

## Incubadora de Proyectos de Investigación

### Anexo 9 - 2022

Anuario de Investigación 2022 (Segunda parte)

Memoria del Instituto de Investigación en Diseño 2022 - Volumen 8

---

### Incubadora de Proyectos de Investigación

La Incubadora de Proyectos de Investigación es el espacio de generación, desarrollo y concreción de nuevos Proyectos de Investigación de carácter interinstitucional y de alcance nacional e internacional.

La Incubadora pertenece al **Instituto de Investigación en Diseño** de la Universidad de Palermo y su accionar refuerza el reconocimiento y liderazgo alcanzado –con los innumerables emprendimientos realizados por la Facultad de Diseño y Comunicación– en el impulso sostenido a la creación de conocimiento en el campo del diseño desde una perspectiva interdisciplinaria y colaborativa.

La Incubadora estimula a integrarse al mundo formal y sistemático de la Investigación en Diseño a académicos y autores, a profesores y profesionales, en forma individual o en equipos, que están dando sus primeros pasos en este campo y están interesados en avanzar, consolidarse y proyectarse en el mismo. En la Incubadora se gestan nuevos proyectos y se relanzan proyectos existentes, que por diferentes causas, interrumpieron su desarrollo.

A partir de las actividades internacionales de vinculación y visibilidad que organiza el Instituto de Investigación en Diseño, surgen ideas, propuestas e iniciativas, a nivel institucional y/o personal, para pensar, encarar y desarrollar nuevos proyectos de investigación de carácter colaborativo. Muchas veces estas ideas e iniciativas requieren de un proceso previo de incubación y maduración que integre acciones de conceptualización y reflexión, de diseño y recorte, de calendarización y convocatoria, de asesoramiento y curaduría para convertirse en Proyectos de Investigación con sus imprescindibles estándares de calidad. La Facultad de Diseño y Comunicación a través de su Incubadora ofrece generosamente su plataforma a quienes estén interesados en acercar sus ideas, iniciativas y propuestas para avanzar en la generación de nuevos Proyectos de Investigación –que impacten positivamente en el diseño como disciplina y profesión– e integrarse al Instituto de Investigación en Diseño.

El Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo es una plataforma de investigación, capacitación, vinculación y proyección internacional con más de 20 años en el desarrollo de **Líneas y Proyectos e Investigación**, en la formación de Nuevas Generaciones de Investigadores en su **Maestría en Gestión del Diseño** y en el **Doctorado en Diseño**, en impulsar y sostener Publicaciones Académicas Internacionales indizadas

como **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación** y **Actas de Diseño**, en la realización de **Congresos, Coloquios y Plenarios**, en la generación de Redes Internacionales de vinculación y colaboración entre investigadores e instituciones como el **Foro de Escuelas de Diseño** y la **Red de Investigadores en Diseño**.

El Instituto de Investigación en Diseño considera finalizado un Proyecto de Investigación cuando sus resultados son plasmados y difundidos, con su proceso de arbitraje y evaluación, en una edición de su publicación académica internacional **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación** y presentados en el **Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño**, además de las actividades específicas de cada uno. Los Proyectos desarrollados en el marco de la Incubadora tienen como objetivo alcanzar los mismos estándares de calidad.

La Incubadora se suma al Instituto de Investigación en Diseño y su foco está centrado en: 1) colaborar en la formación de las nuevas generaciones de investigadores en Diseño, 2) avanzar en la construcción de nuevos conocimientos y en su vinculación con otros campos disciplinares y profesionales, 3) vincular activamente investigación con enseñanza en las diferentes carreras, niveles y modalidades, 4) desarrollar vínculos y acuerdos interinstitucionales para el desarrollo de proyectos colaborativos, 5) activar redes de conocimiento internacionales, 6) contribuir al enriquecimiento disciplinar y profesional del Diseño y 7) consolidar la comunidad internacional del Diseño.

## Proceso de Incubación

En cada Proyecto se organiza, entre sus coordinadores, una agenda específica donde se determina el calendario, las responsabilidades, los logros esperados y los eventuales requerimientos como organización, capacitación y asesoramiento, entre otros, que brinda la Incubadora.

El proceso de incubación se organiza conceptualmente en cuatro grandes Momentos: **(A)** Vinculación - Análisis - Compromiso, **(B)** Desarrollo - Contenidos, **(C)** Resultados - Evaluación y **(D)** Publicación - Proyección, cuyos principales lineamientos se consignan a continuación. Se denomina preincubación a la etapa anterior al ingreso de las propuestas de investigación al proceso de incubación previamente descrito.

### Momento (A) Vinculación - Análisis - Compromiso

La incubadora es receptiva y proactiva. No solo analiza ideas e iniciativas recibidas sino que se contacta y vincula con investigadores, equipos e instituciones que quieren y/o pueden emprender un Proyecto de Investigación colaborativo.

El Momento A es el primer paso de conocimiento y vinculación entre el Instituto de Investigación en Diseño, a través de su Incubadora, con académicos e investigadores, con equipos e instituciones, que se van convirtiendo en las partes asociadas en cada uno de los diferentes Proyectos de Investigación como emprendimientos colaborativos.

Se reflexiona y analiza en forma conjunta, entre las partes intervinientes, sobre objetivos e intereses, sobre temas, contenidos y recorte del campo, sobre la dinámica del proceso y su metodología de investigación. Se avanza sobre la definición de los coordinadores responsables del desarrollo del Proyecto en su totalidad y sobre los académicos, equipos y/o cátedras, instituciones participantes, tiempos y resultados esperados.

Este Momento, cuyo plazo se determina entre los participantes, culmina en un compromiso formal a través de la elaboración entre las partes de la **Guía del Proyecto** donde se determina nombre, instituciones, coordinadores, recorte y objetivos, cronograma y productos.

### **Momento (B) Desarrollo - Contenidos**

El Momento B es el núcleo del Proceso de Incubación de cada Proyecto de Investigación y consiste en su desarrollo de acuerdo a la metodología, alcances y tiempos establecidos en el Momento A.

El desarrollo incluye la implementación del Proyecto comenzando por la convocatoria a todos sus participantes, de acuerdo a la metodología planteada (desde instituciones a cátedras, desde profesores a investigadores), recorriendo varias etapas y acciones para finalizar con la recepción final de la producción de contenidos.

Los Proyectos que están en desarrollo son presentados en forma conjunta, cada uno en su diferente etapa de avance, en una comisión de la Incubadora en el **Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño**, que se realiza en julio de cada año en el marco de la **Semana Internacional de Diseño en Palermo**.

### **Momento (C) Resultados - Evaluación**

Los resultados del proceso de investigación son recopilados por los coordinadores del proyecto, quienes realizan su evaluación (calidad, pertinencia, profundidad, escala, aportes, normas y otros criterios establecidos en forma colaborativa). Posteriormente son enviados a la Incubadora para ser remitidos al Instituto de Investigación para aprobar o indicar observaciones para su enriquecimiento.

A partir de la evaluación y la magnitud de los resultados obtenidos se avanza en la programación y calendarización de su visibilidad a través de publicaciones, coloquio, congresos, notas y otras acciones.

### **Momento (D) Publicación - Proyección**

Este es el último Momento de un Proyecto de Investigación desarrollado en el marco de la Incubadora. Consiste en la realización de las acciones de visibilidad previstas a partir de la evaluación de los resultados realizada en el Momento C.

El objetivo es conformar con todos los informes, artículos y ensayos producidos y aprobados en el desarrollo del Proyecto –una edición de la publicación académica internacional

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación que edita el Instituto de Investigación en Diseño– de forma ininterrumpida desde el año 2000.

En este Momento se realiza la edición de los contenidos y de la publicación en su totalidad observando sus estándares de calidad. Se trabaja entre otros aspectos con los contenidos, la introducción, la corrección de estilo, las referencias de fuentes bibliográficas, los resúmenes y palabras clave y su traducción al inglés y portugués. Se realiza la edición gráfica y su publicación impresa y digital, y se sube a la web.

Cuadernos del Centro de Estudios tiene su sitio web y su sitio en la plataforma OJS. Ambos son de acceso libre y gratuito y recopilan todos los volúmenes y todos los artículos completos de la publicación.

También se determina la presentación de la publicación en la próxima edición del Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño, acompañado de un conjunto de acciones complementarias destinadas a difundir los contenidos en las comunidades regionales e internacionales vinculadas a la temática del Proyecto de Investigación.

La dinámica del Instituto de Investigación en Diseño determina que un Proyecto está finalizado cuando comparte formalmente sus resultados en una edición de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación y sus autores exponen en una comisión específica de dicho Proyecto en una edición del Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño.

Si los coordinadores, las instituciones y los académicos e investigadores participantes en el Proyecto finalizado -están interesados en continuar avanzando en el camino recorrido- se inicia un nuevo Proyecto de Investigación y se vuelve a recorrer los cuatro Momentos del proceso, tal como se detalla en los párrafos anteriores.

El nuevo Proyecto puede estar en el marco de la Incubadora si requiere de su colaboración y asesoramiento o puede integrarse formalmente a una Línea de Investigación del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

El actual Instituto de Investigación en Diseño funciona, con diferentes denominaciones, desde el año 2000 y organiza los Proyectos en Líneas de Investigación. Cada Línea tiene su recorte, objetivos y director.

Muchas Líneas desarrollan formalmente sus Proyectos con destacadas instituciones de todo el mundo. Ver documento **Investigación en Diseño en Palermo (II Edición/2021) Publicaciones con Resultados de Investigaciones con Instituciones Internacionales y Nacionales**. Más info: [vinculos.palermo@gmail.com](mailto:vinculos.palermo@gmail.com)

El jueves 21 de Julio de 2022, se presentó la comisión inaugural de la Incubadora de Proyectos de Investigación en el **Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño**, en el marco de la **Semana Internacional de Diseño en Palermo**.

Fueron presentados en la comisión y en forma conjunta, 5 proyectos de investigación en distintos momentos del proceso de incubación, 2 proyectos en etapa de preincubación y como invitados especiales, un equipo de investigadores que presentó un artículo cuya temática relacionada con el par Diseño-Inclusión resulta de potencial interés para los futuros proyectos a incubar dentro del campo del diseño.

A continuación se detallan las presentaciones realizadas:

## Proyectos en incubación

**1. Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad** entre la Universidad Autónoma del Estado de México-UAEMEX México y la Universidad de Palermo-UP Argentina, dirigido por Erika Rivera Gutiérrez y Alejandro Higuera Zimbrón por UAEMEX, México;

**2. Museografía: El Arte de la Puesta en Escena** dirigido por Carlos Coccia por Universidad de Palermo, Argentina;

**3. Aprendizaje Bio-inspirado: El Diseño como disciplina y como proceso** entre el Institute for Biodigital Architecture & Genetics, Barcelona-iBAG España y la Universidad de Palermo-UP Argentina, dirigido por Alberto T. Estévez por iBAG España y Daniela V. Di Bella por Universidad de Palermo, Argentina. Perteneció a la Línea 4 Diseño en Perspectiva Escenarios del Diseño;

**4. Diseño y Territorio Social II: Identidad y Paisaje Cultural** entre la Universidad de Chile, Chile y la Universidad de Palermo-UP Argentina, dirigido por Paola de la Sotta Lazzerini por Universidad de Chile, Chile. Perteneció y relanza la Línea 13 Nuevos paradigmas en la enseñanza de la moda y el diseño;

**5. Diseño y Mercado: El Diseñador en un mundo global** entre Fundação de Educação para o Trabalho de Minas Gerais-UTRAMIG, Brasil y la Universidad de Palermo-UP Argentina, dirigido por Rogério Luís Massensini y Rodrigo Antonio Queiroz Costa por UTRAMIG, Brasil;

## Proyectos en Preincubación

**6. Diseño, Arte y Transmedia** entre Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca UABJO, México y la Universidad de Palermo-UP Argentina, dirigido por Otniel por UABJO, México.

**7. Imagen y Transformación: La imagen como protagonista en las revoluciones del último siglo, tecnológicas, culturales y sociales** entre Fundación Universitaria San Mateo-Colombia y la Universidad de Palermo-UP Argentina, dirigido por Omar Alonso García Martínez por Fundación Universitaria San Mateo-Colombia.

## Invitados especiales

**8. El Diseño Industrial como disciplina creadora de objetos inclusivos**, Juan José Boscariol, Cecilia Inés Kruzynski, Adriana Correa Berbel, Universidad Nacional de Jujuy, Argentina.

A continuación se detalla la síntesis conceptual de cada proyecto en proceso de incubación:

### **Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad**

**Directores** Erika Rivera Gutierrez y Alejandro Higuera Zimbrón, Universidad Autónoma del Estado de México, UAEMEX, México

Años de la Investigación 2022-2023

El Diseño es un campo dinámico que actúa en un amplio espectro de áreas, liderando acciones estratégicas, innovadoras y sostenibles orientando soluciones en la generación de mejores productos y servicios. La plataforma conceptual del Diseño es una disciplina poderosa que puede detonar es una infraestructura consistente para anticipar, proponer e identificar oportunidades de intervención, aumentar las cualidades de innovación y competencia de los sectores productivos: industria, gobierno, sociedad y academia. El enfoque y transversalidad que asumen estos tres campos conceptuales resulta ser un aspecto clave en la solución de los problemas de Diseño.

**Palabras clave:** Diseño - Estrategia - Proceso - Innovación - Sostenibilidad

---

### **Museografía: El Arte de la Puesta en Escena**

**Director** Carlos Coccia, Universidad de Palermo, Argentina

Años de la Investigación 2022-2023

Los Museos y centros expositivos adquieren, conservan, comunican y exponen el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su ambiente, con el propósito fundamental de promover y estimular el estudio, la educación y la contemplación. La práctica museográfica busca integrar estos conceptos definiendo el carácter y el sentido de la exposición a través de una puesta en escena que se apoya en una narrativa específica, definida por objetos, documentos y textos, dando lugar a la construcción de un recorrido dentro del espacio expositivo. La investigación y la documentación son aspectos esenciales y determinantes en la concepción, programación, diseño y montaje de exposiciones –temporales y/o permanentes– habilitando la participación de museógrafos, museólogos, diseñadores gráficos, iluminadores, arquitectos, escenógrafos, escritores, historiadores, archivistas, arqueólogos y curadores, entre otras figuras profesionales. Resulta sustancial adentrarse en las problemáticas específicas que emergen de la interacción de los distintos elementos que intervienen en los procesos de diseño y realización de una exposición, desde la gestión y preservación de las obras y los objetos, hasta la consideración del aspecto más escenográfico de la creación museográfica: La iluminación y el sonido, la experiencia inmersiva, la tecnología UX, entre otras temáticas relacionadas con la importancia de la accesibilidad, la identidad visual, la composición tipográfica en función de la legibilidad y la integración de procesos de digitalización. Asimismo, se buscará analizar cuestiones relacionadas con el aporte de valor, el vínculo contenedor-contenido, la acción contemplativa y la interacción, la dinámica de comprensión y significación de los objetos, considerando fundamentalmente los aspectos relacionados con el patrimonio, la memoria, la educación, la historia y la identidad.

**Palabras clave:** Diseño - Museos - Museografía - Exposiciones - Educación

### **Aprendizaje Bio-inspirado: El Diseño como disciplina y como proceso**

**Directores** Alberto T. Estévez, Institute for Biodigital Architecture & Genetics, Barcelona, España y Daniela V. Di Bella, Universidad de Palermo, Argentina

Años de la Investigación 2022-2023

Se sabe que la naturaleza siempre ha sido territorio de múltiples y diversas inspiraciones formales, funcionales, significativas y heurísticas capaces de generar nuevas y efectivas soluciones, estudios y teorías, dentro del campo del Diseño, la Arquitectura y el Urbanismo. La Bioinspiración atraviesa las ideas que abordan al Diseño como disciplina y como proceso, cruzando temas como permacultura, biomímesis, biónica, capitalismo natural, biofilia, economía circular, entre otros que orientan conquistas, búsquedas y objetivos en innovación de sistemas, procesos y productos. Este escenario viene representando una interpelación vertiginosa hacia la experimentación e investigación colaborativa multidisciplinar, en laboratorios de Diseño y Arquitectura, de acuerdo a objetivos “bioinspirados”, que guíen procesos y relaciones de Diseño en vínculo con la Naturaleza, la Biología y la Tecnología orientados por objetivos sostenibles y regenerativos.

**Palabras clave:** Diseño - Bioinspiración - Bioaprendizaje - Tecnología Digital - Proceso - Tradición - Contemporaneidad - Innovación

---

### **Diseño y Territorio Social II: Identidad y Paisaje Cultural**

**Directora** Paola de la Sotta Lazzarini, Universidad de Chile, Chile

Años de la Investigación 2022-2023

El presente Proyecto es continuación de Diseño y Territorio Social I: Pasajeros en Tránsito. Se retoman y profundizan algunas de las temáticas y abordajes iniciados oportunamente en el Volumen 1 (Cuaderno 134) en relación con el tejido de relaciones de los saberes tradicionales, sus materialidades e inmaterialidades y sus raíces ancladas en el territorio, que configuran la Identidad y el paisaje cultural.

La situación política a nivel de región ha movilizó a las masas sociales hacia la búsqueda de la felicidad y la calidad de vida como un primer derecho humano, el derecho a estar bien. Lo que ha provocado demandas sociales y nuevos modelos de gobernanza, como así también la necesidad de entablar nuevas cartas de navegación, tal es el caso de Chile y la primera Carta Magna, redactada por una convención constitucional elegida por las y los ciudadanos, de carácter igualitario en género y participación equitativa de pueblos originarios. Situación que ha provocado un estado de atención y expectativa en otros países y regiones del globo.

En un escenario que navega entre pandemia, post pandemia, sub pandemia o inter pandemia o peri pandemia, la presencialidad, los hábitos, las prácticas han cambiado abruptamente, afectando lo relacional, lo social, la salud mental, la sensación de seguridad, la percepción espacial, las comunicaciones, la incertidumbre entre un sin fin de emociones y sensaciones más.

Es en la ciudad donde se puede observar de forma concreta, el impacto de la pandemia, la movilidad, el control de la movilidad, los aforos, la precariedad de la vivienda, el acceso a

la salud, servicios básicos, etc. Viéndose aumentadas en el caso de las distintas realidades regionales (personas migrantes, disparidad económica, nacionalismos exacerbados, tensiones sociales).

Por otro lado, la deconstrucción del aula como resabio del encierro en pandemia, nos impulsa a cuestionarse sobre el formato actual de la enseñanza-aprendizaje al interior de la universidad, sobre todo en aquellas disciplinas vinculadas a la observación directa con el entorno y la creación como respuesta a ella.

Todo lo anterior puso en evidencia la fragilidad de los territorios, poniendo en la palestra la precariedad de algunos y el privilegio de otros, lo que nos invita a pensar en nuevas estrategias de promoción, avance y desarrollo tanto en lo disciplinar como en lo educacional. Los papers presentados podrán abordar un variado abanico de temas y temáticas, incluyendo la educación del Diseño, los objetos y sistemas del Diseño, sustentabilidad, tendencias en el Diseño y tejido social, estrategias de Diseño, medios comerciales, economía, globalización/localización, justicia social y prácticas, industria del Diseño, arquitectura, territorio, identidad y tradición.

**Palabras clave:** Diseño - Paisaje Cultural- Identidad - Complejidad - Reflexión - Sustentabilidad - Tejido Social

---

### **Diseño y Mercado: El Diseñador en un mundo global**

**Directores** Rogério Luís Massensini y Rodrigo Antonio Queiroz Costa, Fundação de Educação para o Trabalho de Minas Gerais, UTRAMIG, Brasil

Años de la Investigación 2022-2023

La Academia es parte de los grandes desafíos contemporáneos y de la globalización en relación con la educación de los futuros Diseñadores y su inserción exitosa en el mercado de trabajo. La agenda implica atender a los desafíos que el diseño presenta en sus diferentes niveles de formación en diseño, técnica, tecnológica y de gestión. La búsqueda de una mejor articulación del nivel de las soluciones, con la riqueza cultural y la generación de valor, mejorando la forma en que las empresas adquieren/divulgan información en sus sistemas de comunicación, tanto para los implicados como para la sociedad es uno de los aspectos clave. El desafío educativo incluye la constante revisión de los planes de estudio, que deben actualizarse en competencias necesarias, contenidos, metodologías y prácticas, adecuación a los veloces cambios sociales-tecnológicos y nuevas realidades, en la formación de un profesional calificado, emprendedor e independiente de acuerdo a las exigencias del mercado y la industria.

**Palabras clave:** Diseño - Mercado - Globalización - Trabajo - Profesión

---

A continuación se detalla la síntesis conceptual del trabajo presentado por los invitados especiales:

### **El Diseño Industrial como disciplina creadora de objetos inclusivos**

**Directores** Juan José Boscariol, Cecilia Inés Kruzynski, Adriana Correa Berbel,  
Universidad Nacional de Jujuy, Argentina

Las materias Diseño I y II, electivas de 5to año de la Orientación Diseño Industrial, pertenecientes a la Carrera Ingeniería Industrial de la Facultad de Ingeniería-Universidad Nacional de Jujuy (U.N.Ju.) trabajan desde hace 5 años con Asociaciones sin fines de lucro que brindan atención integral a personas con discapacidad, buscando su autonomía, realización personal y una mejor calidad de vida. Por medio de la firma de Acuerdos de Cooperación Mutua se establece el vínculo entre la Facultad de Ingeniería y dichas Asociaciones. Las mismas se identifican como: A.P.P.A.Ce. (Asociación de Protección al Parálítico Cerebral), la cual asiste a personas con discapacidades neuromotoras; y por su parte la Asociación Todos Juntos, quien tiene el propósito de acompañar a personas con discapacidad intelectual. Los convenios celebrados permiten la extensión del saber universitario en necesidades concretas de un grupo social, teniendo como objetivo promover el desarrollo y la transferencia del conocimiento y la cultura entre los distintos sectores sociales de la comunidad. En el cursado de las materias se lleva a cabo la interacción entre los alumnos y la comunidad que integran estas asociaciones. Los alumnos, supervisados por los docentes de la Facultad, estudian necesidades específicas detectadas, desarrollando un proceso de diseño, que finaliza con la fabricación de objetos por medio de tecnología de impresión 3d, el cual tiene como objetivo satisfacer las necesidades detectadas. Posteriormente esos objetos son entregados a los usuarios de la Asociación. El nexo entre las Asociaciones y la Facultad genera un proceso de enseñanza y aprendizaje que vincula a docentes, alumnos, equipo interdisciplinario y terapéutico y a personas con discapacidad, logrando un compromiso social, inclusión de las distintas discapacidades, y la promoción de la responsabilidad profesional en los futuros profesionales.

**Palabras clave:** Diseño - Mercado - Globalización - Trabajo - Profesión

---