

## 172. León Carrillo, Patricio

(Ingeniero en Diseño Multimedia / Universidad Alfredo Pérez Guerrero / Ecuador)

*Diseño de videojuegos a finales del siglo XX. Análisis de los videojuegos de plataformas más representativos entre 1985 y 1992, desde la perspectiva de varias recopilaciones destacadas.* Tesis de Maestría en Diseño (2019)

### Introducción

Esta investigación analiza desde el punto de vista del diseño: Las mecánicas de juego, la narrativa y jugabilidad de videojuegos representativos creados entre los años 1985 y 1992. Los videojuegos se han seleccionado a partir de varias recopilaciones creadas por distintos autores, que hablan acerca de cuáles son los videojuegos que marcaron un hito a finales del siglo XX e inicios del XXI, ya sea por números de venta o la introducción de nuevos conceptos de interés para el mundo de los videojuegos, creando puntos de referencia en la historia de estas obras.

Adicionalmente, se describen conceptos esenciales que se involucran en el diseño de videojuegos y se plantean estructuras de análisis que servirán para observar de manera objetiva, aspectos de interés de los videojuegos clásicos de la época anteriormente descrita.

## 173. Ameijenda, Micaela

(Diseñadora Industrial / Universidad de Palermo / Argentina)

*Edificios corporativos inteligentes como proveedores del bienestar del empleado.* Tesis de Maestría en Gestión del Diseño (2019)

### Introducción

Las empresas ubicadas dentro de edificios corporativos inteligentes de la Ciudad de Buenos Aires entre 2016/2018, enfrentan el desafío de la competitividad, es por eso que para diferenciarse se ponen al nivel de las exigencias de los mercados internacionales.

Se va a tomar al diseño de espacios y al diseño ergonómico como un factor estratégico para fomentar el bienestar del empleado, y a su vez aumentar la innovación de la empresa desde adentro hacia afuera.

El proceso de la incorporación del diseño dentro de las empresas y su utilización estratégica, es ante todo un cambio cultural en el interior de la organización, no se produce de manera natural, al contrario, se lleva a cabo en el largo plazo, después de superar varias etapas de prueba y error.

La problemática del proyecto se basa en señalar de qué manera ayuda el diseño de espacios y de mobiliario de oficinas, en el aumento del bienestar del empleado que trabaja dentro de una empresa en un edificio corporativo. Se analizan dos modelos de edificios con identidad corporativa bien diferenciados, pero en absoluto incompatibles: la torre catalina del Banco BBVA como edificio inteligente en su versión más completa y actual, y el edificio del Banco de la Nación Argentina como edificio convencional.