

Diseño, Arte y Transmedia II

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación N°6.8 (1)

Línea de Investigación 6. Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias)

Equipo de Investigación:

Daniela V. Di Bella. Universidad de Palermo (Argentina)

Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo (2024)

Los Resultados del Proyecto de Investigación 6.8.7 fueron publicados en el [Cuaderno 224] que se detalla a continuación:

Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°224 (2024/2025) Diseño, Arte y Transmedia II. Coordinación Daniela V. Di Bella (UP, Argentina). Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN Impresión: 1668-0227. ISSN Online: 1853-3523. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi206>. Los Resultados de este Proyecto están detallados en el capítulo: “Resultados de Proyectos de Investigación 2024” en la edición 243 de Cuadernos.

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por **Dolly Viviana Polo Flórez** y su Dictamen se transcribe a continuación:

Síntesis y Fundamentos de la Evaluación del Proyecto de Investigación 6.8

Actualidad de la temática (Vigencia, Aplicación) / **Notable**
Nivel Alcanzado (Profundidad, Consistencia, Jerarquía) / **Notable**
Diversidad de enfoques (Pluralidad, Participación) / **Notable**
Calidad (Problemática, Análisis, Tratamiento) / **Notable**
Contribución al avance del Diseño (Fortaleza) / **Notable**

Fundamentos y Comentarios

Completar con la opinión académica valorativa (en castellano) que evalúe el Resultado de la Investigación (Cuaderno N°224) desde una perspectiva positiva, constructiva y sugestiva, que sustente las elecciones marcadas.

El Cuaderno N°224 Diseño, Arte y Transmedia II de la Universidad de Palermo, como parte de un proyecto de investigación internacional e interinstitucional constituye un logro importante en la misión de incubar nuevas indagaciones y alcances investigativos, lo que supone dar un paso más adelante en la construcción del conocimiento de la disciplina. Gracias a esto, el libro ofrece una mixtura de sentido desde dieciocho textos y veintinueve puntos de vista, reflejados cada uno en narrativas que hablan sobre narrativas dando eco al sentido de la Transmedia. La cuidadosa clasificación en las siguientes tres secciones: Educación y alfabetización transmedia; Convergencia lenguajes, representación e identidad y Comunicación digital, dispositivos, interfaces y tecnologías emergentes, permiten abordar las temáticas del arte, el diseño y la transmedia desde diferentes escenarios, interacciones variadas y objetivos muy distintos que permiten reconocer la potencia en el uso de diferentes formatos y plataformas, para la explotación de nuevas narrativas. El nivel discursivo de los dieciocho escritos es riguroso, y guarda similitud metodológica, considerando que hay un eje central pero diferentes escenarios y casos de estudio.

Los puntos más fuertes son los centrados en los procesos de enseñanza/aprendizaje, del cual derivan análisis relacionados fuertemente con el contexto y los modos de aprender, y con esto casos de estudios que son legibles. También es altamente valorado el hecho de que se presentan investigaciones que son de mediano y largo plazo, lo que constituye una serie de escritos porvenir que auguran muy buenos argumentos, lo que afianza el poder de la incubación desde el cual este sustentado este Cuaderno.

Llaman la atención, los postulados sobre los medios y recursos para el desarrollo de competencias transmedia desde las aulas, así como la búsqueda constante de las posibilidades creativas en los procesos de formación. Son importantes los retos planteados desde la evaluación en los tiempos de la IA y los metaversos, así como las opciones para abrir horizontes innovadores en escenarios tradicionales.

Es muy interesante como se abordan los temas clásicos como lo es el color, las ilustraciones científicas y el poder de la imagen desde las narrativas transmedia contextualizadas en escenario latinoamericanos y con un sesgo hacia lo decolonial. Por otro lado, las reflexiones sobre la identidad, el teatro y los universos góticos pone de manifiesto los alcances del análisis de la transmedia en escenarios mediados por las artes y con un desarrollo hacia lo profesional. Finalmente, las reflexiones y análisis sobre los ambientes digitales y las nuevas tecnologías democratizadas, dan una amplia visualización respecto a la importancia del reconocimiento de los desarrollos de las interfaces y el comportamiento humano.

Sin duda el Cuaderno N°224, constituye una publicación de alto nivel.

Diseño, Arte y Transmedia II

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación N°6.8 (2)

Línea de Investigación 6. Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias)

Equipo de Investigación:

Daniela V. Di Bella. Universidad de Palermo (Argentina)

Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo (2024)

Los Resultados del Proyecto de Investigación 6.8 fueron publicados en el [Cuaderno 224] que se detalla a continuación:

Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°224 (2024/2025) Diseño, Arte y Transmedia II. Coordinación Daniela V. Di Bella (UP, Argentina). Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN Impresión: 1668-0227. ISSN Online: 1853-3523. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi206>. Los Resultados de este Proyecto están detallados en el capítulo: “Resultados de Proyectos de Investigación 2024” en la edición 243 de Cuadernos.

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por Rodrigo Fernandes Pissetti y su Dictamen se transcribe a continuación:

Síntesis y Fundamentos de la Evaluación del Proyecto de Investigación 6.8

Actualidad de la temática (Vigencia, Aplicación) / **Notable**

Nivel Alcanzado (Profundidad, Consistencia, Jerarquía) / **Notable**

Diversidad de enfoques (Pluralidad, Participación) / **Notable**

Calidad (Problemática, Análisis, Tratamiento) / **Notable**

Contribución al avance del Diseño (Fortaleza) / **Notable**

Fundamentos y Comentarios

Completar con la opinión académica valorativa (en castellano) que evalúe el Resultado de la Investigación (Cuaderno N°224) desde una perspectiva positiva, constructiva y sugestiva, que sustente las elecciones marcadas.

O Cuaderno 224 del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, intitulado Diseño, Arte y Transmedia II, complementa e aprofunda os estudos apresentados no Cuaderno 187 (2022-2023). Explorando a interseção entre arte, design e tecnologia, os seus textos incitam a reflexão sobre como os avanços das plataformas digitais, inteligência artificial, realidade virtual e dispositivos sensoriais estão transformando a comunicação, e impactando significativamente a criação de conteúdos, o desenvolvimento de linguagens e as narrativas transmídia.

Organizados em três grandes eixos conceituais (educação e alfabetização transmídia; convergência, linguagens, representação e identidade; comunicação digital, dispositivos, interfaces e tecnologias emergentes), os artigos do Cuaderno 224 constituem um importante documento para reflexão, atualização e desenvolvimento teórico e profissional do design. Os textos do eixo Educação e Alfabetização transmídia destacam a necessidade da incorporação da transmídia nos currículos, pedagogias e práticas profissionais do design. O domínio de narrativas e tecnologias transmídia fortalece as habilidades midiáticas, comunicativas e digitais dos estudantes de design, proporcionando uma visão mais ampla sobre as possibilidades de criação e inovação e ampliando suas competências para atuar em múltiplos cenários. A utilização de Inteligência Artificial e ferramentas como Chat GPT abre novas fronteiras para o desenvolvimento de projetos complexos e dinâmicos, criando oportunidades para que o designer explore formas inovadoras de interação e comunicação. Recursos imersivos como a realidade virtual e o metaverso emergem como plataformas essenciais para que designers desenvolvam soluções interativas em ambientes digitais, tanto no campo educacional quanto no empresarial. A criação de conteúdos interativos e diferenciados em realidade virtual, utilizando ferramentas acessíveis, posiciona o designer como protagonista em um mercado cada vez mais competitivo.

Os textos do eixo Convergência, linguagens, representação e identidade exploram aspectos fundamentais para o desenvolvimento das competências teóricas e técnicas dos designers, abordando desde a difusão de ideias por meio de imagens simbólicas, como os memes, até a aplicação de narrativas transmídia no teatro e na cenografia. A interação metafórica nas representações gráficas e o diálogo entre literatura e ilustração no universo gótico ampliam a compreensão dos processos criativos e comunicativos, e a comunicação multimodal e as novas formas de expressão identitária revelam a necessidade de dominar linguagens diversificadas e integradas ao contexto digital.

Os textos do eixo Comunicação digital, dispositivos, interfaces e tecnologias emergentes revelam de forma consistente e original como as tecnologias de captura e interatividade em tempo real estão revolucionando a comunicação digital, oferecendo experiências cada vez mais imersivas e realistas. A integração de design gráfico com as tecnologias emergentes pode otimizar tanto a estética quanto a usabilidade, trazendo novas perspectivas para a interface do usuário. A atuação dos influenciadores da Geração Z proporciona insights va-

lios para a construção de estratégias de alfabetização digital e engajamento de público, e o design de interfaces com ênfase nas emoções do usuário enfatiza a importância de criar experiências que equilibrem usabilidade com impacto emocional, promovendo conexões mais consistentes e significativas.

Enfim, os artigos apresentados no Cuaderno 224 são notáveis por sua profundidade e inovação, oferecendo contribuições significativas tanto para o meio acadêmico quanto para a prática profissional do design. Ao abordar temas contemporâneos de forma multi e transdisciplinar, os textos não apenas enriquecem o entendimento teórico, mas também fornecem diretrizes práticas que podem ser diretamente aplicadas em projetos reais.

El Dictamen del Cuaderno N°224 fue entregado en portugués, sigue en su traducción al castellano:

El Cuaderno N°224 del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, titulado Diseño, Arte y Transmedia II, complementa y profundiza los estudios presentados en el Cuaderno N°187 (2022-2023). Explorando la intersección entre arte, diseño y tecnología, sus textos incitan a la reflexión sobre cómo los avances en plataformas digitales, inteligencia artificial, realidad virtual y dispositivos sensoriales están transformando la comunicación e impactando significativamente en la creación de contenidos, el desarrollo del lenguaje y las narrativas transmedia.

Organizados en tres grandes ejes conceptuales (educación y alfabetización transmedia; convergencia, lenguajes, representación e identidad; comunicación digital, dispositivos, interfaces y tecnologías emergentes), los artículos de Cuaderno N°224 constituyen un importante documento de reflexión, actualización y desarrollo teórico y profesional en diseño.

Los textos del eje Educación y alfabetización transmedia hacen hincapié en la necesidad de incorporar los transmedia a los planes de estudio, las pedagogías y las prácticas profesionales del diseño. El dominio de las narrativas y tecnologías transmedia refuerza las habilidades mediáticas, comunicativas y digitales de los estudiantes de diseño, proporcionándoles una visión más amplia de las posibilidades de creación e innovación y ampliando sus competencias para trabajar en múltiples escenarios. El uso de la Inteligencia Artificial y de herramientas como Chat GPT abre nuevas fronteras para el desarrollo de proyectos complejos y dinámicos, creando oportunidades para que los diseñadores exploren formas innovadoras de interacción y comunicación. Los recursos inmersivos como la realidad virtual y el metaverso se perfilan como plataformas esenciales para que los diseñadores desarrollen soluciones interactivas en entornos digitales, tanto en el ámbito educativo como en el empresarial. La creación de contenidos interactivos y diferenciados en realidad virtual, utilizando herramientas accesibles, posiciona a los diseñadores como protagonistas en un mercado cada vez más competitivo.

Los textos de la vertiente Convergencia, Lenguajes, Representación e Identidad exploran aspectos fundamentales para el desarrollo de las competencias teóricas y técnicas de los diseñadores, desde la difusión de ideas a través de imágenes simbólicas, como los memes, hasta la aplicación de narrativas transmedia en el teatro y la escenografía. La interacción metafórica en las representaciones gráficas y el diálogo entre literatura e ilustración en el universo gótico amplían la comprensión de los procesos creativos y comunicativos, y

la comunicación multimodal y las nuevas formas de expresión de la identidad revelan la necesidad de dominar diversos lenguajes integrados en el contexto digital.

Los textos del capítulo Comunicación digital, dispositivos, interfaces y tecnologías emergentes revelan con coherencia y originalidad cómo las tecnologías de captura e interactividad en tiempo real están revolucionando la comunicación digital, ofreciendo experiencias cada vez más inmersivas y realistas. La integración del diseño gráfico con las tecnologías emergentes puede optimizar tanto la estética como la usabilidad, aportando nuevas perspectivas a la interfaz de usuario. El trabajo de los influencers de la Generación Z ofrece valiosas perspectivas para crear estrategias de alfabetización digital y compromiso con la audiencia, y el diseño de interfaces con énfasis en las emociones del usuario subraya la importancia de crear experiencias que equilibren la usabilidad con el impacto emocional, promoviendo conexiones más consistentes y significativas.

En resumen, los artículos presentados en Cuaderno N°224 destacan por su profundidad e innovación, ofreciendo contribuciones significativas tanto al mundo académico como a la práctica profesional del diseño. Al abordar cuestiones contemporáneas de forma multi y transdisciplinar, los textos no sólo enriquecen la comprensión teórica, sino que también proporcionan directrices prácticas que pueden aplicarse directamente a proyectos reales.

Diseño, Arte y Transmedia II

Evaluación Externa de los Resultados del Proyecto de Investigación N°6.8 (3)

Línea de Investigación 6. Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias

Equipo de Investigación:

Daniela V. Di Bella. Universidad de Palermo (Argentina)

Instituto de Investigación en Diseño. Universidad de Palermo (2024)

Los Resultados del Proyecto de Investigación 6.8 fueron publicados en el [Cuaderno 224] que se detalla a continuación:

Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°224 (2024/2025) Diseño, Arte y Transmedia II. Coordinación Daniela V. Di Bella (UP, Argentina). Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina. ISSN Impresión: 1668-0227. ISSN Online: 1853-3523. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi206>. Los Resultados de este Proyecto están detallados en el capítulo: “Resultados de Proyectos de Investigación 2024” en la edición 243 de Cuadernos.

Los resultados de este Proyecto de Investigación fueron evaluados por **Antonio Palacios** y su Dictamen se transcribe a continuación:

Síntesis y Fundamentos de la Evaluación del Proyecto de Investigación 6.8

Actualidad de la temática (Vigencia, Aplicación) / **Notable**
Nivel Alcanzado (Profundidad, Consistencia, Jerarquía) / **Buena**
Diversidad de enfoques (Pluralidad, Participación) / **Notable**
Calidad (Problemática, Análisis, Tratamiento) / **Notable**
Contribución al avance del Diseño (Fortaleza) / **Notable**

Fundamentos y Comentarios

Completar con la opinión académica valorativa (en castellano) que evalúe el Resultado de la Investigación (Cuaderno N°224) desde una perspectiva positiva, constructiva y sugestiva, que sustente las elecciones marcadas.

La publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°224 presenta una serie de resultados de investigación que exploran las conexiones entre el diseño, el arte y la transmedia. Organizado en tres ejes conceptuales, los estudios permiten mostrar cómo estas disciplinas han permeado en distintos ámbitos de nuestra sociedad.

Los temas tratados son de especial relevancia, ya que vivimos inmersos en un ecosistema digital que muchas veces damos por sentado, pero sobre el cual no reflexionamos a diario. Además del uso extensivo de internet, redes sociales, dispositivos «inteligentes», plataformas de vídeo y realidad aumentada, entre otros, debemos considerar la inteligencia artificial, un nuevo actor que ya está transformando la forma en que operamos y que abre debates sobre autoría, ética y riesgos. En ese contexto, se destaca el trabajo de Carla Montoya, quien subraya el uso de ChatGPT como una herramienta que puede contribuir de manera significativa a la adquisición de competencias en el manejo de una lengua extranjera.

Por otro lado, investigaciones como Transmedia, teatro y escenografía, de Alicia Vera y Miguel Nigro, explican cómo la distribución intencionada de un contenido a través de múltiples canales, con el objetivo de lograr un mayor impacto, puede aplicarse a la puesta en escena mediante la integración de medios diversos, expandiendo las posibilidades narrativas y creando experiencias innovadoras e inmersivas para el público.

En el tercer eje, los autores profundizan en temas relativos a la tecnología y el diseño de interfaces. Aunque se apartan ligeramente del hilo conductor de la publicación, abordan cuestiones como los sistemas de captura de un espacio físico, el internet de las cosas y aspectos relacionados con la usabilidad.

En conclusión, debo destacar la diversidad de temas y enfoques presentados, lo que contribuye a un entendimiento más profundo de las cuestiones abordadas en esta publicación.