

## **Investigación en Diseño Plataforma Colaborativa / II Edición II Foro Red de Investigadores en Diseño 2023**

### **Anexo 8 - 2023**

#### **Anuario de Investigación 2023 (Segunda parte)**

Memoria del Instituto de Investigación en Diseño 2023 - Volumen 10

---

La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo organiza anualmente, desde 2022, el Foro de la Red de Investigadores en Diseño.

El Foro convoca a todos los Miembros de la Red de Investigadores en Diseño (investigadores, autoridades, docentes y otros interesados) a participar activamente presentando brevemente sus trabajos y resultados, sus ideas y propuestas, sus logros y proyecciones vinculados a la Investigación en Diseño desde una perspectiva amplia e interdisciplinaria. La modalidad Foro incluye todo tipo de investigación teórica, aplicada y/o proyectual, finalizada o en proceso. Desde trabajos de investigadores en equipos institucionales a proyectos de docentes en sus cátedras con sus estudiantes. De autores independientes y estudiantes avanzados a acciones y emprendimientos editoriales y de difusión disciplinar y profesional.

El Foro como las otras acciones de la Red está destinado a presentar, difundir y vincular a investigadores, autoridades, académicos y profesores que contribuyen con sus investigaciones (y la de sus estudiantes), con sus reflexiones y ensayos en la consolidación de la disciplina en sus instituciones, ciudades y países. La Red cuenta con más de 1000 investigadores, autoridades, académicos, otros, adheridos individual y/o institucionalmente y es coordinada por autoridades y equipo académico de los Posgrados en Diseño de la Universidad de Palermo (Doctorado en Diseño y Maestría en Gestión del Diseño)

El II Foro de la Red de Investigadores en Diseño junto con el VII Plenario de Directores de Líneas de Investigación integran el evento de Investigación en Diseño 2023 (Plataforma Colaborativa) que se realizó del lunes 28 de febrero al viernes 3 de marzo 2023.

### **II Foro de la Red de Investigadores en Diseño: 15 comisiones - 250 expositores**

A continuación se detalla la agenda del II Foro organizado por día y comisión. En cada comisión se detallan los expositores, instituciones y países de pertenencia con el título y un resumen de su ponencia. Se incluyen los datos de contacto de cada expositor:

## Comisión 1 II Red de Investigadores en Diseño

• **Autor: Bruno Bellota Noguera**  
b.bellota@fa.unam.mx - MÉXICO

**Título:** La habitabilidad, hacia una integración del espacio público y el espacio arquitectónico como producto del proyecto urbano.

**Subtítulo:** Intervención en urbanizaciones como activadores sociales y agentes de cambio.

**Institución:** Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM, Facultad de Arquitectura

La investigación que se empieza a construir busca darle una respuesta al libre mercado que se da en el sector inmobiliario, donde los grandes monopolios ofrecen vivienda por medio de mega densificaciones que afectan los valores de la ciudad tradicional y generan una discontinuidad urbana, afectando a la habitabilidad urbana y calidad de vida de la ciudad. El tejido urbano sufre una incongruencia en su funcionamiento; con una habitabilidad deficiente, donde se busca recomponer el mismo, que incida en el tejido social ya que también hay población nueva, con la finalidad de mejorar la habitabilidad; todo esto sucederá por medio del espacio público con un proyecto urbano apoyado y diseñado desde un enfoque prospectivo; el mismo debe integrar la ciudad tradicional y las mega densificaciones. Como caso de estudio, se analiza el barrio de Sta. Julia en la Ciudad de México el cual sufre una mutación urbana clásica, entre un barrio tradicional y una urbanización dentro del marco de la globalización, que dislocan la vida social; se establecen nuevas dinámicas sociales a raíz de la búsqueda del desarrollo inmobiliario; donde la localización, y el valor del suelo juegan un papel importante en la ciudad.

---

• **Autor: Edgard Melvin Campos Sosa**  
ecampossosa@hotmail.com - PERÚ

**Título:** Influencia de la arquitectura moderna brasileña en la obra del arquitecto peruano Raúl Guillermo Morey Menacho.

**Subtítulo:** Construcción y evolución de un modelo didáctico para dibujo.

**Institución:** IDAT

Raúl Morey, arquitecto peruano, fue un profesional ligado a su nación desde sus primeros años. Su compromiso con la sociedad y la vivienda de las masas se plasma en sus obras arquitectónicas donde combina el estilo formal y racional con toques propios producto de su gusto por la arquitectura brasileña.

Le Corbusier y Niemeyer guían su camino por el mundo de la arquitectura así como su ideología socialista. En su país natal se dan las mismas preocupaciones que en el Brasil, donde los noveles arquitectos buscaban su identidad propia arquitectónica y plástica.

Valiéndose, de las nuevas tecnologías constructivas y estilos de la década de los 40 y 50, Morey presenta propuestas a nivel macro que buscarán mejorar la calidad de vida de las personas en la ciudad de Lima, capital de la nación peruana.

---

• **Autores: Mónica Susana De La Barrera Medina y Leticia Scarlett Ramos Jiménez**  
monica.delabarrera@edu.uaa.mx / scarlett.ramos.j@gmail.com - MÉXICO

**Título:** Análisis socioespacial de la vivienda de uso turístico en los Centros históricos de Morelia y Zacatecas.

**Institución:** Universidad Autónoma de Aguascalientes

En los últimos años dentro de los estudios académicos existe un interés por la investigación de la Vivienda de Uso Turístico (VUT), se distingue por ser una manera innovadora de hospedaje que consiste en arrendar una vivienda para estancias cortas a través de plataformas digitales; este mercado mundial perteneciente a las economías de tipo colaborativo aumenta día con día y ha generado derramas económicas en los territorios, sin embargo, también ha producido diversas transformaciones impactando de manera ambivalente en la planeación urbana y en los procesos gestión del patrimonio. El objetivo es evaluar los efectos socioespaciales derivados de la oferta de las VUT en los centros históricos de Morelia y Zacatecas. A través de un estudio de tipo mixto, exploratorio y correlacional, que hace una comparativa entre dos ciudades, basada en métodos explicativos y etnográficos; los datos se obtienen del análisis espacial, entrevistas semiestructuradas, observación participante y evaluación de documentos. El estudio cuenta con avances parciales; en la territorialidad del fenómeno se muestra una concentración de VUT en el centro respecto a otras zonas y se observa un crecimiento tendencial de este modelo de negocio.

**Palabras clave:** Vivienda de uso turístico, centro histórico, patrimonio.

---

• **Autor: Serena Dradi**  
serenadradi.up@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Lo indecible de la imagen de Le Corbusier

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Arquitectura

En el presente escrito se propone la interrelación entre las definiciones de imagen, verdad y realidad. La misma se aborda desde una perspectiva arquitectónica y artística, haciendo hincapié en lo observado ante estos conceptos del arquitecto suizo-francés Le Corbusier, indagando en su percepción purista y su vínculo con el movimiento cubista. A su vez, se profundiza en la geometría y la matemática presentes en la naturaleza como medio por el cual se manifiestan tanto el purismo como el cubismo.

El objetivo de este ensayo es realizar un aporte al campo del diseño materializadas en reflexiones conceptuales que se enriquecen por la fusión interdisciplinaria entre el diseño, el arte y la arquitectura.

**Palabras clave:** Imagen, Verdad, Realidad, Le Corbusier, Cubismo, Purismo.

---

• **Autor: Pablo Ariel Engelman**  
engelmanpablo@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** La producción del proyecto urbano transforma una historia de imposiciones entre el territorio y la ciudad en un diálogo proyectual y social.

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Arquitectura

Dentro de la ciudad formal existen diversas conformaciones de tejido urbano que yuxtapuestas con el territorio configuran sitios de proyecto específicos. El proceso proyectual genera una serie de diálogos con las características de cada sitio determinando variables que afectan al Proyecto Urbano.

La lógica de imposiciones infraestructurales sobre el territorio ha dejado lugar a un diálogo consensuado entre naturaleza y tecnología promoviendo ciudades más sostenibles. Desde la grilla estricta al surgimiento de las cuencas en el paisaje urbano un cambio de paradigma en sintonía con un nuevo pacto urbano en donde los planes del sector deben acompañar a las políticas públicas.

**Palabras Clave:** Sitio, Proyecto Urbano, Vivienda, Ciudad, Parcela

---

• **Autores: Fernando D. Valdez Olmos, Alberto Reyes González y Andrés Enrique Reyes González**  
fernando.valdez@vallarta.tecmm.edu.mx / alberto.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx / andres.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx - MÉXICO

**Título:** Modelo de Gestión del Centro Histórico de Puerto Vallarta, el patrimonio cultural como elemento articulador para el desarrollo sustentable de la ciudad.

**Institución:** Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez. Unidad Académica de Puerto Vallarta

El proyecto plantea realizar un estudio de indicadores y dimensiones para la gestión integral y sostenible del Centro Histórico de Puerto Vallarta, enfatizando en la idea de la participación social, como una nueva manera de gobernanza que responde a las necesidades de la sociedad actual funcionando como elemento articulador del tejido urbano en una urbe de característica turística y con grados de desarrollo no equitativos.

Hoy en día se busca que cada vez más la sociedad se involucre y participe en la gestión del patrimonio cultural, esto se ha convertido en uno de los retos y desiderátum sobre el patrimonio cultural, en múltiples declaraciones y normativas se insiste en la importancia de la participación social. ONU Hábitat en su objetivo 11, tiene como finalidad lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles, para esto se destaca la importancia de una urbanización inclusiva y sostenible, así como la capacidad para la planificación y la gestión participativas, la cultura y por ende el patrimonio cultural es facilitador y motor de las dimensiones económica, social y ambiental del desarrollo sostenible. De aquí la relevancia del reconocer la participación social como uno de los ejes fundamentales dentro de la presente investigación.

---

• **Autor: Márcia Câmara Bandeira de Figueiredo**

marcia.figueiredo@uemg.br - marcia.bandeira.figueiredo2020@gmail.com - BRASIL

**Título:** Contribuições da Teoria da Tectônica da Arquitetura ao processo de design: relato de experiência de ensino na Escola de Design da UEMG.

**Institución:** UEMG - Universidade do Estado de Minas Gerais.

A partir dos diálogos entre os campos do Design, da Arte e da Arquitetura, a presente proposta de comunicação tem como objetivo refletir sobre as contribuições conceituais oferecidas pela Teoria da Tectônica da Arquitetura para o ensino e projeto de design de objetos, sob uma perspectiva interdisciplinar. O interesse pelo tema nasceu da experiência como docente da disciplina de sistemas estruturais na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais e dos questionamentos de como se daria o ensino de um conhecimento oriundo do campo da engenharia naquele ambiente, sem limitá-lo à mera noção de elemento de sustentação e à transmissão de conceitos físicos abstratos. Tais reflexões conduziram à busca por teorizações e experiências de ensino e na quais a estrutura fosse experimentada também por suas qualidades expressivas e criativas na concepção de objetos e melhor articulada ao projeto, às escolhas de materiais e aos processos construtivos. Nessa perspectiva, discute-se as contribuições da Teoria da Tectônica da Arquitetura a partir do relato de uma atividade de ensino no II Foro de Miembros de la Red de Investigadores en Diseño.

---

• **Autor: Eduardo Roberto García Yzaguirre**

eduardo.garcia.y@uni.pe / yzaguirre.arquitecto@gmail.com / egarci@palermo.edu - PERÚ

**Título:** La habitabilidad en los centros históricos y la Regeneración Urbana Integrada.

**Subtítulo:** Análisis de caso: El Centro Histórico de Lima y el contexto internacional.

**Institución:** Universidad Nacional de Ingeniería

Las políticas de regeneración urbana integrada no existen en el Perú y en otros países de Latinoamérica como antecedentes o actuales instrumentos de gestión que hayan sido aplicados constantemente en las ciudades, principalmente en aquellas áreas de mayor concentración económica o de poder institucional. Considerando que, el estado es un sistema basado en leyes y teniendo en cuenta el contexto contemporáneo internacional, se analiza la situación de la habitabilidad en el Centro Histórico de Lima, desde la revisión de las características más importantes de los planes maestros y las políticas públicas urbanas, con el objetivo de determinar las acciones arquitectónicas y su relación con la interdisciplinariedad.

---

• **Autor: Mireya Lauren Gareca Apaza**  
mireyagareca@gmail.com - BOLIVIA

**Título:** Estrategias biofílicas para espacios residenciales

**Institución:** Universidad de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Centro de Estudios de Posgrado e investigación CEPI USFX.

Los estudios en este tema señalan que la biofilia es un elemento importante para mejorar la calidad del hábitat de los seres humanos. Por consiguiente, la pandemia ocasionada por el covid-19 ha generado una mayor valoración de los espacios que habitamos. El objetivo de la investigación fue proponer estrategias de diseño biofílico que contribuyan al mejoramiento de las condiciones ambientales y espaciales de las viviendas. Se utilizó un enfoque cualitativo, se aplicó el método análisis documental y el comparativo, entre las técnicas se utilizó la encuesta y entrevista, la población encuestada fue de 100 personas y 60 arquitectos. Los resultados de las encuestas realizadas a los ocupantes nos muestran que sólo un 13% de viviendas unifamiliares de la ciudad de Sucre presentan espacios con vegetación, un 24% carece de iluminación natural y 8% de ventilación natural. Así mismo, el reglamento local de edificación no contribuye con la presencia de elementos naturales en los espacios libres destinados para este fin, debido a su falta de claridad en relación al tipo de ocupación. Un diseño arquitectónico que no contemple aspectos como: espacios abiertos ajardinados, iluminación natural y ventilación, afectará la calidad del hábitat en términos ambientales y sensoriales, así como en la salud de los ocupantes.

**Palabras claves:** Biofilia, calidad del hábitat, áreas verdes, jardín, vivienda, vegetación.

---

• **Autores: Alberto Reyes González, Andrés Enrique Reyes González y Fernando Daniel Valdez Olmos**

alberto.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx / andres.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx / fernando.valdez@vallarta.tecmm.edu.mx - MÉXICO

**Título:** Modelo de Desarrollo Resiliente y Sostenible - Centralidades

**Institución:** Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez. Unidad Académica de Puerto Vallarta

Los entornos periurbanos de Latinoamérica generan un reto dentro de las políticas públicas urbanas, entendiendo la complejidad que sucede en estos territorios donde el límite de lo urbano y rural se presenta como elementos difusos, las prácticas culturales de la ruralidad representadas por actividades económicas y procesos de entendimiento de medio ambiente a partir de los recursos existentes, en algunos casos se contraponen a los esquemas tradicionales del avance de la estructura urbana. A partir de esto, la investigación plantea el generar conocimiento de base desde estudios comparados que contribuyan a la revisión crítica de unidades complejas de análisis como aporte hacia una gobernanza integral, sostenible y resiliente de los territorios periurbanos y metropolitanos, para esto se propone un análisis cualitativo de las centralidades rurales de la Zona Metropolitana de Puerto Vallarta para la medición de los elementos perceptuales de los líderes de colonia de acuerdo a los niveles de participación ciudadana en materia urbana. Teniendo a la participación ciudadana como un elemento central dentro del concepto de desarrollo y resiliencia territorial se genera una descripción de acuerdo con el modelo de escalera de participación, la situación de las colonias que componen el periurbano a partir Unidades complejas de análisis territorial de acuerdo a las variables federales, estatales y municipales.

---

• **Autor:** Santiago Rodríguez Alonso

santiago.rodriguez@fadu.uba.ar / mmorodriguez@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Tensiones y conflictos en los procesos recientes de expansión urbana sobre territorios de borde.

**Subtítulo:** Abordaje desde la gestión integral de residuos sólidos urbanos de la ciudad de Cañuelas, en la región metropolitana de Buenos Aires.

**Institución:** Instituto Superior de Urbanismo, territorio y ambiente de la Facultad de arquitectura, diseño y urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.

En este trabajo se propuso estudiar y seleccionar los diferentes actores en el proceso de consolidación y densificación del municipio de Cañuelas, modelo de ciudad intermedia, debido a que cumple con la condición de borde por estar comprometida tanto desde el aspecto urbano, como desde el rural, dentro de la región metropolitana de Buenos Aires. Es por ello que, habiendo realizado el estudio de alternativas de tratamiento y disposición final de residuos sólidos urbanos a través de un análisis multicriterio, se pretende interpolar dicha problemática y tales antecedentes contextuales para diagnosticar la problemática urbana. Serán consideradas las alternativas de tratamientos existentes en la actualidad a nivel mundial, de modo que la respuesta pueda ser tanto las tecnologías aplicadas en nuestro país como las propuestas en curso a nivel mundial. Se pretende evaluar por un lado, el crecimiento demográfico desordenado y la gran consolidación urbana que Cañuelas

está desarrollando desde la perspectiva de la gestión de los residuos; y, por otro lado, proponer estrategias urbanas de ordenamiento ambiental del territorio a partir de modelos internacionales como ser la propuesta de Carlos Moreno, quien define a la Ciudad de los 15 minutos como policéntrica, multiservicial y descentralizadas para satisfacer las necesidades de vivienda, trabajo, abastecimiento, educación, salud y ocio, en pos de mejorarle la calidad de vida a los ciudadanos; o bien, como Salvador Rueda, quien propone la peatonalización y el desarrollo de las macromanzanas.

---

• **Autor: Ximena Marcela Romero Baldivieso**  
romero.ximena@usfx.bo - BOLIVIA

**Título:** La vivienda en Sucre. Espacialidades y Materialidades (1948-1974).

**Institución:** Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca

El trabajo tiene objetivo exponer y describir a la vivienda en la ciudad boliviana de Sucre durante el inicio de la segunda mitad del siglo XX, enmarcada dentro de un contexto que conlleva ligeros cambios tecnológicos y funcionales acaecidos por la incorporación del cemento, el crecimiento urbano y la llegada de una tendencia tardía de modernidad hacia la década de los años '70.

A partir de ese periodo, se registran cambios y permanencias a nivel tipológico/espacial y material, que permiten conocer rasgos representativos de la casa en Sucre a mediados del siglo XX.

---

• **Autores: María Paula Simian Fernández y Pablo Andrés Flores Durán**  
msimian@uct.cl / paflores@uct.cl - CHILE

**Título:** Rescate de elementos Patrimonial, Material y Cultural de Casonas UC Temuco; un legado a la Comunidad Regional.

Investigación en Curso, Concurso Interno UC Temuco 2020 (Línea de Investigadores Emergentes); realizada en la ciudad de Temuco, Chile.

La región de la Frontera, segunda mitad del siglo XIX, fue escenario de diversos encuentros culturales originando lo que hoy reconocemos como Región de la Araucanía. “.. un encuentro o choque cultural expresado en el arribo, en un breve periodo de tiempo, de la presencia del Estado con sus estructuras administrativas, políticas y judiciales, a una zona mayormente virgen y parcialmente ignota.” Migrantes de países con importante desarrollo tecnológico y social, invitados a “poblar” estos territorios por el Estado; hacen ocupación de espacios en que predominaban pueblos originarios. Su diverso y diferente bagaje cultural, nula familiaridad con el territorio, cultura e idioma local, hizo que se volcaran a sus terrenos, levantando con materiales locales sus primeros refugios, para dar paso con el tiempo a notables hogares con reminiscencias europeas y un guiño a su patria de origen.



El proyecto contempla la vinculación de la memoria histórica de la construcción y el habitar, desde aspectos sintácticos y pragmáticos (constructivos, terminaciones, artefactos y mobiliarios) de estas casonas UCTemuco convirtiéndolas en ejemplo y referente de la capacidad humana. Esta sistematización pretende preservar en la memoria colectiva estos elementos patrimoniales característicos de la ciudad, reconociendo la labor de preservación que ha tenido la institución y dando cuenta de los esfuerzos, esperanzas y costumbres de sus primeros habitantes.

---

• **Autor: Ricardo Yamagawa Urasaki**

ruayir@hotmail.com / Fryamagawa@idat.edu.pe - PERÚ

**Título:** Juvenal Baracco.

**Subtítulo:** Pensar la arquitectura desde adentro.

**Institución:** IDAT

El presente ensayo se analizará ese pensar del Arq. Juvenal Baracco. En el libro sobre Baracco y su obra se subtitula “Un universo en casa” y en una reciente conferencia virtual que realizó la tituló “Yo soy mi arquitectura”, estas frases indican que su arquitectura refleja el universo, el pensamiento de Juvenal Baracco.

En sus obras se evidencian tal y como otros investigadores han observado, la relación de lo pre-incaico e incaico con lo colonial y lo moderno, a partir del conocimiento y entendimiento más profundo de nuestra historia y de su representación arquitectónica.

Es desde estas primeras reflexiones que se inicia el análisis enfocándose más en lo pre-incaico y lo incaico y sus relaciones con lo colonial y lo moderno, pero también desde la historia, lo social, el arte, etc., para tal propósito he recurrido a la información proporcionada por el propio Juvenal Baracco, tanto en entrevistas y conferencias, así como conceptos de otros autores de diversas especialidades desde lo arquitectónico y lo no arquitectónico para así aproximarnos al entender en qué consiste su modo de pensar en su proceso de hacer su arquitectura dentro de la arquitectura peruana más allá de su aporte en lo académico.

## **Comisión 2**

### **II Red de Investigadores en Diseño**

• **Autores: Mónica Georgina Avelar Bribiesca y Héctor Huerta Avila**

monica.avelar@academicos.udg.mx / hectorhavila@academicos.udg.mx - MÉXICO

**Título:** Sistema de Asistencia e Introducción al uso de Nuevas Tecnologías para Adultos Mayores. App Asistente Mayor.

**Institución:** Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, Centro Universitario de los Valles

El año 2020 representó un cambio de vida para todos los que habitamos este planeta a consecuencia de la pandemia, en México todo lo que antes se realizaba de manera presencial ahora era en línea. La Organización Mundial de la Salud considera como adulto mayor a la población mayor de 60 años a quienes se les prohibió la entrada a lugares públicos como bancos y se les invitó a utilizar apps para sus transacciones; lo que como investigadores nos llevó a observar que si bien el uso de las tecnologías no era ajeno a todos los integrantes de este grupo, para otros sí.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía registra que solo el 22.6% de los mayores de 54 años utilizan teléfonos inteligentes, evidenciando el reto que representó adaptarse a los cambios como visitar a alguien ahora se hacía por videollamada; en algunos casos el adulto requería asistencia para el uso de sus aparatos.

La App Asistente Mayor forma parte de un sistema de asistencia e introducción al uso de nuevas tecnologías para adultos mayores que tiene como finalidad facilitar la comunicación e interacción de los adultos mayores a través de dicha app que deberá instalarse en sus aparatos móviles, permitiendo a su vez el uso de otras apps.

**Referencias:** INEGI (2020). Usuarios de telefonía celular, según grupos de edad 2015-2020, consulta 21 de junio de 2020 <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2020/#Tabulados>  
OMS (2022). Ejejecimiento y salud, consulta 27 noviembre 2022, <https://www.who.int/es/newsroom/fact-sheets/detail/ageing-and-health>

---

• **Autor: Eduardo Bertiz**

dbertiz@fadu.edu.uy - URUGUAY

**Título:** La noción de Mediador Urbano como estrategia para la construcción de una ciudad inclusiva.

El espacio público contemporáneo es un territorio en disputa, pero también debería ser el lugar donde acordar y resolver los conflictos que se generan por el disfrute y el derecho a la ciudad de todos sus ciudadanos.

Este trabajo pone sobre la mesa el par Movilidad/Ciudad en discusión, particularmente en el contexto urbano del S.XXI, pensando en estrategias de mediación como herramientas operativas para resolver conflictos.

Esto implica pensar prácticas arquitectónico/infraestructural/paisajísticas que den forma a la relación o al conjunto de relaciones entre elementos urbanos diversos en un entorno dado, buscando fundamentalmente lograr sinergias que logren equilibrar desigualdades en el uso del espacio público, atendiendo sobre todo a los modos de movilidad más vulnerables como el peatón y las bicicletas.

A partir de esta situación, se plantea la noción de Mediadores Urbanos como estrategias para profundizar en los posibles lineamientos proyectuales que a través del diseño de escenarios urbanos complejos, flexibles, novedosos y transversales logren resolver técnicamente los conflictos de movilidad y construir simultáneamente una espacialidad pública inclusiva y diversa, aspirando a diseñar una nueva generación de espacios más ambiguos y ricos que las plazas y las calles actuales.

---

• **Autores:** Adriana Judith Cardoso Villegas, Miguel Ventura Brenda, Olmedo Atonal, Vivian Irais Ramírez Pescador y Nataly Alejandra

adriana.cardoso@correo.buap.mx / adriana.cardoso.villegas@gmail.com - MÉXICO

**Título:** La comunicación visual en personas analfabetas que padecen diabetes tipo 2.

**Línea de Investigación:** Promoción de comportamientos saludables.

**Institución:** Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

El presente resumen corresponde al proyecto de investigación realizado en la licenciatura de diseño gráfico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla para obtener el grado de licenciado, integrándose a la línea de investigación: Promoción de comportamientos saludables. El proyecto se dirige a un grupo vulnerable del sector de la población del Estado de Puebla que fueron diagnosticados con Diabetes Mellitus Tipo 2 y que presentan analfabetismo. Estos usuarios no cuentan con materiales disponibles y adaptados a sus necesidades de comunicación visual, sino que los integran a campañas de prevención de Diabetes por parte del sector salud y se olvidan de los pacientes diagnosticados, del seguimiento, comprensión de la enfermedad y de los comportamientos de salud que pueden mantenerlos dentro de una salud segura a partir de su condición diagnosticada. El proyecto presenta el contexto del público meta y las decisiones de diseño gráfico y de comunicación visual que permitieron la creación de material informativo sobre los cuidados para los pacientes de Diabetes Tipo 2 en condiciones de analfabetismo.

---

• **Autor:** Verónica Coletta y Sabrina Fredes

sabrina.b.fredes@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Accesibilidad y Dislexia. Implementación de técnicas de UI para usuarios con dislexia.

Este proyecto empezó siendo una investigación para encontrar patrones generalistas dentro del espectro de la dislexia, para romper estructuras sociales convencionales y abrir paso a otras no convencionales; sin embargo, nos llevó a descubrir la potencialidad que tiene abordar estas temáticas para nuestra sociedad.

¿Cuál es la norma? Al menos el 10% de la población padece dislexia, lo que equivale a alrededor de 700 millones de personas.

Abordaremos temáticas fundacionales de un sistema de diseño, como las tipografías, color, sombras, grillas, alineación, entre otras.

A su vez, se abrirá debate sobre los pros y contras de los plug ins en estos casos específicos; como también la dificultad y costos que conlleva generar muestras de usuarios neurodivergentes.

---

• **Autor: Mariel García Hernández**  
mariel.garciah@udem.edu - MÉXICO

**Título:** Health Information Design: Diseño de información para documentos en el área de la salud.

**Institución:** Universidad de Monterrey

Los documentos en el área de la salud, como formularios, hojas de resultados o inclusive las recetas médicas son percibidos, por el paciente, como documentos complejos y difíciles de comprender, provocando estrés e incertidumbre en estos usuarios. Debido a esta situación, se observa una gran área de mejora para hacer estos documentos más legibles y amigables con el paciente, para esto, se propone rediseñar estos documentos con base al enfoque del diseño de información. El diseño de información es una disciplina que tiene como objetivo facilitar el uso y percepción de la información para cualquier objeto de diseño, agilizando la toma de decisiones del usuario y mejorando su calidad de vida. Dicho enfoque centra al usuario como eje rector de la toma de decisiones para la estrategia de diseño. Con base a lo anterior, se presenta una propuesta de cómo el diseño de información puede mejorar la experiencia y la comprensión de este tipo de documentos.

---

• **Autores: Selediana De Souza Godinho, Analía Verónica Losada, Aldana Amelio Ortiz, Antonella Cicirillo Hernandez, Julieta Flores, Silvana Golato, Natsue Ayelén Kiyama, Fedra Mauricci, Amira Estefanía Maureira, Paula Cecilia Pagano, Lorena Pozo, Viviana Edith Scabone y Araceli Vázquez**  
selediana.godinho@uflouniversidad.edu.ar / selegodinho@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Análisis del comportamiento del consumidor con discapacidad en locales de indumentaria. Informe final de la investigación

**Institución:** Institución - Facultad De Psicología Y Ciencias Sociales - Universidad De Flores – Argentina

Esta investigación tuvo como objetivo principal describir y analizar prácticas de consumo de las personas con discapacidad en locales de indumentaria. A través del método descriptivo transversal de abordaje cuantitativo, se aplicaron encuestas online a personas con discapacidad (n=78) y a los locales de indumentaria (n=67). Los principales resultados demuestran barreras relacionadas con la accesibilidad, la falta de conocimiento de los

locales cuanto las herramientas de asistencia en el vestir y desconocimiento a los estilos y preferencias de las personas con discapacidad en sus relaciones de consumo. Sin embargo, los consumidores con discapacidad describen que al momento de vestir tienen en cuenta sus estilos, eligen y relacionan sus compras o las que no participan preferirían hacerlas. La mayoría de las personas encuestadas prefiere comprar en marcas comerciales sin que sean marcas pensadas para la discapacidad.

**Palabras Clave:** Comportamiento Del Consumidor, Personas Con Discapacidad, Locales De Indumentaria.

---

• **Autor:** Cristina Amalia López  
conpanac\_informa@yahoo.com.ar - ARGENTINA

**Título:** Moda Sostenible pensando en la Economía Circular  
**Subtítulo:** Estadísticas sobre la Industria Textil e Indumentaria que afectan el Planeta  
**Institución:** CONPANAC - Confederación Panamericana de Alta Costura miembro institucional de la Red de Investigadores en Diseño

La moda sostenible, también llamada moda ética, es una filosofía del diseño cuyo objetivo es crear un sistema apoyado en términos de ambientalismo y responsabilidad social. Desde CONPANAC proponemos planificar los Negocios de Moda pensando en Economía Circular, con enfoque emprendedor-empresarial, social-inclusivo-sostenible con conciencia universal, diseñando prendas longevas de calidad, considerando conformaciones físicas diferentes según edades/talles, evitando la obsolescencia. A partir de las detecciones en nuestra investigación, deseamos compartir las estadísticas sobre la Industria de la Moda para concientizar sobre el compromiso ético profesional, en la funcionalidad, materialidad y sostenibilidad de bienes y servicios que moviliza el sector Moda, para un consumo responsable que no dañe el Planeta. La forma que los consumidores usan la ropa tiene una importante repercusión en el ambiente, debido al consumo de agua, energía y productos químicos para lavarla, secarla y plancharla. Menos de la mitad de la ropa usada es reutilizada o reciclada, la mayoría termina en vertederos o se incinera. Por ello proponemos trabajar en dos ejes centrales, las fases de producción y gestión de diseño en la cadena de valor y el servicio al final de la vida útil del producto, educando al consumidor, un gran paso para crear moda ecológica.

---

• **Autor:** Angélica Mariana Mejía Méndez  
Angie\_Mejia@Cun.Edu.Co / Angie97.0608@Gmail.Com - COLOMBIA

**Título:** Diseño de accesorios femeninos con elementos autóctonos de una cultura sin cometer apropiación.  
**Institución:** Fundación Universitaria del Área Andina.

El objetivo principal de esta tesis fue establecer de qué manera el diseñador puede aplicar en sus colecciones femeninas de accesorios, elementos autóctonos de la cultura huilense sin que tal procedimiento implique una apropiación. Con este fin se planteó la pregunta: ¿de qué manera el diseñador puede aplicar en el diseño de accesorios elementos autóctonos de la cultura huilense sin que tal procedimiento implique apropiación cultural?, se determinó que para un correcto proceso de diseño, fue necesario hacer un trabajo entre la investigación creación y el pensamiento analógico por modelos, el proceso se divide en tres partes, la fase investigativa, la fase creativa y la proyectual, de esta manera se logró, caracterizar los elementos autóctonos de esta cultura, retomando elementos clave de esta región y representando los mediante la abstracción de símbolos y de formas evitando la apropiación cultural en el producto final.

**Palabras clave:** Apropiación cultural, plagio, apreciación, inspiración.

---

• **Autor:** Sandra Regina Rech y Helena Moreira da Silva

sandra.rech@udesc.br - BRASIL

**Título:** A economia criativa e o papel dos profissionais de gestão.

Vinculado ao projeto “Cenários para o Futuro do Trabalho: uma abordagem da Ergonomia Prospectiva”

**Institución:** Departamento de Moda, Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

No presente artigo, de revisão bibliográfica, buscou-se identificar o papel da Gestão de Tendências, do Design e da Etnografia, como habilidades desenvolvidas pelos gestores, para potencialização das empresas da Economia Criativa de Santa Catarina. No desenho metodológico, de natureza qualitativa, foi perscrutado se a Gestão de Tendências pode contribuir, como uma nova habilidade aos gestores, para a potencialização das empresas da Economia Criativa. Sem recorte temporal definido e de forma aleatória, foi realizada uma busca em bases de dados sobre os seguintes tópicos: Economia Criativa, Gestão de Tendências e Inovação em Design. Como resultado, a literatura mostrou a abrangência e a importância do conhecimento de Gestão de Tendências para uma maior força competitiva e inteligência operacional nas empresas da Economia Criativa, embora pouco a utilizem, uma vez que não possuem um processo projetual orientado ao design e à inovação. Apesar da falta de intervenções práticas na pesquisa, chegou-se ao resultado proposto, sendo possível identificar o potencial das tendências para a gestão das empresas da Economia Criativa quando aliadas às novas abordagens metodológicas.

**Palavras-chave:** Economia Criativa; Gestão de Tendências; Design-Driven-Innovation.

---

• **Autor: Aida Sanes Orrego**

aidasanes@hotmail.com - COLOMBIA

**Título:** Juego de las 8 estrategias de ecodiseño: un ejercicio de creatividad con enfoque de ciclo de vida.

En medio de la crisis ambiental que requiere soluciones interdisciplinarias en las líneas de producción, el rol de la educación ambiental debe permear todas las disciplinas vinculadas a las empresas y organizaciones, y es importante que sea a partir de un concepto casi universal relacionado directamente con la gestión ambiental, el cual es el ciclo de vida del producto, este enfoque está planteado en el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 12 (producción y consumo responsable), por lo tanto es imperante desarrollar estrategias para enseñar este enfoque, con este trabajo se muestra el desarrollo de un juego que vincula el concepto del ciclo de vida con las estrategias de ecodiseño para sensibilizar sobre la importancia de entender las etapas del ciclo de vida desde todos los grupos de interés de una organización.

---

• **Autor: Patricia Torres**

pattplanner@hotmail.com / contacto@pattplanner.com.ar - ARGENTINA

**Título:** Ley de Talles. Entre la realidad y el marketing.

A partir de promulgarse la Ley, se elabora una investigación sobre la apreciación académica y la realidad del público consumidor.

A finales del año 2019, cuando aún se desconocía sobre el contexto de pandemia que se viviría, el Congreso de la Nación, votó a favor de la Ley de Talles (denominación de ese momento, luego llamada Ley S.U.N.I.T.I.).

A mediados del año 2021, el Poder Ejecutivo Nacional, reglamentó sobre el tema y puso fechas y plazos para cumplimentar sobre los procedimientos de regular la curva de talles en nuestro país, que resultara en una tabla acorde a la tipología de cuerpos en todo el territorio argentino; siendo un hecho inédito y ejemplo para Latinoamérica.

Aquí desarrollamos una investigación transversal reuniendo la palabra de académicos, empleados de comercio y público general, sobre el alcance real, las expectativas y el resultado obtenido.

---

• **Autores: Diana G. Robinson Trápaga y Min Choi**

diana.robinson@cetys.mx - MÉXICO

**Título:** Save Agua

**Subtítulo:** Proyecto internacional vinculado

**Institución:** CETYS, Ensenada México + Miracosta College, San Diego CA.

**Definición del problema:** La escasez de agua en la región norte de BC y sur de California ha llegado a niveles preocupantes, tanto así que en México ciudadan@s se ven afectad@s durante días o semanas sin el abastecimiento del recurso, sin embargo se observa poca consciencia sobre el origen, alcances y gravedad del problema entre la población general. **Objetivo:** Informar a la comunidad en general sobre el origen, alcances y gravedad del problema de escasez de agua entre la población general, así como presentar propuestas de iniciativas que se pueden y deben llevar a cabo de manera personal para aportar a su mejoría.

**Justificación:** El desarrollo del proyecto se justifica en tanto que es necesario contar con un medio para informar y difundir información y propuestas de solución sobre una problemática que afecta a todas y todos los ciudadanos de la región en ambos lados de la frontera México – Estados Unidos (región BC – California).

Proyecto alineado a los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030.

---

• **Autores:** Manuel Vega Almaguer, Rosa María Renté Labrada, Arianet Valdivia Mesa y Julio Cesar Pino Tarragó

vegam4242@gmail.com / rrente07@gmail.com / arianet24@gmail.com / julio.pino@une-sum.edu.ec - CUBA

**Título:** Experiencias de la implementación del Diseño Sustentable en el Instituto Politécnico de Huíla Diseño (IPH) de la Universidad Mandume Ya Ndemufayo (UMN) en Angola.

**Subtítulo:** Diseño Sustentable

**Institución:** Universidad de La Habana, Instituto Superior de Diseño. ISDi

El curso de Diseño en el Instituto Politécnico Huíla (IPH) de la Universidad Mandume Ya Ndemufayo (UMN), tiene como estrategia incorporar la sustentabilidad como parte del diseño sostenible en el plan de estudios de las Cátedras y los trabajos finales del curso de diseño.

El objetivo era crear profesionales ambientalmente consciente y eficiente en su diseño y gestión ambiental, lo que significaba asumir dos aspectos de la capacitación: uno destinado a tener un conocimiento general en la configuración de valores y otro enfocado en aplicar rigurosamente Criterios ambientales y de sostenibilidad en su profesión ante nuevos escenarios.

En el curso de Diseño, se propuso capacitar a los diseñadores que responden a un Modelo Profesional con un alto compromiso social, conscientes de la necesidad de poner el diseño al servicio de nuestra sociedad, capaz de incorporar una conciencia económica, ecológica y humanista que contribuya Para el desarrollo sostenible y las prácticas responsables de la actividad de diseño, además de desarrollar su actividad profesional con responsabilidad y ética, se enfrentó creativamente a la solución de los problemas de la profesión, en cualquiera de sus áreas de especialización.



Para lograr lo expuesto anteriormente, se enfatiza que el plan de estudios de los Diseñadores está directamente relacionado con las necesidades latentes extraídas de nuestro contexto sociocultural que, una vez caracterizado, analizado y valorado, se convierten en los problemas profesionales que se deben resolver durante el curso desde la graduación, extensión universitaria e investigación, traducida en ejercicios docentes.

**Palabras clave:** Diseño, Sostenible, Capacitación, extensión, investigación.

---

• **Autor:** Sofía Elvira Victoria Gómez  
sofia.victoria@iberopuebla.mx - MÉXICO

**Título:** Indumentaria Mexicana Simulada en 3D  
**Institución:** Universidad Iberoamericana Puebla

El presente proyecto busca la conservación y rescate de las técnicas tradicionales que se han basado en eco-diseño y la eficacia del uso de recursos naturales al alcance de cada uno de los artesanos que día con día se enfrentan a la voracidad de los mercados mundiales, dando paso a la incorporación de la Economía Circular para mejorar la producción y venta de sus productos artesanales. La incorporación de la tecnología en la simulación de 30 trajes tradicionales nos permite familiarizar a las personas con la indumentaria tradicional mexicana, así como, estimular la identidad y apropiación cultural para seguir promoviendo el aprendizaje de las técnicas ancestrales y apoyar la difusión internacional con simulaciones 3D. El presente trabajo quiere establecer la conexión que se manejaba en tiempos ancestrales con el medio ambiente y con el compromiso de respetar la naturaleza, generando el mínimo de residuos y que cada una de las prendas diseñadas tenga el beneficio del cuidado de la casa común.

### **Comisión 3**

#### **Red de Investigadores en Diseño**

• **Autor:** César Alfonso Arroyo Barranco  
arroyoca@uaeh.edu.mx - MÉXICO

**Título:** La necesidad de un método de para la toma de decisiones en las etapas tempranas del diseño y desarrollo de productos bajo el enfoque emocional.  
**Institución:** Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

La presente investigación responde a la necesidad de encontrar una nueva forma de evaluar las alternativas de diseño generadas en la fase de desarrollo del concepto bajo el enfoque de las emociones que puede despertar el futuro producto en los usuarios. Para la

realización de este trabajo se optó por una metodología de intervención consistente en las etapas de análisis, síntesis, praxis y conclusiones.

En la primera se describieron los tópicos concernientes al proceso de diseño y desarrollo de productos, los fundamentos teóricos del emotional design y el estado de la cuestión donde se referencian los métodos de evaluación y selección de alternativas existentes utilizados en la disciplina.

Para la segunda se diseñó y desarrolló una propuesta de solución a la necesidad planteada a través de un nuevo método tomando como escenario el modelo de desarrollo de producto propuesto por Ulrich y Eppinger y las taxonomías de las emociones de Desmet y Fokkinga para la valoración emocional.

Finalmente, en la última se realizó un estudio de caso contando con la colaboración de una empresa del ramo farmacéutico para la práctica del método utilizando el software ValorEmon para la valoración de las alternativas de diseño y la posterior toma de decisiones.

**Palabras Clave:** Alternativas de diseño, Proceso de diseño, Evaluación de emociones, Diseño emocional.

---

• **Autor:** Zandra Benavides

proyectoarquitectonico@fadp.edu.co / COLOMBIA

**Título:** Modelo del doble diamante como metodología del pensamiento divergente y convergente en la investigación formativa - ejemplo de: configuración de espacios públicos

**Institución:** Fundación Academia de Dibujo Profesional - Cali

La investigación formativa es un espacio de formación de investigadores que, mediante el desarrollo de un conjunto de actividades relacionadas con la investigación, dotan a los estudiantes de habilidades necesarias para la producción académica. Una de las herramientas metodológicas que ha permitido el acercamiento a soluciones creativas a problemas de diseño desde un rigor metodológico es la implementación de la plantilla del doble diamante, esta metodología consta de fases: descubrir, definir, desarrollar y entregar. Para avanzar entre estas fases se debe pasar por ejercicios o metodologías que guíen a los estudiantes en procesos de pensamiento divergente y procesos de pensamiento convergente.

---

• **Autor:** Mariana Inés Conde

marianainesconde@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** En todas partes: el diseño como forma de estructuración de la experiencia vital.

**Institución:** Carrera de Ciencias de la Comunicación, UBA - Universidad de Buenos Aires

En los últimos años me encontré con muchas y diversas formas del diseño que, a poco de andar, me llamaron la atención, no necesariamente por su concreción y por el sentido del

diseño (aunque también podría incluir este aspecto entre las preocupaciones) sino por la operación misma de diseñar tan diversas y complejas experiencias de la vida humana. Como analista cultural, entonces, me gustaría proponer que el diseño es hoy la condición de producción de cualquier objeto o servicio, pero también de cualquier práctica que haya sido sometida a formalización. Y que en tanto tal constituye una modalidad de funcionamiento de nuestras sociedades y un diagnóstico de la cultura y el entorno que habitamos. Es necesario entonces considerar las formas en que dialogan la homogeneidad con la heterogeneidad, la unicidad con la diversidad, lo heteróclito con lo regular, al mismo tiempo en que examinamos los campos de actividad sujetos a formalización y las finalidades de la operación.

En este marco, y dada su preponderancia, abordaré el sentido y la actividad del usuario/ consumidor como componente estratégico de este diseño.

---

• **Autores: Alberto T. Estévez y Yomna K. Abdallah**  
estevez@uic.es - ESPAÑA

**Título:** Diseño y Arquitectura Biodigital

**Subtítulo:** Del ADN al Planeta

**Institución:** iBAG-UIC Barcelona (Institute for Biodigital Architecture & Genetics, Universitat Internacional de Catalunya)

Se presentarán las últimas investigaciones, algunas en curso, o en forma de tesis doctorales, sobre la labor que se realiza en el Instituto, dirigido por Alberto T. Estévez, sobre nuestras proyecciones en torno al diseño y a la arquitectura biodigital, con bioprinters, con biomateriales, con células vivas, con estudios de microscopio de estructuras biológicas de cara a implementarlas mediante diseños digitales, y en torno al diseño con AI, Inteligencia Artificial, así como en torno al aprendizaje desde la Inteligencia Natural, desde la biología (biolearning), etc., teniendo siempre en el horizonte los 17 ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) de Naciones Unidas.

---

• **Autor: Agda Carvalho y Claudia Facca**  
claudiafacca@maua.br / agdacarvalho@maua.br - BRASIL

**Título:** LABDESIGN: Proyectos para pensar en el futuro

**Institución:** Instituto Mauá de Tecnología, Brasil

El texto presenta dos proyectos desarrollados en el Grupo de Investigación LabDesign, del Instituto Mauá de Tecnología, que abordan el diseño en diálogo con la complejidad, el sistema de la naturaleza y el diseño especulativo. El proyecto "Design for smart wearable" trae HIFA (Human+ Interface + Fungi + Accessory), un wearable que busca potenciar los atributos del cuerpo en la articulación espacial, que se reorganiza con el uso de la tecnología, los desafíos de la interactividad y la percepción del mundo con

diferentes reglas de sociabilidad. Y el proyecto “Entre derivas: Diseño y territorio”, destaca el retorno a las raíces, a las enseñanzas ancestrales en la relación con la naturaleza para la percepción de la realidad de la tierra, en tiempos de post pandemia, en la ciudad de São Bento do Sapucaí, São Paulo, Brasil. La región presenta rumbos a través de la sustentabilidad y la biomimética, a partir de la lectura de las formas y estructuras de los desechos de los pequeños agricultores, visando el diseño de superficies y con el biodiseño, experimentos para el desarrollo de pigmentos naturales y embalajes. Además de la experiencia con los artesanos Asociación Arte en Quilombo para pensar articulaciones entre artesanía y diseño.

---

• **Autor: Lorna Lares**

lolares@uchilefau.cl - CHILE

**Título:** Diseño regenerativo como expresión cultural y representación morfológica material.

**Institución:** Académica Departamento de Diseño, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile

Mediante distintas maneras de hacer, en el interior de las estructuras, los usuarios se apropian del espacio organizado y modifican su funcionamiento (Certeau, 2000), en consecuencia modifican su morfología. De lo que se trata entonces es de identificar las formas que adquiere la creatividad dispersa, táctica y artesanal de grupos o individuos. En este contexto, surge la posibilidad de co-crear procesos y soluciones, a partir de un enfoque de diseño regenerativo, donde el teleacoplamiento de flujos materiales, simbólicos y funcionales en las distintas dimensiones morfológicas y escala espacial (territorio, ciudad, edificación, objetos y sistema virtuales), propicien nuevas formas relacionales entre objeto-sujeto-naturaleza, espacio-morfología-identidad, para la convivencialidad restaurativa y regenerativa. Pasar de lo histórico (como una comprensión renovada de nuestras ontologías y sistemas sociales existentes) a lo futuro podría proporcionar algunas aperturas para enfrentar la cuestión de futuros genuinamente abiertos.1 Asimismo, si a una producción racionalizada, expansionista y centralizada, ruidosa y espectacular, corresponde otra producción astuta, silenciosa y casi invisible, que opera no con productos propios sino con maneras de emplear los productos (Certeau, 2000), entonces en los intersticios entre ambos modos de producción existen relaciones espaciales materiales y morfológicas que definen las territorialidades humanas. En tal sentido, definir los procesos que den cuenta de las interrelaciones, y acoger los conocimientos lugarizados y vernáculos de las culturas que se rehúsan a rendirse al mundo globalizado (manteniendo su sabiduría del habitar y de enraizar sus mundos) permitiría aproximarse a formas más convivenciales2 de vida, germinando las condiciones para la realización de nuevas prácticas (entendiendo como practicas las constelaciones de significado, habilidades y dispositivos que se cohesionan para dar paso a una actividad consciente, única y cotidiana). Asimismo, entendiendo que la convivencialidad no brota en el vacío, sino que es heredera de una amplia variedad de tradiciones, experiencias (Ilich, 1973) y prácticas cotidianas, donde un modelo restaurati-

vo aplicable a interacciones sociales en el territorio urbano permitiría entregar soluciones basadas en la naturaleza para la convivencialidad restaurativa y regenerativa.

Trasladarse de la productividad a la convivencialidad es sustituir un valor técnico por un valor ético, un valor material por un valor realizado. La convivencialidad es la libertad individual, realizada dentro del proceso de producción, en el seno de una sociedad equipada con herramientas eficaces. Cuando una sociedad, no importa cuál, rechaza la convivencialidad antes de alcanzar un cierto nivel, se convierte en presa de la falta, ya que ninguna hipertrofia de la productividad logrará jamás satisfacer las necesidades creadas y multiplicadas por la envidia (Illich, 1973).

**Palabras claves:** Diseño regenerativo, territorialidades, multiescalaridad, morfología, cultura material.

**Notas:** 1- Sobre escenarios post- humanos: Escobar, A. (2016). Autonomía y Diseño, la realización de lo comunal. - 2. La relación convivencial, en cambio siempre nueva, es acción de personas que participan en la creación de la vida social.

---

**Autor: Ivonne Lonna**

ivonnelonna@ibero.mx - MÉXICO

**Título:** Diseño de futuros

**Institución:** Universidad Iberoamericana, Ciudad de México

Los estudios de futuro son una disciplina, como los estudios culturales, pero éstos se agrupan en las ciencias sociales. Se concentran en la comprensión e interpretación del futuro, teniendo como objeto de estudio: el cambio. Promueven la anticipación por medio del desarrollo de un pensamiento con esta visión que permite la creación de proyectos de manera estratégica que eviten la improvisación y contemplen escenarios alternativos que tengan en cuenta las circunstancias sociales, económicas, políticas, tecnológicas o culturales. Los estudios de futuro investigan futuros probables, posibles, preferibles, junto con visualizaciones del mundo y lo que podría ocurrir en cada uno de éstos, diseñando desde el presente, las mejores opciones de futuro tanto a nivel personal como social.

Desarrollar un pensamiento anticipatorio es necesario para diseñar proyectos estratégicos que eviten la improvisación y contemplen distintos escenarios previendo la acción en horizontes de tiempo determinados en todos los ámbitos de la vida. Anticiparse para la acción, prever y no improvisar, contingencias o giros en las dinámicas de las sociedades; haciendo una crítica al presente de algún factor en estas áreas para iniciar los cambios desde el presente hacia el futuro.

---

**Autores: Renee Isabel Mengo y Pablo Rubén Tenaglia**

redcomedhi@redcomedhi.com.ar / rimm952@gmail.com / pablotenaglia2001@yahoo.com.ar - ARGENTINA

**Título:** Redes académicas e Interdisciplina

**Institución:** Red Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia (COMEDHI)

En el marco de la globalización, el avance del conocimiento, las reestructuraciones de los procesos productivos reclaman nuevos contenidos, sensibilidades, habilidades y herramientas en la formación de recursos humanos de hoy y del futuro.

Desde lo académico, con la creación de Redes de intercambio, esta tarea se ha sistematizado e impulsado y ahora se reconoce como una estrategia viable para elevar la calidad. Una Red de conocimiento es un grupo multidisciplinario de personas e instituciones que se asocian para investigar o desarrollar proyectos, su finalidad es mejorar la calidad del trabajo académico y científico.

Por otra parte, en la actualidad la comprensión y solución de los problemas requieren enfocarse en nuevos conceptos desde:

- La Interdisciplinariedad, que se refiere al acercamiento a la realidad desde diversas miradas para desentrañar sus distintas dimensiones.
- La Transdisciplinariedad, que trasciende la fragmentación del conocimiento y trata de integrarlo, supera la interdisciplinariedad al aportar una mirada global, la realidad considerada como unidad.

La disciplinariedad, la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad son complementarias. En base a este contexto, es donde nuestro aporte por ser una Red Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia –COMEDHI– lo es desde el ámbito interdisciplinario para potenciar todo el proceso y producto del Diseño y poder dar un sustento social como anclaje del mismo.

---

• **Autores:** Erika Rivera Gutiérrez, Alejandro Higuera Zimbrón y Claudia Gabriela Vélez Chavarria

eriverag@uaemex.mx / ahigueraz@uaemex.mx / velezchava@yahoo.com.mx - MÉXICO

**Título:** Revisión Sistemática del Diseño Estratégico, Perspectiva Sector Industrial.

**Institución:** Cuerpo Académico Sostenibilidad y Desarrollo Estratégico del Diseño del Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Este estudio tiene como propósito realizar una búsqueda del término de diseño estratégico sobre la connotación que se aplica en la industria; con la finalidad de identificar una aproximación conceptual, analizar las características y considerar sus procesos en cada una de sus etapas. Para lograrlo, primero se establecerán los antecedentes y orígenes del término. Segundo, se llevará a cabo una revisión de literatura de estudios recientes sobre el estado actual que guarda el término en ese sector, apoyándose de diferentes bases de datos

y repositorios digitales. Tercero, el estudio se plantea desde un enfoque cualitativo, basado en un método de revisión sistemática que se apoya del Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Cuarto, los resultados se expondrán y se discutirán mediante un análisis de contenido. Finalmente, se presentarán las conclusiones y recomendaciones del estudio.

---

• **Autor: Miguel Isaac Sahagun Valenzuela**  
isahagun@uabc.edu.mx - MÉXICO

**Título:** Análisis del voto de sensación térmica percibida para espacios exteriores en Tijuana, Baja California, México

**Institución:** Universidad Autónoma de Baja California

Para realizar un análisis de la sensación térmica de espacios exteriores en Tijuana, Baja California, México, y poder saber cuál es la temperatura ideal de diseño, se realizó un análisis de los votos de la sensación térmica, de usuarios de espacios públicos, donde participaron alumnos inscritos a la carrera de Arquitectura, para obtener los resultados, los alumnos aplicaron el instrumento donde se pudo recabar datos sobre cuál es la permanencia del usuario al espacio, así como las preferencias térmicas para el lugar según el tipo de clima de la zona, para esto se utilizó un caso de estudios el cual es conocido como Valle de las Palmas, donde se llevó a cabo el estudio.

---

• **Autores: Dontella Tripaldi Proaño Toa, Anna María Tripaldi Proaño, Genoveva Malo Toral, Diego Jadán, Santiago Vanegas Peña, Silvia Zeas Carrillo, Giovanni Delgado y Roberto Landívar Feicán**  
ttripaldi@uazuay.edu.ec / asvanegas@uazuay.edu.ec - ECUADOR

**Título:** Diseño y Filosofía: Ejercicios transdisciplinarios para la comprensión del diseño

**Institución:** Grupo de Investigación en Epistemología del Diseño, Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte, Universidad del Azuay, Ecuador

Para el correcto estudio y comprensión de una disciplina es indispensable profundizar en lo que ella es y en cómo se genera el conocimiento disciplinar, es decir es necesario el estudio de las cuestiones filosóficas, epistémicas y ontológicas de la disciplina. Una de las cuestiones importantes que se deberían enfrentar en este tipo de estudios son aquellas que tratan sobre miradas filosóficas del diseño, pues estos estudios permiten caracterizar los razgos de la disciplina, delimitar sus acciones y diferenciarse de otras disciplinas. Una vez que se conoce más el ámbito filosófico del diseño, se puede aprehender de mejor manera la naturaleza de una disciplina y por lo tanto descubrir cómo se genera el conocimiento en ella.

Este proyecto implica, mediante una perspectiva transdisciplinaria, estudiar al diseño a partir de propuestas de filósofos y pensadores reconocidos a nivel mundial y ampliar así las propuestas teóricas dentro de la disciplina.

La investigación filosófica permite una exploración libre y creativa de los temas, esto propiciará el tendido de relaciones favoreciendo el ejercicio heurístico, poético y autopoético del diseño. El enfoque transdisciplinario aúna conocimientos disciplinares y saberes que aportan en la resolución de problemas complejos.

El objeto de estudio es la biografía conceptual de pensadores y filósofos y cómo cada autor en su vida ha pensado un concepto, y cómo estos conceptos y esta mirada puede apoyar al enriquecimiento epistémico del diseño. Es así que se definen a los filósofos que se estudiarán: Pierre Bordieu, Humberto Maturana, Glenn Parsons, Nelson Goodman, Bruno Latour, Richard Rorty, Martin Heidegger y Nancy Fraser.

---

• **Autor: Lorena Beatriz Urcelay**

loreurcelay@hotmail.com - ARGENTINA

**Título:** Lo genderless en la moda. Objetivo general: Analizar la tensión existente entre el funcionalismo y lo genderless en la marca de moda argentina Costume

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Producción de Moda

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

La presente investigación propone analizar la tensión existente entre el funcionalismo y lo genderless en la marca de moda argentina Costume. Dicha marca se constituye como pionera de la moda genderless en el país, a la vez que reconoce su interés e influencia por el diseño de la escuela Bauhaus y su impronta funcionalista. De esta manera al observar la propuesta vestimentaria de la marca, se observa una tensión entre sus nociones rectoras. Dado que si el funcionalismo evoca la primacía de la línea recta, pero lo genderless se entiende como lo fluido e inclusivo, entonces ¿Cómo dialogan ambos paradigmas? ¿Es posible un diálogo o hay allí una tensión irresuelta? En este sentido con el objetivo de analizar dicha tensión se tomarán el siguiente marco teórico. Así se tomará el concepto moda (Entwistle, 2002) queer (Butler, 2001, 2018; Fraisse, 2016; Martín Cáseres, 2006) genderless como aquel que articula la teoría queer en la moda (Broega, Cunha, Carvalho et al, 2018) y el concepto de diseño (Devalle, 2009) funcionalismo (Le Corbusier, 1925; Loos, 1908).



## **Comisión 4**

### **Red de Investigadores en Diseño**

• **Autor: Itzel Álvarez Contreras**  
solazul57@hotmail.com - MÉXICO

**Título:** La intervención metafórica en representaciones gráficas en la divulgación científica.  
**Institución:** Tecnología UNAM

Este estudio analiza la intervención de la ilustración como instrumento de apoyo en la divulgación científica, desde la perspectiva de Lorena Petra (1993) acerca de la importancia de la imagen en los discursos de ciencia como recurso didáctico, así también como de la visualización de la imagen desde la comunicación en el diseño de información según Alberto Cairo (2008). Estas imágenes se componen con elementos morfológicos en representaciones abstractas de la realidad. Los datos, como signos, carecen de valor informativo por sí mismos, pero pueden ser organizados para dar significación a la información y lograr comprender el conocimiento. Las ilustraciones científicas requieren de reducciones abstractas de la vasta realidad que representan. Se acude al análisis de recursos retóricos persuasivos como la metáfora, figura retórica analizada por Héctor Palma (2008) asignándola como metáfora epistémica, vehículo de significación posible para resaltar los componentes en el discurso del lenguaje científico visualizado en representaciones gráficas. Las ilustraciones científicas instalan ideas de la realidad a través de elementos morfológicos y de significación, cuyo fin didáctico y heurístico es que se comunique, a través de formas, colores, escalas, texturas, un suceso natural que, al ser visualizado, también sea comprendido.

---

• **Autor: Dora Ivonne Alvarez Tamayo**  
doraivonne.alvarez@upaep.mx - MÉXICO

**Título:** Operaciones semio-cognitivas en procesos de Diseño de Comunicación Visual. Un enfoque semiótico.  
**Institución:** Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla - UPAEP

El diseño ayuda a una persona a decidir, actuar, conocer, pensar y sentir a través de las acciones de los signos –semiosis–. Deely (2010) enfatiza el rol de las interacciones del individuo, al que cataloga como animal semiótico, con su entorno, artefactos, interfaces, otras personas y otros seres vivos, mediante procesos interpretativos que despliegan una serie de operaciones cognitivas que forman parte del repertorio de habilidades del pensamiento de la inteligencia humana. Si consideramos a los diseñadores como semiopensadores y semioproductores, los productos, sistemas y aplicaciones de diseño funcionan como guía para navegar en los laberintos de la interacción humana. En esta indagación se ofrece una definición tanto de inteligencia de diseño como de operaciones semio-cognitivas, y una

descripción de aquellas operaciones clave para el proceso de diseño de comunicación visual, resaltando la necesidad e importancia de desarrollar las habilidades de pensamiento que permiten ejecutar dichos procesos de diseño. La realización consciente y deliberada de las semio-operaciones cognitivas favorece la posibilidad de diseñar productos que cumplan la intención para la cual fueron hechos abonando en su funcionalidad e impacto. Palabras clave: cognición, semiótica, comunicación visual, procesos de diseño, inteligencia de diseño.

---

• **Autor: Beatriz Costa da Silva**  
beatrizcostadesign@gmail.com - BRASIL

**Título:** As capas de revista como memória gráfica carioca: estudo da revista Selecta na década de 1920.

Este artículo busca identificar las escenas de la vida cotidiana en Río de Janeiro, destacando los aspectos históricos de la década de 1920, utilizando las portadas para componer la narrativa visual, evidenciando el registro de esta cotidianidad en sus portadas a través del diseño gráfico. La metodología exploratoria es el resultado de la disertación de la Maestría en Diseño de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Río de Janeiro (EBA/UFRJ) defendida en 2020 en la que utilizamos las portadas de la revista Selecta como parte de la investigación destacando algunos elementos de sintaxis visual que son notorio en la composición visual. La revista, perteneciente a la línea editorial de “variedades”, destacó en sus publicaciones varios temas que representaban de manera gráfica el día a día de la sociedad carioca. El periódico fue publicado en Río de Janeiro y desempeñó el papel de guardián de la memoria visual de Río de Janeiro, convirtiéndose así en un artefacto gráfico representativo del período investigado.

---

• **Autores: Mercedes García Sogo, Ana María Cubeiro Rodríguez y Cecilia Romina Strada**  
ana.cubeiro@ues21.edu.ar / maria.garciasogo@ues21.edu.ar - ARGENTINA

**Título:** Moda digital como tendencia Post-Covid

**Institución:** Universidad Siglo 21

La moda digital, concebida para las experiencias ligadas a la Realidad Aumentada (RA) y la Realidad Virtual (RV), se encuentra en expansión a partir de la pandemia y la creciente aceptación de los activos digitales como los NFTs. El metaverso se ha vuelto un punto de partida para diseñadores, artistas y grandes marcas. A partir de las ideas de Foucault (1999) en torno a las tecnologías del yo, consideramos que la moda digital constituye un lenguaje cuyos efectos se manifiestan en las narrativas que los sujetos construyen sobre sí mismos en la esfera digital.

Conscientes del valor de este fenómeno para el futuro del diseño, nuestra investigación tiene por objetivo describir la moda digital como tendencia y analizarla proponiendo una categorización para sus distintas manifestaciones. Habiendo relevado una muestra de 60 piezas, el análisis preliminar de las mismas nos ha permitido constatar la influencia de imaginarios fantásticos, una marcada teatralidad, una tendencia a la hibridación y, a nivel formal, un alto grado de detalle y esteticismo.

De este modo, establecimos cinco categorías de orden inductivo: Urbano Hightech, Futuro Utópico, Meta-Misticismo, Romanticismo Épico y Fantasía Histórica.

En las etapas de investigación siguientes, buscaremos describir en profundidad y validar dichas categorías.

---

• **Autor: Adriana Dornas**

adrianadornasmoura@gmail.com - BRASIL

**Título:** Modernos Contemporâneos: do invisível ao legível, uma leitura possível

**Institución:** Museu da Cadeira Brasileira – MuC, Design Contemporâneo

Actualmente propongo como foco de investigación, una reflexión sobre el diseño contemporáneo brasileño, permeando el arte y el diseño. Mi propuesta es presentar la exposición “Modernos Contemporâneos: de lo invisible a lo legible” realizada durante la “Mostra Modernos Eternos” del 21/06/2022 al 10/07/2022, en el edificio P7 Criativo em Praça Sete - un proyecto de Oscar Niemeyer en Belo Horizonte, Minas Gerais (Brasil). Bajo mi curaduría se exhibieron 12 sillas, cuyo recorte temporal fue el diseño contemporáneo de Minas Gerais en el siglo XXI. La idea era presentar la silla más allá de un objeto de diseño cotidiano. Las sillas están representadas en las manifestaciones de: prototipos, reediciones conmemorativas, edición limitada y firmada, piezas industriales y piezas únicas (one-off). Para ello, se decidió hacer una lectura detallada de cada silla para revelar el carácter artístico y afectivo, ya sea a través de los materiales o técnicas que se le agregan a las piezas. A partir de este razonamiento, el punto central es reflexionar sobre cómo el proceso de experimentación de cada uno de los diseñadores se enfrenta a la dimensión cotidiana de estos objetos. En ese sentido, es necesario contextualizar que tales manifestaciones productivas y procesos de creación se presentan en el escenario posindustrial de cambios en el ciclo productivo que se han intensificado en el siglo XXI.

---

• **Autor: Paul Grecca**

hdlgrecca@talento.tls.edu.pe - PERÚ

**Título:** La plasticidad en la gráfica moderna

**Subtítulo:** Una observación empírica a los diversos recursos plásticos en el diseño gráfico y su impacto en el mundo del diseño.

Esta es una exploración visual y experiencial del diseño gráfico moderno y/o contemporáneo, precisando la observación en el uso de los diversos recursos de la plástica manual, su utilidad, finalidad estética, casos de captura fotográfica o intervención in situ y como influencia en otras disciplinas del diseño; atendiendo las dudas ¿Humaniza la gráfica? ¿Dificulta la recepción del mensaje? ¿Agrega valor artístico a la pieza? ¿Facilita el plasmar la impronta del diseñador? Entre otras interrogantes.

---

• **Autor: Mariana Guerrero del Cueto**

marianagro95@gmail.com / moralejadb@gmail.com - MÉXICO

**Título:** Elementos gráficos en el diseño de protesta

**Subtítulo:** Casos de estudio en México

**Institución:** Universidad Autónoma Metropolitana

En los últimos años, el activismo y las movilizaciones sociales han tomado mayor fuerza y diversificación. Así como los avances tecnológicos han acercado comunidades, también han evidenciado las profundas desigualdades que de ellas emanan. En consecuencia, la sociedad civil ha jugado un papel fundamental en la visibilización de estas disparidades en distintos frentes: ecológicos, políticos o culturales, que ayudan a concientizar a otras personas e, idealmente, solidarizarlas con situaciones que afectan a grupos menos privilegiados. Pese a que estas manifestaciones sociales suelen ser documentadas por distintos medios de comunicación masivos, existe un limitado número de casos en donde se analiza el papel que juega el diseño gráfico en el desarrollo de las protestas sociales, ya sea desde el estudio de la imagen, o bien, desde las herramientas discursivas de retórica y persuasión que pueden estar presentes en una campaña de activismo para un fin colectivo y no monetario.

En esta presentación, se analizan los conceptos “diseño de protesta” y “diseño de activismo” con ejemplos reales de México, con el objetivo de observar elementos gráficos dentro de éstos, además de retomar los elementos discursivos, persuasivos y retóricos, para así dimensionar el amplio potencial del diseño gráfico y su campo de acción.

---

• **Autor: Andrea Daniela Larrea Solórzano**

ad.larrea@uta.edu.ec - ECUADOR

**Título:** Estéticas y simbolismos del tambor salasaca

**Institución:** Facultad de Diseño y Arquitectura, Universidad Técnica de Ambato

En este proyecto forma parte del trabajo posdoctoral que actualmente desarrollo en la Universidad de Palermo, por lo tanto, se constituye en una extensión de la tesis doctoral. En esta etapa se busca identificar los sentidos construidos en torno a la pintura del tambor

salasaca desde la lectura de sus transformaciones formales, figurativas y simbólicas. Así mismo, explorar el discurso verbal y gráfico que se enuncia en y sobre el tambor mediante el análisis de elementos plásticos tangibles y de sus representaciones simbólicas. Se propone examinar las relaciones y los modos de uso dados sobre este artefacto desde diversas miradas, considerándolo en sus dimensiones cultural y comercial. Además, se busca problematizar el rol de las mujeres en la expresión artística salasaca, en particular su incorporación o no en la práctica de la pintura y en la propia obra expuesta en el tambor.

---

• **Autores: Gladys Stella Maris Bordin, Raquel, Analía López y Angelo Gonzalo Muckenhein**

raquelanalialopez@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** El trazo como identidad de grupos - generaciones - contextos - temporalidad

**Subtítulo:** Un ensayo de caligrafía en espacios no universitarios.

**Institución:** Universidad Nacional de Misiones, Facultad de Arte y Diseño

Este trabajo aborda la exploración de los trazos en relación al dibujo de la letra, vinculados a contextos no universitarios. Tal abordaje se hace necesario en la búsqueda de identificar trazos comunes que hacen a las identidades, contextos, temporalidades y agrupamientos, mediante los rasgos gráficos y trazos gestuales de los participantes. Como objetivo general, este proyecto impulsa la experiencia del dibujo y trazado de caracteres tipográficos mediante el uso de herramientas no convencionales para la escritura manual, con el fin de construir alfabetos alternativos relacionados al contexto y la identidad. En este sentido, se pretende sostener que el trazo manual del signo tipográfico sigue siendo el disparador de fuentes creativas y de expresiones liberadoras con sentido. Por ello se aplica el método de Investigación Acción Participativa, donde se trabaja con los involucrados en acciones planificadas para generar un producto final experimental, reflejado en el desarrollo de un alfabeto colaborativo que podría ser usado en soportes y material de estudio de las instituciones vinculadas.

---

**Autora: María Celeste Marrocco**

marroccomariaceleste@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Estrategias de guionado para obras transmediales en Argentina.

**Subtítulo:** Los procesos creativos insertos en el territorio

**Institución:** Doctorado en Artes, Universidad Nacional de Córdoba

Este trabajo de investigación apunta a revisar las particularidades que adquiere el desarrollo de guiones dentro del marco de una narrativa transmedial, para lo cual se parte de analizar el contexto sociocultural que ha rodeado el desarrollo de estos universos, y las propias carac-

terísticas del desarrollo conceptual y de sus participantes, viendo cómo han sido afectados el polo creador y el receptor de las obras, tomando como casos de análisis a producciones nacionales desarrolladas desde su concepción como propuestas transmediales.

Este trabajo apunta a profundizar la comprensión de los procesos de concepción y guionado dentro de una forma narrativa en pleno desarrollo, que se caracteriza por su expansión, entrelazando medios de diversa naturaleza y recomponiéndolos en un solo universo narrativo. En este sentido es que se abordarán conceptos como convergencia y narraciones transmedia, siguiendo la definición de Carlos Scolari: "...un tipo de relato donde la historia se despliega a partir de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión" (Scolari, 2013, pp. 31-32).

---

• **Autor: Diana Marcela Murcia Molina**  
dmurcia@gmail.com - COLOMBIA

**Título:** Cartel bordado: mapa de tejedores de la región cundiboyacense, Colombia.

Esta pieza bordada y tejida es el resultado de una investigación participativa con base en el Diseño Centrado en las Personas, cuyo propósito es dar a conocer un mapa de artesanos en la categoría artesanal de tejedurías y textiles de la región cundiboyacense colombiana. Hasta el momento se han identificado en la región treinta territorios distribuidos en Cundinamarca y Boyacá en los cuales se consultó a artesanos y artesanas ¿cuáles son las características que identifican esta artesanía como propia de ese territorio? en encuentros presenciales o virtuales.

Para la identificación de los territorios se tomó como punto de partida la clasificación de Artesanías de Colombia en dichas categorías, posteriormente, se agregaron algunos puntos de interés que se identificaron en el transcurso de la investigación.

Como primeros hallazgos frente a la pregunta se concluyó un predominante compartir de saberes con base en la materia prima de lana de oveja, la tradición de personas que se dedican a la labor de hilandería manual —en preocupante disminución— y las técnicas de telar horizontal y vertical.

En el mapa se plasmó un ícono identificador que ilustra algunas diferencias encontradas, que no representan identidades exclusivas sino manifestaciones de creatividad e innovación tanto individuales como colectivas.

---

• **Autor: Sebastián Valencia Zamora**  
sebastian.22119235727@ucaldas.edu.co - COLOMBIA

**Título:** El Rol de los centennials en las Narrativas Transmedia creadas con teléfonos inteligentes.

**Institución:** Universidad de Caldas

Esta presentación pretende exponer los principales conceptos teóricos, una descripción general, los objetivos y los primeros hallazgos de la investigación: “El Rol de los centennials en las Narrativas Transmedia creadas con teléfonos inteligentes”. Se presenta a través de los referentes teóricos y de los resultados de la investigación los rasgos principales de los centennials como participantes y centro de este estudio. Cómo esta población usa los smartphones no solo para comunicarse con otros, sino también para generar cambios sociales y para direccionar la comunicación de las marcas que los ven como referentes de consumo de sus productos o servicios. El centro de esta investigación está en intentar explicar cómo los centennials consumen y producen contenidos digitales en internet, analizando el nivel de transmedialidad de estos contenidos que en su mayoría son compartidos por influencers, estudiando también si se presentan fenómenos sociales y mediales como los fandom.

---

• **Autor:** Luis Kimil Valle Sánchez

flvalle@idat.edu.pe / luiskimil.valle@unmsm.edu.pe / kimilvalle@gmail.com - PERÚ

**Título:** Pallay, la memoria gráfica en los tejidos de Chinchero

**Institución:** IDAT

A pesar que una de las actividades representativas y de producción de la cultura peruana son los tejidos. En la actualidad contamos con información dispersa y escasos estudios sobre el tema, lo cual impide una lectura clara de la continuidad de los diseños e iconografía en los siglos posteriores.

Nuestra población de estudio es la comunidad textil de Chinchero, en el departamento de Cusco, ciudad que cuenta con un gran número de comunidades de tejedoras activas en la actualidad.

La última etapa de la tesis es un trabajo de campo que venimos realizando hace tres meses en el distrito de Chinchero y está en proceso de cierre.

Consideramos que esta investigación tiene gran importancia y esperamos que sea un aporte para una mayor comprensión de nuestra herencia cultural.

---

• **Autores:** Adriana Villafañe, María Fernanda Ramírez y Yair Vega

proyectomultimedial@fadp.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Recorrido por los Diversos Mitos y Leyendas de las Regiones del Valle del Cauca y pacífica.

**Subtítulo:** Narrativas Crossmedia.

**Institución:** Fundación Academia de Dibujo Profesional.

El proyecto propone la realización de una colección de Narrativas Crossmedia bajo formato tipo cómic e historieta, desde las cuales interactúa el diseño editorial con contenidos multimedia complementando la historia; y dando un valor de autonomía y participación mayor a los usuarios. Estas publicaciones están abiertas a ser leídas por todo tipo de público, ya que los gráficos apoyan la comprensión y hacen más atractiva la lectura, motivando a lector a tener una experiencia más completa bajo la misma historia, pero con diferentes modos, si él lo desea. Se propone una colección de cinco (5) historietas, cada una enmarcada en un contexto cultural diferente; esto con el fin de apropiar al lector al patrimonio cultural y memoria de cada una de las regiones propuestas.

## **Comisión 5**

### **II Foro Red de Investigadores en Diseño**

• **Autor: Lorena Bernis**  
lorenabernis@hotmail.com - ARGENTINA

**Título:** Diseño de material didáctico universitario en la era de la información.

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

El material didáctico que se utiliza en la educación formal tradicionalmente es el libro de texto. Desde los comienzos de la escolaridad, en el nivel primario, con los manuales escolares hasta la formación universitaria en donde el recurso didáctico más frecuente es el material con formato de texto, ya sea a través de libros, artículos académicos y científicos o publicaciones. En todos los casos hay un predominio del material escrito.

En la actualidad, la información es un recurso cada vez más amplio y accesible, en especial desde el surgimiento y la masividad del acceso a internet, en donde es posible buscar o acceder a la información en cuestión de segundos a través de diversos dispositivos y herramientas.

En este contexto, el desarrollo comunicacional y tecnológico impacta en todas las disciplinas. Esta nueva visión y percepción del conocimiento, transforma la manera de aprender y de adquirir nuevos conocimientos, pero también plantea una reconceptualización de la forma de enseñar y transmitirlo.

Este cambio debe ir acompañado de innovaciones y cambios didácticos. Para Libedinsky (2016) las innovaciones didácticas se definen como propuestas de enseñanza generadas por docentes de aula, caracterizadas por la ruptura y oposición de prácticas vigentes consolidadas.

El proyecto de investigación indaga sobre el diseño de materiales didácticos universitarios, poniendo el foco en la innovación, los entornos personales de aprendizaje, la relación de los estudiantes con el conocimiento y las formas de acceso al mismo, el uso y la integración de las herramientas tecnológicas en ese proceso.



• **Autor: Erika Cecilia Castañeda Arredondo**  
ecastaneda@cua.uam.mx - MÉXICO

**Título:** Agencia y diálogo en la investigación para el Diseño.

**Institución:** Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa, CDMX.

En su célebre texto, *Pedagogía del Oprimido*, Paulo Freire (2005), señala que el diálogo revela y habilita procesos de acción y reflexión con fines de transformación del mundo que, en ese sentido, es problematizado. De este modo, el diálogo implica el encuentro para las tareas comunes de saber y actuar. Las relaciones y las prácticas colaborativas-colectivas, cercanas al modelo de multitud (cfr. Paolo Virno), se proponen aquí como una forma de contraposición del diseño a los modelos posfordistas de producción. Se trata de prácticas críticas-relacionales, dirigidas a explorar los entornos no productivos del diseño y a aproximarse a procesos de agencia y reciprocidad mediante formatos activistas y relacionales. En esta comunicación, se abordan esas prácticas en el entorno pedagógico y de investigación para el diseño, orientadas a comprender los procesos agentivos y dialógicos en el aula y fuera de esta, durante dos momentos definitorios para la enseñanza del diseño: el formato on-line, derivado de la pandemia durante 2020-21, y “el retorno a las aulas” durante 2021-22; esta transición se mostrará a través de un proyecto de la Licenciatura en Diseño de la UAM Cuajimalpa, México, con el tema: Soberanía Alimentaria.

---

• **Autores: Orestes Dámazo Castro Pimienta, Arianet Valdivia Mesa, Yamilet Pino Nicó, Raúl Bejerano Bejerano, Alejandro Escobar Mateo, Rosalía Aguirre Batista, Reinaldo Alfonso González, Yariu Zayas Dach, Dayli Borroto Leyva, Patricia Rodríguez Bradman y Patricia Larrea Ortiz**  
orestesdamazo.castro@rect.uh.cu / opimienta@isdi.co.cu / ocastro51@gmail.com - CUBA

**Título:** Modelo Genérico de la Evaluación del Diseño en Cuba - MGED

**Institución:** Centro de Estudios de Diseño, CEDi, Instituto Superior de Diseño de la Universidad de la Habana (ISDi)

El proyecto MGED es el resultado de la voluntad conjunta del Instituto Superior de Diseño de la Universidad de la Habana (ISDi) y la Oficina Nacional de Diseño (ONDi). Ha contado con un equipo multidisciplinario procedente de entidades estatales y privadas. Está orientado a elaborar un modelo genérico que permitan la evaluación del producto del diseño, entendido en sentido amplio como objetos diseñados o servicios de diseño.

El Proyecto que se presenta resulta útil y sustantivo para la sistematización teórica, el análisis de las relaciones esenciales y la precisión instrumental de procesos evaluativos congruentes con el nivel científico alcanzado en los proyectos de investigación en diseño. Brinda información acerca de cómo dar seguimiento a las investigaciones a través de un plan de mejora continua del Sistema Nacional de la Evaluación de la Calidad del Diseño, (SNECD).

Se ha realizado estudio de diferentes modelos evaluativos, el análisis de los estudios internacionales comparados sobre proyectos la evaluación y la experiencia acumulada en la investigación en Cuba, la investigación ha potenciado la inserción de la evaluación del diseño en la industria y los servicio, convirtiendo a ésta, además, en instrumento de la gestión ambiental en Cuba.

---

• **Autor:** Andrea Mariel Elizondo Solís, Nelly Elizondo Iturralde, Cinthya Rodríguez Sosa y Miranda Leal Sandoval

arq.andreaes@gmail.com - MÉXICO

**Título:** Análisis de las cualidades de los espacios educativos a través de la Neuroarquitectura. Caso de estudio: Escuelas primarias en Nuevo León.

**Institución:** Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Arquitectura.

¿Nos hemos planteado cómo influyen las cualidades del espacio arquitectónico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños? Este tema tiene una relevancia e importancia que debemos contemplar si lo que buscamos es la calidad educativa e integral. Por lo tanto, buscamos con esta investigación empírica detectar cuáles características funcionales y ambientales hacen que los estudiantes de nivel primaria desarrollen su creatividad, ya que estudios demuestran que el potencial creativo está condicionado por el entorno en que el convive la persona. Para el desarrollo del estudio se evaluaron distintas condiciones del espacio como lo son la altura, el color, el sonido, la iluminación y la temperatura; en tres escuelas de nivel básico (primaria) en el estado de Nuevo León, México.

---

• **Autor:** Gloria Gómez

gloria@oceanbrowser.com - NUEVA ZELANDA

**Título:** Incrementando la participación en la educación a distancia, en-línea y asíncrona

**Subtítulo:** Una perspectiva de diseño de interacción

**Institución:** OceanBrowser Ltd. (Nueva Zelanda) y Universidad de Sídney (Australia)

La educación superior ha experimentado un cambio de estudiantes como consumidores, a estudiantes como creadores de tecnología, desde el surgimiento de las tecnologías para las redes sociales. Con este trasfondo, se ha desarrollado una tecnología (llamada OB3) que resuelve problemas en la educación a distancia en torno a la retroalimentación, participación y el aislamiento de los estudiantes. OB3 se desarrolla con una metodología de diseño de interacción y el método bridging design prototype. El análisis de datos y el proceso de diseño iterativo se fundamentan en tres conceptos: las habilidades de estudio que promueven el éxito académico, el buen diseño visual que apoya la metacognición, y el aprendizaje en red que promueve la conexión entre las personas. La implementación

de una sola interfaz para uso de estudiantes y personal académico incrementa la participación en la creación y discusión del material educativo, facilita actividades de estudio individuales y colaborativas, y reduce las tareas administrativas. Estos cambios fomentan la experimentación con actividades de co-diseño en un posgrado en oftalmología y un pregrado en partería que usan modelos flipped classroom o blended learning, donde se promueven el aprendizaje activo de los estudiantes y se tienen la oportunidad de repensar el rol del educador.

---

• **Autor: Jorge Enrique Barney**

investigacion@fadp.edu.co / proyectointeriores@fadp.edu.co - COLOMBIA

**Título:** El Sitio, emisora FADP: Ciclo de charlas “Un Lugar del Espacio”.

**Institución:** Fundación Academia de Dibujo Profesional, Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores.

Dentro del marco de formación que se viene impartiendo en el programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores – FADP, se hace gran énfasis en la formación de competencias para la conceptualización, representación y materialización de un objeto de diseño interior, estando siempre a la vanguardia y prestos a las exigencias del medio del interiorismo y la construcción; también a nivel decorativo se forma al estudiante para presentar, con seguridad y calidad, propuestas de estilos, colores, materiales y mobiliario, impregnando en los espacios identidad y confort.

Lo anterior conlleva a la necesidad de establecer espacios académicos complementarios que permitan no solo el debate sino también el reconocimiento de los estilos y tendencias que actualmente se vienen desarrollando en el medio y de cómo estos definen el hecho creativo. Es por ello que se propone como objetivo del proyecto establecer un espacio académico de reflexión y debate permanente en torno a temas relacionados con el “Diseño de Interiores”; mediante “charlas” en las que estudiantes y maestros puedan interactuar con actores representativos del medio con el fin de visualizar tendencias e ideas y proyectos de diseño interior. Todo esto mediado por la creación de una emisora on-line que transmita programas radiales que complementen su proceso formativo abordado en el aula.

---

• **Autora: Lina Olmos Velásquez**

ldv0lmos@gmail.com - VENEZUELA

**Título:** “Carrera Creativa”: una actividad por proyecto para la formación de un diseñador de vestuario teatral

**Institución:** Universidad Nacional Experimental de las Artes (UNEARTE), Caracas, Venezuela

La perspectiva teórico-filosófica de la investigación efectuada buscó respaldar el método de enseñanza-aprendizaje utilizado en la materia “Diseño de Vestuario” (del pensum de estudios del Programa Nacional de Formación en Teatro de la mención Diseño Teatral de la Universidad Nacional Experimental de las Artes) de la pedagogía por proyecto fomentada por John Dewey donde los estudiantes aprenden realizando un proyecto, incorporando sus intereses, experiencias y conocimientos previos; guiados por su docente bajo un enfoque constructivista. Con una observación permanente en aula desde el año 2012 se identificó la dificultad de los estudiantes para superar la lentitud con la que abordaban sus procesos creativos y se propuso una dinámica por proyecto donde debían aplicar contenidos de la materia con pautas y herramientas específicas, que les permitiera reconocer su capacidad de dar respuesta creativa en un tiempo concreto para un Diseño de Vestuario Teatral. Se efectuó una investigación experimental a un total de 20 estudiantes, aplicando cinco criterios de evaluación cualitativa y se efectuó la dinámica. Luego se les hizo seguimiento: la mayoría concientizó la debilidad y con la práctica mejoraron notablemente su expresión gráfica y redujeron su inversión de tiempo. Unos pocos no tuvieron progreso.

---

• **Autores: Patricia Díaz Pérez, Antonio Cera Ramos y Rosa María Benites Luna**  
patriciadiazdip@aragon.unam.mx / antoniocera14@aragon.unam.mx / marialunal0@aragon.unam.mx - MÉXICO

**Título:** Gestión de una articulación educativa que promueva la enseñanza y generación de diseño sustentable con el apoyo de TIC.

**Institución:** UNAM - Facultad de Estudios Superiores Aragón, Licenciatura en Diseño Industrial.

El presente documento describe los objetivos alcanzados en un proyecto de investigación colaborativa apoyado por la Dirección General de Apoyo Académico DGAPA e identificado como Programa de Apoyo a Proyectos para Innovar y Mejorar la Educación PAPIME. Bajo la premisa de la sustentabilidad y su vinculación a la enseñanza en la carrera de Diseño Industrial, se tuvo el objetivo de generar material didáctico para las asignaturas de la subárea de Diseño Integral de Proyectos. Durante el proceso se identificó a la Agenda 2030 como un referente a seguir, visualizando incluso la necesidad de dar continuidad a este trabajo no solo al interior de la carrera de Diseño Industrial sino a nivel de nuestra facultad como parte de una Política Educativa.

---

• **Autor: Ricardo Michael Rodríguez Jara**  
frrodrigue@idat.edu.pe - PERÚ

**Título:** Técnicas de Gamificación para el aprendizaje en la Carrera de Diseño de Interiores en nivel técnico superior.

**Institución:** IDAT

El presente es un trabajo de investigación tipo documental, donde los resultados, que van desde lo general a lo particular, presentarán como enfoque principal la comparación de las diversas técnicas de gamificación, que según Pegalajar (2021) indica que “la gamificación es una estrategia nacida a partir de las TIC en la educación” las mismas que serán factibles de ser empleadas dentro de una clase sincrónica de la carrera de diseño de interiores a nivel técnico profesional, de manera que genere niveles altos de rendimiento académico, debido al incremento de la motivación e interés por parte de los estudiantes, ya que ahora pasan a ser partícipes de su propia formación, asimismo, el estudio busca brindar una guía concreta de consulta para los docentes interesados en mejorar la forma de lograr un acercamiento constante con el alumno, creando un vínculo de constante aprendizaje mediante la retroalimentación.

---

• **Autor: Lucas G. Rodríguez**  
arqlucasgrodriguez@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Investigar la docencia desde y para el saber proyectual.  
Desafíos y contribuciones en la formación contemporánea  
**Institución:** Carrera de Arquitectura, Departamento de Geografía y Turismo, Universidad Nacional del Sur.  
Observatorio de Prácticas Pedagógicas en Proyecto, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad del Este.

La presentación propone compartir experiencias e inferencias epistemológicas y didácticas respecto de las múltiples dimensiones constitutivas e interrelacionadas en la enseñanza del saber proyectual. Para ello, se describen producciones en investigación y docencia que abordan el proceso proyectual y su formación. Como construcción de conocimiento, se describe la sinergia y autonomía del diseño respecto de la ciencia, el arte y la tecnología. Se clasifican sus características constitutivas. Y se destaca su dimensión técnica, teórica y metodológica, para la investigación proyectual y la docencia. A través de publicaciones, proyectos de investigación y seminarios de capacitación docente, en colaboración con José Luis Fernández y Diego Fiscarelli, se pretende favorecer a la formación en competencias analíticas, creativas y narrativas que integran el pensamiento proyectual contemporáneo y sus escenarios académicos.

---

• **Autor: Liliana Salvo de Mendoza**  
salvolili@hotmail.com - ARGENTINA

**Título:** Investigación Aplicada  
**Institución:** Escuela de Diseño en El Hábitat

El documento sintetiza la “Investigación aplicada” realizada con el objeto de actualizar los contenidos académicos de nuestra institución educativa Escuela de Diseño En El Hábitat sobre la función social del diseño y con predominio respecto al tema diseño sustentable.

Concientizar al alumno desde el inicio de las carreras en la preservación del Ecosistema conjuntamente con el bienestar del ser humano.

Desde su fundación, la Institución siempre consideró la función social del diseño como respuesta a las necesidades del “ser humano en su hábitat”, el centro fue el hombre y su bienestar, pero no siempre verificando que en esa construcción antropogénica cualquier producto diseñado y sus desechos colocados en el ambiente lo modifican y no garantizan fundamentalmente la sustentabilidad ambiental, generando modificaciones también en los aspectos sociales y económicos.

---

• **Autor: Carla Liliana Sequera Vargas**

carla.sequera.vargas@gmail / carlaseva@misena.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Creación de Recursos Educativos Digitales. Educación Siglo XXI **Subtítulo:** El diseño en la didáctica digital.

**Institución:** SENA - Servicio Nacional de Aprendizaje, Regional Santander, Área de las Artes Gráficas y Visuales.

Dando contexto a la temática principal en este foro, iniciamos con el tema: “fortalecimiento de competencias docentes en la producción de recursos digitales”; que cita la Universidad Internacional de la Rioja (2020), en contenidos publicados en BOE, N.º 191 de 13 de julio de 2020, donde manifiesta que las competencias digitales docentes son un instrumento para el diseño de sus políticas educativas que tendrán un impacto en la obtención y avance de las competencias de los alumnos y al buen funcionamiento de las instituciones educativas. Vinculado a esto, el marco común de competencia digital docente divide las competencias digitales en cinco grandes áreas: 1. Información y alfabetización informacional, 2. comunicación y colaboración, 3. Creación de contenidos digitales, 4. Seguridad y 5. Resolución de problemas. La reflexión sobre la competencia digital toma su origen en una nueva visión del aprendizaje en los estudios formales. (Gisbert, González, & Mon, 2016)

Dado lo anterior tomamos la competencia digital “creación de contenidos digitales”, e iniciamos un importante proceso para conocer sobre las características de la didáctica digital y la creación de contenidos a través de los RED (Recursos Educativos Digitales) en procesos pedagógicos, donde el diseño de recursos aporta desde lo visual y el concepto desde lo pedagógico, para conformar nuevos repositorios de imágenes que fortalecen la educación en el siglo XXI.

• **Autor: Cinthya Virginia Soto Hidalgo**

csotoh@unfv.edu.pe - PERÚ

**Título:** Uso de herramientas web en universitarios para la elaboración de entornos de aprendizaje propios (PLE)

**Subtítulo:** Una revisión sistemática

**Institución:** Universidad Nacional Mayor de San Marcos

La presente investigación, rescata la importancia de guiar al estudiante hacia la búsqueda de nuevas herramientas que le ayuden a cumplir con tareas orientadas al trabajo y al estudio. Para ello, se realizó una compilación de investigaciones científicas que rescatan metodologías activas y la adaptación de estrategias personalizadas del docente, con el fin de guiar a los alumnos a un aprendizaje autónomo. Dentro de los objetivos se encuentran: definir nuevas formas de sobrellevar una metodología de enseñanza a través de un aula invertida, identificando actividades integradoras que puedan desarrollarse en un entorno virtual para finalmente, diseñar actividades de evaluación que permitan que el estudiante se autoevalúe e identifique cuál es su conflicto cognitivo y lo supere. Los resultados están basados en las coincidencias y discrepancias de 11 artículos que demuestran las limitaciones existentes. Se concluye que reside la responsabilidad en los universitarios para tomar el controlar y gestionar los recursos.

---

• **Autora: María Laura Weiss**

marialauraweiss@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Enseñar a través de historias

**Subtítulo:** Estrategias didácticas en la universidad

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Argentina

La motivación es una llave para el aprendizaje e involucra tanto elementos cognitivos como afectivos. Según Cid (2008), para que el aprendizaje sea significativo requiere de procesos motivacionales. Este un componente imprescindible en el proceso enseñanza-aprendizaje y su ausencia pone límites a todos nuestros esfuerzos como docentes.

Esta investigación disciplinar surge de la necesidad de encontrar estrategias didácticas efectivas que motiven a los estudiantes universitarios para que puedan mejorar su expresión oral y escrita. ¿Cómo podemos despertar el interés de nuestros alumnos, captar su atención y motivarlos para que puedan realizar aprendizajes significativos?

Con fundamentación desde la Psicología Cognitiva y las Neurociencias, se explora cómo las historias pueden facilitar el aprendizaje, mejorar la relación docente-estudiante, fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, como la atención y la memoria, y promover la empatía y un ambiente grato en el aula.

## Comisión 6 II Foro de la Red de Investigadores en Diseño

• **Autor: Otniel Altamirano**  
otniel.altamirano@gmail.com - MÉXICO

**Título:** Prototipo lúdico para el desarrollo cognitivo, centrado en el patrimonio construido  
**Subtítulo:** Juego de memoria del Patrimonio Oaxaqueño (Ciudad de Oaxaca, México)  
**Institución:** Universidad Autónoma «Benito Juárez» de Oaxaca, UABJO; México.

A partir de las habilidades que el juego lúdico ofrece, se diseñó un prototipo que contribuye a la enseñanza visual del patrimonio construido de la ciudad de Oaxaca en México, el cual plantea ser elaborado por, y para estudiantes de diferentes niveles educativos y público en general. Este proyecto busca diversificar las estrategias educativas y brindar autonomía en el desarrollo académico que refleje el carácter social, así como, las capacidades cognitivas de los usuarios locales participantes.

**Palabras clave:** Diseño de producto; Material lúdico; Juego; Patrimonio Histórico, Arquitectura.

---

• **Autor: Charles Bicalho**  
charles.bicalho@uemg.br - BRASIL

**Título:** Cuchillería Mineira: el diseño de cuchillas en el estado de Minas Gerais  
**Institución:** Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Este proyecto tiene como objetivo realizar una encuesta para catalogar a los principales cuchilleros del estado de Minas Gerais, con nombre, ubicación, contacto, sitio web, etc., además de registrar sus trayectorias profesionales, sondeando su formación y desarrollo en el área, así como reconocer los estilos de sus producciones.

También pretendemos escudriñar la noción de diseño y su importancia en el trabajo de los cuchilleros: cuál es su noción del concepto de “diseño”, y su conciencia de esta noción en la Concepción de sus proyectos creativos.

Este proyecto forma parte de la lista de proyectos del Centro de Estudios Multisensoriales Aplicados (CEMA), de la Escuela de Diseño de la UEMG (<http://ed.uemg.br/atuacoes/centros/centro-de-estudos-em-design-da-madeira-cema/>). CEMA es “un lugar destinado a investigar aspectos multisensoriales relacionados con productos y servicios. Cuenta con una estructura de laboratorios para el estudio y ensayo de la ergonomía y el comportamiento de los materiales, sonido, luz, olor y tacto. CEMA es un espacio de estudios e investigaciones sobre la relación entre la ergonomía y los objetos: se trata tanto de cosas materiales que son percibidas por los sentidos, como de cosas mentales convergentes al



pensamiento, como sentimientos o acciones. Nuestro enfoque abarca la interacción humano-objeto y sus formas de interacción”.

---

• **Autores: João Victor Gomes dos Santos, Silvia Sasaoka y Marco Antonio dos Reis Pereira**

jv.santos@unesp.br / silvia.sasaoka@unesp.br / marco-antonio.pereira@unesp.br - BRASIL

**Título:** Design de Produtos e Embalagens com aplicação de biocompósitos de resíduos de bambu.

**Institución:** Universidade Estadual Paulista - UNESP, Campus Bauru

A produção de embalagens e artefatos a partir materiais biodegradáveis tem gerado um grande interesse acadêmico e comercial no mundo inteiro nos últimos anos. Buscando contribuir com o material científico desta área, este trabalho apresenta técnicas para aplicação destes conceitos utilizando os princípios do Design Sustentável. O estudo foi conduzido no Laboratório de Materiais e Protótipos da Unesp de Bauru com o objetivo foi reaproveitar resíduos da produção de artefatos de bambu aplicando-os na produção de protótipos de trabalhos de alunos e também para embalagens biodegradáveis. Assim, foram desenvolvidos dois biocompósitos com aplicação de amido e resina poliuretana a base de mamona como matriz polimérica e fibra lignocelulósica de bambu como o material de reforço. Para a moldagem dos biocompósitos nos formatos desejados foram utilizados moldes pré-existentes e também moldes personalizados utilizando Impressão 3D. A qualidade e viabilidade de produção do produto obtido atendeu as expectativas propostas contribuindo para a redução de custos da produção dos trabalhos além de contribuir para a gestão de resíduos do laboratório.

---

• **Autor: Nicolás González Bergez**

nicolasgbergez@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Fabricación aditiva en el desarrollo de componentes para la maquinaria agrícola

**Subtítulo:** La impresión 3D como tecnología alternativa a la fabricación de componentes en piezas para la maquinaria agrícola.

**Lugar:** Chivilcoy, Pcia. de Buenos Aires, Argentina.

La impresión 3D ha ganado terreno en aplicaciones en diferentes ámbitos, como: Salud, educación, industria de los alimentos, industria automotriz, y tecnología entre otras. Se encuentran antecedentes de aplicaciones en la industria de maquinaria agrícola en otros países, pero en nuestro país, si bien se encuentran algunas aplicaciones muy aisladas, aún no es tomada como una tecnología en la fabricación de piezas y componentes de comercialización final.

Por otro lado, dentro del sector, los polímeros como material han ido ganando terreno y reemplazando al tradicional metal. Esto a propiciado a que pueda pensarse en la impresión 3D industrial como alternativa al proceso tecnológico dentro de la fabricación de piezas con polímeros.

Como toda tecnología de producción, tiene sus virtudes y sus desventajas frente a otras. Una virtud es la posibilidad de no requerir la inversión en costosos moldes frente a una desventaja que es la relación en el volumen de producción y su velocidad productiva. El sector de maquinaria agrícola local tiene volúmenes de fabricación que estarían aún dentro de los propicios para la aplicación de esta tecnología.

---

• **Autores:** Carlos Chávez Aguilera y María Fernanda Gutiérrez Torres  
fernandagutierrezd4@aragon.unam.mx - MÉXICO

**Título:** Aportaciones de la Ergonomía al Diseño Industrial  
**Institución:** Licenciatura en Diseño Industrial, Facultad de Estudios Superiores Aragón, Universidad Nacional Autónoma de México

Como docentes en la licenciatura en Diseño Industrial las aportaciones se han enfocado a entender la relación intrínseca entre el Diseño y la Ergonomía.

La investigación desarrollada en Ergonomía se divide fundamentalmente en dos: Aportaciones teórico prácticas en el diseño del equipamiento para talleres artesanales de bambú ubicados en el zonas del estado de Veracruz y Puebla, para prevenir problemas músculo-esqueléticos derivados de malas posturas, movimientos repetitivos, entre otros.

Esta investigación se ha desarrollado bajo la dirección del M. en D.I. Carlos Chávez Aguilera y se ha presentado en varios congresos, en México, Colombia y Ecuador, en temas relacionados con las aplicaciones del bambú y otros en el medio de la Ergonomía. Han colaborado estudiantes en servicio social y se han documentado sus aportaciones en proyectos de diseño y su participación en actividades de investigación.

Paralelamente se está trabajando en elaborar material didáctico para profundizar en temas de la enseñanza de la Ergonomía para apoyar los proyectos de diseño y coadyuvar a que los estudiantes puedan ofrecer propuestas creativas e innovadoras.

---

• **Autores:** Laura Asión Suñer e Ignacio López-Forniés  
lauraasion@unizar.es / ignlopez@unizar.es - ESPAÑA

**Título:** El diseño modular en la creación de productos para prosumer.  
**Subtítulo:** Revisión, propuesta y aplicación de un nuevo método de diseño.  
**Institución:** Universidad de Zaragoza (España)

La evolución de los hábitos de consumo es uno de los principales retos sociales que deben afrontar los diseñadores de producto. Actualmente, existe una tendencia a que los usuarios finales se involucren en el diseño y fabricación de sus productos. Factores como la fabricación ágil o la democratización del proceso creativo han favorecido la presencia de los prosumers (productores y consumidores). En este contexto, el diseño modular ofrece una serie de ventajas relacionadas con sus necesidades que apenas se han utilizado para beneficiarlos. Este trabajo analiza la relación actual y futura entre el diseño modular y el ámbito prosumer para establecer una serie de pautas que faciliten la creación de nuevos métodos de diseño en esta área. Para ello, la investigación se estructura en cuatro fases: definición del estado del arte del diseño modular; caracterización del diseño modular; estudio del prosumer en la era actual; y propuesta y aplicación del modelo metodológico. Los resultados principales ofrecen una definición aplicable del diseño modular, un detallado estudio de campo que muestra la realidad del prosumer actual y una propuesta metodológica de diseño modular orientada al prosumer.

---

• **Autores: Raquel Analía López, Rita Bulffe y Ángel Gonzalo Muckenhein**  
raquelanalía.lopez@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** El packaging como valor agregado en las artesanías de la comunidad aborígen mbyá guaraní Jasy Porã.

**Subtítulo:** Trabajo colaborativo, un espacio de experiencias.

**Institución:** Universidad Nacional de Misiones, Facultad de Arte y Diseño

El trabajo presenta el resultado que surge de aplicar una metodología de trabajo colaborativo con los artesanos de una comunidad aborígen. Las tareas fueron realizadas en la comunidad mbya guaraní Jasy Porã, ubicada dentro del Parque Nacional Iguazú. Debido al interés de sus integrantes de mejorar sus posibilidades de venta, el proyecto inicia con el objetivo de incorporar valor agregado a la producción artesanal, comercializada en un territorio de gran demanda turística. Mediante el método de Investigación Acción Participativa, se propuso la incorporación del packaging en las producciones artesanales. De esta manera, se logró el intercambio de saberes que permite revalorizar las piezas artesanales, potenciar la utilización de materiales autóctonos, fortalecer la identidad y el sentido de pertenencia dentro de su territorio. Los resultados se reflejan en la materialización de las experiencias llevadas a cabo dentro de la comunidad. Este trabajo permite poner en escena diversas cuestiones, vinculadas unas a otras, que hacen a la propia constitución del diseño como práctica cultural y como servicio incorporado a la producción dentro de un mercado que privilegia las artesanías hechas por los pueblos originarios.

---

• **Autor: Manuel Fernando Mancera Martínez**

grupohum337@us.es - ESPAÑA

**Título:** Diseño editorial en la difusión y transferencia del conocimiento de la cultura en las Bellas Artes. Innovación aplicada a las redes institucionales.

**Institución:** Universidad de Sevilla, Junta de Andalucía, Grupo de Investigación HUM 337: Arte Plástico, Secuencial, Experimental de Estampación y Nuevas Tecnologías. Teoría y Praxis.

Como profesional del diseño, enfocando los distintos proyectos al contenido que promueve las diversas estructuras formales de la producción gráfica analizamos, periódicamente, las distintas estructuras y sus capacidades para conseguir mayor grado de calidad en las distintas publicaciones que se gestan en el seno del grupo de investigación HUM337.

Cualquier proyecto que se ejecuta bajo esta dirección se construye desde el modelo de proyecto de investigación. Por tanto, en torno al contenido que se suscribe entre los desarrollos gráficos de los alumnos matriculados en la asignatura de cuarto curso del Grado en Bellas Artes, denominada Arte, Diseño y Comunicación, las aportaciones interpersonales promovidas por los distintos investigadores del grupo, junto con las propuestas conjuntas junto a egresados e investigadores invitados, conforman una producción de relevancia institucional sobre la que formalizar y promover el conocimiento.

En el contexto de esta investigación, podemos pensar en el diseño editorial como una intervención transversal, es decir, un instrumento o vector que interactúa y transita sobre las diferentes partes de nuestro sistema educativo, social y cultural, para mejorarlo. El diseño no es un elemento meramente comunicativo, en tanto en cuanto hablamos del diseño de publicaciones, sino que es una herramienta de innovación en las redes institucionales sobre las que se construyen modelos de transferencia que conseguimos hacerlas permanentes en el ámbito digital y por tanto referente institucional a lo largo del tiempo.

---

• **Autora: Camila Andrea Opazo Marioni**

camila.opazo@ug.uchile.cl - CHILE

**Título:** Desarrollo de kit de Implementos para el Entrenamiento de la Motricidad Fina en Niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) en Sesiones de Equinoterapia.

Diseño interviene en apoyo a rehabilitaciones.

**Institución:** Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad de Chile

La investigación persigue identificar nuevas formas de intervención del diseño dentro de las relaciones que se generan durante las sesiones de equinoterapia para pacientes con trastorno del espectro autista, el principal objetivo es aportar en el desarrollo de diferentes habilidades de socialización de éstos. Según (Falke, 2009) “la equinoterapia puede ofrecer a estos niños diferentes actividades que estimulen su desarrollo y su relación con el entorno que le rodea”.

Para esto se estudió el comportamiento de las relaciones sistémicas que conforman las sesiones de equinoterapia, con el fin de posteriormente identificar las instancias susceptibles de ser intervenidas. Todo esto considerando las necesidades y condiciones de los pacientes con espectro autista, puesto que es de suma importancia comprender su forma de percibir. En base a una serie de requerimientos concluidos se propone el desarrollo de implementos que estimulen el desarrollo de habilidades de motricidad fina por medio del juego.

---

• **Autores:** Boris Quintana, Carolina de Bernard, Michelle Valverde, Sara Osorio, Carlos Fraguela y Beatriz Bravo

b.quintana@isthmus.edu.pa - PANAMÁ

**Título:** Re-Actívate Panamá Agro

**Subtítulo:** Investigación aplicada para el diseño de un invernadero para Tierras Altas en Chiriquí, Panamá.

**Institución:** Isthmus - Escuela de Arquitectura y Diseño, Panamá

Proyecto desarrollado por el organismo articulador AEI (Alianza para el emprendimiento e innovación) junto al Grupo Rey, y las empresas MetalPan y Banco Delta, que busca reactivar económicamente a la agricultura tras el covid-19; para este trabajo también se consultó al IICA (Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura) para obtener información técnica; junto con Isthmus para conceptualizar, diseñar y desarrollar un invernadero que responda a las necesidades y el contexto de la agricultura familiar en Panamá bajo premisas de sostenibilidad y eficiencia en la producción. En este trabajo interdisciplinar se involucran profesionales e investigadores en formación, al igual que recursos como laboratorios, talleres y salidas de campo para robustecer la investigación. Este trabajo parte inicialmente de una investigación descriptiva, aprovechando la información resultante a fin de desarrollar un prototipo funcional que favorezca las comprobaciones necesarias para el desarrollo de un producto escalable a nivel nacional.

Se contempló un plan de trabajo de 9 meses soportado por la metodología de Innovación a través del diseño (DDI), que fue dividido en 3 fases de 3 meses cada una, aprovechando el espacio de pasantías de estudiantes de arquitectura y diseño industrial, con un equipo inicial integrado por 5 estudiantes de Isthmus, Panamá.

---

• **Autores:** Frida Rodas y Daniel Cervantes

hanangut@netcourrier.com - PERÚ

**Título:** Inserción cultural para generar valor

**Subtítulo:** Un necesario cable a tierra

**Institución:** Empresa HANAN GUT!

Una de las propuestas de nuestra empresa consiste en incluir en cada una de las campañas por lo menos un elemento perteneciente a nuestras tradiciones.

Ello obedece a una necesidad de imprimir un sentido de pertenencia a nuestra marca.

Tal es el caso de cuando elaboramos mascarillas, en nuestra campaña “Esencia” nos inspiramos en nuestras propias tradiciones, imaginario, folklore e incluso elementos del uso diario peruano.

Posteriormente, cuando incursionamos en Packaging Creativo, tuvimos una campaña por Fiestas Patrias, coincidente con el Bicentenario de Emancipación del Perú, aprovechamos para enaltecer a nuestros próceres y precursores.

Luego, incluso en Halloween, usamos seres del imaginario andino, como Chullachaqui y Jarjacha, que se amalgamaron con los tradicionales Calabaza, Bruja, Frankie, etc., e incluso utilizamos una Catrina, perteneciente al imaginario Mexicano.

En Navidad, aun cuando esta costumbre no nació en estas tierras, sin duda le daremos un toque tradicional nuestro.

---

• **Autor: Pablo Marcel de Arruda Torres**

pablo@design.ufcg.edu.br / pablo.marcel@gmail.com - BRASIL

**Título:** D4H Lab - Design for Human

**Subtítulo:** Tecnologia e pesquisa a favor da reabilitação

**Institución:** Programa de Pós-Graduação em Design/UFCG

O D4H Lab - Design for Human objetiva viabilizar o processo de prototipagem e confecção de soluções em órteses e próteses utilizando o processo de Manufatura Aditiva. A sigla D4H deriva da interseção entre tecnologia e o ser humano por meio do Design, consonante com os objetivos do laboratório. O laboratório dispõe de impressoras 3D de filamentos, sendo uma de grandes dimensões, e de resina, como também equipamentos para fotogrametria (escaneamento tridimensional). Além disso, conta com a parceria do CER (Centro Especializado em Reabilitação), que pode atender plenamente pessoas com as mais diversas deficiências. O projeto envolve três estágios principais: Inicialização, com a estruturação do laboratório e aquisição dos equipamentos, além de capacitações nas áreas do projeto; Projetos de Produtos, que começa agora, e envolve o projeto de órtese infantil no primeiro ano e prótese no segundo ano; e Conclusão, que envolve a execução dos projetos e a disseminação do conhecimento gerado. O intuito é apresentar o andamento das pesquisas desenvolvidas pelo laboratório.

## Comisión 7

### II Foro de la red de Investigadores en Diseño

• **Autores:** Mayra Alejandra Consuegra Pérez y Laura Marcela Gutiérrez Nieves

**Tutora:** María Natividad Alfaro Carmona

maria\_alfaro@cun.edu.co / manataf7@hotmail.com - COLOMBIA

**Título:** Análisis reflexivo sobre el fenómeno social de aceptación y sentido de pertenencia por parte de los Samarios frente a las Fiestas del Mar y su relevancia como eje temático en cuanto a Moda.

El presente Artículo de reflexión tiene la intención de exponer los diferentes aspectos o factores relacionados con el carente sentido de pertenencia que demuestran una gran parte de la población de los ciudadanos samarios frente a La Fiesta del mar, evento sociocultural principal representativo de la ciudad; y la relación directa que tiene la misma en cuanto a la moda como eje temático, considerando que los dos son fenómenos socioculturales encargados de promover y expresar la historia y legado de una comunidad, además proveer ricos elementos culturales que favorecen la exploración de nuevas temáticas y generación de propuestas en cuanto a la investigación del patrimonio.

---

• **Autores:** Práxedes Aristizábal Granada, William Alonso Campos Parra y Darwin Joan Henao Ladino

praxedesaristi@eam.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Ecosistema biocultural y creativo en la ciudad de Armenia, Quindío.

**Institución:** Grupo de Investigación In Cubo Visual, adscrito a la Institución Universitaria EAM, Facultad de Publicidad, Diseño y Comunicación.

El sector cultural y creativo ha encontrado protagonismo desde las grandes crisis económicas a nivel mundial, permitiendo explorar nuevos mercados emergentes, con la necesidad de aportar al PIB de cada país y generar nuevos modelos de negocio que son identificados por las tendencias del mercado y sus respectivas necesidades. Establecer e insertar el concepto de ecosistema biocultural y creativo para el desarrollo de la ciudad Armenia y el departamento del Quindío, requiere de la apropiación cultural de un territorio que ofrece infinidad de recursos para fortalecer procesos desde el diseño, lo comunicativo, lo tecnológico y digital; lograr una identidad que le permita identificarse a nivel local y global y que no sea solo el turismo el principal elemento diferenciador de un desarrollo económico y social de una generación que requiere ser reconocida a través de su ecosistema biocultural.

• **Autor: Karen Avenburg**

karenavenburg@hotmail.com - ARGENTINA

**Título:** Cultura y Diseño con foco en los procesos de inclusión y exclusión social.

**Institución:** Universidad de Palermo, CONICET - Universidad Nacional de Avellaneda

En esta comunicación me propongo presentar las perspectivas, los avances y las propuestas futuras del Proyecto de Investigación “Dinámicas de inclusión/exclusión en y desde el diseño”. Se trata del tercer Proyecto que se lleva a cabo desde la Línea de Investigación «Cultura y Diseño», que se desarrolla en la Universidad de Palermo. Se pretende visibilizar la riqueza que emerge de las articulaciones entre los campos de estudios del diseño y la cultura, así como la relevancia de pensar en las problemáticas de inclusión y exclusión social que en ellos se observa.

---

• **Autor: Patricia Claudia Barrios**

barriospatriciaclaudia@gmail.com - ESPAÑA

**Título:** Latidos tipográficos en el arte y el diseño frente a la Agenda 2030.

**Subtítulo:** Acciones concretas en el mundo con los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible para “No dejar a nadie atrás”.

**Institución:** Universitat Politècnica de València

Ante una crisis ecológica y social que hemos de asumir, es urgente formular una nueva cultura. “Mientras que la Edad Media fue teocéntrica y la Edad Moderna antropocéntrica, la que ahora comienza será necesariamente ecocéntrica, o no será” (Manual de primeros auxilios (artísticos) para un planeta herido, Parreño, J.M. p.11). El anhelo de generar una permanente concientización utilizando el lenguaje tipográfico como andamiaje conceptual, formal y poético en la temática de “Arte y Tipografía: Una mirada crítica a los retos actuales del siglo XXI”, ha conducido a la realización de “Latidos tipográficos en el arte y el diseño frente a la Agenda 2030”, un proyecto multidisciplinar de arte y diseño que representa y busca dar continuas y comprometidas respuestas contemporáneas a los retos actuales de los 17 ODS; y es el conjunto de acciones que han sido propuestas y están siendo llevadas a cabo en el marco del Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación por la Universitat Politècnica de València (UPV).

Entre ellas, se ha presentado el documental “I Am a MIGRANT”, que retrata a los migrantes en Valencia, España, realizado durante el Taller Indocumentales, documentar narrativas sobre migración (programa del World Council of People for the United Nations); cuyo video ha sido seleccionado en Noviembre de 2022 junto a la Serie Made in China, para participar en el “I Congreso Internacional AIE Arte, Investigación y Educación”, llevado a cabo en la ciudad de Madrid.

“De Europa a Latinoamérica: Voces tipográficas en el arte y el diseño frente a la Agenda 2030 de las Naciones Unidas”, es una ponencia que ha recibido el Premio Interfaces 10,



Edición 2022, por la Universidad de Palermo (UP) en Argentina y ha sido seleccionada en el marco del World Design Capital Valencia 2022 por el Grupo de Investigación CREARI, perteneciente a la Universitat de València (UV), para ser expuesta presencialmente en el “I Congreso Internacional de Educación en Diseño y Sostenibilidad ODS” en el recinto cultural Las Naves, en la ciudad de Valencia, España.

---

• **Autor: Melany Centeno Korschunov (Melany Kors)**  
extremodamente@gmail.com - VENEZUELA

**Título:** La Economía Naranja en Venezuela: Cómo fortalecer el emprendimiento creativo  
**Institución:** ExtreModamente C.A

El emprendimiento creativo en Venezuela se ha fortalecido en medio de la crisis económica y sociocultural, pues la creatividad ha resultado ser una herramienta para la resolución de conflictos y un medio para generar oportunidades de desarrollo.

A través de la observación directa y experiencia en varias de escuelas y programas de emprendimiento en Caracas, se ha podido conocer para este estudio la problemática actual de los emprendedores y trabajadores de la economía creativa, y a la vez observar cuáles son las dinámicas que hacen posible afrontar dichos problemas y mantener así la productividad dentro de un mercado tan complejo. Estas dinámicas particulares si se estudian con detenimiento pueden servir para generar estrategias de desarrollo en comunidades y países que afronten problemáticas sociales y económicas.

Este estudio ha conllevado el nacimiento de una propuesta creativa llevada a cabo por una compañía de gestión cultural en Venezuela (ExtreModamente C.A) que tiene como fin generar a través de la formación, el networking y la promoción de talentos, espacios para el fortalecimiento de las industrias culturales y del diseño.

---

• **Autor: Alejandra Guardia Manzur**  
alejandranguardia@upb.edu - BOLIVIA

**Título:** Cultura visual. Procesos de deconstrucción y contrahegemonía discursiva en ilustraciones de mujeres bolivianas.

**Institución:** Universidad Privada Boliviana

Esta investigación propone el análisis del diseño visual y estético en las ilustraciones de cuatro mujeres bolivianas desde una perspectiva decolonial y contrahegemónica, tomando en cuenta la construcción propia de los elementos de diseño y su relación con los imaginarios sociales y culturales del contexto del cual provienen. Esto, con el propósito de reflejar el quiebre con la estética normativa y el discurso visual eurocéntrico y patriarcal.

**Palabras clave:** cultura visual - ilustración - estética - decolonialidad - contrahegemonía - género.

---

• **Autores:** Omar Guerra Alfonzo, Carolina Pérez Puerta, Angélica Rodríguez Bencosme y Aránzazu Toribio Rodríguez

omar.guerra@intec.edu.do / carolina.perez@intec.edu.do / aranzazu.toribio@intec.edu.do  
Angelica.Rodriguez@intec.edu.do - REPÚBLICA DOMINICANA

**Título:** El diseño industrial y gráfico como interés nacional.

**Subtítulo:** Modelo de institucionalización del diseño para ajustar su gestión y práctica en pro del beneficio de sus comunidades (caso de estudio: Santo Domingo, República Dominicana).

**Institución:** Instituto Tecnológico de Santo Domingo (INTEC).

Se parte de un 'modelo actual desarrollo' en el cual las disciplinas del diseño industrial y gráfico, aunque son consideradas como parte de las políticas públicas para el desarrollo industrial y el beneficio social de la República Dominicana, se evidencia un alto nivel de irritabilidad en los diversos habitantes de Santo Domingo en su diario interactuar ciudadano (desde lo físico y comunicacional), en consecuencia se deduce que el modelo es infértil debido al desconocimiento de una adecuada gestión de las potencialidades del diseño al servicio público.

Así, nos preguntamos ¿cómo podemos implantar tales disciplinas en el sistema de administración pública de la República Dominicana para generar productos que provoquen un beneficio social pertinente en las diversas comunidades de Santo Domingo? adecuadamente apuntamos a un nuevo modelo de 'Gestión Pública del Diseño' que -empáticamente- se pueda ajustar a las particularidades y diferencias de cada localidad de Santo Domingo y, finalmente, ocurra el beneficio social.

Se considera que la metodología de la investigación holística es la estrategia ideal para el desarrollo del nuevo modelo, por ello se establece que la investigación será proyectiva y el proyecto tendrá un diseño experimental, evolutivo-contemporáneo, de fuentes mixtas y enfocado en la multi-variabilidad de datos.

---

• **Autor:** María Isabel Heredia López

heredia.maisabel@gmail.com - ECUADOR

**Título:** Experiencias literarias

**Subtítulo:** El diseño como recurso de vinculación emocional en la promoción lectora

**Institución:** Bookish, Librería Boutique

Las nuevas generaciones se han acercado a la lectura construyendo comunidades a nivel mundial que impulsan tendencias en el ámbito editorial. Esto ha permitido que discursos

visuales y narrativos de bookstagramers, booktubers y booktokers se construyan entorno a la estética del libro objeto. Si bien estas interacciones están principalmente orientadas a la comunicación visual, el diseño de productos plantea una propuesta que permite vincular a los libros con otros estímulos sensoriales tangibles que recreen lo que se encuentra descrito en palabras, generando una respuesta emocional en el usuario. Esta propuesta, permite reafirmar el interés de los lectores o llamar la atención de quienes no poseen este hábito.

---

• **Autor:** Lupita Guillén Mandujano  
lguillen@correo.xoc.uam.mx - MÉXICO

**Título:** De la competencia predatoria a la rivalidad mutualista: creatividad para la innovación social a través del diseño.

**Institución:** Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

Desde la Antigüedad hasta tiempos más recientes, en las sociedades eurocentristas fundadas en la cosmovisión grecorromana, se ha exacerbado la figura de los “genios” como individuos únicos y especiales, a los que se atribuyen exclusivamente las grandes innovaciones e invenciones que han revolucionado a las comunidades y sociedades e impactado a los ecosistemas de muy diversas maneras.

Pero ¿son realmente estos personajes aislados la única fuerza de las revoluciones culturales en las sociedades humanas?

Los seres humanos somos animales gregarios por naturaleza. La cultura, exclusiva a nuestra especie, es un producto emergente de los contextos y relaciones sociales, tanto así que los seres humanos solamente pueden lograr desarrollar su potencial para ser persona, su individualidad, capital simbólico y lenguaje, al vivir, criarse y desenvolverse entre otros seres humanos. Entonces, ¿por qué se sigue promoviendo el paradigma individualista, competitivo y predatorio de la naturaleza y de los demás por encima de la rivalidad mutualista y la colaboración como estrategias para desarrollar el potencial creativo y habilidades diseñísticas? ¿Cómo esperamos potenciar la innovación en nuestras sociedades, el cambio para un mejor presente y un bienestar conjunto futuro bajo el mismo esquema de ideas que generó los grandes problemas socioeconómicos y ecológicos a los que nos enfrentamos actualmente?

---

• **Autor:** Verónica Méndez  
vmndez@palermo.edu / mendezveronica.up@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Del diseño centrado en la forma al diseño centrado en el usuario. Análisis de las características promovieron la transformación de sus incumbencias.

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Los avances tecnológicos y científicos alcanzados en el siglo XXI en un contexto de nuevas conformaciones sociales han producido cambios significativos en los procesos de producción en lo que se denomina sociedad del conocimiento. Las organizaciones de todo tipo, inmersas en las sociedades contemporáneas, se enfrentan al desafío de gestionar ese conocimiento. Así, se evidencia un avance hacia una gestión del conocimiento en la multiplicidad de perspectivas transformándose éstas en un valor agregado de todos los procesos. En este contexto el paso a las prácticas organizacionales que dan respuesta a necesidades de una sociedad del conocimiento implica reconocer, en los usuarios de los productos y servicios, la posibilidad de valorar ese conocimiento en función de sus propias perspectivas e intereses. El presente proyecto de investigación se propone indagar en las características particulares del trabajo colaborativo que la Organización de la Sociedad Civil Wingu aplica para que sus propuestas de diseño se adapten a las necesidades de la ONG chilena Comité para la Democratización de la Informática (CDI), cuya misión institucional es la de promover la apropiación ciudadana de la tecnología para generar autonomía y transformar realidades. Para ello, el equipo de trabajo centra sus esfuerzos en el paso de los planes de diseño centrados en la forma a los planes de diseño centrados en el usuario aplicando la multiplicidad de perspectivas que transforman todo proceso en un proceso de valor agregado. En este contexto, las prácticas organizacionales que dan respuesta a una sociedad del conocimiento reconocen, en los usuarios de los productos y servicios, la necesidad de valorar ese conocimiento en función de sus propias perspectivas e intereses. Es por ello que en Wingu se valen de prácticas como el trabajo colaborativo en la búsqueda de alcanzar resultados de mayor valor y mejor adaptabilidad. Con el fin de comprender el estado actual de desarrollo de estas prácticas, este trabajo analiza los más recientes estudios de divulgación y análisis de las prácticas colaborativas en Organizaciones de la Sociedad Civil en Latinoamérica.

---

• **Autores: Andrés Enrique Reyes González, Alberto Reyes González y Jimena Vanina Odetti**

andres.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx / alberto.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx / jimena.odetti@vallarta.tecmm.edu.mx - MÉXICO

**Título:** Innovación, industria creativa y transferencia tecnológica a la empresa LAVANDE Atelier D'Architecture".

**Institución:** Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez. Unidad Académica de Puerto Vallarta.

Uno de los factores claves de éxito para la competitividad, desarrollo y cambio regional, es la vinculación de las empresas con la academia, órganos de gobierno y despachos de asesorías, en donde las empresas funcionan como proveedoras en representación de todas aquellas proveedoras y diseñadoras de la academia en diferentes ámbitos. La facilidad de la transferencia de conocimiento científico, tecnológico e innovación tiene que ver con aspectos de trabajo en conjunto a través de convenios de vinculación, gestión de tecnología e

innovación de las empresas como componentes claves para su crecimiento y permanencia en el tiempo. Las Industrias creativas, en el marco del capitalismo tardío han sido propuestas como motor del desarrollo por diferentes autores y organismos multilaterales. En el marco del estudio sobre ciudades y desarrollo autores como Richard Florida (2002) han argumentado que la presencia o ausencia de una clase creativa es el factor fundamental por el que unos territorios y ciudades, tienen mejor desempeño económico que otros, para este autor, enfoques como el del “capital social” o “capital humano” pierden relevancia y en la actualidad las ciudades más competitivas y con mayores niveles de crecimiento económico son aquellas que son capaces de atraer esta nueva clase creativa, que gusta la diversidad y la calidad de vida urbana. Este es el caso de barrios artísticos emblemáticos como “el Soho” en Nueva York, “la boca” en Buenos Aires, entre otros.

El objetivo general de este proyecto es el generar conocimiento a partir del caso de estudio de transferencia tecnológica a la empresa creativa Lavande Atelier D'architecture que contribuya al desarrollo integral de la industria creativa de la ciudad de Puerto Vallarta mediante la propuesta de estrategias de innovación para las unidades económicas en Puerto Vallarta, con la finalidad de lograr la prosperidad urbana y competitividad internacional. El presente proyecto se inscribe en la línea de Investigación de “Ingeniería en gestión empresarial - Planeación empresarial, calidad y competitividad. Clave: LGAC-2017-SMARI-IGEM-23” teniendo como principal meta la investigación aplicada y tiene como objetivo el generar una propuesta de transferencia de tecnología para la empresa LAVANDE Atelier d'Architecture la cual se encuentra en el distrito del arte de Puerto Vallarta, Jalisco. Este cluster creativo tiene áreas de oportunidad que pueden ser ejemplo de puentes entre academia y empresa, para poder concretar alianzas donde la capacitación permita la mejora de la prestación de los servicios y la permanencia en el mercado de este tipo de empresas.

**Autor:** Graciela Padilla Castillo

gracielp@ucm.es - ESPAÑA

**Título:** Trazabilidad, Transparencia y Acceso a la Información: Estudio y Análisis de las dinámicas y tendencias en el campo.

**Referencia:** PR27/21-017. Duración: 2022-2024.

**Institución:** Acción financiada por la Comunidad de Madrid a través del Convenio Plurianual con la Universidad Complutense de Madrid, en su línea de Estímulo a la Investigación de Jóvenes Doctores, en el marco del V PRICIT (V Plan Regional de Investigación Científica e Innovación Tecnológica).

Este proyecto coordinado entre España, Portugal y Reino Unido tiene como objetivo principal estudiar la trazabilidad de la información europea para combatir la desinformación de la ciudadanía. Los organismos europeos, a nivel nacional e internacional, han dispuesto diferentes iniciativas para combatir la desinformación y promover el libre acceso a la información. Sin embargo, las recomendaciones no pasan siempre a ser obligaciones, son muy variadas y a veces locales, y no se han conseguido suficientes mejoras que redunden

en las dinámicas periodísticas y en el conocimiento de la ciudadanía sobre la información pública. Al mismo tiempo, las redes sociales y la aparición de noticias en las cuentas de los medios, junto con las suscripciones Premium a los periódicos digitales, han hecho la situación más compleja. Entendiendo todas esas circunstancias, el equipo de este proyecto propone estudiar y analizar las iniciativas europeas, hallar espacios de actividad común, y trasladar a la ciudadanía la importancia de construir una alfabetización mediática para conseguir una ciudadanía crítica y cívica a partir del acceso a la información. Participan profesores y profesoras de tres universidades; con amplia experiencia docente e investigadora en la ética, la deontología, el periodismo de datos y la trazabilidad de la información. La metodología abarcaría analizar y comentar los nuevos mecanismos de trazabilidad de la información; realizar un seguimiento de las campañas de desinformación; mapear los mecanismos legislativos y deontológicos en España y Europa; entrevistar a los expertos que conforman las primeras iniciativas deontológicas. El fin último sería ofrecer un plan de difusión público que incluya una hoja de ruta real, con guía y materiales formativos para periodistas y estudiantes de Periodismo.

---

• **Autoras: Fabiana Barboza y Laura Portillo**

[laura.portillo@unae.edu.py](mailto:laura.portillo@unae.edu.py) - PARAGUAY

**Título:** Proyecto Interdisciplinario de Extensión Universitario: Programa de Reinserción Social “Ave fénix”.

**Subtítulo:** Talleres de formación en patronaje, producción de vestidos casuales a base de tejido de punto, accesorios y fijación de precios.

**Institución:** Universidad Autónoma de Encarnación, Facultad de Ciencia, Arte y Tecnología

**Lugar de realización:** Centro de rehabilitación social CERESO (área mujeres).

El diseño como servicio es un objetivo aplicado a varias actividades que se realizan en la Licenciatura en Diseño de Modas (FACAT - UNAE). A parte de las competencias profesionales que el área requiere, se debe tener en cuenta la formación integral que va más allá del aprendizaje teórico. Esto implica que se aplique en situaciones reales que beneficien a la sociedad (García & Galli, 2016). En este proyecto, fue elegido un contexto vulnerable vinculado a la reinserción social. Este tema es importante, puesto que la no reincidencia asegura una adecuada convivencia en comunidad (Esteban, Alós, Jódar, & Miguélez, 2014). En la reinserción aparece la reinserción laboral, una política fundamental en materia penitenciaria. Al respecto, el periodo de cumplimiento de la sentencia debería ser un tiempo útil de preparación para lograr una correcta reinserción en la sociedad al abandonar el recinto penitenciario (AIP, 2021). Es por esto que este proyecto se vincula al propósito que tiene la reinserción en el ámbito laboral. Se realizó una investigación con el fin de conocer el textil que se iba a utilizar, su comportamiento y estructura. Al mismo tiempo se realizó una visita de campo para conocer el espacio de trabajo con el cual se contaba. Posteriormente, se realizaron pruebas de los accesorios, en donde las alumnas

de la universidad aprendieron la moltería, el armado y pegado de lo que iban a ir a enseñar a las internas. El proyecto fue realizado con estudiantes de primer, segundo, tercer y cuarto curso por medio de las cátedras “Técnicas de la Producción a la Indumentaria I”, “Diseño de Accesorios”, “Producción y Costos de Manufactura”, “Taller de Acabados y Graduaciones”. En el CERESO se realizaron cinco talleres con certificación sobre patronaje y consecución de tallas, tizada, corte y producción de vestidos casuales, fabricación de accesorios y fijación de precios, todos vinculados al programa desarrollado por cada curso. Tuvieron una participación de diez reclusas, culminando los talleres con un desfile donde se presentaron los prototipos realizados. Cabe destacar que la participación en este tipo de programas supone, por un lado, el protagonismo y la motivación de las personas reclusas, junto con el acceso a conocimientos para la reinserción social-laboral y el beneficio de reducción de condena; por otro lado, una formación integral de las estudiantes vinculadas por la activación de conceptos, procedimientos y actitudes, fundamentales en el aprendizaje basado en competencias.

---

• **Autoras: Fabiana Barboza y Laura Portillo**

(Docentes de la carrera de Licenciatura en Diseño de Modas FACAT-UNAE).

[laura.portillo@unae.edu.py](mailto:laura.portillo@unae.edu.py) - PARAGUAY

**Título:** Proyecto Interdisciplinario de Extensión Universitaria: Programa de Reinserción Social “Ave fénix”.

**Subtítulo:** Talleres de formación en: patronaje, producción de vestidos casuales a base de tejido de punto, accesorios y fijación de precios.

**Institución:** Facultad de Ciencia, Arte y Tecnología, Universidad Autónoma de Encarnación.

**Lugar de realización:** Penitenciaría Regional de Encarnación – Centro de rehabilitación social CERESO (área mujeres).

El diseño como servicio, es un objetivo aplicado a varias actividades que se realizan en la Licenciatura en Diseño de Modas (FACAT - UNAE). A parte de las competencias profesionales que el área requiere, se debe tener en cuenta la formación integral que va más allá del aprendizaje teórico. Esto implica que se aplique en situaciones reales que beneficien a la sociedad (García & Galli, 2016). En este proyecto, fue elegido un contexto vulnerable vinculado a la reinserción social. Este tema es importante, puesto que la no reincidencia asegura una adecuada convivencia en comunidad (Esteban, Alós, Jódar, & Miguélez, 2014). En la reinserción aparece la reinserción laboral, una política fundamental en materia penitenciaria. Al respecto, el periodo de cumplimiento de la sentencia debería ser un tiempo útil de preparación para lograr una correcta reinserción en la sociedad al abandonar el recinto penitenciario (AIP, 2021). Es por esto que este proyecto se vincula al propósito que tiene esto en el ámbito laboral. Fue realizado con estudiantes de primer, segundo, tercer y cuarto curso por medio de las cátedras: “Técnicas de la Producción a la Indumentaria I”, “Diseño de Accesorios”, “Producción y Costos de Manufactura”, “Taller

de Acabados y Graduaciones”. En el Cereso, se efectuaron cinco talleres con certificación sobre patronaje y consecución de tallas, tizada, corte y producción de vestidos casuales, fabricación de accesorios y fijación de precios, todos vinculados al programa desarrollado por cada curso. Tuvieron una participación de diez reclusas, culminando los talleres con un desfile donde se presentaron los prototipos realizados. Cabe destacar que la participación en este tipo de programas supone, por un lado, el protagonismo y la motivación de las personas reclusas, junto con el acceso a conocimientos para la reinserción social-laboral y el beneficio de reducción de condena; por otro lado, una formación integral de las estudiantes vinculadas por la activación de conceptos, procedimientos y actitudes, fundamentales en el aprendizaje basado en competencias.

---

• **Autor:** Ana Carolina Revello y Amelia Suárez

ana.revello@usal.edu.ar - ARGENTINA

**Título:** ¿Imagen o palabra? Entrecruzamientos que generan lectura.

**Subtítulo:** El libro álbum como herramienta para la alfabetización de Adultos

**Institución:** Universidad del Salvador - USAL

El proyecto «Libro álbum» nace en 2016 como una investigación en práctica sobre la necesidad de lograr lecturas accesibles y significativas por parte de los alumnos en proceso de alfabetización de la Escuela Primaria del Área de Adultos. Dada la escasez del material específico con que se cuenta en estas escuelas, se propone el uso del libro álbum como recurso idóneo a partir de la complejidad de las ilustraciones y su interacción con lo escrito. En este trabajo abordaremos, a partir de las experiencias desarrolladas en el «Complejo Penitenciario Federal de Devoto», la «Escuela N°10 DE 1° “Presidente Quintana”» (Educación Primaria de Jóvenes y Adultos, EPJA) y el «Centro Educativo “Isauro Arancibia”», el recorrido transitado hasta la fecha de construcción de conocimiento por parte de alumnos y docentes, así como las producciones creativas surgidas a partir de ello.

---

• **Autor:** Galo Vásconez Merino

galovasconez77@gmail.com / gvasconez@unach.edu.ec - ECUADOR

**Título:** Identificación de representaciones sociales, medio ambiente, comunicación, diversidad, género e imaginario social en producciones audiovisuales occidentales contemporáneas.

**Subtítulo:** Proyecto de investigación cualitativa en Carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Chimborazo.

**Institución:** Universidad Nacional de Chimborazo.

La investigación se propone indagar sobre producción audiovisual contemporánea de Occidente, para analizar su discurso narrativo-textual y semiótico, y generar discusión sobre



la manera en que se representan las distintas problemáticas sociales. Indudablemente, el objeto de estudio se convierte en un entramado extenso, que compone el cine, la televisión y las plataformas audiovisuales, sin ingresar en el ámbito de los estudios de recepción, pues el análisis se centra en el mensaje.

Conviene tener presente que los medios masivos de comunicación son escenarios propicios para la exposición de representaciones sociales, y se deben a cierto tipo de intereses y objetivos, que después van a calar en el entendimiento de la sociedad. No son espacios neutrales, y siempre es pertinente debatir acerca de los alcances de esos mensajes y de cómo fueron construidos, para lograr comprensión sobre la manera en que operan.

Para alcanzar el objetivo del proyecto, se procederá con indagación bibliográfica, identificación de categorías de representaciones, aplicación de la metodología en un corpus de análisis y, finalmente, organizar jornadas de transferencia de conocimientos.

## **Comisión 8**

### **II Foro de la Red de Investigadores en Diseño**

• **Autor:** Eugenia Beatriz Álvarez Saavedra  
eugenia.alvarez@userena.cl - CHILE

**Título:** Estudio de percepción del aprendizaje basado en proyectos de diseño, en estudiantes de la asignatura Estrategias de Negocios.

**Institución:** Universidad de La Serena, Carrera de Diseño

El emprendimiento en Chile es una actividad económica común a lo largo del país, lo cual hace impulsar a los jóvenes a crear e innovar en el diseño de ideas de negocios a nivel nacional y regional. Los estudiantes de diseño observan necesidades sociales en distintos contextos, por esto plantean propuestas proyectuales, hacia distintos segmentos de mercado, enfocados hacia el grupo objetivo o clientes potenciales.

Este estudio expone la percepción de los estudiantes de diseño frente al desarrollo de una idea de negocios, elaboración de un proyecto de su rubro, aplicación de canales de distribución en la comunicación y viabilidad comercial.

Finalmente se presenta el resultado de una medición de la percepción del aprendizaje basado en proyectos, desarrollado por los estudiantes con el apoyo del docente en taller. El proceso de avance progresivo y entrega de proyecto finalizado en el segundo semestre del año 2022.-

**Palabras clave:** Diseño, Proyecto, Aprendizaje, Metodología Proyectual, Negocios

---

• **Autor:** Anaclaudia Michelle Carrasco Minés  
ana.carrascomines@gmail.com - PERÚ

**Título:** Formación por competencias y aprendizaje significativo en estudiantes de un instituto tecnológico de Cajamarca, 2022

**Institución:** IDAT

La investigación tuvo como objetivo establecer la relación entre formación por competencias y aprendizaje significativo en estudiantes de un Instituto Tecnológico de Cajamarca, 2022. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo correlacional, con diseño no experimental. La muestra poblacional se conformó por 60 estudiantes matriculados en el semestre 2022-I del Programa de Industrias alimentarias lácteas de un Instituto Tecnológico de Cajamarca. Se elaboraron dos cuestionarios los cuales fueron sometidos a procesos de validez (V de Aiken) y para determinar su confiabilidad se empleó el método Alfa de Cronbach cuyo índice fue de .918 para el cuestionario de Formación por competencias y de .932 para el cuestionario de aprendizaje significativo. Los resultados indican un coeficiente de correlación según Rho de Spearman de .794 que se interpreta como un nivel de correlación positiva muy fuerte evidenciando relación formación por competencias y aprendizaje significativo.

---

• **Autor:** Guadalupe Ciocoletto

guadalupe.ciocoletto@fadu.uba.ar - ARGENTINA

**Título:** Design For All: de la enseñanza al proyecto

Ousia arquitectos (Arg) – Dontstop architettura (Ita)

La ponencia propone un breve recorrido por el camino de la enseñanza del diseño inclusivo -desde la premisa el design for all- relatando la experiencia obtenida al colaborar en el curso de Inclusive Design de la Scuola del Design del Politécnico di Milano, arribando luego a algunas propuestas reales desarrolladas en la vida profesional como arquitecto.

La invitación es a reflexionar sobre los alcances de la enseñanza de un tipo de diseño tan crucial y necesario para la vida cotidiana, revisando a la vez las herramientas disponibles y las tendencias en las propuestas de los alumnos; para luego profundizar en las propuestas del mundo real del diseño.

---

• **Autor:** Rodolfo Alirio Cornejo Fajardo

rodolfo.cornejo@udb.edu.sv - EL SALVADOR

**Título:** La satisfacción de la formación emprendedora del diseño gráfico en El Salvador.

**Institución:** Universidad Don Bosco de El Salvador

El emprender ha ido más allá de la alegría de instalar un negocio o comercializar un producto, se ha convertido en fuente de talento, creatividad e innovación que se ha transformado en una alternativa real al empleo formal, la cual muchos profesionales entre ellos

diseñadores lo han elegido, ya sea por necesidad u oportunidad. Por ello surge la pregunta ¿Cómo se puede fortalecer la formación emprendedora de los actuales y futuros propietarios de negocios de diseño? Por ello, se consideró el paradigma interpretativo y herramientas cualitativas, para valorar la vinculación entre la teoría y la práctica, a través de la participación social de los objetos y sujetos de estudio. Los resultados permitieron conocer la formación emprendedora, así como los factores que fomentan o limitan el éxito de un negocio, y los incentivos financieros, concluyendo con la descripción de las condiciones actuales, necesidades formativas y el rol que instituciones de educación superior podrían retomar en busca de nuevas soluciones.

---

• **Autor: Lony Fernández Álvarez**

lonyfernandez@gmail.com - REPÚBLICA DOMINICANA

**Título:** Principios fundamentales en la formación profesional del diseñador gráfico.

Introducción al Diseño Gráfico, de Lony Fernández, es un libro publicado en el 2019 en donde el autor plantea 9 principios fundamentales útiles en la formación profesional del diseñador gráfico, a partir de su experiencia como profesional y docente por más de 20 años en el ejercicio de la profesión, contextualizando las habilidades y herramientas necesarias para el ejercicio de la construcción del mensaje visual, mientras responde a la pregunta, ¿para quién se diseña?. El objetivo de esta ponencia es facilitar el conocimiento práctico-teórico necesario para lograr un buen ejercicio profesional y creativo del oficio del diseño gráfico.

---

**Autor: María Belén Franco**

belen.franco@unc.edu.ar - ARGENTINA

**Título:** Diseño industrial y educación. Emergentes del campo

**Subtítulo:** El género en la trama de la construcción de sentido.

**Institución:** Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba.

Actualmente llevo a cabo el trabajo de campo de mi tesis doctoral, se trata de un estudio etnográfico con profesionales del diseño en el que el foco está en el análisis de los sentidos construidos por esos profesionales, sobre las experiencias formativas y las prácticas laborales.

Durante el desarrollo de este trabajo, me he encontrado con emergentes diversos por parte de los informantes (sujetos del estudio). La cuestión del género ha salido más de una vez en múltiples dimensiones de análisis. Considero que ese emergente es propio de la realidad de algunos de los informantes y atraviesa generaciones, prácticas, y construye sentido junto con tantas otras cuestiones en un entramado social complejo.

Este emergente captó mi atención desde el primer momento y las voces del campo lo traen a la superficie. ¿Cómo opera la cuestión de género durante la formación de grado? ¿Qué situaciones se moldean en torno a las selecciones y prácticas laborales en ese campo profesional?

Es de mi interés compartir estos hallazgos con la comunidad a fin de pensar y repensar las prácticas, reconociéndonos como parte del campo y la realidad estudiada.

---

• **Autor: Rafael G. Gonzales Sánchez**  
rafagonz50@gmail.com - VENEZUELA

**Título:** Vigencia de la incidencia de los niveles socioeconómicos en los esquemas psico-perceptuales durante el proceso de formación universitaria.

**Institución:** La Universidad del Zulia LUZ Maracaibo República Bolivariana de Venezuela.  
Universidad Rafael Urdaneta URU Maracaibo República Bolivariana de Venezuela.

Destaco una realidad que ante la crisis global potenciada desde que ingresamos a la década del 2020, permite presumir la prevalencia de causalidades en las conductas que lleven a las valoraciones aplicadas en los espacios vivenciados y que estando en funciones de diseñador, ellas estarán estructuradas con el patrón espacial dominante en el medio socioeconómico donde vivieron sus primeros años. Sustentado según afirmaciones que investigadores del diseño urbanoarquitectónico y de la Psicología Social, han concluido desde Anastasi, A. (1971) hasta Sarquis, J. (1989), para el momento de aprobar la investigación (1996), permitió establecer que el tipo de formación y otras experiencias que un individuo presencié durante los primeros veinte años de vida, influyen decisivamente al desarrollo estructural de sus esquemas psicosociales internos, lo cual no puede borrarse por experiencia subsiguiente relativamente breve, hasta tanto la capacidad de adaptación del individuo le imponga ajustes, como puede suceder en el proceso de aprendizaje en su formación universitaria. Esto evidencia la transferencia de los patrones espaciales que las personas, tal como los estudiantes de Arquitectura, han fijado en sus estructuras internas durante sus primeros años de vida.

---

• **Autor: María Teresa Alejandra López Colín y Gabriel Gómez Carmona**  
teresa.lopez@uicui.edu.mx - MÉXICO

**Título:** Pandemia e innovación disruptiva. La migración hacia el modelo híbrido en la enseñanza del diseño

**Subtítulo:** Pandemia y educación. De lo presencial a lo virtual.

El propósito del trabajo es reflexionar sobre la reestructuración de la forma de enseñar y aprender el diseño en el contexto de la pandemia de COVID-19, en el marco de una profunda transformación disciplinar del diseño que implica la necesidad de aprender desde el pen-

samiento crítico y complejo, la dialógica, la gestión de las emociones y la transdisciplina, más allá de la mera implementación de las TIC y del modelo de educación 4.0. Por esta razón, los profesionales del diseño de este primer cuarto del siglo XXI deberán poseer además, una inteligencia emocional que conjunte habilidades tecnológicas y teóricas que les permitan convivir en armonía y equilibrio en medio de un mundo digitalizado, que se desenvuelve entre lo virtual y lo real, pero siempre, con un alto sentido del compromiso social del diseño. Finalmente, la transformación de los mercados laborales obliga a la transformación de los planes de estudio con nuevos paradigmas en la educación, lo que representa un modelo disruptivo que enfatice el aprendizaje personalizado y el currículo abierto con metodologías innovadoras, sin olvidar que la pandemia vino a ampliar las brechas de desigualdad y exclusión social, lo que impactará fuertemente las áreas del diseño, por lo que se debe reforzar la esencia humanista de las universidades en beneficio de la sociedad.

---

• **Autor:** Silvia Martínez y Josefina Ocampo

smartinez@uspt.edu.ar / jocampo@uspt.edu.ar - ARGENTINA

**Título:** Aprender a pensar y a dialogar en otros contextos

**Subtítulo:** Interdisciplinariedad y diseño

**Institución:** Universidad San Pablo Tucumán. USPT - Instituto de Diseño, Estrategia y Competitividad. IDEC.

Teniendo como premisa la finalidad del Diseño Industrial “Mejorar la calidad de vida individual y colectiva, a través de los objetos” y resaltando la lucha que las personas con discapacidad vienen desarrollando para lograr la participación y la igualdad el entorno, la cual se ha constituido en un paradigma de la defensa de la diversidad y de la búsqueda de soluciones innovadoras e inclusivas para el futuro de la Humanidad, el equipo docente y alumnos de la Universidad San Pablo Tucumán, de las carreras de Diseño Industrial y Diseño de indumentaria y textil, a través de las asignaturas Ergonomía y Morfología Aplicada II, han llevado a cabo ejercicios de conceptualización y generación proyectual interdisciplinariamente. Esto a permitido generar un contexto de integración, a los efectos de brindar una mejor construcción de la relación enseñanza- aprendizaje, trabajando con un colectivo social muy específico, cuyo objetivo general ha sido diseñar objetos o ayudas técnicas pensando en la diversidad humana. Los objetos, parten de un análisis realizado por los estudiantes, y se materializan en nuevas propuestas proyectuales. La propuesta se estructura sobre tres ejes fundamentales de interacción: La interdisciplinariedad conceptual; el campo de la formación del estudiante y en la inserción en el medio.

Aprender a pensar, aprender a ser, aprender a aprender, aprender a compartir, enseñar a convivir, a respetar y dialogar sigue siendo como en otras décadas objetivos validos de los sistemas educativos. El equipo docente, en conjunto con estudiantes de tercero y cuarto año, como cada época y cada cultura produce contextos que finalmente configuran la identidad de todos los componentes de un sistema social transformándolo.

• **Autor: Ernesto Monzón y Sialia Mellink**

sialia.mellink@cetys.mx / ernestomonzonlarios@gmail.com - MÉXICO

**Título:** Aportes a la formación de diseñadores gráficos como agentes de cambio, una propuesta desde el rediseño curricular.

**Institución:** CETYS Universidad campus Internacional Ensenada

El diseño gráfico es cambiante, lo cual provoca reflexiones en los cuerpos colegiados sobre la responsabilidad que conllevan sus propuestas académicas para formar diseñadores conscientes de las necesidades y tendencias que la sociedad demanda. A través de una metodología mixta, se revisaron las tendencias en diseño, permitiendo generar un visionado de ejes rectores que impactan en el ejercicio actual del diseño, siendo estos: profesión, sistemas visuales, gestión y dirección creativa, experiencias digitales y de comunicación. De forma paralela, se revisaron cifras relacionadas con la tendencia y expectativa de matrícula en México, la estimación de crecimiento en las profesiones creativas, el análisis de los mercados creativos y culturales, así como las principales áreas de desempeño de los profesionistas. Es relevante dar cuenta que el impacto que genera la profesión del diseño en los aspectos económicos, sociales y culturales propicia una vinculación entre programas académicos y los sectores públicos y privados.

El caso de estudio del que se desprende esta ponencia es el rediseño del programa educativo de la Licenciatura en Diseño Gráfico de CETYS Universidad campus Internacional Ensenada, situado en el estado de Baja California, México, misma que promueve una visión de futuro considerando aspectos de sustentabilidad, factibilidad tecnológica y viabilidad.

**Palabras clave:** industrias creativas - innovación - emprendimiento - educación - rediseño curricular.

---

• **Autores: Victoria Eugenia Rivas, Marco Fidel Arango, Carolina Daza, Jorge Enrique Barney y Fabio Charry**

investigacion@fadp.edu.co / proyectointeriores@fadp.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Ruta de formación del técnico profesional en producción en diseño de interiores hacia su rol activo en el cumplimiento de los objetivos de desarrollo sostenible.

**Institución:** Fundación Academia de Dibujo Profesional, Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores.

La organización de Naciones Unidas –ONU establece un desafío global a través de la Agenda 2030; esta plantea 17 Objetivos con 169 metas de carácter integrado e indivisible que abarcan las esferas económica, social y ambiental. Su implementación radica en la intención de lograr un desarrollo sostenible de las comunidades y la erradicación de la pobreza. Si bien es una agenda global, cada país desde sus particularidades tiene autonomía para llevarla a cabo. Adicionalmente, las universidades se adhieren a dichas iniciativas y una de las formas en que estas pueden aportar a alcanzar los Objetivos de Desarrollo

Sostenible (ODS) es formar a las personas que han de implementar estos Objetivos; la FADP ha optado por involucrarse en esta iniciativa desde las estrategias de investigación formativa de los programas académicos.

A partir de ello, con base a la implementación de proyectos con docentes y estudiantes en el aula, nace el proyecto en mención en el programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores. Este establece unas rutas de acción dentro de los procesos formativos con el propósito de formar técnicos profesionales activos y comprometidos con el medio ambiente y la sociedad.

---

• **Autor: Jorge Enrique Barney**

investigacion@fadp.edu.co / proyectointeriores@fadp.edu.co - COLOMBIA

**Título:** EL SITIO, emisora FADP: Ciclo de CHARLAS “Un Lugar del Espacio”.

**Institución:** Fundación Academia de Dibujo Profesional, Programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores.

Dentro del marco de formación que se viene impartiendo en el programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores – FADP, se hace gran énfasis en la formación de competencias para la conceptualización, representación y materialización de un objeto de diseño interior, estando siempre a la vanguardia y prestos a las exigencias del medio del interiorismo y la construcción; también a nivel decorativo se forma al estudiante para presentar, con seguridad y calidad, propuestas de estilos, colores, materiales y mobiliario, impregnando en los espacios identidad y confort.

Lo anterior conlleva a la necesidad de establecer espacios académicos complementarios que permitan no solo el debate sino también el reconocimiento de los estilos y tendencias que actualmente se vienen desarrollando en el medio y de cómo estos definen el hecho creativo.

Es por ello que se propone como objetivo del proyecto establecer un espacio académico de reflexión y debate permanente en torno a temas relacionados con el “Diseño de Interiores”; mediante “charlas” en las que estudiantes y maestros puedan interactuar con actores representativos del medio con el fin de visualizar tendencias e ideas y proyectos de diseño interior. Todo esto mediado por la creación de una emisora on-line que transmita programas radiales que complementen su proceso formativo abordado en el aula.

---

• **Autor: Marisa Ester Ruiz**

ruizmarisaester@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Relearning: nuevo paradigma del aprendizaje.

**Subtítulo:** La búsqueda permanente de la humanidad en su intento de superación, lo impulsa a cambios que le permitan adquirir nuevos y mejores conocimientos.

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Aprender, desaprender, para aprender nuevamente, pero de manera diferente. Las personas cambian, las sociedades evolucionan y el sistema educativo debe adecuarse, de lo contrario como tantos usos, costumbres y tecnologías, si no se renuevan quedarán irremediablemente obsoletos.

Nuevos mecanismos educativos son necesarios para adaptarnos a nuevas culturas formativas, nuevas maneras de enseñar, de aprender y capacitarse, donde cada estudiante pueda decidir el cómo, dónde y cuándo hacerlo. El Relearning surge como una nueva forma de estudiar, combinando la educación Online marcando una diferenciación en los métodos de estudio, aportando beneficios para los estudiantes, disponiendo de la posibilidad de un aprendizaje con el estudio de casos, la práctica de casos reales, ejercicios mediante la reiteración de teorías de manera no invasiva, logrando respetar tiempos, estilos de estudio y aprendizaje diferentes y diferenciadores. Desafío para la nueva universidad.

---

• **Autor: Azul Abigail Serrano Ávila**  
aazuldiseno@gmail.com - MÉXICO

**Título:** La disputa en el diseño de empaque  
**Subtítulo:** La responsabilidad social del diseñador  
**Institución:** Universidad Autónoma del Estado de Morelos

En un cuestionamiento sobre si es posible la concientización de los usuarios por medio del diseño de empaque, se observó un fenómeno muy interesante en la población mexicana, donde la conciencia, más allá de ser el inicio por parte de los consumidores de un actuar a beneficio de la sociedad, permitía la liberación de culpa ¿Cómo la búsqueda de conciencia del consumidor se convirtió en la solución a la búsqueda de una satisfacción inmediata? Dentro de las funciones del empaque se encuentra su análisis como imagen a un nivel simbólico, donde el mensaje al requerir cumplir con necesidades mercadológicas ha convertido la intención de concientización de los usuarios en un buen elemento de convencimiento, para efectuar la compra de productos, dejando de lado la importancia de crear conciencia individual de cada consumidor, para alcanzar una conciencia colectiva. Como diseñadores ¿Cómo podemos diseñar sin contribuir a un deslinde de responsabilidades en los consumidores? ¿Realmente hay forma de crear conciencia a partir de un diseño de empaque?

---

• **Autores: Nereida Tarazona-Belenguer, Jimena González del Rio y Olga Ampuero Canelas**  
netabe@upv.es / jimena@mag.upv.es / olamca@upv.es - ESPAÑA

**Título:** Reorientar una asignatura sobre diseño de marca hacia el Aprendizaje-servicio. Cómo fomentar en los alumnos universitarios la aplicación de sus conocimientos a fines sociales y altruistas.



**Institución:** Dpto. de Ingeniería Gráfica. Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño. Universitat Politècnica de València

El trabajo presenta la experiencia llevada a cabo en el ámbito universitario para adaptar una asignatura sobre diseño de marcas hacia la metodología del aprendizaje-servicio. El principal cambio fue proponer al alumnado la realización del rediseño de la identidad visual corporativa de una ONG. De esta manera, tomarían conciencia de la realidad social existente en su entorno y de cómo a través de su trabajo de diseño pueden contribuir a mejorarla. El proyecto se dividió en cinco fases: (i) elección de la ONG y, si fuera posible, contactar con sus responsables; (ii) redacción del briefing; (iii) diseño de la marca; (iv) diseño de aplicaciones corporativas; y (v) presentación del proyecto. Al final de la asignatura se pasó una encuesta para evaluar la satisfacción del alumnado con la metodología utilizada y el nivel de consecución de los objetivos propuestos.

**Palabras clave:** Diseño Gráfico, Diseño de marca, metodología aprendizaje-servicio, Educación Superior.

---

## **Comisión 9**

### **II Foro de la Red de Investigadores en Diseño**

• **Autor: Sebastián Aguilar Medina**

Sebastian.aguilar@up.ac.pa / arq.sebastianaguilar@yahoo.com - PANAMÁ

**Título:** Petroglifos en Veraguas

**Institución:** Universidad de Panamá, Facultad de Humanidades.

Este trabajo es producto de un trabajo de investigación tanto en campo como bibliográfico, sobre el tema específico de Petroglifos en el territorio que ocupa la actual provincia de Veraguas en la República de Panamá, la cual es muy rica en legado y herencia de pueblos prehispánicos, en los cuales se han hecho pocos estudios sobre estos elementos arqueológicos que representan el pasado de las culturas que recorrieron estas tierras hace mucho tiempo.

En la Provincia de Veraguas existen escasas investigaciones especializadas en el estudio de los Petroglifos. Siendo así, surge la necesidad de ampliar estudios sobre el tema de los petroglifos en esta área, con la idea de generar una visión más amplia, en términos historiográficos y arqueológicos de los ejemplos que describiremos en este trabajo.

En esta investigación mostraremos los hallazgos de petroglifos divididos por distritos, para lograr con mejor claridad su ubicación y facilitar a futuros investigadores las posibles relaciones entre cada uno. Hoy en día esta herencia cultural presenta grandes problemas

vinculadas a las actividades actuales de nuestra sociedad, la intervención del ser humano en espacios donde se encuentran estos elementos arqueológicos, lo cual en muchas ocasiones corren peligro de ser deteriorados y otros ya han sufrido daños e inclusive destrucción.

---

• **Autor: Jaime Alzérreca Pérez**  
japalpal@gmail.com - BOLIVIA

**Título:** Territorialización de imaginarios y memoria colectiva. Corredores culturales para el municipio de Cochabamba

**Institución:** Instituto de Investigaciones de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de la Universidad Mayor de San Simón de Cochabamba.

El Municipio de Cochabamba presenta gran cantidad de patrimonio, historias y vivencias que configuran escenarios espaciales públicos con una alta carga de simbolismos que el presente proyecto los documenta desde la mirada territorial, reflexionar sobre esta realidad, permite ver que una ciudad se dinamiza en función de experiencias agradables y placenteras como también desagradables que generan rechazos, evocando en algunos casos vivencias míticas o religiosas. Así es como se generan narrativas de experiencias que otorgan referencias simbólicas que permiten constituir espacios con fuertes cargas simbólicas muy aceptados por una población que los reconoce como parte constitutiva de su cultura e identidad. Esta reflexión permitió esbozar una metodología para encontrar estos escenarios en el Municipio de Cochabamba, a partir de acciones y condiciones que deben cumplir los espacios a analizar. Como resultado de este proceso se encontraron espacios con fuerte carga simbólica a partir de interactuar con diversos actores capturando sus percepciones, documentando sus imaginarios y memoria para espacializarlos en sectores de alta significación vivencial. La experiencia mostró que la interacción entre investigación, formación en el pregrado y vivencias de la sociedad civil, permiten esbozar nuevas herramientas para mirar la realidad de un territorio.

**Palabras clave:** Corredores culturales, memoria colectiva, imaginarios, lugar, apropiación.

---

• **Autor: Rafael Ángel-Bravo**  
rafael.angel@aunarcali.edu.co - COLOMBIA

**Título:** De la gráfica urbana popular a lo folklórico: Resultados y evolución en el estudio del patrimonio histórico y cultural.

**Institución:** Grupo de Investigación Visualizar /  
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño.

Dentro de las primeras exploraciones investigativas desarrolladas desde el Grupo de Investigación Visualizar, en su línea de Patrimonio Histórico y Cultural, como en la línea de Nuevos Medios y Lenguajes en Contextos Urbanos, se busca comprender el valor que tienen algunas expresiones de la gráfica urbana popular en el contexto de lo que es el centro de la ciudad de Cali (Colombia). Desde la exploración fotográfica de dicho contexto, se plantea la existencia de unos núcleos de expresión popular, los cuales se configuran a partir de diversos procesos de mestizaje e hibridación cultural, resistiendo frente a los efectos homogeneizadores de la globalización y la modernidad. Dichos núcleos corresponden a entornos urbanos claramente delimitables, comunidades migrantes, territorios multiculturales o a expresiones de carácter tradicional, los cuales luchan por su permanencia. Igualmente, la exploración de fenómenos de carácter folklórico y cultural, desde el diseño gráfico, da lugar a una serie de reflexiones sobre la exploración de estos territorios temáticos como una posibilidad para el desarrollo de nuevos procesos en investigación y creación. Esta exploración conduce eventualmente a diversos abordajes de carácter visual, frente a los mercados populares en el continente americano y las diversas expresiones que en dichos escenarios se manifiestan.

---

• **Autor: Félix Cardona Olaya**

facardona@admon.uniajc.edu.co / fcardonaolaya@gmail.com - COLOMBIA

**Título:** Hitos de la memoria colectiva como manifestaciones para y del diseño.

**Subtítulo:** lugares/artefactos del paisaje cultural cafetero colombiano visibilizados desde el diseño.

**Institución:** Universidad Antonio José Camacho, Santiago de Cali, Colombia

Las manifestaciones culturales, se conservan gracias a las memorias colectiva e histórica que pueden llegar a ser transmitidas a través de artefactos y lugares que determinan cada sociedad en su contexto. Bajo esta perspectiva la preservación del patrimonio cultural es un fenómeno que está estrechamente vinculado a prácticas concernientes a la reproducción de vida social (Kopytof, 1986) que provee referencias compartidas a los cambios y a la continuidad de las prácticas, expresiones, conocimientos y técnicas transmitidas dentro de una comunidad.

Son las tradiciones vivas las que reafirman identidad colectiva para cada contexto y el punto de referencia para su análisis (Debray, 2007) por ello, la noción territorial del paisaje cultural, se relaciona con la capacidad de transmisión de hitos de los tipos de memoria (Vásquez, 2009) que lo integran y con las cuales lo percibimos, tanto desde lo institucional como desde lo comunitario.

El proyecto del que se dará informe, busca sentar bases epistemológicas para que el diseño como disciplina de las ciencias humanas permitan proyección de sistemas interactivos

donde la memoria colectiva (Halbwachs, 2001) sean variables que conlleven al reencantamiento social (Maffesoli, 2008) sobre los bienes del patrimonio cultural por parte de los habitantes de un territorio declarado paisaje cultural en diferentes niveles de reconocimiento como el otorgado por la UNESCO dentro de su programa: patrimonio cultural de la humanidad.

---

• **Autores:** Lorena Gertrudis Valle Chavarría, David Alonso Leija Román, Carlos Eric Berumen Rodríguez y Rebeca Isadora Lozano Castro  
lvalle@uat.edu.mx / dleija@uat.edu.mx - MÉXICO

**Título:** Procesos manuales y digitales de réplicas de patrimonio cultural.

**Institución:** Universidad Autónoma de Tamaulipas, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Arte, Teoría y Conservación de Patrimonio. Laboratorio LEVAP

Se propone como método de difusión y conservación la utilización de réplicas de patrimonio, tradicionalmente desarrolladas en empresas, organismos públicos y museos, pero no en entornos educativos, generando así innovación en este ámbito. Los procesos se exponen en paralelo mostrando métodos manuales y tecnologías 3D. El método manual se basa en la tradición escultórica empleando estructuras de soporte y el modelado, destacando el uso y experimentación con la “masa de secado al aire libre acabado arenisca”: producto de innovación e invención propia en proceso de patentamiento ante los organismos legales como el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI) fase 2. El concepto primario de patrimonio no contempla los objetos que nacen en ecosistemas digitales. La falta de consideración de un esquema de objetos digitales de patrimonio digital puede complementar incluso los objetos tangibles desde un esquema de diseño de objetos digitales que los enriquezca para su comprensión. La integración de prácticas de la archivística, la bibliotecología, la informática y diseño de interacción, ofrecen una panorámica enriquecida para los nuevos objetos digitales diseñados desde cero, para que estos participen en públicos de dispositivos móviles e hiperconectados.

---

• **Autor:** Helia Milena Florez Londoño  
hmilenaf@gmail.com - COLOMBIA

**Título:** Pequeños artistas evocando historias y construyendo memoria para la paz

Procesos de co-creación artística con niños víctimas del conflicto armado habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto del municipio de Pasto.

**Institución:** Universidad de Nariño, Pasto

Esta investigación muestra desde una perspectiva infantil las consecuencias que ha traído el conflicto armado en la vida de los niños habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto del Municipio de Pasto, por esta razón se fomentan espacios de co-creación artística para evocar las historias vividas en la guerra y de esta manera se contribuya a la construcción de

paz, vista desde la perspectiva de reconocimiento de algunas causas del conflicto armado, reparación simbólica y memoria histórica.

Desde su contenido contribuye a la construcción de paz, mejorando las relaciones sociales en la comunidad de Anganoy Rosales Alto; en cuanto a la expresión se promueve una interpretación visual de las historias de los niños quienes a manera personal escriben, comparten y plasman los relatos que les ha marcado la experiencia de la guerra que aún se desconocen; desde la técnica se elabora una narración animada audiovisual con los dibujos de los niños protagonistas, también se realiza una exposición artística en donde se observa el proceso de co-creación, para reflexionar sobre la importancia del arte como un medio que repara y reconstruye la memoria histórica de los pequeños Colombianos.

---

• **Autor: María Margarita Ramírez Jefferson**

mramirez@pucp.edu.pe - PERÚ

**Título:** Memoria gráfica y diseño. Imágenes del Perú entre 1919-1930.

**Institución:** PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú

La globalización ha planteado nuevos retos en la divulgación de contenidos visuales. La curaduría digital como producción cultural, a partir de los estudios en diseño, es el tema que nos interesa desarrollar en esta propuesta de investigación-creación.

La web es un espacio de difusión que permite la creación de sitios dedicados a recuperar la memoria gráfica en una sociedad. Sin embargo, a nivel latinoamericano, la existencia de espacios virtuales que promuevan y propongan la divulgación de información gráfica a disposición del gran público, aún es escasa. En el Perú, el patrimonio material gráfico es aún menos conocido y difundido a través de este medio, es por esto que proponemos, crear un espacio virtual en línea que dé cuenta de cómo se representó el país durante los años 1919-1930. La presente ponencia presenta la metodología que se utiliza para el diseño de una curaduría digital, a partir de una selección y montaje de caricaturas, ilustraciones y pinturas, con la finalidad de aportar a la memoria gráfica y cultura visual de nuestra sociedad. La relevancia de esta investigación-creación radica en evidenciar la necesidad de impulsar la puesta en común del material visual de archivos históricos de publicaciones impresas, que permita fomentar y consolidar la historia gráfica de un país.

---

• **Autoras: María Valeria Tuozzo y Camila Donato**

valeria.tuozzo@gmail.com / camila.donato@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Título del plan de investigación del proyecto: Poéticas del vestir: arte, moda y diseño en Buenos Aires (1990-2000).

**Institución:** UBA - Universidad De Buenos Aires, Secretaría de Ciencia y Técnica, Proyectos de Investigación Básica, Aplicados, de Transferencia e Innovación Tecnológica. Programación Científica 2023.

**Nombre del director y codirector/es:** Daniela Lucena

**Disciplina/área del proyecto:** Sociología de la cultura

Planteamos este proyecto en continuidad con la investigación que realizamos desde el año 2020 en el marco de la programación UBACyT 20020190200415BA. Allí nos propusimos analizar distintas poéticas vestimentarias ubicadas en el cruce entre el arte, la moda y el diseño, que se desarrollaron en la Ciudad de Buenos Aires entre 1980 y 1990. Con ese objetivo, conceptualizamos la noción de poética del vestir para focalizar no tanto en la reproducción social que opera en y desde los cuerpos vestidos sino en las posibilidades de transformación que el lenguaje de la indumentaria alberga. Mientras que la noción de práctica vestimentaria pone el acento en los condicionamientos que el contexto social ejerce sobre los cuerpos, la noción de poética destaca una dimensión creativa del vestir que se expresa en retóricas críticas y a menudo disonantes: estéticas novedosas que desoyen las modas cristalizadas y renuevan la política de las apariencias, dando forma a imágenes y experiencias expresivas donde la indumentaria cuestiona y recrea los modos de concebir y habitar el mundo. Desde esta perspectiva analizamos una serie de experiencias en las que el lenguaje de la indumentaria se convirtió en un terreno de experimentación y desobediencia, un instrumento de politización de la propia imagen; una herramienta de expresión artística y también ideológica. En este nuevo proyecto planteamos proseguir esta línea de estudio recuperando poéticas vestimentarias surgidas entre los años 1990 y 2000 en Buenos Aires. Se trata de iniciativas de artistas y diseñadores que apostaron por la renovación y la ampliación del acto creativo más allá de cualquier intento de definición cerrada, dando lugar a inéditos diálogos entre arte, moda y diseño. Entre las experiencias identificadas hasta ahora podemos mencionar: la agencia creativa Fabolous Nobodies y las campañas Maresca se entrega a todo destino y Yo tengo Sida impulsadas por Roberto Jacoby y Kiwi Sainz; los diseños de Sergio De Loof y el grupo de los Genios Pobres; el desfile Moda al Margen en el Centro Cultural del ICI y el emprendimiento ITS de Gabriela Bunder, Kelo Romero y Gabriel Grippo. Todas ellas forman parte de nuestro objeto de estudio.

---

• **Autor:** Claudia Valenzuela Suárez

cvalenzuela@pucp.edu.pe - CHILE

**Título:** Construyendo una historia del Diseño gráfico Peruano a partir del método iconográfico de Panofsky.

**Subtítulo:** Desarrollo en los estudiantes de la competencia de investigación y aprendizaje autónomo en el curso electivo de Procesos del Diseño Gráfico Peruano s. 19 y 20

**Institución:** PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú, Aula Virtual - Especialidad de Diseño Gráfico

El objetivo de esta presentación es compartir los ensayos de estudiantes, construidos a partir de una mirada crítica y reflexiva sobre los inicios de la disciplina del diseño gráfico durante los siglos 19 y 20 en Perú. A lo largo del curso, los estudiantes identifican cómo la

aún incipiente disciplina fue desarrollándose y vinculándose de manera borrosa y difusa con otros campos como la literatura, el periodismo, el arte y el grabado, insertas en un contexto sociopolítico inestable y cambiante.

Finalmente, después de ese recorrido donde el diseño y sus actores tomaron una posición social y política a lo largo de dos siglos, el estudiante aborda y desarrolla un ensayo a partir de un artefacto (libro, poster, cartel, portada de revista, publicidad de revista), para construir un análisis de la obra aplicando el método iconográfico de Panosky, así como su relevancia en el contexto contemporáneo de hoy.

---

• **Autor: Luis Kimil Valle Sánchez**

flvalle@idat.edu.pe / luiskimil.valle@unmsm.edu.pe / kimilvalle@gmail.com - PERÚ

**Título:** El Infierno de Huaró

**Institución:** IDAT

Esta investigación está basada en el estudio del mural “El Infierno” del pintor mestizo Tadeo Escalante, perteneciente al Barroco Colonial andino, que forma parte de una representación del Juicio Final en la Iglesia de San Juan Bautista en el distrito de Huaró, departamento de Cusco. Planteamos un análisis iconográfico y formal que nos permitir identificar las características de esta valiosa obra, basándonos en registros historiográficos, literatura de iconografía colonial, semántica y sintaxis visual.

**Palabras clave:** Barroco colonial, Huaró, Tadeo Escalante, murales, iconografía.

## **Comisión 10**

### **II Foro de la Red de Investigadores en Diseño**

• **Autor: Héctor Adolfo Bernal Sandoval y Jaime Andrés Vallejo Bejarano**

hbernal@exatec.tec.mx / hbernal70@uan.edu.co / habernalsa@gmail.com / jvallejo40@uan.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Modelo de participación “StoryWorld” como estrategia de creación de narrativas convergentes como espacios de reconciliación y verdad en el posconflicto armado colombiano.

**Institución:** Diseño Gráfico, Facultad De Artes, Universidad Antonio Nariño, Sede Circunvalar, Bogotá, Colombia

Desde principios del año 2022, el semillero de investigación D.A.F.T. (Diseño, Arte, Fundamentación y Tecnología) de la Facultad de Artes de la Universidad Antonio Nariño en Bogotá, Colombia, explora las narrativas del conflicto armado expuestas en Informe Final

de la Comisión de la Verdad, proponiendo ecologías de medios convergentes, interactivas y llamativas que expandan las historias que expone.

Dentro de las exploraciones y resultados esperados, el semillero aplica el modelo de participación en StoryWorld de Peter Von Stackelberg, estudiando con este las relaciones entre diferentes medios, contextos, mensajes e interacciones con el usuario, las posibilidades participativas de este en la narrativa, sus retroalimentaciones y participación como consumidor. Es así que el modelo amplía el panorama de las historias a partir de una mirada holística y minuciosa, permitiendo establecer relaciones entre personajes, sucesos, objetos significativos y escenarios, posibilitando la creación de nuevos modos de contar y difundir las historias a partir de la apropiación genuina de lo sucedido, por parte de la sociedad civil colombiana.

---

• **Autor: Charles Bicalho**

charles.bicalho@uemg.br - BRASIL

**Título:** Diseño y animación en el audiovisual indígena: la filmografía de los Maxakali

**Institución:** Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Este proyecto se enfoca en la producción mediática del pueblo Maxakali (o Tikmũ'ún, como se autodenominan en su propio idioma), con énfasis en el acervo de la productora Pajé Filmes, fundada en Belo Horizonte en 2008, por quien escribe en sociedad con algunos representantes del pueblo Maxakali. Con un tema indígena, Pajé Filmes produce documentales y películas de animación con Maxakali.

Los Maxakali son un pueblo indígena de alrededor de 1.800 individuos que actualmente habitan cinco territorios en Minas Gerais. Hablan su lengua ancestral, la lengua maxakali, y practican su religión tradicional basada en los espíritus yãmíy y sus rituales yãmíyxop. Algunos representantes del pueblo Maxakali se graduaron en la UFMG y se convirtieron en maestros y agentes culturales en sus pueblos. Este es el caso de Isael Maxakali y su esposa Sueli Maxakali, quienes también son cineastas.

La Pajé Filmes busca promover la fuerza artística de la cultura tradicional indígena, utilizando medios modernos de comunicación, como una forma de generar visibilidad para una expresión minoritaria en el medio cultural, ya sea a nivel local, nacional o internacional. Las producciones de la Pajé se destacan por su coherencia en el proceso de traducir los elementos de la expresión artística indígena a los medios tecnológicos actuales de la matriz digital. Para eso, se utilizan nociones como el etnodiseño y el diseño de producción audiovisual para orientar la transposición de elementos culturales originariamente indígenas al lenguaje audiovisual.



• **Autor: Johanna Andrea Cuestas Camacho**

andrea.cuestas@aunarvillavicencio.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Símbolos de la Orinoquía, construcción de representación visual con la participación de estudiantes de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño – sede Villavicencio en el año 2022.

**Institución:** Programa Académico de Vinculación, Facultad de Ingeniería y Diseño Visual. Corporación Universitaria Autónoma de Nariño – Sede Villavicencio, Colombia.

En el marco del proyecto se plantea estudiar y analizar los íconos y símbolos de la región del Orinoco a partir de la construcción de representaciones visuales, esquematizada con los aportes prácticos, visuales y diseñada por los alumnos de la carrera de Diseño Visual de primer semestre de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño – sede Villavicencio, durante el año 2022.

Se toma como punto de partida de que los estudiantes de AUNAR están poco orientados al conocimiento de los íconos y símbolos que representan a la región, motivo por el cual en este estudio comenzamos a trabajar con una selección de trabajos prácticos desarrollados por los estudiantes donde se establece el rescatar, preservar y resaltar estos elementos que identifican la zona.

Por lo tanto, se recurre a analizar los símbolos culturales, ambientales, gráficos, científicos, religiosos, patrios o nacionales y de marcas, los cuales puedan representar a la región. Por ello, se acude a realizar un focus group para evaluar dichos elementos con los estudiantes de la carrera de Diseño Visual de la Corporación Autónoma de Nariño, sede Villavicencio y generar la construcción comentada anteriormente.

**Palabras clave:** Semiótica, representación visual, Región de la Orinoquía, lenguaje visual.

---

• **Autor: Leandro Ibáñez**

leandro.ibanez@bue.edu.ar - ARGENTINA

**Título:** NFT ART Un análisis descriptivo del fenómeno NFT en el arte.

**Institución:** Universidad Nacional de las Artes

Desde aquel 11 de marzo de 2021 en que se subastó la obra de Mike Winkelmann, artísticamente conocido como Beeple, por 69 millones de dólares en la casa de subastas Christie's, se ha extendido en los medios masivos de comunicación dos conceptos hasta ese momento desconocidos para la gran audiencia, Tokens no fungibles (NFT) y criptoarte. Dos términos originados en el mundo digital, la programación, las finanzas y la creatividad artística.

Si bien desde el año 2012 se pueden rastrear los primeros NFT asociados a la criptomoneda Bitcoin, es en el año 2017 cuando la plataforma digital de código abierto Ethereum consolidó con su desarrollo programático NFTs con fines de originalidad, propiedad y coleccionismo.

El mundo del arte digital ha encontrado en los NFT un socio fundamental para construir una identidad exclusiva que le permite posicionarse en el mercado del arte. Con los atributos de originalidad, propiedad y coleccionismo, el cryptoarte se instala en el nuevo paradigma de la Web 3.0 y el metaverso con potencialidad y nuevas posibilidades para los artistas que el mercado del arte analógico y la piratería digital les negó hasta hoy.

Este trabajo de investigación propone describir los los NFT relacionados al arte digital como el resultado de una serie de entrecruzamientos de procesos históricos de dispositivos técnicos, fenómenos discursivos y prácticas sociales vinculadas. Tomando la matriz de análisis propuesta por J. L. Fernández (2008) para el estudio de las novedades de época, se desarrolla una indagación.

---

• **Autores:** Maria Teresa Lopes Ypiranga, Rafael Efrem, Liana Lewis y Arthur de Menezes

teresa.designer@gmail.com / teresa.lopes@ufpe.br - BRASIL

**Título:** O fascismo brasileiro, o discurso de ódio e a sua aparência: uma discussão introdutória das dimensões implícitas ao design.

**Institución:** Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

A proposta de estudo aqui apresentada consiste numa análise do discurso visual da trajetória de ascensão da extrema direita no Brasil – Fascismo Brasileiro –, no período que compreende os anos de 2013 a 2022. Tomando como fundamento as relações estabelecidas dentro do campo das visualidades e o mapeamento dos envolvimentos/responsabilidades do design como agente de construção material e simbólica desse fenômeno, localizado como parte da cultura pop, material e de consumo nacional.

Essa análise tem como base a semiótica peirceana e busca investigar a significação dos fatos que foram construídos política e midiaticamente e que tiveram, como resposta dada pela população, a adoção de comportamentos de consumo, por meio de objetos de design como, por exemplo, a camisa da CBF - Confederação Brasileira de Futebol, para que assim, por meio dos objetos de design relacionados possamos entender esse fenômeno político do ponto de vista do design.

---

• **Autor:** Santiago Luna

slunasantiago@gmail.com - COLOMBIA

**Título:** Método participativo para el diseño y desarrollo de productos artesanales con comunidades indígenas

Los pueblos indígenas son parte del patrimonio inmaterial cultural de los colombianos, ya que ellos representan los saberes y las costumbres de los pueblos originarios que habitaron los territorios antes del proceso de colonización y mestizaje.

La artesanía como manifestación de las culturas indígenas, representa una forma particular de ver el mundo, ya que sintetiza a partir de abstracciones formales signos y símbolos en un objeto desarrollado en distintos materiales, por medio de técnicas y oficios particulares de cada etnia.

Las comunidades indígenas como unidades productivas artesanales, son un eslabón dentro de la economía, que posibilita al indígena realizar una actividad comercial a partir de sus saberes, en donde se puede observar un elevado manejo de los oficios contrastado con un incipiente desarrollo de nuevos productos, lo cual es una desventaja competitiva en el mercado al no existir una diversificación en la oferta; es ahí que obliga a los indígenas a competir comercialmente a través del precio como propuesta de valor.

Por ello es importante potencializar las capacidades técnicas y productivas de estos creadores a partir de intervenciones de diseño de producto en donde se co-crea, para lograr nuevas propuestas objetuales que fortalezcan la cadena de valor artesanal promedio del I+D+I, para potencializar las habilidades proyectuales del indígena como una estrategia de transformación social, por esta razón se hace necesario estructurar desde la academia el ¿Cómo establecer un método de intervención en comunidades indígenas para el diseño y desarrollo de un producto artesanal?, el cual permitiría generar una ruta crítica que tenga el potencial para ser escalada en distintos proyectos en donde se trabaje con comunidades indígenas.

---

**Autor:** María Teresa Olalde Ramos

mtor@azc.uam.mx - MÉXICO

**Título:** Nuevas tendencias y propuestas de la semiótica de la imagen.

**Institución:** Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Evaluación de Diseño en el Tiempo.

Es una investigación realizada desde un enfoque conceptual del estudio teórico y nuevas tendencias de la semiótica, busca enriquecer el concepto de imagen visual y su representatividad cultural, en esquemas de comunicación gráfica.

El trabajo se realiza a través de una metodología mixta partiendo de una investigación documental de los principales representantes de la semiótica visual y sus propuestas. Posteriormente adaptándonos a este momento tan crucial por el que el mundo está atravesando, la investigación de campo se ha hecho en modalidad virtual en seminarios, reuniones y talleres colaborativos de trabajo entre académicos de diversas instituciones de educación superior, así como a investigadores de varios cuerpos académicos a nivel internacional, cuyos resultados se publican y difunden por medio de un libro colectivo, que reúne los textos trabajados, poniendo de manifiesto los enfoques de la semiótica de la imagen desde distintas disciplinas.

Este trabajo tiene como objetivo evaluar la aplicación de las principales teorías y nuevas tendencias de la semiótica, en el manejo y representación del lenguaje visual, en productos de comunicación gráfica, identificando sus vínculos y principales líneas en las que se ha fundado el aprendizaje, enseñanza y ejercicio profesional de la disciplina.

---

• **Autor: Santiago Osnaya Baltierra**  
vosanova-24@hotmail.com - MÉXICO

**Título:** La letra. Síntesis y comunicación visual.  
**Institución:** Universidad Autónoma del Estado de México.

Las letras aparecieron en el mundo como una necesidad de comunicación. En sus inicios, éstas fueron creadas como imágenes que representaban ideas y sonidos, a través del tiempo se convirtieron en lo que se conoce como alfabeto. Hoy en día dicho sistema de lenguaje parece ser invisible debido a la cotidianeidad con que es manipulado. El objetivo de la presentación es proponer un distanciamiento semántico del uso convencional que tienen las grafías que conforman el abecedario, para plantear que a través de la forma y expresividad de cada letra es posible transmitir un mensaje.

---

• **Autor: Beatriz Robles**  
bearoblcordoba@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Los medios de comunicación y las nuevas narrativas transmedia, como nueva alternativa de aprendizaje con estudiantes de sectores vulnerables.  
**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación  
**Lugar de realización de la investigación:** CENS 454 (Centro Educativo de Nivel Secundario) Escuela de Jóvenes y Adultos de Castelar, Provincia de Buenos Aires.

“Pronunciar la palabra, es pronunciar el mundo, lo que significa transformarlo” Paulo Freire

La propuesta de investigación que estoy llevando adelante es sobre una experiencia con jóvenes de diferentes edades que van desde los 18 a 30 años de edad aproximadamente, quiénes coordinan la radio escolar comunitaria, de una escuela secundaria de jóvenes y adultxs (CENS 454) de Castelar, Provincia de Buenos Aires, donde estudian. Las características de esta población estudiantil con respecto a su formación educativa, es de indiferencia con algunas materias, sentimiento de pérdida de tiempo y aburrimiento, algunxs de ellxs tienen discapacidades, motrices e intelectuales, pero un buen dominio tecnológico. A esto hay que sumarle su situación vulnerable tanto en lo económico, u otras situaciones problemáticas, como consumo, violencia intrafamiliar, de género y psicológicas. La radio, a diferencia de su situación escolar, es para ellos algo más que prácticas pedagógicas, es un espacio de pertenencia y participación con la comunidad, donde articulan, conocen,

se vinculan con otras organizaciones que les permite crecer, salir de su entorno y conocer otras realidades. El desafío de este trabajo, es analizar y problematizar las nuevas narrativas transmedia, e incorporar estas nuevas formas de comunicarse que tienen los jóvenes, en una experiencia áulica de enseñanza-aprendizaje, pasar de una educación lineal secuencial, hacia estas nuevas narrativas y convergencia mediática, interactuando con docentes en el uso de la radio, recursos multimediales, y nuevas narrativas. Por lo tanto nuestra población objetivo serán estos jóvenes y partiremos de este interrogante: ¿Se puede lograr mejorar la lecto-escritura, comprensión textual en la enseñanza-aprendizaje de jóvenes con discapacidades intelectuales y motrices, incorporando otros medios y narrativas transmedia?

---

• **Autores: Sandra Rodríguez Mondragón y Martín Clavé Almeida**

srm@azc.uam.mx / mmca@azc.uam.mx - MÉXICO

**Título:** Interacción entre medio ambiente y producción artesanal en México

**Subtítulo:** Procesos de diseño artesanal y diseño

**Institución:** Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco

La presente investigación muestra el fenómeno de la interacción entre el medio ambiente y producción artesanal en México, para ello fue necesario precisar las definiciones de palabras tales como interacción y artesanía, al igual que los conceptos de medio ambiente y producción artesanal. Por otro lado, para dar un contexto tangible, se hace un esbozo de la producción artesanal en México y se presentan los elementos del medio ambiente que intervienen en estos procesos. Finalmente, para mostrar esta interacción, fue necesario analizar algunos de los procesos artesanales, tomando como ejemplos casos que representan una interacción con flora, fauna y recursos minerales.

Palabras clave: artesanía, medio ambiente, producción artesanal, México.

---

• **Autor: Gustavo Sánchez Músico**

gustavo.sanchez@iavq.edu.ec / investigacion@iavq.edu.ec - ECUADOR

**Título:** La práctica artística de creación musical desde la percepción sinestésica, el diseño y producción visual y sonora y la comunicación.

**Subtítulo:** Producción de la obra de arte sonora Mundos internos – Mundos externos

Se propone una reflexión sobre el proceso de composición musical que el autor realizó durante el año 2021 para la obra de arte sonoro Mundos internos – Mundos externos encargada por Arte Actual Flaco en Ecuador y que fue estrenada en junio de 2022 mediante el uso de plataformas digitales.

En este proceso el autor abordó la práctica artística relacionando en sus mundos internos la percepción sinestésica, el diseño visual, la producción musical, el diseño sonoro y la

comunicación; e integrando en sus mundos externos la teoría del caos, la probabilidad y el azar controlado para estructurar potencialidades sonoras que expresen el universo emocional interior hacia el exterior mediante la ejecución de improvisaciones musicales fijadas en medios digitales.

Partiendo de grabaciones de campo de animales silvestres, elementos de la naturaleza y seres humanos en sus particulares dinámicas cotidianas que fueron intervenidas por procesos de producción musical, el autor se apoyó en la percepción sinestésica para desarrollar el proceso de conceptualización de la obra artística desde un acercamiento al diseño visual y la meditación sobre inquietudes filosóficas, antropológicas, sociológicas, científicas y artísticas. Dando espacio a la generación de emociones, intenciones y sensaciones que movilizaron las improvisaciones y que propiciaron una dinámica intuitiva donde cada elemento tiene la oportunidad de convertirse en actor activo de una (auto) organización orgánica de la creación de un paisaje sonoro fantástico.

---

• **Autor: Luis Kimil Valle Sánchez**

flvalle@idat.edu.pe / luiskimil.valle@unmsm.edu.pe / kimilvalle@gmail.com - PERÚ

**Título:** ¿Fueron los Tocapus un lenguaje gráfico de comunicación visual para los incas?

**Institución:** IDAT

Las imágenes representadas en los tejidos prehispánicos tienen una gran variedad de formas y motivos. Entre ellos destacan los Tocapus, diseños policromos enmarcados, que aparecen en tejidos y vasos ceremoniales, durante el periodo inca.

Existen varias hipótesis sobre su significado, algunas señalan que son una posible forma de escritura (De la Jara 1967), y otras, que son parte de un sistema de comunicación, pero no una escritura propiamente dicha (Eeckhout 2004).

Nuestro objetivo es identificar las principales características estéticas de los Tocapus. Esta investigación es de carácter descriptiva. Realizamos un análisis formal a un tejido incaico con Tocapus, perteneciente al Horizonte Tardío precolombino, que forma parte de la colección del The Textile Museum, en Washington D.C. Para ello nos hemos basado en registros historiográficos, de sintaxis visual y semiótica de la imagen.

Los resultados obtenidos nos permiten inferir que los Tocapus no son simples dibujos geométricos puestos al azar o diseños decorativos distribuidos para llenar un espacio, sino que fueron un tipo de lenguaje gráfico.

Palabras clave: Tejidos precolombinos, Incas, antecedentes, Tocapus, lenguajes gráficos.

---

• **Autores: Alicia Vera y Miguel Nigro**

escenografa.aliciavera@gmail.com / miguelnigro@fibertel.com.ar - ARGENTINA

**Título:** La eficacia en la relación de sistemas de producción y la creación escenográfica  
Proyecto de Investigación.

**Institución:** Departamento de Artes Visuales. - Universidad Nacional de las Artes - UNA.  
**Equipo de Investigación:** Gabriela Sciascia, Florencia Tutusaus, Luciana Viñas, Camila Ciccone

La presente ponencia es la integración y conclusión de dos investigaciones consecutivas que lo anteceden; ambas analizaron la incidencia de las condiciones de producción en las estrategias de creación y su resultado escenográfico. En el primer proyecto: La Escenografía Teatral y los Sistemas de Producción (2015-2017), exploramos la Escenografía Teatral en su proceso de producción. En el segundo: Los sistemas productivos y el proceso creativo de la Escenografía en el Teatro Musical (2018-2019), continuamos exclusivamente con el género musical. Intentamos profundizar, sintetizar los aspectos productivos y creativos de la escenografía teatral.

La particularidad, similitud y diferencia que presenta el objeto de estudio en ambos proyectos, crea la necesidad de un desarrollo investigativo que intente responder a la problemática planteada.

El objetivo es la elaboración de un modelo provisional destinado a mejorar el tema abordado. Generar un recurso válido para distintos procesos y formas teatrales, aportando una nueva perspectiva a la disciplina.

Los tres ejes que articulan el análisis son:

- Las características del lenguaje teatral
- Las estrategias de producción: comercial, oficial y alternativo
- Las soluciones creativas

Estas premisas, junto a datos explícitos o implícitos, son los ejes que modelan la matriz conclusiva de la eficacia entre sistemas productivos y resultado escenográfico.

---

• **Autor: Ernesto Vidal**  
evidal1@udi.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Diversar y diverser. Un proyecto en diseño artesanal.  
**Institución:** Universidad de Investigación y Desarrollo UDI, Bucaramanga

La ponencia muestra los resultados del proyecto Diversar-Diverser en el Taller de Diseño Artesanal UDI durante el segundo semestre académico 2022. El ejercicio desarrollado da cuenta de un enfoque de la temática Diversidad desde el desarrollo de productos artesanales. A partir de los territorios cercanos (comunas y barrios) de Bucaramanga se propone un ejercicio de investigación mediante el reconocimiento de diversas expresiones y referentes culturales de diseño. La diversidad -cultural- es también entendida desde otras miradas y enfoques: el diversar para mostrar otras formas de contar y estar; y el diverser para presentar la diversidad del ser.

## **Comisión 11**

### **II Foro de la Red de Investigadores en Diseño**

• **Autores: Jenny Vizñay, Juan Pablo Pazmiño y Tatiana Cabrera**  
tcabrerasilva@gmail.com - ECUADOR

**Título:** Contribución de la carrera de Realidad Virtual y Videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la cultura ecuatoriana.

**Subtítulo:** Proyectos de investigación formativa basados en ABP.

Basados en los trabajos de investigación de los estudiantes de primer nivel de la carrera de Realidad Virtual y Videojuegos

Al pasar del tiempo, las nuevas generaciones y las tendencias tecnológicas han contribuido a que la educación deba transformarse en un sistema mucho más dinámico, una enseñanza basada en el “aprender haciendo”. Es así que para promover en el sistema educativo la enseñanza de la cultura y tradiciones ecuatorianas, como una revalorización de estas, los estudiantes de primer nivel de la carrera de Realidad Virtual y Videojuegos de la UCACUE, trabajando desde un proceso de investigación, desarrollo del pensamiento y fundamentos de videojuegos, realizan proyectos ABP que contribuyen al aprendizaje de leyendas y culturas del Ecuador a través de juegos de mesa.

---

• **Autor: Ronald Gonzalo Espitia Sanchez**  
ronald\_espitia@cun.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Fotografía contemporánea y captación anímica con inteligencia artificial

**Institución:** Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

A través de esta investigación se da a conocer como la fotografía a través del celular ha pasado a ser un elemento de relevancia en nuestra cotidianidad, permitiendo ser un recurso que nos permita transmitir un mensaje a través de diferentes habilidades artísticas contemporáneas y de edición automatizada con software de inteligencia artificial.

---

• **Autor: Romina Gala**  
oscar.acuna@uv.cl / o.acunapontigo@gmail.com - CHILE

**Título:** Desarrollo de videojuegos artísticos en el AMBA.

**Subtítulo:** Quiénes los crean, por qué y cómo lo hacen.

**Institución:** IIGG - Instituto de Investigaciones Gino Germani / CONICET

La ponencia tiene por objetivo analizar la creación de videojuegos con fines artísticos en el Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA). Específicamente, se observan las particula-



ridades del proceso creativo y de organización del trabajo; y se indaga en las peculiaridades estéticas y conceptuales de estos juegos.

El trabajo forma parte de una investigación en curso cuyo objetivo general consiste en analizar experiencias de creación de videojuegos con perspectiva artística, social y/o política en el AMBA. A su vez, se busca identificar las maneras en las cuales estos-as desarrolladores-as y sus prácticas creativas se insertan en las dinámicas de funcionamiento de la industria cultural.

Para la realización de esta presentación se propone una caracterización del sector a partir de la revisión bibliográfica. Además, se seleccionaron por muestreo cualitativo algunas experiencias a partir de las cuales analizar sus peculiaridades productivas, conceptuales y estéticas. Se realizaron observaciones participante, tanto en el contexto online como offline de circulación de los juegos; y se complementó con la técnica de entrevistas en profundidad a sus creadores.

---

**Autor: Mariela Lorena Gallotti**

Gallotti.mariela@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** El diseño en las InsurTech

**Institución:** Universidad de Buenos Aires – Facultad de Ciencias Económicas

El presente trabajo tiene como objetivo realizar un estudio de Diseño en las Insurtech: Insurance Technology.

Estudiaremos quiénes son los principales jugadores del rubro: tanto los que quieren se-tear las nuevas reglas del juego (más disruptivos) como desarrolladores independientes en alianza con los grandes buscadores de internet; reaseguradores ávidos de acortar la cadena de distribución del producto (que es el seguro) hasta llegar al consumidor final, y los más reacios que son los que hoy poseen control del negocio en muchos países que son los productores de seguros.

Pondremos ejemplos de avances en diferentes países y se estudiarán los casos de éxito y probabilidades de avance en el mediano y largo plazo: conforme las caracterizaciones de las ventas en:

- Ventas Sencillas y más estandarizadas: ejemplo Seguro de ART, Seguro de Autos.
- Venta asesorada: riesgos más complejos ejemplo Seguro de Todo Riesgo Operativo, Responsabilidad Civil Construcción y Montaje, etc.
- Venta en ejecución: cuando el contrato de Seguro se vende en conjunto con otro contrato principal. Ejemplo Seguro de prenda o Seguro de Hogar en hipotecas.

Conclusiones respecto de lo que se viene en materia de INSURTECH. Cómo impacta el diseño de las app y qué estrategia de diseño siguen las marcas.

**Palabras claves:** #InsurTech, #analytics, #seguros, #innovacion, #digital #diseño

• **Autor: Nancy Yeraldi González Hernández**

ngonzalezh003@alumno.uaemex.mx / Isc.nancygonzalez@gmail.com - MÉXICO

**Título:** El papel del diseño dentro de la complejidad de la contaminación digital.

**Institución:** Universidad Autónoma del Estado de México.

El abordaje de la educación ambiental en la vida cotidiana requiere reflexionar y concientizarnos acerca de nuestra relación y percepción sobre la tecnología. En cada una de nuestras acciones digitales cotidianas consumimos recursos de forma directa e indirecta: la miniaturización de los dispositivos, la infraestructura necesaria para su operatividad, el almacenamiento no controlado de datos, los múltiples registros en plataformas SASS y la transformación psicosocial que parte de la ubicuidad de los múltiples dispositivos del IOT, son apenas algunas las razones y actividades implicadas para el uso e implementación de tecnología en nuestra vida cotidiana que emite cantidades considerables de CO2 a nivel global.

Resulta fundamental proponer un proceso de diseño de software que integre y establezca sistémicamente parámetros que contribuyan positivamente a su conceptualización y desarrollo en favor de la esfera ambiental, social y económica durante su ciclo de vida.

---

• **Autor: Roberto González Rodríguez y Lenny Garcidueñas Huerta**

r\_gonzalez@enesmorelia.unam.mx / lenny@enesmorelia.unam.mx - MÉXICO

**Título:** Caminos de Michoacán y Pueblos...

Diseño participativo en la creación de ambientes digitales para las autonomías.

**Institución:** Escuela Nacional de Estudios Superiores Morelia / UNAM - Universidad Nacional Autónoma de México Colectiva Tierra Viva

Con la irrupción del movimiento por el autogobierno y las autonomías en las comunidades P'urépechas de Michoacán, se han establecido una serie de discursos tanto internos como externos sobre la identidad de la población indígena, de esta forma se construyen imaginarios que pretenden dar una mirada a las formas de vida en las comunidades y pueblos originarios que habitan el territorio michoacano. Sin embargo, en la generalidad de los casos, esta mirada se teje desde afuera. En este sentido, el proyecto "Caminos de Michoacán y Pueblos..." surge como un proyecto de carácter colaborativo, participativo y horizontal que pretende integrar a miembros de las comunidades, principalmente mujeres, jóvenes y niñas en la construcción de imágenes, objetos y expresiones del sostenimiento de la vida y la autonomía de forma genuina y cotidiana. Sirva dicho ambiente de carácter digital, como un dispositivo que permita traspasar el ejercicio de la libre determinación de los pueblos en los planos digitales. Así pues, desde la antropología, el diseño y la antropología del diseño, se tejen estrategias de colaboración.

---

• **Autor: Julia Lago Muñoz**  
julamu@usal.es - ESPAÑA

**Título:** Blockchain y NFTs en el mundo de la moda.

**Subtítulo:** Una oportunidad para la industria.

**Institución:** Universidad de Salamanca

Blockchain y NFTs constituyen herramientas poderosas para las firmas de moda a la hora de garantizar la autenticidad de los artículos y permitir la trazabilidad en toda la cadena de producción. Sin embargo, no se pueden obviar los riesgos que pueden conllevar a efectos de seguridad. Cada vez son más las marcas que hacen uso de la tecnología blockchain o que se deciden a lanzar NFTs con contenido exclusivo para sus clientes, y la tendencia está en pleno crecimiento. Expondré los casos más conocidos de aplicación de estas tecnologías en la industria de la moda y cómo esta alianza puede resultar beneficiosa para los creadores y sus derechos de propiedad intelectual.

---

• **Autor: Belén Lesna**  
lesnabeli@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Producción de sensibilidades en el espacio y tiempo de la realidad virtual.

**Subtítulo:** El fluir de los elementos.

**Institución:** Universidad Nacional de La Plata y Universidad Nacional de Tres de Febrero.

La investigación se lleva a cabo en el Laboratorio de investigación y experimentación multimedial (EmmeLab) de la UNLP y el desarrollo tecnológico dentro de la maestría en artes electrónicas de la UNTREF

En nuestro presente, la tecnología es una parte esencial de la vida. Por medio de internet millones de personas, en todo el mundo, se encuentran conectadas. Pero esa conexión provoca una especie de anestesia generalizada que nos desconecta de nosotros mismos.

El fluir de los elementos es un proyecto artístico que pretende ser nexos introspectivos. A través de un visor VR se explora un entorno que invita a contemplar una representación acerca de la tierra, del agua, del fuego y del aire. Desde un tiempo individual y subjetivo se invita a conectarse al fluir de la experiencia virtual.

---

• **Autor: Candelario Macedo Hernández**  
candelario.macedo@academicos.udg.mx - MÉXICO

**Título:** Contextos de la imagen digital en el diseño - Relaciones sistémicas de la imagen

**Institución:** Centro Universitario de la Costa, Universidad de Guadalajara

Proyecto de investigación que se encuentra en una fase inicial. Se realiza el planteamiento teórico de la imagen en contextos del diseño gráfico principalmente, aunque no se descartan otras disciplinas y subdisciplinas del diseño. Se explora la imagen y su visualidad en los niveles micro y macro. Se observa y analiza su presencia digital. En términos de lo complejo se articula la idea de la imagen como principio y fin, se plantea una visión sistémica delimitada por un enfoque cultural, alrededor de fenómenos sociales y culturales que trascienden en Internet y que provocan efectos en ella; se profundiza en su función, las posibles relaciones con el usuario.

---

• **Autores: Rogério Luís Massensini, Rodrigo Pontigo y Antônio Queiroz Costa**  
rogeriomassensini@gmail.com - BRASIL

**Título:** A produção editorial nas redes sociais: inovações na melhoria da comunicação e na manutenção da originalidade do material gráfico.

**Institución:** UTRAMIG - Fundação de Educação para o Trabalho de Minas Gerais.

O presente trabalho avaliou a produção editorial do Estado de Minas Gerais, nas redes sociais, buscando apresentar inovações metodológicas que contribuam para a melhoria da comunicação e da manutenção da originalidade do material gráfico publicado pelos autores. O problema identificado está relacionado ao formato do material bibliográfico publicado nas redes pelos setores públicos do Estado de Minas Gerais. A hipótese é que o formato utilizado não corrobora para uma comunicação efetiva, contribuindo com a originalidade do conteúdo relacionado às políticas públicas. O contexto de desinformação da sociedade e a dificuldade do Estado em melhor comunicar suas ações pode gerar mais confusão de entendimentos sobre as ações públicas. O objetivo foi avaliar a produção editorial do Estado de Minas Gerais; identificar possíveis melhorias no processo de produção editorial; apresentar novas formas de elaboração de conteúdo. Autores como Emanuel Araújo, Gui Bonsiepe, Brenda Dervin, André Grillo entre outros contribuem com pesquisas relacionadas à produção editorial, teoria projetual, construção de sentido, para o trabalho em questão. As considerações dizem respeito à metodologia utilizada pelo Estado tanto para elaboração quanto para a comunicação de material bibliográfico sobre as políticas públicas.

**Palavras chave:** Produção Editorial; Redes Sociais; Políticas Públicas; Inovação.

---

• **Autor: Fernando Nava La Corte**  
fnlc@azc.uam.mx / fercho\_0042@hotmail.com - MÉXICO

**Título:** Prácticas diseñísticas en la territorialidad digital.

La correspondencia entre lo percibido, lo concebido y lo vivido.

**Institución:** Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Azcapotzalco

La construcción del diseño tiene lugar en un continuo de actividad humana que comprende ahora tanto el espacio orgánico como el digital, esta combinación de interacciones permite una explicación omnicomprendensiva a las causas y consecuencias de los mecanismos no solo del diseño sino de la misma comunicación. Es así que, partiendo de la certeza del conocimiento y las relaciones que intervienen en la producción del mismo, se pueden establecer analogías de condiciones y aplicaciones que puedan generar propuestas con fines establecidos que respondan a las lecturas del universo diseñístico. Las prácticas del diseño deberán (des)anudar la relación entre lo percibido-concebido-vivido. Para tales fines se muestran avances de un modelo complejo que esboce las principales líneas de diálogos alrededor de estos controvertidos temas, pues, la dimensión digital ha ido ganando privilegio en lo cotidiano, el hecho de recorrer los entornos digitales constituye un verdadero espacio de exploración socio-geo-diseñística para encontrar pistas significativas en los actores (online y offline) de un lugar o aula determinada.

---

• **Autor: Carolina Panzone**

carolina.panzone@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Diseño en un mundo conectado

**Subtítulo:** Vinculaciones entre computadoras y electrodomésticos: una aproximación.

**Institución:** CIPADI, Comisión de Investigaciones Científicas de la Pcia. de Bs As (CIC).

El objetivo de este ensayo es presentar ciertos aspectos relevantes que se desprenden de la relación entre la tecnología y el diseño. Para ello se expondrá, en principio, la historia reciente de las computadoras, para luego derivar en conceptos e ideas sobre la tecnología actual. Este escrito rescata los postulados de Weiser (1991) y Fogg (2007) para presentarlos y complementarlos. A su vez, se expondrán ejemplos de artefactos hogareños con tecnologías embebidas (Weiser) en pos de analizarlas a través del cristal de las funciones según Fogg. Para finalmente preguntarnos: el diseño de productos conectados ¿es un beneficio real o una ilusión?

---

• **Autor: Sandra Regina Rech y Ana Carla Figueiredo Gomes da Costa**

sandra.rech@udesc.br / anacarlafcosta@gmail.com - BRASIL

**Título:** Design Estratégico: Planejando Para O Consumo Phygital

**Institución:** Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

O presente artigo buscou abordar o planejamento estratégico aplicado ao consumo phygital e é fruto de pesquisa básica, qualitativa, exploratória e bibliográfica do ponto de vista dos procedimentos técnicos. Para tanto, foi analisado o contexto do comportamento de consumo phygital no varejo de moda brasileiro, durante a conjuntura do covid-19, e a tomada de decisões estratégicas para manter a sobrevivência das empresas varejistas no

mercado. É importante destacar que o consumo phygital envolve a jornada do consumidor com experiências tanto no ambiente físico, quanto no digital.

Assim, com base no levantamento bibliográfico deste estudo, constatou-se que o design estratégico contribuiu de forma positiva para o planejamento e implementação de ferramentas assertivas e tecnologias destinadas ao on-line e off-line, bem como para suprir a demanda do consumo phygital. Ademais, considerando que o varejo é um segmento relevante economicamente, a pesquisa agregou valor às comunidades, acadêmica e empresarial, por analisar um momento histórico atípico do varejo de moda brasileiro.

**Palavras chave:** Design estratégico, Consumo, Phygital.

## **Comisión 12**

### **II Foro de la Red de Investigadores en Diseño**

• **Autor:** Anabella Cislaghi

anbellacislaghi@gmail.com / cislaghi@unl.edu.ar - ARGENTINA

**Título:** Tríadas transversales en taller

**Subtítulo:** Aproximación a los procesos de alfabetización académica para primer ciclo de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo; Universidad Nacional del Litoral.

**Institución:** Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo; Universidad Nacional del Litoral.

Reflexionar sobre la tríada que propone la alfabetización académica, el proceso de conformación entre aspirante - ingresante - estudiante y la estrategia de “Taller Introductorio” es el propósito de este trabajo, a fin de participar en el Foro Plenario de la Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo.

Acompañar las trayectorias iniciales de formación desde una alfabetización académica, en los términos de Carlino (2010), conlleva un conjunto de nociones y estrategias necesarias para participar en la cultura discursiva de las disciplinas proyectuales. La multiplicidad de actores y agentes involucrados en el Ingreso y el primer ciclo de la FADU, otorgan complejidades a las miradas del proceso entre aspirante - ingresante - estudiante. La alfabetización académica reconocida desde tres dimensiones: curricular, administrativa y digital, posibilita la articulación y acceso a estas problemáticas. La experiencia de la propuesta “Taller Introductorio”, desarrollada en el primer año de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo [FADU] de la Universidad Nacional del Litoral [UNL] a dos décadas de su implementación, permite el ámbito para repensar la transversalidad. Un espacio de iniciación en la cultura disciplinar tendiente a la construcción de pertenencia a la comunidad del conocimiento y profesional.

• **Autor: Luz Collioud**

lrodri45@palermo.edu / luzis\_mcr@hotmail.com - ARGENTINA

**Título:** Integración de la plataforma Moodle en e-learning audiovisual universitario

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

---

• **Autor: Graciela B. de Cara**

**Co-autoras:** Olivia Albarracín, Alejandra Ramos, Celina Bustos  
gradecar@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** La enseñanza de la Sociología en las Carreras de Diseño Industrial y Gráfico.

**Institución:** Universidad Nacional de San Juan, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño.

La Sociología según Max Weber (2014, p. 95) es: “Una ciencia que pretende entender (Verstehen) interpretándola, la acción social para de esta manera explicarla causalmente en su desarrollo y efectos”, y por tanto como Ciencia Social se relaciona con el Diseño Industrial y Gráfico entendiendo la necesidad de encontrar fundamentos y explicación lógica a distintas necesidades que pueden llegar a presentarse en diversos contextos de la realidad. En la currícula de las carreras de diseño su incorporación atiende a aportar a los estudiantes diversas teorías y perspectivas que le permitan “comprender e interpretar” estilos de vida, deseos e inquietudes de los usuarios de sus producciones, desarrollando en ellos el espíritu crítico y la reflexión indispensable para alcanzar un equilibrio entre las exigencias del mercado y el cuidado del ambiente, respetando valores éticos, alentando la creatividad y la innovación investigativa, como experiencia educativa válida para la futura vida profesional.

---

• **Autor: Christian León Cervantes**

christian\_leon\_c@hotmail.com - PERÚ

**Título:** Estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el curso virtual de técnicas de ilustración en un iest.

**Subtítulo:** Construcción y evolución de un modelo didáctico para dibujo.

**Institución:** Universidad Peruana Cayetano Heredia

Esta investigación analiza la construcción y evolución de un modelo didáctico en el curso de Ilustración, mediante el análisis documental de las sesiones de clase registradas en video durante los años 2020, 2021 y 2022.

La parte del curso relacionada con el dibujo para la creación de personajes en tres dimensiones, a pesar de tener todas las características del dibujo artístico, conlleva los criterios y la lógica del dibujo técnico, pero desarrollado a mano alzada. Aquí es común encontrar problemas tales como: el plagio de imágenes de internet durante las evaluaciones, la deserción de algunos estudiantes al considerarse poco capaces para el dibujo, y también los problemas del docente al evaluar, ¿cómo se evalúa a un estudiante cuyo trabajo es muy inferior al de un estudiante con más aptitud y práctica en el dibujo?

El modelo didáctico que aquí se analiza, tiene como objetivo cubrir esas necesidades, buscar una práctica en la que cada estudiante pueda trabajar en base a su nivel de habilidad, y sobre todo, que le permita una evaluación que haga justicia a sus capacidades.

---

**Autor:** Néstor León Torrealba

nestorleont@gmail.com - VENEZUELA

**Título:** De la Pedagogía a la Andragógica en la Enseñanza del Diseño

**Institución:** Instituto de Formación e Investigación Científica ASOC-AYUDA (Instituto IFICA)

Considerando que la educación superior ya no trata con niños sino con jóvenes cercanos a la adultez, se hace un recorrido por la revisión de los conceptos y diferencias en los procesos de educación pedagógicos y andragógicos con el fin de identificar cómo debería ser el proceso de aprendizaje idóneo para la enseñanza del Diseño. Contrastando las consideraciones de ambos sistemas de aprendizaje, tanto en función de las expectativas que se tiene para la formación de los docentes en Latinoamérica, como en sus definiciones y características, para continuar con la determinación de los criterios que definen la adultez, y entender cómo se concibe la enseñanza del diseño en la actualidad y como ha sido a través del tiempo

---

**Autores:** María Auxiliadora Linares, Luis González, María Sanabria, Carol Romero y Ricardo García

fadmariiauxlinares@gmail.com / mmsanabriar@gmail.com - VENEZUELA

**Título:** Sistematización de Experiencias de Diseño. Encuentro Latinoamericano de Investigación Estudiantil en Diseño. Red de Investigación Estudiantil de LUZ.



**Institución:** Universidad del Zulia (LUZ). Unidad de Investigación Estudiantil. Facultad de Arquitectura y Diseño.

Conscientes de la expansión que el diseño está teniendo hoy día a causa de las manifiestas necesidades sociales que requieren respuestas asertivas, creativas, contextualizadas e innovadoras, producto de procesos de investigación a través de metodologías proyectuales; el objetivo de este proyecto, es sistematizar una serie de experiencias de diseño latinoamericanas devenidas de procesos de indagación en universidades, instituciones académicas y en el contexto profesional, con la finalidad de constituirse en vitrina para mostrar las ideas, compartir el conocimiento y generar vínculos conducentes a la construcción de una red de investigación en torno al diseño en sus diferentes áreas: arquitectónico, gráfico, de moda, industrial, audiovisual, entre otras, que tienen en el arte, el marketing digital, la tecnología y el emprendimiento puntos de innegable articulación para ofrecer ingeniosas alternativas de solución. A través del Encuentro Latinoamericano de Experiencias de Investigación Estudiantil en Diseño con temporalidad anual, cuyo producto será un catálogo digital, se están recogiendo y dando a conocer de manera sistemática las prácticas proyectuales estudiantiles y profesionales que hacen del diseño un hacer reflexivo fundamentado en la investigación y la globalidad que trasciende los horizontes geográficos y la comunicación visual para satisfacer con pertinencia las necesidades sociales.

**Palabras clave:** investigación estudiantil, metodología proyectual, creatividad.

**Observación:** Proyecto liderado desde el Equipo de Diseño de la Red de Investigación Estudiantil de la Universidad del Zulia (REDIELUZ) con la participación activa de estudiantes y profesores de la Unidad de Investigación Estudiantil de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad del Zulia (LUZ).

---

**Autor:** Ivonne Ortiz Sánchez

Ivonne.ortiz.sanchez@gmail.com / iportiz@puce.edu.ec - ECUADOR

**Título:** Perspectivas de Enseñanza en Diseño. Caso de Estudio.

**Institución:** Carrera de Diseño de Productos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes (FADA) de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE).

Como parte de la investigación doctoral se ha analizado la evolución de la Carrera de Diseño de Productos de la FADA-PUCE, los cuatro planes desarrollados desde su inicio en 1994 hasta la actualidad, 1994-1997, 2003-2007, 2007-2010-2017, 2018-actualidad. Se estudia las propuestas de formación y las tendencias de enseñanza en diseño en el caso de estudio, los enfoques, el sustento teórico y metodológico.

Se profundiza en el último plan, bautizado como el rediseño de la carrera desarrollado entre 2015 y 2018, y actualizado en el 2019, esta propuesta cambia el esquema histórico del caso de estudio respondiendo a la actualidad de la profesión.

• **Autor: Mónica Rodríguez Alonso**

elvia.rodriguez@fad.unam.mx / monikalonso@gmail.com - MÉXICO

**Título:** Perspectiva metodológica y de aprendizaje situado con los estudiantes de diseño gráfico.

**Subtítulo:** Procesos de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de una Campaña Publicitaria.

**Institución:** Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM

La presente propuesta es exponer el desarrollo que se utilizó dentro de la materia de Campaña Publicitaria para la licenciatura en Diseño Gráfico en FES Acatlán (UNAM), con alumnos de 9º semestre, donde se enfatizó la importancia del uso metodológico para transformar el pensamiento creativo, involucrando el pensamiento crítico para la propuesta de soluciones a un problema planteado con el cliente real.

La intención es exponer los resultados que derivaron de este proceso de enseñanza -aprendizaje dentro del aula con una situación específica y real (aprendizaje situado), con el objetivo de demostrar que los estudiantes han implementado el lenguaje visual junto con la terminología actual que se utiliza dentro de la industria creativa mexicana.

La importancia del docente en incentivar en los estudiantes el trabajo colaborativo y cooperativo en proyectos integrales orientados a problemas que precisen de la aplicación de métodos cognitivos y analíticos que vinculen con la realidad del acto de diseñar con la acción social que ejercen como diseñadores gráficos en los futuros ámbitos laborales como: pertenencia, participación y praxis del diseño.

---

• **Autor: Germán Darío Rodríguez Peña**

germarodriguez@gmail.com - COLOMBIA

**Título:** Escuelas Creativas

**Institución:** Alcaldía Municipal de Guasca, Cundinamarca

Los humanos tenemos una gran capacidad creativa e ingenio, sin embargo, cuando se llega a la adultez muchas personas ven “deteriorada” o “adormecida” esa capacidad. Este problema se pretende abordar desde el diseño básico y arte conceptual, un movimiento en el que la conceptualización o idea es más importante que la obra como tal, es decir que cada niño, joven y adulto cree piezas artísticas, pero con un concepto previo y fuerte siempre teniendo como pregunta inicial el “¿Por qué?” de dicha composición.

El proyecto busca la creación y consolidación de una escuela en la cual las personas puedan despertar e incentivar ese ingenio y creatividad que llevan dentro. Picasso algún día dijo: “Todos los niños nacen creativos, lo difícil es seguir siéndolo al llegar a adultos” (Ortega, 2011) este proyecto está encaminado a explotar esa creatividad innata de cada niño, joven y adulto, para que luego de la enseñanza de estas habilidades cada persona pueda crear sus propias piezas de arte conceptual, y éstas plasmarlas en una exposición abierta al público, de este modo crear la red de escuelas y museos creativos de la región.

---

• **Autor:** Luciano Segurajáuregui Álvarez, Jorge Rodríguez Martínez, Francisco Javier Gutiérrez Ruíz, Julio Ángel Muñoz Marañón, Haydeé Manuela Becerril Marañón y Darío García Moran

tadeus99@yahoo.com / sal@azc.uam.mx - MÉXICO

**Título:** El Lenguaje en el diseño industrial en el siglo XXI.

**Subtítulo:** Aproximaciones colaborativas y nuevas tecnologías.

**Institución:** Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco

Este proyecto surge para dar respuesta a las siguientes interrogantes:

¿Cómo hacer llegar de mejor manera a nuestro mercado meta inmediato que son los alumnos, los neologismos del diseño industrial?

¿De qué manera plantear una estrategia de comunicación que sea de interés a las mentes jóvenes de los diseñadores en formación y que facilite el acceso a definiciones, conceptos e incluso a las investigaciones y publicaciones académicas realizadas por los profesores-investigadores?

Resulta factible el observar que la forma de aprender de nuestros estudiantes se ha transformado pudiendo no ser lineal y/o secuencial, tomando como punto de partida la aceleración del uso y dependencia de medios digitales a raíz de la crisis sanitaria desatada por el covid-19.

Se planea que este proyecto sea de “largo aliento”, ya que lo que se pretende es sembrar la estructura básica de comunicación e información. Aspiramos a que el proyecto resulte en un producto donde los alumnos puedan navegar y obtener la información que necesitan de fuentes de información confiables mediante el despliegue de la APP en un teléfono inteligente, Tablet, laptop o PC.

---

• **Autor:** Marcelo Silva Pinto

marcelospinto@ufmg.br / marcelospinto@usp.br - BRASIL

**Título:** Estudo das práticas do design. Um estudo no Brasil para aprimoramento da aprendizagem

**Institución:** Universidade Federal de Minas Gerais, Depto. de Tecnologia do Design, Arc. e Urb., Universidade de São Paulo - POSDesign FAU.

Los cursos de grado en design se han ido distanciando de la práctica social, que históricamente se configura en diseñar y habilitar artefactos. Aunque de la digitalización de los productos y servicios, las empresas absorben cada vez más profesionales del área. Sin embargo, los alumnos siguen estudiando basándose en los mismos paradigmas que sus profesores. En este contexto, desarrollamos la investigación sobre el aprendizaje y la práctica del design en Brasil. El marco teórico del aprendizaje situado, demuestra que hay varias prácticas: académicas, profesionales y sociales, que a su vez deben ser experimentadas

para ampliar la capacidad de juicio y el nivel de experiencia. Por lo tanto, el objetivo de este trabajo es identificar las convergencias y divergencias entre el aprendizaje situado y las prácticas en el design, a través de la investigación cualitativa de reconocimiento, desde una perspectiva de las ciencias sociales. La investigación se lleva a cabo en «comunidades de práctica», con jóvenes designers que realizan actividades clasificadas como nuevos enfoques del design. La investigación se encuentra en la fase inicial de campo y, de momento, ha presentado resultados preliminares satisfactorios. El artículo busca provocar el debate sobre la práctica del design y las prácticas académicas, con el fin de subvencionar a los profesores, responsables de la elaboración de proyectos de cursos de design y a las instituciones educativas para fomentar nuevas investigaciones.

Palavras-chave: design education; práctica em design; ensino

---

• **Autor:** Teresa Magal Royo, Begoña Jordá Albiñana y José Armijo Tortajada

tmagal@degi.upv.es / bego@mag.upv.es / jarmijo@upvnet.upv.es - ESPAÑA

**Título:** La búsqueda de la marca personal mediante las técnicas del handmade design, orientado al Aprendizaje basado en proyectos (ABP) en las enseñanzas de Diseño.

**Institución:** Dpto. de Ingeniería Gráfica. Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño. Universitat Politècnica de València.

La metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ha sido implantada en la formación transversal del ingeniero de producto en la que los estudiantes desarrollan proyectos gráficos y donde el diseño emocional y creativo es cada vez más valorado por crear empatía entre el público objetivo y la imagen creada estableciendo vínculos emocionales que fomentan la reflexión. El artículo presenta la experiencia docente llevada a cabo en la asignatura Diseño Gráfico e Imagen de Empresa del Máster Universitario en Ingeniería del Diseño de la Universitat Politècnica de València durante los últimos cursos. La asignatura explora el significado del concepto de marca aplicado al ámbito personal, mediante un proyecto de diseño de marca enmarcado en la metodología docente del ABP, donde se aplican diferentes técnicas gráfico plásticas para la creación de propuestas creativas a través del handmade design. El artículo describe y reflexiona sobre la interacción de esta técnica creativa en el desarrollo proyectual del diseño de marca personal que permite a los alumnos combinar conceptos bidimensionales con el tratamiento tridimensional de la marca. Los resultados muestran las posibilidades que estas técnicas artísticas y creativas imprimen al diseño en la creación de una marca personal en el contexto de un proyecto gráfico.

**Palabras clave:** Técnicas plásticas, Diseño Gráfico, Aprendizaje basado en proyectos (ABP), Educación Superior.

### **Comisión 13**

#### **II Foro de la Red de Investigadores en Diseño**

• **Autor: Lidia Esperanza Alvira Gómez**  
lidia\_alvira@cun.edu.co - COLOMBIA

**Título:** La enseñanza de la sostenibilidad desde el Diseño de Modas de la CUN.  
**Institución:** Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, Programa de Diseño de Modas.

La formación de diseñadores responsables de su entorno son una práctica que se desarrolla en el programa de Diseño de Modas de la CUN desde el año 2014, mismo en el que se incluye en la malla curricular la asignatura de “Moda sostenible” para llevar a los estudiantes a reflexiones sobre la importancia de lo que diseñan y los impactos que producen. Más adelante, no solo desde la malla sino desde la investigación formativa con el Semillero Rutas ancestrales en el 2015, se documenta las prácticas de los artesanos y comunidades en donde prima el cuidado de los procesos, materiales y tintes para realizar sus objetos y el traje. Por último, con la investigación aplicada que consolida una patente de residuo cero, lo que propicia consolidar una cultura investigativa y transversal en la formación de diseñadores de modas y permite la proyección de un programa con un modelo de socialización, aplicación, apropiación y transferencia de los saberes alcanzados en materia de sostenibilidad.

---

• **Autores: Celina Andino y René Landaverde**  
candino@uca.edu.sv / 00344321@uca.edu.sv - EL SALVADOR

**Título:** El diseño enfocado en el manejo y control de plagas invasivas en cultivos de hortalizas.  
**Institución:** Universidad Centroamericana José Simeón Cañas.

En los últimos años la producción de alimentos desde el campo rural en El Salvador, ha experimentado diferentes secuelas por el cambio climático, como consecuencia fundamental, el aumento de plagas invasivas y la dificultad para poder abastecer su demanda interna; se ha generado una dependencia de alimentos importados, altos costos en la producción por manejo y control de plagas, abandono de la actividad agrícola productora de alimentos, declive en la salud y crecimiento en la migración. El aumento de plagas, un fenómeno desalentador para la producción que cada vez compromete la soberanía alimentaria nacional, impulsa a los productores al empleo sin control de insumos químicos en el afán por un manejo eficiente, agudizando la exposición a los pesticidas y los efectos en la salud, así como aplicaciones que sobrepasan los límites máximos de plaguicidas permitidos en alimentos (frutas y hortalizas). El estudio tiene por finalidad validar el diseño y

funcionalidad de un dispositivo de contención y control de plagas invasivas en hortalizas, que minimice el uso y exposición por pesticidas, las prácticas nocivas al medio ambiente y a los alimentos, implementado de manera permanente en campos de cultivos, contribuyendo en el mediano plazo a un equilibrio biológico.

---

• **Autores: Docentes asesoras: Diana María Bustamante Parra, Catherine Preciado Santa y Sandra Margarita Vélez Murcia**

Diana.Bustamante@colmayor.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Mobiliario universitario a partir del reciclaje de maquetas de arquitectura

**Institución:** Semillero Arquitectura + Diseño, Programa de arquitectura, Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia

**Estudiantes:** Stephanie Zapata Giraldo, Susana Montoya Vásquez, Daniela Borja Zuluaga y Luis Alejandro Betancur Jaramillo

La maqueta es una representación a escala de un proyecto arquitectónico o urbano, utilizada usualmente por los estudiantes de arquitectura para estudiar la forma y proporciones del espacio. Los materiales con que se construyen suelen ser, en su mayoría, reciclables, sin embargo, al no existir una cultura de separación adecuada de los materiales, se desechan como residuos comunes. Durante el año 2019 el Semillero A+D se planteó como objetivo, concientizar a los estudiantes del uso responsable de los materiales y realizó jornadas de clasificación con las maquetas desechadas en las entregas. Luego a partir de un proceso de transformación material, se logró dar un nuevo uso a estos materiales produciendo para la comunidad universitaria un prototipo de mobiliario atendiendo a tres funciones: sentarse, trabajar y almacenar, utilizando sistemas de ensamblaje y diseños paramétricos con los cuales se optimicen recursos y se garantice la resistencia adecuada para cada requerimiento.

---

• **Autor: Carla García Rebecchi**

carlagarciarebecchi@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Moda, Diversidad e Inclusión.

**Subtítulo:** Experiencias en la construcción de prendas para usuarios con diversidad

**Institución:** Rebecchi Estudio, Mar del Plata, Argentina.

Cada día, todos decidimos qué prenda ponernos, pero muchas personas lo viven como un desafío, esta investigación propone visibilizar las barreras cotidianas que traspasan las personas con discapacidad, diversidad funcional, o alguna condición del desarrollo, que no está visibilizada dentro de los cánones hegemónicos actuales.

Esta investigación plantea compartir experiencias sobre formas de trabajo en el desarrollo de una colección, que parten desde la toma de medidas corporales, recursos constructivos, materiales textiles, puntos de sostén, estilismo y estética.

Tratando de lograr un diseño sostenible, integrador, funcional, adaptativo, responsable y ético.

Los casos de estudio son usuarios de sillas de ruedas, talles especiales, escoliosis, personas con diferentes prótesis, también se analizó diferentes perfiles sensoriales dentro de la condición de autismo, síndrome de Ehlers Danlos, disautonomía. Entre otros.

---

• **Autor: Gloria Gómez**

gloria@oceanbrowser.com - NUEVA ZELANDA

**Título:** Diseñando productos socialmente inclusivos

**Subtítulo:** ¿Cómo hacer que nuestro diseño sea más socialmente inclusivo y accesible?

**Institución:** Ocean Browser Ltd. (Nueva Zelanda) y Universidad de Sídney (Australia)

En el 2005, me tropecé con el concepto de “diseño inclusivo” cuando estaba explorando principios del diseño centrado en el ser humano para desarrollar un producto tangible con el fin de ganar entrada a un aula de educación preescolar para hacer observaciones participativas. Las funciones o características de este tangible permitieron que niños y niñas con diferentes capacidades motrices y cognitivas (incluyendo un niño con trastorno del espectro autista) trabajaran a su propio ritmo en una actividad de aprendizaje colaborativo. Desde esta experiencia, en cada proyecto que llevo a cabo me pregunto cómo diseñar desde posturas que sean socialmente inclusivas. Ya que lo que diseño pueden impactar la vida de las personas a nivel cognitivo, motriz y sociocultural.

Los productos, servicios y sistemas de información pueden ser más inclusivos, si durante la fase de análisis y selección de funciones o características se consideraran las capacidades funcionales comunes de todas las personas que deben interactuarán con estos. Tres casos de estudio (publicados) se presentan, los cuales ilustran como conceptos y principios clave extraídos de la literatura de diseño inclusivo y universal fundamentan el desarrollo de marcos teóricos y criterios de evaluación que pueden acompañar el desarrollo de proyectos (de clase, posgrado o emprendimiento ) en áreas de diseño y tecnología (Gomez & Wakes, 2020), bioingeniería (Gomez & Wakes, 2022), diseño industrial (Rojas & Gómez, 2020) e informática educativa (Contreras, Gomez & Navarro-Newball, 2019).

---

• **Autores: Mercedes J. Hernández Padilla, Roberto Cerpa Águila y Juan Enrique Mendoza Medina**

mercedes.hernandez@academicos.udg.mx / roberto.cerpa@academicos.udg.mx / enrique.mendozam@academicos.udg.mx - MÉXICO

**Título:** Cuerpo Académico 1126 Diseño y Desarrollo de Producto Sostenible Presentación de Proyectos.

**Institución:** Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, de la Universidad de Guadalajara, México.

El Cuerpo Académico UDGCA 1126 Diseño y Desarrollo de Producto Sostenible, lo conformamos tres profesores de tiempo completo de la Licenciatura en Diseño Industrial del CUAAD, Dr. Roberto Cerpa Águila, MDNP Juan Enrique Mendoza Medina y Dra Mercedes J. Hernández P; iniciamos actividades como grupo de investigación aplicada en enero de 2020, y logramos el registro ante la Subsecretaría de Educación Superior en diciembre de 2021.

Las líneas de investigación que alimentamos son:

1. Los modelos de la naturaleza aplicados al diseño de productos
2. La sostenibilidad como principio rector para el diseño de producto

Los proyectos que se han desarrollado de manera colaborativa, han sido solicitados por empresas de distintos sectores productivos regionales, actualmente se desarrollan dos proyectos: el rediseño de los asientos para pasajeros de las unidades de transporte público para la empresa Beccar, y una Propuesta conceptual de vehículo eléctrico para transporte de personas en distancias cortas para la empresa KAAV.

Los proyectos tienen dos objetivos fundamentales: la implementación de políticas de desarrollo sostenible desde el diseño, para el logro de los objetivos de desarrollo sostenible. El segundo involucra a alumnos de la licenciatura en diseño industrial en el desarrollo de cada proyecto, de manera que apliquen sus conocimientos y adquieran experiencia en la solución de problemas reales del sector productivo regional.

---

• **Autores: Cristina Amalia Lopez y Paolo I. G. Bergomi**  
christa\_galadriel@yahoo.com.ar - ARGENTINA

**Título:** Diseño enfocado a la Tercera Edad

**Subtítulo:** Longevidad Activa con Evolución Dinámica

**Institución:** ALADI - Asociación Latinoamericana de Diseño

Nuestra investigación se enfoca en los Adultos Mayores y el Diseño Inclusivo, analizando la nueva Longevidad con una propuesta sobre la “Evolución Dinámica”, identificando diferencias entre Edadismo-Vejez-Senilidad-Senectud Centenaria, y el nuevo paradigma de Persona Mayor Socialmente Activa. La situación de género, a partir de uniones del mismo sexo y su incorporación en las residencias. Cómo el diseño puede aportar innovación a Hospitales públicos y Residencias de larga data y cómo se realiza la conexión entre ámbitos de Salud y Gobierno a través de la Sociedad Civil. Identificamos la oportunidad de inserción de los diseñadores en el proceso productivo, para que el Diseño pueda ser el ámbito creativo con respuestas a problemáticas que necesitan reformularse, brindando grados de confort y comodidad ante la Discapacidad, beneficiando nuestra salud integral, innovando en conceptos de espacialidad, materialidad, diseño de productos y elementos ortopédicos que utilizados correctamente favorecen a usuarios y a quienes los asisten como cuidadores. Aspectos sostenibles aplicados urbanísticamente y en lo edilicio, al mo-



biliario y al trato asistencial, terapéutico, y de rehabilitación, en la prevención y cuidado de la salud, y en todos los aspectos cotidianos. La capacitación y actualización para el Buen Trato Asistencial. Diseñamos pensando en Accesibilidad y Universalidad.

---

• **Autores:** Huberta Márquez Villeda (Artes visuales) Marina Vargas (Química) - **Otros participantes:** R. Alejandra Hernández - Valdovinos (Diseño gráfico) y Vianey Cano - Guzmán (Diseño y Comunicación Visual)  
hmarquez@fad.unam.mx - MÉXICO

**Título:** Diseño de tabla periódica como apoyo didáctico para la enseñanza en la discapacidad visual.

**Subtítulo:** Aprender con todos los sentidos.

**Institución:** Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM.

Enseñar implica estar abierto a las formas de aprender, por eso lo que ha motivado este trabajo es su carácter multidisciplinar, la unificación de las ciencias duras con las ciencias humanas impone un compromiso mayor que radica en la interacción de saberes, habilidades, destrezas y humildad ante el conocimiento para la resolución de problemas. En la diversidad de formas de enseñar y aprender se encuentra el problema de la enseñanza para quienes tienen discapacidad visual, por ello, el objetivo del trabajo radica en explorar los medios y recursos de las artes visuales y el diseño como instrumentos didácticos para la enseñanza de los elementos de la tabla periódica que permitan conocer sus generalidades. El método propuesto para este trabajo, es por medio de la exploración y aprendizaje experiencial donde el estudiante aprende desde su propia experiencia, reconociendo e identificando en los recursos plásticos información sustancial de los elementos. Cabe decir, que hasta este momento se tiene como resultado un conjunto de bocetos y dummies que muestran como los medios plásticos integrados con otros materiales como tela, madera, cartón ofrecen amplias experiencias sensoriales. Como conclusión, se puede decir que el campo de estudio requiere sensibilidad y objetividad.

---

• **Autor:** Annika Maya Rivero  
annika@posgrado.unam.mx - MÉXICO

**Título:** Las personas mayores mexicanas a través de sus objetos y lugares.

**Institución:** Posgrado en Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México.

Durante el año de 2022 se realizó una investigación que tuvo el objetivo de conocer y comprender a las personas mayores mexicanas a través de sus objetos y lugares favoritos, esto con la finalidad de saber más sobre sus necesidades, aspiraciones y gustos personales, para así aproximarnos a un diseño centrado en la persona mayor, nutrir al concepto de

gerontodiseño e iniciar una redefinición sobre lo que debe de ser el diseño para el envejecimiento y la vejez. Se realizaron una serie de entrevistas semi estructuradas a un grupo de dieciocho personas mayores mexicanas de 60 a 75 años de edad. Los hallazgos muestran una visión alejada de la discriminación por edad y de los estereotipos que se tienen sobre esta población y nos acercan, como diseñadores, a poder realizar propuestas de diseño más certero y afine a la gente mayor.

---

• **Autores: Valeria Durán, Griselda Flesler y Celeste Moretti**  
celestemoretti@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Diseño, cuerpos y género. Repensar las representaciones forenses para una justicia inclusiva

**Institución:** UBA - Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.

Se presentará un proyecto de investigación que se está realizando en conjunto entre el Observatorio de Género en la Justicia de la CABA y la cátedra de Diseño y Estudios de Género de la FADU-UBA. A 10 años de la sanción de la ley de identidad de género y a 6 de la incorporación del término travestidicio en el registro Nacional de Femicidios de la Justicia Argentina de la Corte Suprema de Justicia de La Nación tomamos como caso testigo el juicio por el asesinato de Diana Sacayán para problematizar los modos de representación de los cuerpos en los procesos judiciales. Creemos que el diseño puede contribuir a generar una propuesta de representación inclusiva y sensible al registro de violencias de un modo que resulte útil para el acceso a justicia, tanto en el caso de la investigación como también en las demandas por parte de los movimientos sociales.

---

• **Autores: Gloria del Carmen Ramírez Saldaña y Mónica Susana De La Barrera Medina**  
al344420@edu.uaa.mx / glohepa13@hotmail.com - MÉXICO

**Título:** Diseño del Entorno Físico de Trabajo como instrumento estratégico de la cultura organizacional para potenciar la productividad y el bienestar de los trabajadores.

**Institución:** Universidad Autónoma de Aguascalientes

El espacio de trabajo constituye, una herramienta estratégica porque influye de manera directa sobre el comportamiento y las emociones de las personas. Sin embargo, muy pocos empresarios entienden el potencial que tienen los espacios de trabajo y lamentablemente diseñan solamente con el propósito de reducir costos. Actualmente las empresas en Irapuato trabajan bajo un concepto tradicional. Este tipo de entornos elevan los niveles de fatiga y estrés de los empleados y promueven la ansiedad y la depresión. Además de incrementar la violencia y bullying. Esta investigación pretende describir cuáles son los elementos de diseño del entorno construido que potencien la productividad y el bienestar de los trabajadores, generando conocimiento para implementar procesos de innovación

en las organizaciones. La investigación optó por un estudio de caso en el que se analizaron tres instituciones de servicio público de la ciudad de Irapuato, Gto. Los datos se recogieron a través de entrevistas semiestructuradas, encuestas y observación directa. Dentro de los resultados más relevantes se encontró que {a mayoría de los empleados prefiere locaciones confortables, flexibles, dinámicas y estéticamente agradables. Conocer las expectativas de los trabajadores respecto del entorno laboral permitirá profundizar nuestro conocimiento sobre la relación Diseño y Administración de Talento Humano.

**Palabras clave:** Espacio Físico, Cultura Organizacional, Productividad, Bienestar.

---

**Autor:** Marisa Rebolledo

mrebolledo@unrn.edu.ar - ARGENTINA

**Título:** Envoltentes más sustentables. “Elaboración de un artículo sobre upcycling: recircular, reciclar, reutilizar, biomaterializar”, de la Universidad de Palermo en conjunto con la Universidad de Bio-Bio y la UNESP FAAC.

**Institución:** Universidad Nacional de Río Negro

Se intenta efectuar un aporte al diseño sustentable de edificios a partir de concretar una investigación de transmitancia térmica contrastada con evaluación termográfica de cierta muestra de viviendas existentes en la zona del Alto Valle de Río Negro y Neuquén.

Entendiendo que un primer aspecto para evaluar la eficiencia energética de los espacios habitables es conocer cómo se posibilita o dificulta el paso del calor a su través, se pretende estudiar distintos sistemas que componen una envolvente, abarcando un espectro que va desde las conformaciones más “usuales” o típicas en la zona, hasta alcanzar ciertos sistemas más innovadores.

La zona bioclimática a la que pertenecemos, templada fría, corresponde a una región de grandes amplitudes térmicas, que además nos somete a temperaturas extremas tanto en invierno como en verano, en la búsqueda de disminuir la energía mecánica que debemos aportar a los espacios para mantenerlos confortables, tanto es necesario cuidar el calor que intenta “escaparse” en invierno, como el calor que intenta ingresar en el verano. Del armado de las distintas capas, del detalle en las uniones de las superficies que cambian de plano, del ajuste en la instalación de las aberturas, depende en gran medida cómo se logra aquel objetivo, el de bajar los consumos de otras energías para climatizar los espacios.

No solo está en juego la calidad térmica de los materiales constituyentes de las capas de la envolvente, sino también de un cuidadoso detalle y ejecución de los puntos de encuentro, posibles puentes térmicos, y del cuidado en la construcción e instalación en general, algo en detrimento por estos días.

El punto de partida es la idea inicial de que las tipologías constructivas popularmente usuales en la zona (mampostería, pisos y cubiertas sin un tratamiento especial en cuanto a las aislaciones) no cumplen los requisitos mínimos de resistencia térmica que fija la norma IRAM, a saber, nivel C.

Antes de imaginar otras soluciones sustentables para proveerle a los edificios, como la incorporación de energías renovables, por ejemplo, hay un largo camino para explotar primero en el diseño y luego en la materialización y ejecución. Las aislaciones, grandes protagonistas en el asunto, elevan aún más el costo de las construcciones lo que puede dificultar popularizar las soluciones encontradas, pero en veces es el desconocimiento de sus beneficios lo que coarta el convencimiento. Por ello el trabajo apunta a visualizar en ejemplos concretos ciertos detalles posibles o fáciles de evitar, una vez que se conoce de sus implicancias energéticas.

---

• **Autores: Márcia Seixas dos Santos. Co-autores: Anibal A. Campos Bonilla, Susana Cristina Domenech, Tiago Catecati y Maíra Longhinotti Felipe**  
marciaseixas@live.com - BRASIL

**Título:** Os correlatos neurofisiológicos do ambiente de coworking no estado afetivo dos profissionais.

**Institución:** UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina

A neuroergonomia, que tem como propósito o estudo do cérebro humano em relação ao seu desempenho em ambientes de trabalho, é abordada neste estudo integrando ergonomia afetiva e neurociência. O presente trabalho adotou como objeto de estudo um espaço de coworking, localizado em Florianópolis, SC/Brasil, onde foram experimentados oito participantes, com o objetivo de investigar o método quantitativo de EEG associado à metodologia qualitativa, de escala SAM, em relação às emoções dos profissionais. Apresentando como resultados, a associação das duas metodologias se mostrou significativa no estudo das emoções estimuladas pelo ambiente construído, destacando o uso dos eletrodos Fp1-Fp2 na correlação das variáveis quantitativas e qualitativas.

## **Comisión 14**

### **II Foro de la Red de Investigadores en Diseño**

• **Autor: Oscar Andrés Acuña Pontigo**  
oscar.acuna@uv.cl / o.acunapontigo@gmail.com - CHILE

**Título:** Diseño Aplicado

**Subtítulo:** Los procesos creativos insertos en el territorio

**Institución:** Universidad de Valparaíso - Chile

Este texto nos invita a reflexionar sobre el rol social del diseño aplicado -o no- en los territorios de formación disciplinar del diseñador. Así mismo, desplazamos el debate sobre

el rol social del diseño hacia la comprensión de su condición de aplicado, en particular en espacio social que determinamos como territorio. La aplicación surge como preámbulo de cualquier diálogo respecto de la posición disciplinar en el territorio social. En lo aplicado, se pondrá en evidencia aquello que la propuesta de diseño compromete en su declaración de solución.

Aplicar diseño implica necesariamente un acto social. En consecuencia, evidenciar la relación con lo social como inherente e ineludible al sentido proyectual del diseño es un desafío del campo disciplinar y de los espacios de formación del diseño.

---

• **Autor: Carlos Andrés Arana Castañeda**

proyectoarquitectonico@fadp.edu.co / produccion.investigativa1@fadp.edu.co - COLOMBIA

**Título:** El color imaginado como forma de aproximación a la construcción simbólica de la ciudad.

**Institución:** Fundación Academia de Dibujo Profesional - Cali

Con frecuencia, la relación entre el diseño y las ciudades se ha orientado hacia el levantamiento y análisis de sus estructuras arquitectónicas y color físico, que además de favorecer la configuración del espacio permite reconocer memorias e historias que a las diferentes ciudades se le asignan. Sin embargo, en Latinoamérica, la pandemia por covid-19 y los procesos de reorganización social y política que han tenido lugar en diferentes países y ciudades los últimos tres años, ha hecho que los espacios se configuren de formas heterogéneas superando los tradicionalismos narrativos que en las ciudades tienen lugar. Es por eso que, el presente establece un análisis desde el color imaginado, visto como el color que representa la percepción del ciudadano y la configuración de imaginarios relacionados con la experiencia del mismo a partir de un análisis amplio y profundo sobre las “realidades” urbanas que no logran identificarse en estructuras arquitectónicas, y que a partir de un análisis de caso en la ciudad de Cali (Colombia), permitió identificar la forma como los ciudadanos asignan desde sus imaginarios urbanos valores cromáticos a los espacios, redundando en la necesidad de fortalecer la relación diseño-ciudad y las miradas interdisciplinarias que la soportan.

**Palabras claves:** ciudad, imaginarios urbanos, narrativas, color imaginado.

---

• **Autor: Mónica Georgina Avelar Bribiesca**

monica.avelar@academicos.udg.mx - MÉXICO

**Título:** Índices de creatividad Cuantitativos vs Cualitativos. Propuesta de una nueva métrica.

**Institución:** Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

El proyecto tiene como objetivo presentar un instrumento de medición de índices de creatividad en las ciudades que resulte del análisis de al menos dos métricas, contrastando la cantidad de reactivos cuantitativos vs cualitativos, mismos que poco o nada son considerados para medir los índices de creatividad, por lo que se presenta la posibilidad de interpretar la información de forma sesgada, dado que los datos que se contemplan son numéricos, ejemplo de ello son los registros de Propiedad Intelectual que únicamente proveen información sobre el número de patentes registradas por año en cada país, pero no informan sobre la nacionalidad de los talentos o la procedencia de la inversión para la realización de la invención, lo que definitivamente debería ser tomado en cuenta.

El instrumento se diseñará utilizando el método de triangulación, “para aumentar la fortaleza y calidad de un estudio cualitativo”. (Okuda, Gómez-Restrepo, 2005) realizando un cruce de los resultados obtenidos del análisis mencionado y de la información recabada de las entrevistas a representantes de la Industria Creativa en Jalisco y Monterrey México. La investigación resulta de la línea de investigación: Sistemas de diseño, creatividad e innovación para el desarrollo económico de las comunidades, de la Universidad de Guadalajara.

---

• **Autor: Ornella Barone Zallocco**  
obaronezallocco@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Helicoidales visualidad(es) menstrual(es)

**Subtítulo:** Potencialidad política (est)ética.

**Institución:** CONICET - Facultad de Humanidades, Universidad de Mar del Plata, Argentina

Para la presentación en el Foro/Plenario voy a realizar un recorrido cartográfico por cuatro flujos 1) intereses, 2) derivas/devenires, 3) (con)textos y 4) preguntas y (de)formaciones de la investigación doctoral que estoy realizando nominada “Visualidades y experiencias sensibles del ciclo menstrual en escuelas secundarias”. Esta investigación se enmarca en tres campos de estudio: la investigación narrativa y auto-biográfica en educación, los estudios de género, queer/cuir y de las corporalidades y los estudios visuales. De manera cíclica y constelar se utilizan las diferentes fases de la investigación como ciclos y temporalidades recursivas, trabajando con diversos elementos narrativos, artísticos y documentales que pueden entramar estas ideas. Abordando y problematizando, la carga política y semántica que conlleva menstruar para las personas que lo hacen, así como el modo en que diferentes narrativas y visualidades inciden sobre la materia de las corporalidades.

• **Autor: Rafael Ángel-Bravo**

rafael.angel@aunarcali.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Procesos de investigación-creación en los mercados populares, a través de la imagen fotográfica.

**Institución:** Grupo de Investigación Visualizar / Corporación Universitaria Autónoma de Nariño.

Con la creación del Grupo de Investigación Visualizar y la definición de sus líneas de trabajo, se plantea como principal iniciativa, el desarrollo de un proyecto de investigación-creación, enfocado en el estudio de los mercados populares y puestos de frutas en Colombia, siendo la fotografía la herramienta principal para el registro de estos espacios, como de las diversas expresiones, productos y tradiciones que en ellos confluyen. Eventualmente, con la exploración de algunos referentes a nivel continental, con registros y exploraciones en Estados Unidos, Ecuador y Panamá, se plantea una segunda fase, en la cual se tiene como objetivo reconocer una serie de semejanzas y particularidades entre dichos contextos, en Norte, Centro y Suramérica, respectivamente. El estudio de los mercados populares en contextos diversos, conduce a la definición una serie de factores geográficos y socioculturales a través de estos escenarios, especialmente relacionados con la colonización, la migración y el desplazamiento humano, procesos que eventualmente han motivado la configuración o reconfiguración de nuevas identidades, a partir del encuentro de culturas. Finalmente, esta exploración conduce al estudio de fenómenos y expresiones, cada vez más específicas y puntuales, en el marco de estos escenarios de expresión y preservación cultural.

---

• **Autor: Leobardo Armando Ceja Bravo**

leobardo.armando.ceja.bravo@gmail.com - MÉXICO

**Título:** Espacios Facilitadores y Experiencias en contextos humanos.

**Institución:** Universidad De La Salle Bajío

El presente trabajo busca mostrar aspectos generales derivados de la línea de investigación Espacios Facilitadores y Experiencias en contextos humanos, y de las implicaciones y posibilidades que presenta dicho propuesta de investigación, así como Algunas perspectivas de trabajos futuros.

El diseño se orienta a la interpretación de objetos, mensajes, espacios, entornos, ambientes y sistemas que puedan estar conjuntándose para que las personas lleven a cabo las actividades que les sean pertinentes. Estas actividades se presentan de maneras diversas y en todos los casos complejas, por lo que la yuxtaposición de estímulos resulta inevitable, presentando interrelaciones que difícilmente pueden ser disueltas o separadas.

Hablar de un espacio facilitador, implica hacerlo bajo el reconocimiento de las intencionalidades del diseño, identificando aportes y beneficios en la medida en que lo diseñado cumple con dichos propósitos, para ello se han integrado herramientas e instrumentos de investigación como encuestas; bitácoras fotográficas; registros en video; testimonios orales y escritos; ejercicios de composición y configuración con materiales volumétricos; software especializado en el seguimiento ocular y valencia emocional de expresiones faciales, buscando obtener resultados diversos, para que, en conjunto, se pueda explicar el sentido que las personas dan a la vivencia y experiencia dada gracias a la interacción.

---

• **Autor: Tatiana Ibeth Ramírez Castellanos**

tatramir@ucm.es - COLOMBIA

**Título:** Educación basada en diseño estratégico (EBDE): hacia una cultura de la innovación.

**Subtítulo:** El modelo EBDE, un detonante para la transformación organizacional.

**Institución:** Universidad Complutense de Madrid.

En el marco del programa de doctorado en la línea de investigación en diseño, se presenta una propuesta de investigación que tiene como objetivo general definir la contribución que la educación basada en diseño estratégico tiene frente a una cultura de la innovación. A partir de ahí se pretende consolidar un modelo basado en la relación entre el diseño estratégico y la educación. El modelo denominado en principio 'EBDE' (Educación Basada en Diseño Estratégico) se proyecta como un conjunto de actividades, herramientas y procesos fundamentado en el diseño estratégico y en la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS). En el marco del II Foro/Plenario de la Red de Investigadores en Diseño, se tiene como objetivo presentar los avances en cuanto a las conexiones que se han identificado entre el diseño estratégico y la EDS, las características, las dimensiones, las competencias y los objetivos compartidos que emergen de ambos campos. Asimismo, se pretende exponer cómo la conexión entre el diseño estratégico y la EDS puede integrarse a las culturas dominantes de las organizaciones privadas, públicas, con o sin ánimo de lucro de Colombia, para provocar una transformación organizacional a fin a una cultura de la innovación, y, en consecuencia, a un desarrollo sostenible.

---

• **Autor: Ana Erika Ruiz Arellano y David Abdel Mejía Medina**

erika.ruiz@uabc.edu.mx - MÉXICO

**Título:** El proceso de diseño gráfico: senderos recorridos y tareas pendientes

**Institución:** UABC, Ensenada, Baja California, Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño.

Los factores teóricos y metodológicos concernientes al diseño se han abordado desde la primera mitad del siglo pasado, con una variedad de enfoques y tendencias. En el diseño



hay propuestas metodológicas que abarcan casi todas las disciplinas y el diseño gráfico ha quedado excluido de los beneficios de la sistematización metodológica. La mayoría de las propuestas metodológicas surgen de las subdisciplinas del diseño industrial, la arquitectura o el diseño ingenieril; pero en menor escala desde el diseño gráfico. El objetivo de este trabajo consiste en reunir y analizar los elementos constitutivos de las distintas propuestas de métodos de diseño en distintos ámbitos de aplicación, para esclarecer cuáles son las pautas para la construcción del discurso que se desea comunicar en el diseño gráfico.

---

• **Autor:** Celina Andino, Federico Alegría, Pedro Sorto, Olga Vásquez y Tizziana Valdivieso

psorto@uca.edu.sv - EL SALVADOR

**Título:** Aplicación de la técnica creativa SCAMPER a los procesos de investigación de los estudiantes de la Maestría en Diseño de Productos.

**Subtítulo:** La técnica SCAMPER como herramienta de desarrollo del pensamiento abductivo.

**Institución:** Universidad Centroamericana José Simeón Cañas

Desde la perspectiva de las ciencias sociales, en donde se puede acoger la disciplina del diseño, el proceso de investigación posee una fase inicial de problematización, cuyo producto final es el planteamiento del problema. Reconocemos que los procesos de problematización son complejos y muchas veces requieren tiempos largos de discernimiento, ralentizando la definición del objeto de estudio y las preguntas de investigación.

La inferencia por abducción dentro de la etapa de problematización, ayuda en el estudio de los significados, estructuras y mecanismos de fenómenos sociales; esta racionalización resulta indispensable para generar novedades en el conocimiento.

El mundo académico necesita métodos más creativos de investigación, capaces de comprender sociedades cada vez más complejas, nuevas realidades y estéticas emergentes, por lo que consideramos apropiada la inclusión de técnicas y métodos del diseño como herramientas indispensables dentro del proceso de investigación.

Este estudio realiza un análisis inicial de las relaciones entre la creatividad, la abducción y la técnica creativa SCAMPER, en donde esta última, por medio de la generación de ideas, promueve la innovación desde la identificación y exploración de anomalías, propiciando la visualización de escenarios inusuales de un fenómeno u objeto, facilitando así el pensamiento abductivo dentro del proceso de problematización.

---

• **Autor:** Lucas Tenllado

lucastenllado@outlook.com - ARGENTINA

**Título:** Hacia un modelo responsivo de marca

Ensayo seleccionado para el libro de procedimientos de ARCH College (Jaipur, India)

El ensayo académico “Hacia un modelo responsivo de marca” (en esta ocasión titulado “Going towards a responsive brand model”) fue seleccionado por el comité científico de ARCH College en sus Design Culture Awards 2022 e incluido en el libro PCDC Confluence Proceedings junto a distintos estudios en diseño y trabajos académicos de todo el mundo. Este ensayo fue una herramienta que, adicionalmente, permitió visibilizar a la Red de Investigadores de Diseño en un plano académico internacional, con exponentes de España, Italia, Brasil, India, Japón, etc. y bajo la supervisión de un comité integrado por referentes de la Universidad de Arte de Londres, la Universidad de Belgrado, la World Design Association, entre otras prestigiosas instituciones.

El objetivo principal del ensayo es el de identificar las transformaciones en las tendencias y hábitos de los consumidores actuales, los cuales adquieren un rol cada vez más protagónico en la construcción de valor de marca (prosumidores). Estos cambios obligan a las empresas a estar más presentes que nunca, inclusive en temáticas sociales, ambientales y/o culturales, motivo por el cual observamos una reformulación del storytelling marcarío y un acercamiento cada vez mayor a una idea responsiva del branding, concepto que permite explicar la flexibilidad que deben adquirir los distintos elementos identitarios y signos para insertarse en cualquier escenario.

---

• **Autor: María Auxiliadora Vega Barón**

mavega2912@gmail.com - VENEZUELA

**Título:** La Propiedad Industrial en el proceso de diseño

**Institución:** Escuela de Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad de Los Andes

Se busca evidenciar cómo la propiedad industrial puede colaborar durante el proceso de diseño en lo que respecta a las consideraciones funcionales, estéticos/formales y simbólicos predominantes en los productos; así como, conocer una serie de lineamientos o pautas que tiene origen jurídico, pero con repercusión en las estrategias de un diseño innovador. Los casos de estudios presentados son resultado de la aplicación de los conceptos durante la formación de pregrado y posgrado en la Escuela de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Los Andes en Mérida, Venezuela. La información favorece a la innovación siempre y cuando ésta sea oportuna, adecuada y aprovechada por las personas indicadas.

---

• **Autor: Marisol Vélez Guzmán**

mari.veguz@gmail.com - MÉXICO

**Título:** Las lógicas del vestir. Relaciones entre prácticas y condiciones de existencia.

**Institución:** Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Con base en la noción habitus de Pierre Bourdieu, se han explorado las lógicas que inciden en el gusto y las decisiones de la vestimenta de varones y mujeres profesionistas, de estrato socioeconómico medio bajo, que habitan en Aguascalientes (una ciudad de la provincia mexicana). Tomando en consideración información estadística recuperada de la Encuesta Nacional de Ingresos y Gastos en los Hogares (INEGI), fuentes documentales sobre la historia del vestido en México y entrevistas, se han llegado a construir lógicas, puntos de apoyo y disposiciones guían, pero no determinan, elecciones indumentarias en cuanto al uso y gasto en prendas de vestir y calzado, en torno a condiciones de existencia como el origen familiar, el género y la profesión.

## **Comisión 15**

### **II Foro de la Red de Investigadores en Diseño**

• **Autor: Juan Diego Andrango**  
juand122686@hotmail.com - Ecuador

**Título:** Territorio y memoria: trabajo colectivo de re-construcción de la memoria histórica a través de la imagen y el audiovisual.

**Institución:** Universidad de las Américas, Facultad de Comunicación y Artes Audiovisuales.

La apropiación política popular de los medios digitales y de las narrativas audio y visuales de manera pedagógica, y de información por parte de los colectivos o comunidades, para la transmisión y compartimento de sus saberes, costumbres, cultura, interactuando con el contexto, la sociedad y su realidad, para tener un trato justo donde desarrollen el día a día en el ámbito social, cultural y dentro de la producción económica de una manera intercultural sostenible, sin exclusión y con políticas colaborativas y de sustentabilidad, que conserven y posibiliten la transmisión de los saberes y conocimientos ancestrales de las abuelas y abuelos, con la finalidad de incentivar a los actores sociales ser los propios productores de sus historias y de mantener la memoria histórica y colectiva latente, además de rescatar la oralidad, producir y reproducir la vida con conciencia colectiva. Las dinámicas implícitas en los territorios y los movimientos que bajo las contradicciones que puedan darse y la autocrítica, recaen estrictamente en el papel incipiente de los actores sociales que pertenecen a las comunidades, y en esto hay que ser claros con el principio de organización y la libre transferencia del conocimiento, de esta forma los actores políticos y sociales toman posición de sus territorios en los movimientos que intervengan fortaleciendo el criterio por medio de las distintas actividades que desarrollen dentro de los espacios o las comisiones, y en este caso de las narrativas audio-visuales y el intercambio del saber popular por medio de la memoria oral de las abuelas y abuelos de las comunidades y sobre todo, entendiendo las dinámicas y relaciones que las mujeres determinan y construyen como un proceso de conocimiento-reconocimiento, producción-reproducción de la vida, del cuidado y legítimo de la madre tierra en cada uno de sus quehaceres.

Palabras clave: Cine; memoria; indígenas; comunidad.

---

• **Autor: Bernardita Brancoli**

bbrancoli@gmail.com - CHILE

**Título:** Acercamientos disciplinares desde el diseño gráfico hacia la arqueología

La presente investigación tiene como objetivo establecer puentes entre la disciplina del Diseño Gráfico y la Arqueología a través la utilización de la gramática visual para la lectura, análisis y visualización de la pintura rupestre del desierto de Atacama. El Diseño gráfico desde su metodología para construir ideas y discursos visuales, puede contribuir desde la teoría de la forma al estudio de las imágenes visuales. Este acercamiento disciplinar puede contribuir en un análisis integral de un objeto visual, dar nuevas lecturas a las pinturas y estilos existentes desde una dimensión formal, contextual y material. Se consideran para esta investigación el estudio de las convenciones de estilo en arqueología, sus metodologías de análisis y los sistemas de visualización para contrastarlas con las teorías de la forma, la sintáctica y la semiótica visual. Se utilizan como casos de estudios los resultados de las investigación de pintura rupestres en el proyecto Fondecyt N°1070083.

---

**Autor: Elkin Guillermo Colmenares Dulcey**

colmenareselking@gmail.com / ecolmenares1@udi.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Monumentos guanentinos: del imaginario colectivo a la construcción de memoria

**Institución:** Universidad de Investigación y Desarrollo, UDI.

La propuesta de investigación contempla dos fases: la primera fase, tuvo que ver con la revisión documental de los estudios relacionados con el monumento, el patrimonio y la escultura en el departamento de Santander, Colombia, y reflexionó sobre la presencia de las esculturas y monumentos en los diferentes medios de divulgación. La segunda fase, amplió la revisión documental, visitando otros escenarios que la investigación consideró necesarios de estudio, como el caso de la ciudad de Bucaramanga, capital del Departamento, documentando parques, archivos y academias de historia. La investigación ha usado como técnicas de investigación, la revisión documental, tanto en archivos, bibliotecas, repositorios web, libros, artículos de revista, y fotografías; el trabajo in situ en los parques de la provincia de Guanentá, el registro fotográfico de los monumentos y esculturas, la aplicación de entrevistas. El estudio surgió como respuesta a la escasa producción académica sobre el arte y el patrimonio mueble de la provincia de Guanentá. El objetivo fue/es compilar las esculturas existentes, con el fin de reflexionar sobre su papel conmemorativo; generar una base documental que sirva de punto de partida para nuevos trabajos de investigación de carácter historiográfico y artístico.

---

• **Autor: Miguel Jurado**

migueljurado.arq@gmail.com - ARGENTINA

**Título:** Monumento y nostalgia

**Subtítulo:** La transformación del valor simbólico de la arquitectura de la Confitería El Molino y su restauración (2018-2022).

**Institución:** Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.

Este proyecto de investigación analiza la transformación que sufrió el valor simbólico de la confitería El Molino como testimonio de la arquitectura de Buenos Aires de principios del siglo XX y su arribo a la condición actual de monumento.

Se trata de un edificio que nació evocando arquitecturas europeas clásicas que, para la época, eran un símbolo de alto estatus cultural y social. Después, experimentó una reforma y ampliación que en estilo Art Nouveau, un patrón estético de vanguardia en Europa que, en Argentina, se convirtió uno de los estilos elegidos por la burguesía inmigrante en ascenso para distinguirse del corte francés que elegía la alta burguesía porteña para sus edificios.

En el presente, el edificio de la confitería, fuera de funcionamiento como establecimiento gastronómico desde 1997, pasó a convertirse en una referencia identitaria de toda la sociedad, asumiendo un carácter patrimonial debido al sesgo nostálgico que asume la cultura local en el que se idealiza el pasado para conservar todos los testimonios de época como piezas de museo.

Esta investigación analiza el proyecto de reapertura, restauración y puesta en valor de la confitería del Molino, un proceso que se encamina a distinguir sus valores estéticos (imagen y apariencia) por sobre cualquier posible experiencia del usuario más allá del disfrute visual.

**Palabras clave:** Nostalgia, identidad, patrimonio, arquitectura, valor simbólico, monumento.

---

• **Autor: María Teresa Lopes Ypiranga**

teresa.designer@gmail.com / teresa.lopes@ufpe.br - BRASIL

**Título:** Moda como um argumento semiótico para a emancipação feminina: um olhar sobre 100 anos de história e formação do olhar.

**Institución:** Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

A plenária consiste na apresentação dos resultados da pesquisa intitulada “Moda como argumento semiótico para a emancipação feminina”, pertencente ao campo do design de moda em diálogo com saberes consagrados como a sociologia, a história e a semiótica, que está sendo realizada desde 2016, na Universidade Federal de Pernambuco – Campus Acadêmico do Agreste – Brasil.

Ela trata do entendimento de como a moda – a alta costura – pode ser entendida como um fenômeno semiótico que contribuiu historicamente para a produção do *ethus* feminino, mais precisamente na promoção da visibilidade dos processos emancipatórios das mulheres, ao longo de um recorte de 100 anos de moda – 1870 a 1980.

O estudo faz isso a partir da análise de linhas do tempo que retratam a produção estética e a formação do olhar de alguns estilistas europeus, com o intuito de formar os alunos e de fomentar o debate de como essas proposições históricas de aparência foram a representação imagética de uma negociação, no corpo das mulheres, da luta pelos direitos femininos.

---

**Autor:** Claudia Rebeca Méndez Escarza  
claudiarebeca.mendez@upaep.mx - MÉXICO

**Título:** El diseño visual y de información en el Códice Nuttall; un estudio sobre sus características.

**Institución:** Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla - UPAEP

Los códices mesoamericanos son documentos escritos con lenguaje pictográfico comúnmente interpretados y estudiados desde la Antropología. Estos documentos, diseñados antes de la llegada de los españoles a México, informan visualmente y han sido escasamente estudiados desde la perspectiva del Diseño. Las repercusiones de este hecho incluyen el desconocimiento de la riqueza visual e informativa de estos libros elaborados por culturas prehispánicas.

Por ello se analizó el Códice Zouche Nuttall; un manuscrito de hace más de 700 años elaborado por la cultura mixteca y que, por un lado, relata la vida de un gobernante y por el otro narra la historia de dos reinos.

El estudio empleó un método creado específicamente para el análisis de documentos escritos con lenguaje visual basado en tres disciplinas: el Diseño, la Narratología y la Iconografía. El proceso de análisis requiere de tres etapas que emplean un total de dieciséis pasos. Los resultados señalan que los signos que identifican fechas e indican lugares en los que ocurren determinadas acciones revelan una riqueza visual e informativa que emplea elementos básicos de comunicación visual, que distribuye signos en las escenas de las láminas y que narra visualmente hechos históricos de dicha cultura.

Palabras clave: Historia, Códice Zouche Nuttall, Diseño Visual, Diseño de Información

---

• **Autores:** Jimena Vanina Odetti, Andrés Enrique Reyes González y Alberto Reyes González

jimena.odetti@vallarta.tecmm.edu.mx / andres.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx / alberto.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx - MÉXICO

**Título:** Proyecto de transferencia tecnológica: Revalorización de fachadas con Diseño e intervención cromática para áreas periurbanas. Caso de estudio: Colonia El Coapinole. Puerto Vallarta. Jalisco. México.

**Institución:** Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez. Unidad Académica de Puerto Vallarta.

El proyecto de transferencia tecnológica: Revalorización de fachadas con Diseño e intervención cromática para áreas periurbanas. Caso de estudio: Colonia El Coapinole. Puerto Vallarta. Jalisco. México. Busca poner en valor las características de la imagen urbana a través del diseño e intervención cromática, para recuperar y otorgar identidad a la zona de estudio seleccionada, permitiendo el futuro empoderamiento y reconocimiento de la misma, desarrollando una identidad propia, legible y memorable, apostando a la definición identitaria en el imaginario colectivo a través del color que se considera una de las herramientas más fuertes y efectivas, de alto valor en el cambio de la imagen y a la vez económica para la revalorización y puesta en valor de las zonas peri-urbanas. Aplicado en tipologías arquitectónicas seleccionadas, el diseño cromático aporta una clara lectura sintáctica, conformando en el imaginario colectivo un sistema de lugares memorables.

A partir de la firma de un convenio específico entre las partes involucradas (universidad, junta vecinal y gobierno municipal), se definirán instrumentos estratégicos de intervención. Para la Revalorización de las áreas periurbanas comenzando con el caso de estudio de la colonia El Coapinole.

Para ello se contemplan estrategias de diseño cromático participativo en donde se involucren académicos, estudiantes, vecinos y personalidades representantes de los sectores de gobierno involucrados.

---

• **Autores:** Lizeth Paola Rodríguez Córdoba y María Paula Gualy García

lrodriguezco@ecc.edu.co - COLOMBIA

**Título:** Archivo Digital: Notas de prensa sobre moda durante la primera mitad del siglo XX en Bogotá.

**Institución:** Universidad ECCI – Bogotá.

En este proyecto de investigación se propone construir un archivo digital de las notas de prensa sobre moda durante la primera mitad del siglo XX en Bogotá y, a su vez, se pretende la construcción de una página web que permita la visualización de la información recopilada mediante la lectura transmedia y las narrativas digitales. Teniendo en cuenta esto, para la creación del archivo digital se propone realizar una curaduría de la información en donde se clasificará y analizará la indumentaria en Bogotá durante la primera mitad del siglo XX, dando comienzo por la década del 20 y finalizando en la década de los 50. Para lo anterior se propone utilizar metodologías de la investigación con fuentes primarias, investigación en diseño de moda y las humanidades digitales para entrelazar todas las fases del proyecto.

• **Autor: Luis Kimil Valle Sánchez**

flvalle@idat.edu.pe / luiskimil.valle@unmsm.edu.pe / kimilvalle@gmail.com - PERÚ

**Título:** La herencia gráfica de los Tocapus en el pallay de los tejidos de Chinchero  
**Institución:** IDAT

En el Perú Antiguo la importancia de los tejidos se distingue por su alta calidad y riqueza estética, pero sobre todo por su función como soporte para la transmisión de información y complemento de una memoria oral. Dentro de la variedad de imágenes representadas en este medio destacaron los tocapus, un lenguaje gráfico que durante el Tahuantinsuyo fueron parte de un sistema de comunicación. El significado de los tocapus se perdió (Murúa, ([1613] 1946), sin embargo, durante la colonia mantuvo una continuidad de representación en los tejidos.

Nuestro objetivo es identificar las relaciones de los tocapus incaicos y su vínculo con el lenguaje gráfico del pallay en la comunidad textil de Chinchero, uno de los principales focos prehispánicos de producción de tejidos del departamento de Cusco. Esta investigación es de carácter descriptiva.

Realizamos un análisis formal a un tejido incaico con tocapus y obtuvimos patrones compositivos que utilizamos para comparar con la actual iconografía textil de Chinchero. Los resultados obtenidos nos permiten inferir que el lenguaje gráfico de los tocapus permanece en los diseños andinos, como un vestigio visual que fue modificado y adaptado a las nuevas narrativas del contexto social andino a través de los siglos.

**Palabras claves:** Tocapus, iconografía textil, Chinchero, pallay, continuidad gráfica.



---

## Síntesis de las instrucciones para autores

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]

Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina.

[www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc)

Los autores interesados deberán enviar un abstract de 200 palabras en español, inglés y portugués que incluirá 10 palabras clave. La extensión del ensayo no debe superar las 8000 palabras, deberá incluir títulos y subtítulos en negrita. Normas de citación APA. Bibliografía y notas en la sección final del ensayo.

Presentación en papel y soporte digital. La presentación deberá estar acompañada de una breve nota con el título del trabajo, aceptando la evaluación del mismo por el Comité de Arbitraje y un Curriculum Vitae.

### Artículos

- Formato: textos en Word que no presenten ni sangrías ni efectos de texto o formato especiales.
- Autores: los artículos podrán tener uno o más autores.
- Extensión: entre 25.000 y 40.000 caracteres (sin espacio).
- Títulos y subtítulos: en negrita y en Mayúscula y minúscula.
- Fuente: Times New Roman. Estilo de la fuente: normal. Tamaño: 12 pt. Interlineado: sencillo.
- Tamaño de la página: A4.
- Normas: se debe tomar en cuenta las normas básicas de estilo de publicaciones de la American Psychological Association APA.
- Bibliografía y notas: en la sección final del artículo.
- Fotografías, cuadros o figuras: deben ser presentados en formato tif a 300 dpi en escala de grises. Importante: tener en cuenta que la imagen debe ir acompañando el texto a modo ilustrativo y dentro del artículo hacer referencia a la misma.

### Importante:

La serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación sostiene la exigencia de originalidad de los artículos de carácter científico que publica.

Es sistema de evaluación de los artículos se realiza en dos partes. En una primera instancia, el Comité Editorial evalúa la pertinencia de la temática del trabajo, para ser publicada en la revista. La segunda instancia corresponde a la evaluación del trabajo por especialistas. Se usa la modalidad de arbitraje doble ciego, permitiendo a la revista mantener la confidencialidad del proceso de evaluación.

Para la evaluación se solicita a los árbitros revisar los criterios de originalidad, pertinencia, actualidad, aportes, y rigurosidad científica. Será el Comité Editorial quien comunica a los autores los resultados de la misma.

### Consultas

En caso de necesitar información adicional escribir a [publicacionesdc@palermo.edu](mailto:publicacionesdc@palermo.edu) o ingresar a [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/instrucciones.php)

Prohibida la reproducción total o parcial de imágenes y textos. El contenido de los artículos es de absoluta responsabilidad de los autores.