
- Corral, Paola Ayesha. Habitabilidad del espacio interior. > p. 206
- Corrêa, José. Design e comunicação: perspectivas e desafios da IoT como mídia para anúncios interativos. > p. 201
- Crets, Leonel. Diseño, Música e Imagen: la clave del éxito. > p. 203
- Cruz Perez, María Guadalupe. La técnica no es suficiente. > p. 209
- Cuestas Camacho, Johanna Andrea. El mural como lenguaje visual en la localidad de Puente Aranda. > p. 204
- D'Amico, Enrique. Diseñar(se) desde el emprendimiento: aspectos culturales y discursivos de los emprendimientos basados en diseño. > p. 202
- Dávila Ordoñez, Xóchitl Marissa. La identidad y reputación institucional digital en la web universitaria. > p. 208
- De la hoz, Paola. La comunicación de una identidad cultural mediante la pragmática y el diseño gráfico. > p. 208
- de Paulo Paulo, Eric Bernardo. A paisagem gráfica não-oficial do Rio. > p. 197
- Demaison, André. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. > p. 198
- Demaison, André. Estudo de caso: agência de marketing e branding para moda. > p. 205
- Demaison, André. Redesign da bancada para manutenção das urnas eletrônicas brasileiras: uma proposta baseada em aspectos ergonômicos da tarefa. > p. 215
- Dervich, Stephanie. Lo que nadie te dice antes de emprender. > p. 210

- Díaz Palomino, María Antonia. Asesoramiento de Prendas para el Diseño de Moda: el calzado. > p. 198
- Donayre, Beatriz. El storytelling visual en las narrativas de las marcas. > p. 204
- Doratto, Claudio. Sustentabilidad en el diseño paisajístico y la jardinería. > p. 216
- dos Santos da Silva, Clara Alissa. Design Sustentável: pensamento futuro e território. > p. 201
- Duran, Trinidad. Propuesta de calidad sensible para el diseño de caminos peatonales. > p. 214
- Enrique Higuera, Jose Miguel. Propuesta metodológica para la determinación de variables de diseño que influyen en el desuso prematuro de las prendas de vestir. > p. 214
- Ernesto, Carla. Construção de Marca para Coletivo ROPA. > p. 200
- Escobar, Alejandra. Percepciones sobre el Metaverso en la ciudad de Cali, Colombia. > p. 213
- Escobar, Daniela. Diseño emergente y tradición. Sobre la revalorización de técnicas ancestrales y oficios como tendencia en el Diseño de indumentaria. > p. 202
- Escobar, Gallego. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Fernando, Francisco. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Fibbiani, Marcela. Objetos de diseño. De objetos cotidianos a piezas de museo. > p. 213
- Ficicchia, Natalia. Comunicación creativa con perspectiva de género. > p. 200
- Fiocca, Florencia. Diseño Introspectivo. > p. 202
- Fiorentino, Sofia. ANTHROPOWASTE - Rediseñando el recorrido del subproducto de producción en la moda. > p. 198
- Flores, Xavier. Animación 3D: del boceto hasta la producción. > p. 198
- Flores, Xavier. Portafolio de Xavier Flores. > p. 214
- Franco, Andrés. Diagnóstico de identidad visual de la Universidad Técnica de Machala. > p. 201
- Gaitán, Macarena. Historia de la sastrería. > p. 206
- Gallego Escobar, Francisco Fernando. El viaje del héroe del cómic al cine. Adaptación de textos icónico-narrativos al discurso audiovisual. > p. 205
- Gallego Escobar, Francisco Fernando. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205
- Gallego Escobar, Francisco Fernando. Los ideales de formación humana en los cómics e historietas. > p. 210
- Gallego Escobar, Francisco Fernando. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Gallego Escobar, Francisco Fernando. Serie fotográfica artefactos vestimentarios de Antioquia. > p. 215
- Gallotti, Mariela Lorena. El diseño en relación con la estrategia y el posicionamiento de marca. > p. 203
- García Caucha, Richard Steven. Línea de productos Lidimarig. > p. 210
- García Fontana, Lautaro. ¿Quién soy? Una charla sobre Identidad y ser. > p. 217
- García Ordoñez, Ivan Dario. Re-creación de edificaciones con valor patrimonial mediante herramientas digitales. > p. 214
- García Ribeiro, Ana Carolina. Estudio de caso: agência de marketing e branding para moda. > p. 205
- García Ribeiro, Ana Carolina. Redesign da bancada para manutenção das urnas eletrônicas brasileiras: uma proposta baseada em aspectos ergonômicos da tarefa. > p. 215
- García, Itzel Valiente. La metodología para el diseño. > p. 209
- García, Tomás. El diseño y la comunicación en espacios de recreación cultural. > p. 204
- Ghiraldi, Adriana. La Paz es activa. > p. 209
- Giagante, Guillermo Alejandro. La serendipia como oportunidad. > p. 209
- Gil Lastra, Joan Bryam. ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA: Desde las disciplinas hacia la transdisciplinariedad. > p. 198
- Giovannetti, Valeria. NFT y Arte. > p. 212
- Gomez Florez, Karen Julieth. Desarrollo de prendas con estimulación sensorial para mejorar el aprendizaje de los niños en la ciudad de Bucaramanga. > p. 201
- Gómez, Milagros. Habitares híbridos: la virtualidad como dimensión del espacio habitable. > p. 206
- González Restrepo, Felipe. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205
- Gonzalez, Eleana. ¿Cómo convertirse en Nómada Digital y vivir viajando? > p. 216
- González, Jorge. Mediación comunicativa para el patrimonio. > p. 211
- Grabois, Marcelo. Gestión de la innovación para diseñadores industriales. > p. 206
- Greikk Manuel, Leal. Diseño Accesible, ¿Una oportunidad rentable?. > p. 202
- Greikk Manuel, Leal. Web3 y la Evolución del Diseño. > p. 216
- Guerineau, Ignacio. Rebranding: caso Bornizo Vinoteca. > p. 215
- Guerrero, Adrián. El color más caro de la historia. > p. 203
- Gustin, Maria Fernanda. Revaloración del repujado en cuero a través del Diseño Industrial. > p. 215
- Henao Bermúdez, Juan Manuel. Parla orgánica: transmediando los mercados orgánicos mediante el diseño. > p. 213
- Henao Santa, Juan David. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Hermoso, Julie. El camino de la veta. > p. 203
- Hernández Hamón, Pablo Cesar. Ecodiseño, industria y academia. > p. 203
- Herran, Coppelia. Arte y resistencia como expresión de laboratorio vivo en espacios urbanos estigmatizados. > p. 198
- Higuera Marin, Jose Miguel Enrique. Estrategias de diseño para la sostenibilidad (DfS) que pueden influir en la reducción del impacto ambiental generado por los desechos textiles. > p. 205

- Higuera Marin, Jose Miguel Enrique. Integración del diseño para la sostenibilidad en la industria de cosmecéuticos. > p. 207
- Ikeda, Guilherme. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. > p. 201
- Jose, Maria del Carmen. Diseño que sana. > p. 202
- Juliá, Peter. Run Nuki!: haciendo una serie animada con valores ecológicos. > p. 215
- Kors, Melany. Hacia una economía naranja más verde. > p. 206
- La Rosa, Amaro. Color en el Branding político: Caso movimientos sociales. > p. 200
- Lara Angarita, Kharolyde Daniela. Hera. > p. 206
- Lazo, Orlando. Diagnóstico de identidad visual de la Universidad Técnica de Machala. > p. 201
- Lefineau, Marcelle. Tribus urbanas argentinas. > p. 216
- Lema Ñacato, Carlos Eduardo. Arte Contemporáneo como medio de Comunicación Social. > p. 198
- Leotta, Laura. Los Peluqueros que cambiaron el mundo: narración interactiva para la alfabetización visual. > p. 210
- Limas, Javier. Identidades migrantes y objetos de memoria: entendiendo las nuevas movilidades. > p. 207
- Liñeiro, Noelia. ¿Cómo construir una marca de IMPACTO desde tu imagen? > p. 216
- Lombardi, Claudia. Los emprendedores deben ser Marca Personal. > p. 210
- Lopera Calle, Maria Patricia. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Lopez Altamirano, Otniel Josafat. El mural: plataforma de diseño social y contenido narrativo. > p. 204
- López Ortiz, José Gabriel. Integración del diseño para la sostenibilidad en la industria de cosmecéuticos. > p. 207
- López, Cristina Amalia. Cuando el objeto es sujeto y sentimiento. > p. 200
- López, Cristina Amalia. Diseño en la Antártida: arquitectura y habitares del continente blanco. > p. 202
- López, Lucia. Consideraciones para la educación ambiental en el diseño textil y de indumentaria. > p. 200
- Lucano, Santiago. Realidad aumentada el futuro de la animación. > p. 214
- Luna, Fabian Esteban. El Fuera de Campo Sonoro activo: tres grados de intervención audiovisual. > p. 204
- Machado, Alexis. Campaña comunicacional y rejuvenecimiento de marca tradicional. > p. 199
- Madrid, Lucia. La integración entre costos y procesos es clave para un emprendimiento exitoso. > p. 208
- Maia, Rafael. COLAPSO: ilegibilidad provocada. > p. 199
- Marín, Marco Antonio. Fake news, comunicación y diseño: trascendencia, impacto y responsabilidad social. > p. 205
- Martinez Barbazza, Eugenia. Pitch ¿Cómo presentar ideas al infinito y más allá?. > p. 213
- Martinez Gonzales, Maria Jose. Herramientas digitales para emprendedores. > p. 206
- Martínez Molkes, Daniel. Mediación comunicativa para el patrimonio. > p. 211
- Martínez Vásquez, Jennifer Lorena. La magia de la voz humana: diseño sonoro para producciones audiovisuales. > p. 208
- Martinez, Javier. Diseño de espacios y museografía para salvar el patrimonio cultural. > p. 202
- Martínez, Stefanny. Portafolio de Stefanny Martínez. > p. 213
- Masman Ruiz, Gerardo Esteban. Centro Cultural y de producción de tejido artesanal Tecla Funes. > p. 199
- Mayorga Hernández, José Israel. El mural: plataforma de diseño social y contenido narrativo. > p. 204
- Mazzetti, Fernando. Interiores habitacionales e iluminación centrada en el ser humano. > p. 207
- Mejía Lopez, Johan Sebastian. Sistemas de información Wayfinding. > p. 215
- Mello, Ana. Design e comunicação: perspectivas e desafios da IoT como mídia para anúncios interativos. > p. 201
- Méndez, Juan Patricio. Pan-transmedia: discursos gubernamentales y publicitarios, narrativas transmedia y subjetividad en contextos pandémicos. > p. 213
- Mene, Rodrigo Ezequiel. Estética disidente en la biofabricación de objetos. > p. 205
- Millan Bautista, Gustavo Alonso. Liberté. > p. 210
- Molina Garzón, Alejandra. Diseño social de la ONG. > p. 203
- Molina Garzón, Alejandra. Portfolio de Alejandra Molina Garzón. > p. 213
- Molina Garzón, Alejandra. Portfolio de Lina Solarte. > p. 213
- Montaña, Angie. Manual de desarrollo y diseño contextualizado en las tiendas de barrio comunes en Colombia. > p. 211
- Montes Lozano, Javier. Narrativa transmedia Pixar Planeta. > p. 212
- Montes Ponce, Wendy. El mural: plataforma de diseño social y contenido narrativo. > p. 204
- Moreira Rangel, Márcia. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. > p. 201
- Moreno Muñoz, Julieth Fernanda. Cíclica: Reconectando la naturaleza que habita en mí. > p. 199
- Muñoz Marín, Luis Guillermo. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205
- Muñoz Marín, Luis Guillermo. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Muñoz, Mariesther. Diseño de iluminación teatral. > p. 202
- Nascimento Almeida, Marcelo Henrique. Moda e sua interpretação visual. > p. 212
- Nascimento, Jenifer Amaral. Los camellos también lloran: análisis visual y contextualización del documental. > p. 210
- Nava, Fernando. Conceptualización de las Intervenciones Narrativas y Ensamblajes Digito-Culturales Contemporáneos. > p. 200
- Nguyen Huu, Thai. Aplicación de los patrones de brocado de las tierras altas centrales en el diseño de marca de empaques de café. > p. 198



- Nicolau do Nascimento, Rubia Mariana. Contribuição do design no desenvolvimento escolar de crianças surdas. > p. 200
- Nicoletti Mai, Maíra. La cultura del diseño en la innovación empresarial. > p. 208
- Núñez, Yhon. Percepciones sobre el Metaverso en la ciudad de Cali, Colombia. > p. 213
- Oliveira, Adriana A.. Estratégias comunicacionais e do design de informação dos periódicos científicos nas redes sociais. > p. 205
- Ordoñez Suarez, Daniela. Propuesta metodológica para la determinación de variables de diseño que influyen en el desuso prematuro de las prendas de vestir. > p. 214
- Orefice, Murilo. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. > p. 201
- Ortiz, Lina María. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Osorio Alzate, Edgar Mauricio. Proceso de creación del mural análogo y digital en el campus verde de la Institución Universitaria Pascual Bravo. > p. 214
- Pantoja de Almeida, Juliana. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. > p. 198
- Patricia Rossell, Maria Cristina. Claves socioculturales para el diseño de espacios comerciales. > p. 199
- Pelaez Betancurth, Alexander. Ciudad rock: Repositorio digital de la memoria rockera Pereirana. > p. 199
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Los camellos también lloran: análisis visual y contextualización del documental. > p. 210
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz. Los camellos también lloran: análisis visual y contextualización del documental. > p. 210
- Pereira, Everaldo. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. > p. 201
- Pereira, Everaldo. Design e comunicação: perspectivas e desafios da IoT como mídia para anúncios interativos. > p. 201
- Pérez González, Luis Eduardo. Confort Visual. Equilibrio entre visión y comprensión. > p. 200
- Plaza, José. El fin de la experiencia y el éxtasis de la identidad: el fenómeno de la indumentaria digital. > p. 204
- Podrabinek, Fabián. Ningún pensamiento es inmune frente a la comunicación. > p. 212
- Porsani, Rodolfo. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. > p. 198
- Portilla Benavides, Francisco Javier. Desarrollo de un nuevo producto derivado de la caña panelera del municipio de Sandoná en Nariño Colombia. > p. 201
- Portilla Benavides, Francisco Javier. Portafolio de Francisco Portilla. > p. 213
- Portocarrero, Ximena. ¿Qué público? 7 formas de encontrar nuevas ideas de contenido. > p. 217
- Portocarrero, Ximena. Incorpora el mapa de empatía en tu creación de contenidos. > p. 207
- Posada Cano, Sara Sofía. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Poveda Díaz, Pablo. Claves socioculturales para el diseño de espacios comerciales. > p. 199
- Pozo, Carla. Claves socioculturales para el diseño de espacios comerciales. > p. 199
- Quimbiurco, Monik. Relación y diferencia entre cuadros de tallas industriales y sobre medida. > p. 215
- Raigosa Diaz, Carolina. Desarrollo de prendas con estimulación sensorial para mejorar el aprendizaje de los niños en la ciudad de Bucaramanga. > p. 201
- Raigosa Diaz, Carolina. Estrategias de diseño para la sostenibilidad (DfS) que pueden influir en la reducción del impacto ambiental generado por los desechos textiles. > p. 205
- Raigosa Diaz, Carolina. Hera. > p. 206
- Raigosa Diaz, Carolina. Liberté. > p. 210
- Raigosa Diaz, Carolina. Propuesta de calzado para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p. 214
- Raigosa Diaz, Carolina. Propuesta metodológica para la determinación de variables de diseño que influyen en el desuso prematuro de las prendas de vestir. > p. 214
- Ramirez Berlt, Claudio Adrián. ¿Cómo no enojarse cuando te piden cambios? > p. 216
- Ramírez Meza, Elías. Publicidad 360. > p. 214
- Ramírez, Cesar. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Raponi, Agustina. Industrias culturales en Argentina: arte, marketing y comunicación. > p. 207
- Raposo, Felipe. Análise do SoGoSurvey como ferramenta de coleta de dados à distância por meio da jornada do usuário. > p. 198
- Raposo, Myrtes. Design social em projetos de playgrounds escolares acessíveis. > p. 201
- Restrepo Henao, Nicolas. ¿Qué es diseño?. > p. 217
- Restrepo Zuluaga, Victoria Eugenia. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205
- Retrepo Yepes, Kevin Andres. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Rezende, Rodrigo. Design de Wearable para Sociabilidade e Conectividade. > p. 201
- Riesgo, Karina. ¿Cómo medir los resultados de un emprendimiento?. > p. 216
- Rivera, Teresita. Arte y resistencia como expresión de laboratorio vivo en espacios urbanos estigmatizados. > p. 198
- Rodas Pérez, Manuel Antonio. Diseño y Desarrollo de la Marca Indígena KUCHAPUNKU. > p. 203
- Rodríguez Baquero, Nixon Yamid. La ortotipografía como temática de estudio imprescindible en Diseño Gráfico. > p. 209
- Rodríguez Córdoba, Lizeth Paola. Construcción de identidad y relación frente a la responsabilidad ética. > p. 200
- Rodríguez Schmitter, María Jimena. Corifolia: proyecto sustentable y de educación para amantes de las plantas. > p. 200
- Rodríguez, Diego. Mediación comunicativa para el patrimonio. > p. 211

- Rojas Riveros, Sonia Beatriz. Master Pose herramienta App. > p. 211
- Rojas, Camilo. Sistemas de información Wayfinding. > p. 215
- Rosado Solano, María Angelica. Estrategias de diseño para la sostenibilidad (DfS) que pueden influir en la reducción del impacto ambiental generado por los desechos textiles. > p. 205
- Rosario Altamirano, Jennifer Johana. La importancia de registrar tus marcas, patentes, diseños y obras. > p. 208
- Rosario Ortiz, Clara Julia. El Diseño Textil como Emisor de Fobias. > p. 204
- Ruiz, Judith. Mejorando la experiencia en entornos a personas con discapacidad auditiva. > p. 211
- Saavedra Velazco, Carla Karina. Bicentenario del Perú: una narrativa por sus 200 años de Independencia. > p. 199
- Salinas, Vanina. Neurociencias aplicadas a arquitectura-influencia de 7 variables ambientales. > p. 212
- Samboni Benavidez, Laura Elizabeth. Estrategia publicitaria para el empoderamiento y reconocimiento del cuerpo femenino en una academia de danzas en la ciudad de Cali, Colombia. > p. 205
- Sanabria, Rebeka. Aproximaciones a la lengua guaraní desde el diseño: "Ludificación de aprendizaje". > p. 198
- Sanchez Franco, Nathalia. EMANGATA: Ilustraciones & retratos. > p. 210
- Santiago, Santiago Luna. Método participativo para el diseño y desarrollo de productos artesanales con comunidades indígenas. > p. 211
- Scaletsky, Celso. La cultura del diseño en la innovación empresarial. > p. 208
- Seixas dos Santos, Márcia. Los correlatos neurofisiológicos de los espacios construidos en el estado afectivo de los profesionales. > p. 210
- Serna Gonzalez, Sergio. Herramientas psicométricas para el diseño de espacios interiores. > p. 206
- Sestua, Valeria. Propuesta para visualizar un proyecto artístico. > p. 214
- Silva, Sérgio Antônio. Estudos de gênero e tipografia: atuação das mulheres na produção de letreiros manuais. > p. 205
- Silveira, Carina. Moda e sua interpretação visual. > p. 212
- Solano Rincón, Heidy Liseth. Importancia de la investigación en el proceso creativo. > p. 207
- Solarte, Lina. Diseño social de la ONG. > p. 203
- Solarte, Lina. Portfolio de Lina Solarte. > p. 213
- Sosa, Emilio. Retos públicos para lograr sitios web accesibles. Una revisión a la accesibilidad web del Estado Chileno. > p. 215
- Souza Jr., Sady Carlos. Análise Semiótica do Discurso: Leonardo da Vinci e Thomas Edison. > p. 198
- Souza, Catarina. Moda afro-brasileira como identidade, comunicação e protesto. > p. 212
- Souza, Catarina. Sustentabilidade e a responsabilidade ambiental do designer. > p. 216
- Suárez, Julio. Mediación comunicativa para el patrimonio. > p. 211
- Sueldo, Laura Gabriela. Revalorización del diseño antiguo en la actualidad. > p. 215
- Tabaroni, Silvina. Nuevos desarrollos de materiales en producción textil: experimentación con bioplásticos y materiales cultivados bio-materiales no tejidos. > p. 212
- Tenllado, Lucas. El color: de la naturaleza a nuestros signos marcarios. > p. 203
- Thomas, Larissa. Construção de Marca para Coletivo ROPA. > p. 200
- Thuy Anh, Ngo Thi. Aplicación de los patrones de brocado de las tierras altas centrales en el diseño de marca de empaques de café. > p. 198
- Thuy Anh, Ngo Thi. Impresión xilográfica de lo tradicional a lo moderno en Vietnam. > p. 207
- Thuy Anh, Ngo Thi. Kala en el arte de la decoración de Champa. > p. 207
- Toledo, Damariz. La importancia del diseño de juguetes infantiles open-ended. > p. 208
- Toledo, Damariz. Neuromarketing: una nueva técnica de estudiar el comportamiento humano. > p. 212
- Torres Rodríguez, Ximena. Uso de los identificadores culturales de Cartagena de Indias en la publicidad radial de la ciudad entre 2015 - 2020. > p. 216
- Torres Toloza, Karen Lizeth. El tejido y la pregunta por el conocimiento en diseño. > p. 204
- Torres, Pablo. Del CAD al Diseño Generativo: El papel del ordenador como intermediario en la creación. > p. 201
- Torres, Patricia. La nueva economía Fashion: deportes electrónicos y moda inteligente. > p. 209
- Torres, Rita Paz. COLABORAR. Red colaborativa de saberes y conocimientos sobre mejoramientos barriales. > p. 199
- Torres-Mestey, Viviana. Surrealismo: rebeldes "anti-cultura" en un mundo entre guerras. > p. 216
- Tram Anh, Nguyen Thi. El arte de Champa uno de los factores que afectan al arte de Vietnam. > p. 203
- Tuan Do, Anh. Porcelain mosaic art in the architecture of Hue Royal Palace - Vietnam 19th Century. > p. 213
- Tuan Do, Anh. Some Clay Buddha statues. > p. 216
- Uscategui, Julian. Diseño de espacios y museografía para salvar el patrimonio cultural. > p. 202
- Uset, Alejandro. E117. La Moda como elemento transformador en el interior del país. > p. 209
- Vallejo Bravo, Luis. Happy Places: estrategias de FoodDesign para el sector HoReCa. > p. 206
- Vargas Gutiérrez, Zeret. La técnica no es suficiente. > p. 209
- Vargas, Carlos. Mediación comunicativa para el patrimonio. > p. 211
- Vásquez Rendón, Mauricio. Desarrollo de neoartesanías en Colombia a través del ecodiseño. > p. 201
- Vasquez, Valentina. Estrategia publicitaria para el empoderamiento y reconocimiento del cuerpo femenino en una academia de danzas en la ciudad de Cali, Colombia. > p. 205
- Vela, Alma. Panel de revestimiento modular térmico acústico de bambú y biopolímero. > p. 213
- Velazquez Traut, Cecilia. Productores Digitales. > p. 214
- Vera Daniel, Vargas. Metodología de investigación-creación a partir de la exploración, reconocimiento y registro de referentes artísticos. > p. 212
- Villalvazo, Tannya. Psicología de la moda: el poder del Power Dressing. > p. 214

Villanova Villamizar, María Camila. Propuesta de calzado para mujeres con acondroplasia en la ciudad de Bucaramanga. > p. 214

Villegas, Andrés Felipe. Parla orgánica: transmediando los mercados orgánicos mediante el diseño. > p. 213

Villegas, Carolina. Reconocimiento del lenguaje del diseño. > p. 215

Vivar Cordero, María Carolina. El espacio en la percepción de museos en Cuenca. > p. 204

Woungly, Annick. Packaging y consumo local. Diseño de envases para productos regionales. > p. 213

Woungly, Yannick. Packaging y consumo local. Diseño de envases para productos regionales. > p. 213

Wuhl, Félix. Blockchain y NFTs: ¿Qué significan para el arte digital? > p. 199

Zeas, Silvia. De lo global a lo local. Dinámicas de la moda en Cuenca, Ecuador. > p. 201

Zuleta Montoya, Fausto A.. Experiencia Tecnológica de museografía en realidad virtual para el proyecto. > p. 205

Zuluaga Nataly, Jaramillo. La transformación continua del marketing en las empresas. > p. 209

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

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

**Resumo:** Este artigo detalha brevemente a história, desenvolvimento e projeção do Encontro Latino-americano de Design que, desde seu nascimento no ano de 2006, faz parte da Semana Internacional do Design em Palermo, o evento de design mais importante da região e um dos mais significativos do mundo por sua qualidade, escala, continuidade e gratuidade.

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