

pocas cosas nos quedan tan claras como que en la vivencia de la moda nos implicamos en una temporalidad compartida y envejecemos juntos.

## **274. DISEÑAR INDUMENTARIA CON MATERIALES NO CONVENCIONALES** (Taller)

**Eugenia Aryan** [Eugenia Aryan asesoría en diseño - Argentina]

2 de agosto | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: 1.1

Implicancia y rol que cumple la materialidad en el diseño de un objeto vestimentario. Se propone introducir herramientas destinadas a ampliar las capacidades creativas del estudiante de diseño que surjan del reconocimiento y la sensorialidad de materiales como el papel, el plástico y otros como factor disparador para el planteo de un diseño de objeto indumento.

## **275. DISEÑO SUSTENTABLE: A CREAR CON LONAS PUBLICITARIAS** (Taller)

**Jimena Laclau | Yanina Tendlarz** [Argentina]

2 de agosto | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: 1.2

El diseño sustentable es una nueva tendencia que busca imponerse en el mercado con nuevas maneras, otros recursos y otros valores. El reuso y el reciclado son dos ejes fundamentales de este movimiento. Las lonas gigantes empleadas por los carteles publicitarios en la vía pública son uno de los materiales que el diseño rescata y reusa como materia prima para nuevos desarrollos destacados. Un espacio para entrar en contacto con este material, experimentar con él, para crear y conocer sobre una tendencia que busca imponerse en el mercado local y en el mundo.

## **276. IDENTIDAD LATINOAMERICANA DE DISEÑO. MOSTRÁ TU PATRIA!** (Taller)

**Soledad Limido** [Universidad de Palermo - Argentina]

2 de agosto | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: PB 2

La búsqueda de la identidad propia y colectiva del diseñador latinoamericano como ciudadano del mundo. Es el momento para que todos muestren quienes son, que muestren su propia patria. Recorrido por los componentes de la identidad de cada diseñador. De dónde venimos, dónde estamos y hacia dónde vamos, como parte de nuestra expresión. Los elementos y herramientas que llevamos como factores que nos diferencian.

## **277. COMIC Y DISEÑO** (Taller)

**Gonzalo Esquivel** [Kizio - Chile]

2 de agosto | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: PB 3

Invitación a re-encontrarse con el dibujo, a ejercitarse la mano alzada y el escorzo, la figura humana y la proporción áurea.; a mirar las tendencias del comic y hacer un análisis-homenaje a la obra de tres grandes maestros: Pepo, Fontanarrosa y Möebius; a ver el momento que vive el comic mundial y finalmente a juntar nuestros talentos para diseñar-en el acto- una revista de comic de edición única.

## **278. MAPEO DE IDEAS** (Taller)

**Jose Gamboa** [Savannah College of Art and Design - Costa Rica]

2 de agosto | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: PB 5

Una metodología que ayuda a los diseñadores y creativos a organizar sus ideas de una manera gráfica para así ayudarlos a encontrar oportunidades que les ayude a fomentar su creatividad. El mapeo de ideas es un sistema que se utiliza para el manejo y análisis de información. Combinación del mapeo de ideas con las técnicas básicas de comunicación visual para así incrementar la creatividad, comunicar mejor los conceptos, analizar problemas y presentar de una mejor manera las nuevas oportunidades a clientes o colaboradores.

## **279. DESIGNSTORMING** (Taller)

**Diego Ferruccio** [Argentina]

2 de agosto | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: PB 7

Un grupo de seres en un espacio son protagonistas de un fenómeno nunca antes descripto. Vientos y mareas de ideas, sueños, herramientas, estudios, soportes, mentes, historias, procesos y datos y más datos; ideas que existen o se inventan en función al diseño. Una tormenta de diseño.

## **280. DISEÑO, PUBLICIDAD Y FOTOGRAFÍA ¿QUÉ TENEMOS EN COMÚN?** (Taller)

**Felipe Zabala** [Bolivia]

2 de agosto | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: PB 9

Independientemente de la profesión o el rubro en el cual nos desempeñamos, existe un común denominador que unifica el proceso de pensamiento de estas tres áreas tan distintas pero a la vez tan relacionadas entre sí. Este elemento catalizador es la creatividad.

## **281. DESARROLLO DE UN PROYECTO COMO DIRECTOR DE ARTE ¿QUÉ DEBEMOS TENER EN CUENTA?** (Conferencia)

**Leandro Trilnik** [Eba - Argentina]

2 de agosto | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.2

Qué debemos tener en cuenta como directores de arte frente a un proyecto en particular. Cuál es el alcance de nuestro rol? De qué herramientas nos valemos?

## **282. MOTIVACIÓN PERSONAL Y TEAMBUILDING** (Conferencia)

**Helena Salico** [Argentina]

2 de agosto | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.4

Técnicas y herramientas para mejorar nuestro camino hacia las metas deseadas. Nosotros como líderes y creadores de iniciativas y nuestro equipo.

## **283. LO QUE TODO COMUNICADOR DEBE SABER PARA DOMINAR LAS MASAS** (Conferencia)

**Anderzon Leguizamon** [Universidad Arturo Michelena - Venezuela]

2 de agosto | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.5

Estrategias que todo comunicador de las artes visuales necesita saber para la construcción de toda imagen, marca o producto, utilizadas como factor diferenciador, vital para el camino al éxito.

## **284. ESOS DIBUJITOS JAPONESES. MANGA Y ANIME**

(Conferencia)

**Gisela Alejandra Vergara** [Mako Fufu] [Argentina]

2 de agosto | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.1

Se tratarán los orígenes, el desarrollo, y la revolución del Manga y Anime (Cómics y Animación japoneses), de la década del 50 a nuestros días. La diferencia entre la llegada al público de sendas artes en oriente y occidente. Cómo surgió el estilo, qué técnicas se utilizaban antes y después de la llegada de los programas gráficos.

## **285. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO** (Conferencia)

**David Ayala Velarde** [Universidad Argentina de la Empresa - México]

2 de agosto | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.2

El diseño nos permite expresarnos artísticamente y comunicar ideas. Eso es lo que en ocasiones nos hace olvidar para qué o para quién estamos diseñando y no nos referimos al cliente sino al usuario o consumidor final. Él es para quien diseñamos y es a quien debemos escuchar, analizar y centrar nuestros diseños.

## **286. LA COMUNICACIÓN DE LAS MARCAS EN LAS REDES SOCIALES** (Conferencia)

**Adriana Ochoa** [Radar Mercadotecnia Estratégica - México]

2 de agosto | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.5

El uso de la web 2.0 como medio de comunicación, está generando grandes cambios. Comprender como este medio, está cambiando la forma de concepción de entretenimiento, de obtención de información y de generación de relaciones interpersonales constituye un desafío para las empresas que intentan posicionarse en este nuevo escenario. Por tanto, su enfoque se centra en atraer al modelo de consumidor proactivo y hasta cierto punto exigente; aquel que está dispuesto a participar activamente de conversaciones sobre marcas y productos sin ninguna restricción.

## **287. ROMPA ESTE MANUAL ANTES DE USAR** (Conferencia)

**Cristian Reatti** [TCC La Factoría - Argentina]

2 de agosto | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.1

Descubrir el poder de la creatividad llevada a la acción. Toda incursión en algo nuevo nos implica aprender una serie de pasos, rompemos el mito partiendo de que la creatividad no está sujeta a recetas milagrosas. O por el contrario, la receta es la no receta: la capacidad de adaptación a los cambios, el olfato y el sentido común son claves de éxito.

## **288. DISEÑO GRÁFICO SUSTENTABLE: EL OBJETIVO MÁS ALLÁ DEL DEADLINE** (Conferencia)

**Soledad González** [Concepto Imagen - Argentina]

2 de agosto | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.2

La actividad laboral de un diseñador gráfico demanda el empleo de dos grandes herramientas: la creatividad y el know how. En nuestra vida cotidiana encontramos grandes problemas de tiempo pero eso no debe interponer el compromiso al diseño sustentable. Los aspectos más importantes a tener en cuenta, los casos del diseño sustentable en acción. Incorporación de estos conceptos como parte de nuestra vida laboral.

## **289. DISEÑOS CON DESECHOS DE LA AGROINDUSTRIA**

(Conferencia)

**Luis Eduardo Garzón Florez** [Universidad de Colombia - Colombia]

2 de agosto | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.3

Experiencias en el diseño de productos a partir de los desechos sólidos de la agroindustria colombiana. El manejo apropiado de la agroindustria genera productos y sub-productos de gran valor no solo económico sino trayendo beneficios medioambientales y sociales. Con estos residuos vegetales se han diseñado nuevos sabores con gran contenido alimenticio y empaques de exportación para estos mismos productos agroindustriales.

## **290. CORRECCIÓN DE COLOR EN PHOTOSHOP**

(Conferencia)

**Iván Gómez Sánchez** [Escuela de artes y letras - Colombia]

2 de agosto | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.4

La teoría de la corrección de color. Pasos para realizar ajustes de color en imágenes digitales.

## **291. DISEÑO DE JOYAS: ASPECTOS CIENTÍFICOS Y ARTÍSTICOS**

(Conferencia)

**Germán Enrique Sánchez Duarte** [La diáspora Diseño de joyas - Colombia]

2 de agosto | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 1.9

En el proceso del diseño de joyas intervienen aspectos de toda índole, como humanos como son sus necesidades físicas y fisiológicas, sus necesidades psicológicas, así como elementos perceptuales y concernientes al gusto, tendencias y factores de consumo. Aspectos matéricos, químicos y toxicológicos según los materiales en que están construidas dichas joyas. Propuestas de inclusión de minorías étnicas y sociales. Criterios metodológicos bajo los cuales se genera una joya, o cuales son los motores que llevan a un diseñador a ir construyendo, no solo un producto aislado, sino a su vez todo un concepto que involucra el producto-marca-comunidad.

## **292. MARCAS COMO SIGNOS DE IDENTIDAD Y ALTERIDAD**

(Conferencia)

**Lúcia Weymar** [UFPEL - Brasil]

2 de agosto | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 2.11

La cuestión de la alteridad en el debate sobre el proceso de diseño de marcas gráficas. Cuestiones fundamentales relativas a la identidad, a la identidad cultural y a la identidad visual.

## **293. EL VESTIDO PIENSA**

(Conferencia)  
**Gloria Constanza Gómez Correa** [Patrones De La Moda EIRL. - Chile]

2 de agosto | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 2.9

La creación de un atuendo en la actualidad no está lo suficientemente valorada, a pesar de tener extraordinarios creadores, el valor y sentido no son considerados. El propósito es contribuir a llenar ese vacío. El proceso de creación de prototipos de indumentaria es parte de nuestro lenguaje, de nuestro quehacer cotidiano, que se relaciona directamente con lo táctil. Al trabajar sobre un elemento concreto, el diseñador desarrolla todo su potencial elaborando un producto tangible, donde deposita toda su energía pudiendo desarrollar piezas evocadoras. Nostálgicos que dan cuenta que el vestido, más allá de ser un objeto textil, piensa y tiene fundamentos.

## **294. LA COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN SONORA**

(Conferencia)  
**María Marta Gama Castro** [Universidad Militar Nueva Granada - Colombia]

2 de agosto | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.9

Uno de los problemas a los que se han enfrentado los artistas plásticos es el darle sonido a sus obras. Inspirada en Kandinsky, esta propuesta quiere hacer una reflexión sobre la importancia del sonido sobre la imagen.

## **295. HISTÓRIA DAS INTERFACES: DA LINHA DE COMANDO ÀS INTERFACES HÁPTICAS**

(Conferencia)  
**Marshal Lauzer** [Feevale - Brasil]

2 de agosto | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 4.11

Estes homens maravilhosos e suas máquinas voadoras: como as interfaces computacionais evoluíram e nos trouxeram até aqui. Do Ábaco ao iPad, e para onde mais poderemos ir.

## **296. LA IMPORTANCIA DE UN BUEN PLAN DE CARRERA Y UNA COMUNICACIÓN ESTRÁTÉGICA**

(Conferencia)  
**Ivana López** [Atrapa el Pez - Argentina]

2 de agosto | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 4.9

La importancia de realizar un proceso introspectivo y objetivo que nos revele el panorama real de dónde estamos y hacia dónde queremos ir, con un recuento de nuestros recursos y a partir de allí, realizar la estrategia de cómo queremos comunicarlo.

## **297. LA MOCHILA CREATIVA. CONOCIMIENTO Y ENTRENAMIENTO PARA EL ESTADO CREATIVO**

(Conferencia)  
**Adriana Grinberg** [Universidad de Palermo - Argentina]

2 de agosto | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 5.9

El taller apunta a reconocer en la creatividad, procedimientos que le son propios para su aprendizaje y entrenamiento. Crear y generar estados creativos y dirigirlos a nuestros objetivos. Construir la imagen representativa en arte o diseño y sus desarrollos, depende de la aceptación del rango que ocupa dentro de la subjetividad, lo caótico y la originalidad y encontrar los modos de plasmar ese universo, sustentar su realización

y vivenciar satisfactoriamente la ambigüedad de los estados creativos. Comprender al significante como efecto de su articulación como imagen y sonido inconsciente y el camino que lo lleve a expresarse.

## **298. JORNADA DE EMPRENDEDORES CREATIVOS: CAPÍTULO COMUNICACIÓN & NEGOCIOS**

(Conferencia)  
2 de agosto | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: Auditorio

Vení a aprender cómo emprendedores creativos transformaron sus ideas en proyectos y marcas sustentables y exitosos. Historias de pasión y esfuerzo contadas por sus protagonistas.

- Alicia Von der Wettern: Sustentabilidad comunicacional para la construcción de marcas
- Gustavo Domínguez: La mística del liderazgo en los negocios. Empresas que cuidan gente y construyen marcas
- Claudio Villarruel: "Televisión por la inclusión" Observar tendencias para construir nuevos proyectos
- Bárbara Diez: Wedding Planner: Cómo crear un nuevo mercado y adueñarselo
- Juan Aznarez: Revista JOY y PlanetaJoy.com: Cómo Internet genera sustentabilidad y alcance para un medio gráfico
- Gonzalo Fargas: 90+10: Cuando el diseño y el negocio editorial se reúnen en un proyecto que comunica y triunfa. [Duración de la actividad: 2 hs]

## **299. COOLHUNTING. ANÁLISIS DE TENDENCIAS**

(Conferencia)

**Natalia Lastero** [Argentina]

2 de agosto | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: Sub 3

Se presenta en la sociedad como consecuencia de los cambios que vamos realizando y adoptando. Una revisión de algunas macrotendencias instaladas en el mundo. Evolución tecnológica, el deseo y la voluntad de estar bien, los nuevos paradigmas de consumo, manifestaciones sociales de las cuales somos parte.

## **300. DISEÑO GRÁFICO CULTURAL. COMUNICANDO LA CULTURA NACIONAL**

(Conferencia)

**Axel Lucas Russo** | **Luisina Alejandra Andrejerak** | **Valeria Gómez** | **Valeria Nadra** [Biblioteca Nacional - Argentina]

2 de agosto | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: SUM

Imagen institucional de la Biblioteca Nacional Argentina. El desafío de comunicar visualmente el concepto y la actividad cultural. Repaso sobre la historia del diseño del logo de la Biblioteca. El diseño tiene un valor único cuando el ingenio del diseñador gráfico se impone por sobre todas las limitaciones presupuestarias.

## **301. LAS PALABRAS SON DISEÑO 3. MARCAS Y PRODUCTOS**

(Invitado de Honor)

**Giulio Ceppi** [Italia]

2 de agosto | 18:45 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: Auditorio

Normalmente el diseño se ocupa de cosas nuevas que llevan nombres nuevos: el nombre sigue a la cosa. Este es un aspecto necesario al diseño, pero el menos interesante desde el punto de vista antropológico. El futuro indica claramente que todos podrán hacer cosas nuevas y el diseñador, si no aprende a manejar nuevamente los niveles conceptuales y prototípica-

les, va a perder su función social muy pronto.

## **302. DISEÑO DE PACKAGING: UN ENFOQUE DESDE EL PROCESO PRODUCTIVO** (Conferencia)

Gustavo Grobe [Laboratorios Andrómaco S.A.I.C.I. - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.2

Un abordaje práctico a los problemas y contratiempos que se presentan durante el proceso de diseño de packaging. Cómo detectar puntos críticos en las fases iniciales de un proyecto, para minimizar el impacto en los proveedores y en los procesos de envasado.

## **303. COBERTURA FOTOGRÁFICA DE GRANDES EVENTOS: ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN** (Conferencia)

Vanesa Siebens | María Paula Pia [Profesional Independiente - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.4

Realizar la cobertura fotográfica de un evento masivo puede ser un gran caos si no se tienen en cuenta determinadas pautas a la hora de organizarla. Contrato, Acreditación y Licencias. Cómo optimizar los tiempos y sacar el mayor rédito posible a cada toma. Desde el encuadre y el retoque fotográfico hasta los métodos de post-producción y entrega. Tips para lograr fotografías con "valor agregado" generando un contenido que no solo satisfaga al cliente sino, también, que haga de nuestro trabajo una marca registrada.

## **304. SIETE CLAVES PARA DETECTAR LA SENSIBILIDAD DE COMPRA** (Conferencia)

Santiago Pulecio [Pulecio DSC\*, Knock Out, L.A Different - Colombia]

2 de agosto | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.5

La sensibilidad de compra no es cosa grupal, cada persona percibe estímulos únicos. Cada quien consume lo que quiere, poco importan los estándares. Iniciaremos la era de la exploración de motivaciones y estímulos. Miraremos al shopper a los ojos, analizaremos sus movimientos, sus respuestas a miles de propuestas diarias de contenido. Buscaremos en el campo de batalla, allí dónde los cerebros deciden si hablan o no con su marca.

## **305. CONSEJOS PARA VENDER POR INTERNET PARA EMPRENDEDORES CREATIVOS** (Conferencia)

Marina Martello | Emiliano Elías | Luciano Maccarone [Feria Central - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.1

Consejos prácticos a la hora de publicar productos propios en internet para su comercialización, desde cómo mostrar mediante una fotografía hasta cómo elegir un título y descripción del producto. Caso de éxito y presentación de Feria Central como solución integral.

## **306. COMUNICAR IDENTIDAD: ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN PARA EL POSICIONAMIENTO PROFESIONAL** (Conferencia)

Alejandra Bello [Mundo Bello | Comunicación + Desarrollo Creativo de Proyectos - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.2

Un componente fundamental en el desarrollo e implementación de proyectos y emprendimientos creativos es contar con una estrategia integral de comunicación, que sea posible de implementar en función de los recursos disponibles. La propuesta es explorar, desde una abordaje innovador y participativo, algunas de las claves para desarrollar una estrategia de comunicación íntegra, consistente y efectiva para el posicionamiento de profesionales y emprendedores creativos.

## **307. GESTIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL PARA DISEÑO** (Conferencia)

Guillermo Navarro [Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.5

Gestión de la propiedad intelectual para áreas de diseño usando herramientas digitales y analógicas. Soluciones accesibles y rápidas en virtud de la forma de creación actual. Vinculación con las formas abiertas de protección de contenidos y su relación con el sistema tradicional. Derecho de Autor, Marcas y Modelos y Diseños Industriales desde un punto de vista práctico.

## **308. EL COOLHUNTING COMO HERRAMIENTA EN EL DISEÑO** (Conferencia)

Carolyn Aldana [Instituto de Diseño Centro Gráfico de Tecnología - Venezuela]

2 de agosto | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.1

Actualmente, los mercados cada vez son más competitivos entre sí, y los diseñadores deben en todo momento estar al tanto de los diversos cambios sociales, ambientales y culturales. He allí donde aparece el término Coolhunting, como la nueva herramienta para estar al día, o quizás un paso adelante, de las conocidas tendencias.

## **309. CÓMO HACER COMERCIAL UN BUEN DISEÑO** (Conferencia)

Juan Manuel Jesús Torres [ARS - Constructores de calzado - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.2

No siempre la palabra diseño está puesta solamente en el hecho de que el producto logrado sea agradable o fantástico para el consumidor. Muchas veces debemos tomar la palabra diseño como algo mucho más global, pensar desde lo que queremos transmitir como diseñadores mediante nuestra creación hasta la manera más eficiente de hacerlo factible a la hora de llevarlo al campo productivo. Para ello debemos valernos no solo de los conocimientos propios, sino también de todos los que componen la cadena productiva en la cual vamos a producir en escala nuestro producto.

## **310. NO TODO ES DISEÑO: LA IMPORTANCIA DEL CONTENIDO EN EL MUNDO DIGITAL** (Conferencia)

Pablo Katcheroff [Apolo3 - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.3

A la hora de pensar en una estrategia digital o campaña online es importante prestar atención a su contenido porque puede convertirse en un elemento diferenciador. La importancia del contenido como diferenciador, diferencias del contenido "tradicional" con el "online", tips para generar contenido para un sitio, newsletter y redes sociales.

## **311. WEBS PARA PANTALLAS, CELULARES, IPADS Y BUSCADORES** (Conferencia)

Wenceslao Zavala [WiZ-ar - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.4

Cómo poder lograr un mismo contenido con diferentes visualizaciones con HTML y maquetado en DIVs CSS. Que el contenido sirva para los buscadores y tener un diseño que se acomode según el dispositivo con el que se navegue nuestro sitio. Para esto se mostrará la estructura de como trabajan los motores de búsqueda, cómo leen los contenidos los navegadores, y cómo son renderizados según el dispositivo y el sistema operativo. Lograr un diseño que se personalice según se vea en pantallas de computadora, blackberry, iPhone, iPad, etc.

## **312. GRAFISMO EN MOVIMIENTO** (Conferencia)

Marcel Franco Parra [Fundación Edumedia - Venezuela]

2 de agosto | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 1.9

Conocer el Grafismo en movimiento, sus orígenes, el rol que juega en la sociedad, técnicas utilizadas, el proceso creativo desde la concepción de la idea, concepto generador, realización de los bocetos, guión, Storyboard, realizaciones de las composiciones.

## **313. GESTIÓN EFICIENTE DEL DISEÑO DENTRO UN PLAN DE COMUNICACIÓN INTEGRAL** (Conferencia)

Fernando Gabriel Caniza [Universidad de Palermo / Caniza Comunicación Consultora - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 2.11

Una nueva tendencia en la gestión del diseño, mediante el trabajo interdisciplinario coordinado por un DirCom o Director de Comunicaciones, que redundará en una producción más profesional y en la que el diseñador ocupa un rol destacado en la gestación del proyecto comunicacional.

## **314. INTERIORISMO: CÓMO EJERCERLO SIN MORIR EN EL INTENTO!** (Conferencia)

Mariela Carbone | Sandra Domínguez [Interiorismo - diseño de interiores - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 2.9

En la actualidad, la brecha que nos separa desde la salida de la universidad hasta la puesta a punto del propio estudio de diseño es compleja, varias cosas tienen que confluir al mismo tiempo en el mismo lugar. Demostraremos con nuestra propia experiencia que es posible, que a pesar de todas las dificultades se puede, que con empeño y un poco de coraje bien vale el esfuerzo de hacer lo que nos gusta y no morir en el intento.

**315. EL DISEÑADOR GRÁFICO INTERNACIONAL Y LOS MITOS REGIONALES** (Conferencia)

Daniel Stejman [RA - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.9

Un análisis comparativo del desarrollo profesional y personal del diseñador gráfico que emigra; qué logros, condiciones, reconocimientos y tipos de presión pueden esperarle tras nuevas fronteras de mercado y de sociedad. Se observarán ejemplos sobre cómo cambian sus desafíos profesionales, su modo de pensar, sus hábitos de vida, de consumo y su rol social en latitudes de disímiles condiciones culturales, políticas, idiomáticas, climáticas, económicas, de idiosincrasia y, por supuesto, profesionales.

**316. SKETCHING, O ESBOZO COMO RECURSO PARA PROYECTOS DE INTERFACES** (Conferencia)

Adreson Vilson Vita Sa [Procergs - Brasil]

2 de agosto | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 4.11

Relacionar o esboço como ferramenta ágil para projetos de interface e sua importância como gerador de soluções criativas, com conceitos de pensamento visual, ideação e ao projeto de interfaces. Apesar da web e das interfaces digitais estarem presentes no cotidiano de boa parte das pessoas, nem todos os profissionais que as desenvolvem reconhece a importância de desenhar interfaces que dêem ao usuário uma boa experiência.

**317. LA INFLUENCIA DE LA INDUMENTARIA COMO HERRAMIENTA PARA LA PRÁCTICA DE LAS DIVERSIDADES SEXUALES** (Conferencia)

Cristian Almirón [FAECC- Roberto Piazza- Armada Argentina - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 4.9

El cuerpo adquiere una sexualidad que se manifiesta libre a través de la vestimenta en el ámbito público y las prácticas privadas. Es así como el cuerpo se torna portador de una identidad que define al sujeto. Porque la vestimenta no sólo viste, sino que refleja al individuo en su ser, hacer y parecer en el contexto de la sociedad. Lo define y redefine. Le permite mutar su género de un modo lúdico. Seducir, transgredir, provocar, excitar. La indumentaria se vuelve un instrumento vital en el campo de las diversidades sexuales en su lucha política y en su cotidianidad.

**318. LEONARDO Y EL DISEÑO: EL DESAFÍO DE LA ÚLTIMA CENA** (Conferencia)

Andrés Martín Segal [Segal Vissotto Arquitectos - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 5.9

La última cena de Leonardo representa la utilización exitosa del concepto del diseño en la pintura. A partir de esta obra, el diseño como concepción racional de un objeto comienza a ser parte de la metodología de trabajo de los artistas, artesanos y diseñadores.

**319. LUDENFACTO. EL JUEGO COMO EXPERIENCIA DE DISEÑO EN ESPACIOS Y OBJETOS** (Conferencia)

Jairo Alberto Ladino Galindo [Universidad Piloto de Colombia - Colombia]

2 de agosto | 20 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: Subsuelo 3

Jugar es importante para el hombre, es aprender, es lúdica, es serio, lo prepara para tener un rol en el mundo real; el diseño en entornos habitacionales, comerciales, laborales, urbanos, entre otros busca generar respuestas espacio-objetuales divertidas, llegando a ambientes agradables, pero... se debe ir más allá, a escenarios de acción participativa que lo motiven a ludenfactos, articulando a partir de estos, experiencias de uso que dinamizan el actuar humano llevándolo a un ámbito de reto, interacción, creatividad, expresividad, sensible y positivo, que hace de éstas conductas algo más humano y menos mecánico, en el diseño y uso de sistemas espacio-objetuales innovadores.

**320. CÓMO PRESUPUESTAR DISEÑO** (Conferencia)

Jorge Piazza [Redargenta - Argentina]

2 de agosto | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: SUM

Requerimos imperiosamente de un método para poder adjudicarle un precio a los servicios que ofrecen las estructuras de diseño. Somos parte de un mercado donde el único accionar orientado a nivelar precios esta constituido por tarifarios, no siendo estos más que una referencia surgida a partir de encuestas realizadas a diseñadores. Se busca aportar un método que nos permita deducir precios con una base lógica, e interpretar el por qué de las innumerables variables que esos precios pueden tener en el mercado, que no están regidas por la intangibilidad propia de la palabra creatividad, sino por diversas situaciones mucho más concretas y palpables, las cuales deben ser gobernadas en forma consciente.

## VIERNES 3 DE AGOSTO: 2 actividades

**321. MESA DE CIERRE DEL ENCUENTRO 2012 CON TODOS LOS INVITADOS DE HONOR**

3 de agosto | 10:30 hs. | Salguero 1443 [Palais Rouge]

Felipe Taborda, Norberto Chaves, Ernesto Rinaldi, Esteban Salgado y Giulio Ceppi disertarán sobre el presente y futuro del diseño latinoamericano y responderán preguntas del público.

**322. NUESTRA FERIA DE DISEÑO**

3 de agosto | 15 a 21 hs | Ecuador 933 | libre y gratuito

60 estudiantes y egresados de la Facultad de Diseño y Comunicación UPexpondrán, promocionarán y venderán sus productos de diseño, indumentaria, calzado, accesorios, decoración, lencería, papelería y mucho más. Su entrada es gratuita (no es necesario estar inscripto en el Encuentro para asistir).

## EL ENCUENTRO Y LA PRENSA

En la Sala de Prensa del sitio web del Encuentro, está disponible todo el material (gacetillas, logos y fotos) para quien deseé dar promoción al evento. También se pueden ver allí todas las notas sobre el Encuentro publicadas por distintos medios de América Latina y los logos de cada uno de ellos, quienes difunden el evento y todas sus novedades.

Contacto: prensa.encuentro.up@gmail.com

## RED LATINOAMERICANA DE EMPRENDEDORES CREATIVOS

El Encuentro Latinoamericano de Diseño convoca permanentemente, y de manera gratuita, a emprendedores de toda América Latina a formar parte de esta red que nuclea a proyectos o ideas innovadoras de diversas disciplinas (industrial, gráfico, indumentaria, packaging, audiovisual, etc) a través de un directorio cuyo objetivo principal es la difusión de cada proyecto y la posibilidad de vincularse entre sí. Dicho directorio es de acceso público y está situado en el marco del sitio web del Encuentro Latinoamericano de Diseño. Actualmente, más de 500 emprendimientos forman parte de la Red.

+ información ingresar a [www.palermo.edu/encuentro](http://www.palermo.edu/encuentro)

## SALA DE PUBLICACIONES

El miércoles 1 y jueves 2 de agosto, en la planta baja de la sede Jean Jaurès 932, se podrá acceder a la Sala de Publicaciones, un espacio donde se pueden consultar, leer, y/o adquirir gran parte de las publicaciones que edita la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Entre otros textos estarán a disposición de los interesados los Libros de Afiches 2008, 2009 y 2010, El Libro de afiches e ilustraciones 2011, las distintas ediciones de Actas de Diseño, los Cuadernos del Centro de estudios en Diseño y Comunicación, la publicación Creación y Producción en Diseño y Comunicación y Reflexión Académica en Diseño y Comunicación, entre otros.

En este espacio, los autores de los afiches seleccionados para el libro de Afiches 2011: "Sueños Latinos" podrán retirar un ejemplar de manera gratuita.

## EL ENCUENTRO EN LAS REDES SOCIALES. SEGUINOS EN:



37.000  
Me gusta!



8.500  
seguidores



23.600  
reproducciones

Facebook: Encuentrolatinoamericanodediseno

Twitter: @encuentrolatino

YouTube: Canal: otraformadeestudiar2

ÍNDICE	pág.
<b>INTRODUCCIÓN</b>	35
<b>GUÍA DEL PARTICIPANTE DEL CONGRESO</b>	35
<b>Inscripción / Acreditación / Dinámica</b>	35
<b>Actividades</b>	35
<b>Organización</b>	36
<b>MESA DE HONOR DEL CONGRESO</b>	37
<b>PANEL DE EMPRENDEDORES CREATIVOS DE DISEÑO</b>	37
 <b>VI PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO</b>	
• Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño	38
• Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano	38
 <b>AGENDA COMPLETA DE ACTIVIDADES</b>	
Agenda por día	38
Agenda Comisiones	39
<b>1. Pedagogía del Diseño</b>	39
1.1 Curricula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] [B] [C]	39
1.2 Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] [B]	42
1.3 Calidad Educativa y Evaluación	44
<b>2. Capacitación para Emprendimientos y Negocios</b>	45
2.1 Mercado y Gestión del Diseño	45
2.2 Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos	46
<b>3. Formación para un Diseño Innovador y Creativo</b>	47
3.1 Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] [B]	48
3.2 Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [A] [B]	49
<b>4. Investigación y Política Editorial</b>	51
4.1 Investigación. Metodología y Técnicas	51
4.2 Publicaciones y Política Editorial	52
<b>5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza</b>	53
5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología	53
5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje	54
<b>6. Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño</b>	55
6.1 Observatorio de Tendencias	55
6.2 Identidades Locales y Regionales [A] [B]	56
6.3 Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [A] [B]	59

## CORREOS ELECTRÓNICOS CONGRESO

Cualquier consulta sobre la organización del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño contactarse con Fernanda Pacheco a: congreso.palermo@gmail.com

Otros e-mails importantes de contacto:

Foro de Escuelas de Diseño: foro.de.escuelas@gmail.com

Libro Actas de Diseño: actasd@correo.unc.edu.ar

Comisión Latinoamericana de Posgrado: comisionposgradosdc@palermo.edu

Acuerdos Bilaterales: acuerdosdc@palermo.edu

## INTRODUCCIÓN

El Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño está dirigido a docentes, autoridades académicas e investigadores que actúan en el campo del Diseño, es organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño, que reúne a más de 260 instituciones educativas de Iberoamérica, e integra la Agenda del VII Encuentro Latinoamericano de Diseño. La inscripción al mismo y participación en todas sus actividades es gratuita.

La organización del Congreso es un paso significativo para el Foro de Escuelas de Diseño, y expresa la consolidación alcanzada en Latinoamérica por las instituciones educativas que actúan en el campo del Diseño. Sus autoridades y profesores, en los últimos años, han dado pasos concretos para compartir experiencias, planificar acciones conjuntas, plantear temáticas relevantes, y concretar proyectos académicos, de investigación e institucionales destinados a enriquecer la formación de los diseñadores del continente e impactar favorablemente en la calidad del ejercicio profesional de todas las áreas del Diseño.

El Congreso se plantea avanzar conceptualmente en dos líneas de desarrollo. Por un lado actualización de la agenda de temas, en la reflexión compartida sobre problemáticas comunes, en el intercambio de experiencias exitosas y el análisis de casos significativos. Por otro lado es una oportunidad única de conocimiento institucional y personal, de intercambio de materiales, de establecimiento de contactos y de elaboración de proyectos interinstitucionales.

La coordinación del Congreso no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. El acceso a cada una de las actividades es por riguroso orden de llegada hasta cubrir la capacidad del lugar. Se recomienda a cada inscripto asistir con la suficiente antelación a las actividades de su interés.

## GUÍA DEL PARTICIPANTE DEL CONGRESO

### Recomendaciones • Inscripción • Acreditación • Actividades • Agenda • Datos Útiles

Es importante leer atentamente esta guía para conocer adecuadamente la organización del Congreso y sus actividades (dinámica, contenidos, sedes, horarios y recomendaciones) a efectos de optimizar su participación en el mismo y evitar posibles dificultades y contratiempos.

## INSCRIPCIÓN CONGRESO

No se permitirá el acceso a las sedes a quienes no estén inscritos al Congreso. Los inscriptos al Congreso están automáticamente inscriptos en el VII Encuentro Latinoamericano de Diseño y podrán participar en sus actividades. Los inscriptos del Congreso pueden participar de las actividades como Asistentes o como Conferencistas. Cada inscripto tiene una categoría asignada.

## ACREDITACIÓN CONGRESO

La acreditación al Congreso sólo la podrán realizar quienes estén inscriptos al mismo. En el momento de la acredita-

ción, cada inscripto recibirá una tarjeta de acceso (personal e intransferible). Será requisito la presentación de la copia impresa de la carta de acreditación que la organización del Congreso le envía al inscripto 3 semanas antes del evento, a la dirección de e-mail registrada en el momento de su inscripción. El participante debe asistir con el documento nacional de identidad o pasaporte ya que el mismo puede ser solicitado al momento de acreditarse. Es obligatorio exhibir la tarjeta de acceso en el ingreso a las sedes donde se realizan el Congreso y el Encuentro. Por razones de seguridad no se permitirá el ingreso a las sedes a quienes no tengan dicha tarjeta de acceso. En caso de pérdida u olvido deberá gestionar otra tarjeta de acceso para ingresar a las sedes.

## ¿Dónde y Cómo Acreditarse?

La acreditación puede realizarse en las siguientes fechas: viernes 27 de julio, de 15 a 20hs. y lunes 30 de julio, de 8 a 20hs: en la sede de Mario Bravo 1050. En el caso de ser conferencista del Congreso podrá retirar su credencial que lo acredita como tal, el día lunes 30 de julio en la sede de Mario Bravo 1050, de 8 a 20hs., en una mesa exclusiva de "Acreditación de expositores Congreso". También podrá realizar su acreditación en la Sede Larrea 1079 el día martes 31 a partir de las 9hs. (en esta Sede se acreditará sólo casos especiales). Se recomienda acreditarse a tiempo antes del comienzo del Congreso a efectos de no perder tiempo en largas esperas que puedan demorar el ingreso a las sedes y a las actividades.

## DINÁMICA DEL CONGRESO

El Congreso, que cuenta con el respaldo de un Comité Académico integrado por miembros del Foro de Escuelas de Diseño, organiza sus actividades en tres días consecutivos de trabajo, del 30 de julio al 1 de agosto de 2012, en Buenos Aires, Argentina. Dichas actividades se realizan en los espacios y aulas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, en las siguientes Sedes: Mario Bravo 1050, Larrea 1079 y Salguero 1443 (Palais Rouge).

El primer día (lunes 30 de julio) en la sede de Mario Bravo 1050, se realizan las reuniones oficiales de la Comisión Latinoamericana de Posgrado y del Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación y la Apertura del Congreso (Mesa de Honor: Andy Cherniavsky, Gustavo Domínguez, Marcelo Salas Martínez y Ricky Sarkany - Argentina). El segundo día (martes 31 de julio) en la sede de Larrea 1079, sesionan las Comisiones por temática, en tres turnos de trabajo: de 10 a 13hs, de 14 a 17hs y de 18 a 20hs. El tercer día (miércoles 1 de agosto) en el Palais Rouge (Salguero 1443), sesiona el VI Plenario del Foro de Escuelas de Diseño y se lleva a cabo el cierre del Congreso.

## ACTIVIDADES

Esta edición del Congreso cuenta entre sus actividades con más de 240 conferencias (programadas en 21 Comisiones), presentaciones y pósters. En ninguna de las actividades se reserva vacante. Se permite el acceso a las mismas hasta cubrir la capacidad del lugar. La institución organizadora no se hace responsable de los contenidos, opiniones y/o imágenes de las presentaciones que se realizan, de los materiales y/o publicaciones que se distribuyan. Las mismas son responsabilidad de sus autores.

Todas las actividades del evento se detallan en la Agenda de Actividades incluida en esta edición en las páginas 37 a 59. Las actividades, según su tipo, se clasifican de la siguiente forma:

**1. Observatorio Latinoamericano de Investigación en Diseño. III Reunión Comisión Latinoamericana de Posgrado:**

Esta reunión se realiza el día lunes 30 de julio de 9 a 12hs. en la sede de Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna. Esta actividad es exclusiva para: miembros de la Comisión Latinoamericano de Posgrado (creada en julio de 2010 dentro de la primera edición del Congreso) y adherentes del Observatorio Latinoamericano de Investigación en Diseño (creado en julio de 2011 dentro de la segunda edición del Congreso), y tiene como finalidad trabajar y desarrollar las áreas vinculadas a la investigación, política editorial y desarrollo de Carreras de Posgrado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Además podrán asistir a esta reunión los inscriptos al Congreso (que tengan título de posgrado en Maestría o Doctorado, ó docentes investigadores) interesados en participar.

Se realiza también la presentación del proyecto "Investigación en Diseño" y la entrega de diplomas a los miembros de la Comisión, que se adhirieron en el 2011, asistentes al Congreso.

**2. Red Latinoamericana de Emprendedores Creativos. III Reunión Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación:**

Esta reunión se realiza el día lunes 30 de julio de 14 a 17hs. en la sede de Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna. Esta actividad es exclusiva para las instituciones adherentes del Foro de Escuelas de Diseño que han firmados Acuerdos Bilaterales con la Facultad, dentro del Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación, el mismo que dio inicio en julio de 2010 dentro de la primera edición del Congreso, y tiene como finalidad compartir experiencias pedagógicas, reflexionar, intercambiar opiniones, producciones y material académico, para generar proyectos comunes, ampliar las perspectivas del Diseño como profesión y como disciplina, y estrechar los vínculos entre las instituciones educativas latinoamericanas adherentes del Foro, a través de la colaboración bilateral y consolidación de este espacio. Además podrán asistir a esta reunión las autoridades académicas de las instituciones educativas adherentes del Foro, presentes en el Congreso, y que estén interesadas en firmar Acuerdos Bilaterales con la Facultad, quienes tendrán un lugar exclusivo para la firma.

Las instituciones educativas, que pertenecen al Programa de Colaboración, adheridas a la Red Latinoamericana de Emprendedores Creativos tendrán un espacio de reunión e intercambio para avanzar en la generación de proyectos y estrategias en común para encarar la temática de la salida laboral de sus egresados profesionales y su permanencia en el mercado. Conjuntamente se realiza la presentación de la Escuela de Emprendedores Creativos de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Esta reunión cuenta con un Panel que tiene por oradores a: Hernán Berdichevsky, Adrián Scurci y Gustavo Stecher (Argentina), emprendedores creativos y empresarios exitosos, inte-

grantes de la Comunidad de Tendencias, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Argentina. Ver detalle (Página 37).

**3. Apertura del Congreso**

Se realiza el día lunes 30 de julio de 18 a 20hs. en la sede de Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso. La Apertura del Congreso cuenta con una Mesa de Honor, que tiene como oradores a: Andy Cherniavsky, Gustavo Domínguez, Marcelo Salas Martínez y Ricky Sarkany (Argentina), emprendedores y empresarios exitosos, integrantes de la Comunidad de Tendencias, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Argentina, quienes hablarán de su experiencia y de la importancia de la capacitación y la educación en el ámbito empresarial y profesional en el Diseño. (La capacidad de la sala es de 150 personas. Por riguroso orden de llegada). Ver detalle (Página 38).

**4. Comisiones: Conferencias y Debate**

Se realiza el día martes 31 de julio, en tres turnos de trabajo: de 10 a 13hs, de 14 a 17hs y de 18 a 20hs. en la sede de Larrea 1079. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso. Los Conferencistas deben estar al menos media hora antes del inicio del turno de su conferencia.

Las Comisiones son el núcleo del Congreso y consisten en la presentación de Conferencias (papers y/o comunicaciones) enviadas por destacados profesionales, académicos y/o docentes de Iberoamérica, que han sido aceptadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso. Ver detalle en la agenda (Página 39).

El día miércoles 1 de agosto de 14 a 16hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443) se realiza la presentación de las Conclusiones de las Comisiones del Congreso. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso.

El acceso a esta actividad es por riguroso orden de llegada hasta colmar la capacidad de la sala. No se reservan lugares.

**5. VI Plenario del Foro de Escuelas de Diseño**

Se realiza el día miércoles 1 de agosto de 9 a 12hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443). Esta actividad es exclusiva para los miembros adherentes del Foro de Escuelas de Diseño. En concordancia con la tercera edición del Congreso se realiza la VI edición del Plenario del Foro (reunión académica de intercambio anual que convoca a sus adherentes). En este acto se entrega los diplomas a los adherentes del Foro de Escuelas de Diseño asistentes al Plenario.

**• Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño**

Se realiza, dentro de la programación del VI Plenario del Foro, el día miércoles 1 de agosto de 9 a 12hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443). Esta actividad es exclusiva para los miembros adherentes del Foro de Escuelas de Diseño.

Este año el Reconocimiento será entregado a Enrique Saavedra Kuri, propuesto por la Universidad La Salle (México). Ver detalle (Página 38).

**• Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano.**

Se realiza, dentro de la programación del VI Plenario del Foro, el día miércoles 1 de agosto de 9 a 12hs. en el Palais Rouge

(Salguero 1443). Esta actividad es exclusiva para los miembros adherentes del Foro de Escuelas de Diseño.

Dentro de esta edición del Congreso se realiza por segundo año consecutivo este homenaje como un reconocimiento de distinción, que será otorgado a los miembros adherentes que han estado presentes en, como mínimo, tres Plenarios del Foro en el período 2007-2011.

**6. Cierre del Congreso**

Se realiza el día miércoles 1 de agosto de 14 a 16hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443). Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso. Se realiza la presentación de las Conclusiones de las Comisiones y el Cierre del Congreso. El acceso a esta actividad es por riguroso orden de llegada hasta colmar la capacidad de la sala. No se reservan lugares. Durante este horario se entrega los diplomas a los conferencistas y los certificados a los asistentes.

**7. Pósters**

El póster es una forma de exhibir un proyecto que puede ser un trabajo finalizado o referirse a una etapa preliminar de un trabajo experimental o de una idea y/o proyecto de diseño finalizado o en proceso. Los pósters estarán exhibidos durante todo el Encuentro Latinoamericano de Diseño y el Congreso en las distintas aulas donde se lleven a cabo las conferencias y talleres, en las diferentes sedes, de acuerdo a las diferentes categorías existentes.

**8. Publicación de textos en Actas de Diseño**

En el libro Actas de Diseño número 14, única publicación académica periódica de Diseño en Latinoamérica, que se edita semestralmente desde agosto de 2006 (ISSN 1850-2032), se incluirá los resúmenes (previa edición y selección) de las Conferencias que han sido dictadas tanto en el VII Encuentro Latinoamericano de Diseño como en el Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, además se incluirá algunos de los textos (comunicaciones y papers) completos enviados por los conferencistas y aquellos enviados por quienes no asistan y que sean aceptados por el Comité Editorial (previa selección).

**ORGANIZACIÓN**

Las actividades del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño se realizan en las siguientes sedes: Mario Bravo 1050, Larrea 1079, Salguero 1443 (Palais Rouge). Ver mapa sedes (Página 5). Estas actividades están abiertas a todos los inscriptos (sujeto a capacidad de sala).

**Sede Mario Bravo 1050**

En esta sede, el día lunes 30 de julio en el Aula Magna, 6º piso, se realizan las siguientes actividades:

**9 a 12hs.** I Observatorio Latinoamericano de Investigación en Diseño: III Reunión Comisión Latinoamericana de Posgrado. Actividad exclusiva para los miembros de la Comisión Latinoamericano de Posgrado; además podrán asistir a esta reunión los inscriptos al Congreso (que tengan título de posgrado en Maestría o Doctorado, ó docentes investigadores) interesados en participar.

**14 a 17hs.** I Red Latinoamericana de Emprendedores Creativos: III Reunión Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación.

**14:30hs.** I Panel de Emprendedores Creativos de Diseño: Hernán Berdichevsky, Adrián Scurci y Gustavo Stecher (Argentina). Ver detalle (Página 37).

**16:00hs.** I Firma Acuerdos Bilaterales con la Facultad de Diseño y Comunicación, 5º piso, Aula 5-9

Actividad exclusiva para las instituciones adherentes del Foro de Escuelas de Diseño que han firmados Acuerdos Bilaterales con la Facultad; además podrán asistir a esta reunión las autoridades académicas de las instituciones educativas adherentes del Foro interesadas en unirse al Programa (a través de la firma de Acuerdos Bilaterales) y las instituciones educativas, que pertenecen al Programa de Colaboración, adheridas a la Red Latinoamericana de Emprendedores Creativos.

**18 a 20hs.** I Apertura del Congreso y Mesa de Honor: Andy Cherniavsky, Gustavo Domínguez, Marcelo Salas Martínez y Ricky Sarkany (Argentina). Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso. Ver detalle (Página 37).

La capacidad del Aula Magna es de 150 personas. Quienes no

puedan ingresar a la Apertura del Congreso por capacidad del Aula Magna (promedio de 150 asistentes) o por otro motivo pueden asistir directamente el martes 31 a la sede de Larrea 1079 a la Sesión de las Comisiones. Ver detalle en la agenda (Página 38).

#### Sede Larrea 1079

En esta sede, el día martes 31 de julio, sesionan las Comisiones por temática, en tres turnos de trabajo: de 10 a 13hs, de 14 a 17hs y de 18 a 20hs. Ver detalle en la agenda (Página 38).

**10 a 13 hs.** Conferencias (Primer turno)

**13 a 14 hs.** Receso

**14 a 17 hs.** Conferencias (Segundo turno)

**17 a 18 hs.** Receso

**18 a 20 hs.** Elaboración de Conclusiones (Tercer turno)

Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso.

El acceso a las Comisiones es por riguroso orden de llegada hasta colmar la capacidad del aula.

#### Salguero 1443 (Palais Rouge)

En esta sede, especialmente alquilada para el evento, el día miércoles 1 de agosto, se realizan las siguientes actividades:

**9 a 12hs.** I Sesiona el Núcleo del VI Plenario del Foro de Escuelas de Diseño. Actividad exclusiva para miembros adhrentes del Foro.

**10:45hs.** I Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño a Enrique Saavedra Kuri, Universidad La Salle (México). Ver detalle (Página 38).

**11:15hs.** I Cierre y Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano

**14 a 16:00hs.** I Cierre del Congreso (presentación de las Conclusiones de las Comisiones). Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso.

**14 a 16.00hs.** I Entrega de los diplomas a los conferencistas y de los certificados a los asistentes. Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso. Ver detalle en agenda (Página 38).



La capacidad del Aula Magna es de 150 personas. Quienes no

#### MESA DE HONOR DEL CONGRESO

**ANDY CHERNIAVSKY** (1). Desde su Estudio ACH realiza campañas de publicidad con las principales agencias del país y del exterior. En la fotografía de moda realiza las campañas de indumentaria de las principales marcas de nuestro país como: Yves Saint Laurent, Christian Lacroix, Pablo Ramírez, Wanama, María Cher, Breeder's, Key Biscayne y Cacharel entre otras. En el mercado editorial es la Editora fotográfica de la Revista G7 y desarrolla notas y tapas de las principales revistas y diarios del país. (\*) (\*\*)

**GUSTAVO DOMÍNGUEZ** (2). Director Comercial Cono Sur Seagrams (Chivas Regal, Blenders, Mumm, Bianchi, San Telmo). Presidente de Allied Domecq Argentina y Brasil. Fundador de SABIA SA. (Bols, Teachers, Jack Daniels, Reserva San Juan, Duc, Calvet, Sauza, Finlandia) Venta al Gruppo Campari de Italia y consolidación del negocio con la incorporación de Cinzano, Old Smuggler, Campari. Presidente de la AAM (Asociación Argentina de Marketing). Director de Curso de Posgrado en la UB. (\*) (\*\*)

**MARCELO SALAS MARTÍNEZ** (3). Psicólogo, emprendedor y dueño de la cadena de cafeterías que lleva su apellido y que su abuelo fundó hace 75 años. Junto a su hermano y mediante el sistema de franquicias, lograron expandir el negocio a 45 sucursales y hoy cuentan con 600 empleados. (\*) (\*\*)

**RICKY SARKANY** (4). Es el empresario más exitoso en el rubro zapatos de la Argentina. Dirige una empresa líder no sólo en Buenos Aires, sino en el interior y exterior del país. Para Sarkany la clave es encontrar un equilibrio entre lo creado y su posible rentabilidad. Es un hombre que se anima a crear libremente sin dejarse influenciar por los dictados de la moda. (\*) (\*\*)

**Mesa Apertura del Congreso:** Lunes 30 de julio, 18:30hs. Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

#### PANEL DE EMPRENDEDORES CREATIVOS DE DISEÑO

**HERNÁN BERDICHEVSKY** (5). Creador de Nobrand una empresa argentina fundada en el año 2003. Con un claro objetivo de desarrollar los iconos urbanos del proyecto Idarg y transformarlos en productos (objetos, accesorios e indumentaria). Nobrand está constantemente desarrollando nuevos productos siempre basados en su original iconografía, con un claro concepto, mucho impacto y un sólido diseño. (\*) (\*\*)

**ADRIÁN SCURCI** (6). Director de Ozono, Estudio de Diseño Audiovisual y Animación. De formación diseñador de imagen y sonido (UBA), cursó los estudios de Master en administración y marketing estratégico (UCES), es actualmente miembro del concejo profesional de la Facultad de Diseño y Comunicación

de la Universidad de Palermo. Su carrera como diseñador y animador 3D comenzó en 1995 en Imagica. (\*) (\*\*)

**GUSTAVO STECHER** (7). Diseñador gráfico egresado de la Universidad de Buenos Aires. Socio fundador junto a Hernan Berdichevsky de imagenHB en el año 1995, desarrollando Branding estratégico para diferentes clientes en Argentina, Chile, Alemania y USA. Se desempeñó como docente de historia y diseño en la Universidad de Buenos Aires (UBA) y la Untref entre los años 1987 y 2005. Actualmente dirige el área de estrategia y consultoría en Branding, desarrolla proyectos independientes de Branding Cultural y de identidad y está a cargo del proyecto de identidad Argentina "Nobrand". En los últimos años ha dictado conferencias y seminarios sobre identidad en la Argentina, USA, El Salvador y Alemania. (\*\*)

**Panel de Emprendedores:** Lunes 30 de julio, 14:30hs. Sede Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

(\*) Recibió el Premio Estilo Profesional, entregado por la Facultad de Diseño y Comunicación UP a profesionales y empresarios que actúan en los diversos campos del diseño y las comunicaciones y que se han destacado por convertirse en emprendedores creativos y exitosos.

(\*\*) Es integrante de la Comunidad de Tendencias, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Argentina.

## VI PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

El día miércoles 1 de agosto, en concordancia con la tercera edición del Congreso se realiza la VI edición del Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, reunión académica de intercambio anual que convoca a sus adherentes, dentro de la programación del mismo se realiza:

### Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño:

A partir del V Encuentro Latinoamericano de Diseño, la Facultad de Diseño y Comunicación como organizadora del Foro de Escuelas de Diseño, propone instaurar el Reconocimiento a la Trayectoria académica profesional en Diseño.



Este Reconocimiento está dirigido a profesionales y/o académicos que con su producción, reflexión y creatividad contribuyeron y/o contribuyen significativamente con el desarrollo del diseño en su comunidad y país. Ver detalle en la agenda (Página 38).

Este año el Reconocimiento será entregado a **Enrique Saavedra Kuri**, propuesto por la Universidad La Salle, México.

### Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano:

Dentro de esta edición del Congreso se realiza por segundo año consecutivo el Acto Homenaje de reconocimiento a los miembros que se destacaron por su aporte al desarrollo y sostenimiento del mismo.

En este Acto en la segunda edición del Congreso (2011) se creó el Comité de Honor del Diseño Latinoamericano integrado por instituciones educativas adherentes y autoridades académicas que han contribuido, con su participación activa, en la consolidación del Foro de Escuelas de Diseño.

El Comité de Honor del Diseño Latinoamericano es un grupo de destacadas instituciones y autoridades académicas, dentro del Foro, que se incrementará año a año en cada nuevo Acto Homenaje y que actúa como un equipo asesor cuyas relevantes opiniones, aportes, ideas y propuestas respaldaron y respaldan el crecimiento del Foro como un espacio de intercambio interinstitucional de alcance Latinoamericano.

En el caso de las instituciones se considera, a efectos del otorgamiento del reconocimiento, a aquellas que han estado presentes en, como mínimo, tres Plenarios del Foro en el período 2007-2011; aunque dicha presencia institucional estuviera sostenida por diferentes representantes. En el caso de las autoridades académicas se considera, a efectos del otorgamiento del reconocimiento, a aquellas que han estado presentes en, como mínimo, tres Plenarios del Foro en el período 2007-2011.

## AGENDA COMPLETA DE ACTIVIDADES

La agenda del Congreso se organiza (incluyendo todas las actividades). En cada actividad se incluye: título, expositor, institución a la que pertenece, resumen de los contenidos, sede y Comisión designada.

Los contenidos de la agenda publicados en este número de la Hoja de Diseño corresponden a la información recibida hasta el día 22 de junio 2012. Los mismos pueden sufrir modificaciones y se encuentran actualizados diariamente en la agenda publicada en el sitio Web del Congreso.

### AGENDA POR DÍA

Esta edición del Congreso cuenta entre sus actividades con más de 240 conferencias (programadas en 21 Comisiones), presentaciones y pósters. En ninguna de las actividades se reserva vacante. Se permite el acceso a las mismas hasta cubrir la capacidad del lugar. La institución organizadora no se hace responsable de los contenidos, opiniones y/o imágenes de las presentaciones que se realizan, de los materiales y/o publicaciones que se distribuyan. Las mismas son responsabilidad de sus autores.

El acceso a las actividades del Congreso (evento exclusivo para docentes, autoridades académicas e investigadores) está limitado a quienes se hayan inscripto al mismo.

### LUNES 30 DE JULIO 2012 (1º día del Congreso)

#### 1. ACREDITACIÓN

**8 a 20 hs.** I Sede Mario Bravo 1050, Planta Baja.

#### 2. OBSERVATORIO LATINOAMERICANO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO: III Reunión Comisión Latinoamericana de Posgrado

**9 a 12 hs.** I Sede Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

#### 3. COCTEL DE BIENVENIDA

**12 a 13.30 hs.** I Sede Espacio Cabrera (Cabrera 3641).

#### 4. RED LATINOAMERICANA DE EMPRENDEDORES CREATIVOS: III Reunión Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación

**14 a 17 hs.** I Sede Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

Detalle:

**14:30hs.** I Panel de Emprendedores Creativos de Diseño Hernán Berdichevsky, Adrián Scuri y Gustavo Stecher. Ver detalle (Página 37)

**16:00hs.** I Firma Acuerdos Bilaterales con la Facultad de Diseño y Comunicación, 5º piso, Aula 5-9

#### 5. APERTURA DEL CONGRESO Y MESA DE HONOR

**18 a 20 hs.** I Sede Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

Detalle:

#### 18:00hs. I APERTURA

- Palabras de apertura autoridades académicas del Foro de Escuelas de Diseño
- Presentación del Comité Académico del Congreso
- Presentación de la dinámica y agenda de actividades del Congreso

#### 18:30hs. I MESA DE HONOR

Andy Cherniavsky, Gustavo Domínguez, Marcelo Salas Martínez y Ricky Sarkany. Ver detalle (Página 37)

La capacidad del Aula Magna es de 150 personas. Quienes no puedan ingresar a la Apertura del Congreso por capacidad del aula o por otro motivo pueden asistir directamente el martes 31 a la Sede de Larrea 1079 a la Sesión de las Comisiones.

### MARTES 31 DE JULIO 2012 (2º día del Congreso)

#### 1. SESIONAN LAS COMISIONES

**10:00 a 20:00 hs.** I Sede Larrea 1079.

Detalle:

**10 a 13 hs.** I Conferencias (Primer turno)

**13 a 14 hs.** I Receso

**14 a 17 hs.** I Conferencias (Segundo turno)

**17 a 18 hs.** I Receso

**18 a 20 hs.** I Elaboración de Conclusiones (Tercer turno)

### MIÉRCOLES 01 DE AGOSTO 2012 (3º día del Congreso)

#### 1. SESIONA EL NÚCLEO DEL VI PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

**9 a 12 hs.** I Palais Rouge (Salguero 1443).

Actividad exclusiva para miembros adherentes del Foro.

Detalle:

**9:00 a 10:00hs. I DESAYUNO**

- Firma de la Carta de Diseño 2012
- Entrega de diplomas a los miembros del Foro asistentes al Plenario

#### 10:00hs. I APERTURA

- Oradores Académicos miembros del Foro de Escuelas
- Informe de las acciones realizadas durante Agosto 2011 - Julio 2012
- Presentación de las publicaciones del periodo: Actas de Diseño y Libro de Afiches

#### 10:45hs. I RECONOCIMIENTO A LA TRAYECTORIA ACADÉMICA PROFESIONAL EN DISEÑO

- Reconocimiento 2012: Enrique Saavedra Kuri, Universidad La Salle (México). Ver detalle (Página 38)

#### 11:15hs. I CIERRE Y ACTO HOMENAJE DEL FORO

- El Plenario como Asamblea realiza un debate abierto de los miembros del Foro con propuestas para el período 2012-2013
- Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano. Ver detalle (Página 38)
- Acto de Cierre del Plenario

#### 2. CIERRE DEL CONGRESO

**14 a 16 hs.** I Palais Rouge (Salguero 1443).

Actividad Abierta para todos los inscriptos al Congreso.

Detalle:

**14 a 16 hs. I CONCLUSIONES DE LAS COMISIONES DEL CONGRESO**

Presentación de las Conclusiones del Congreso por Comisión Palabras de Cierre de las autoridades académicas de la Facultad.

**3. ENTREGA DE CERTIFICADOS DE ASISTENCIA AL CONGRESO**

**14 a 16 hs. I Palais Rouge (Salguero 1443).**

Actividad Abierta para todos los inscriptos al Congreso.

**AGENDA COMISIONES**

El día martes **31 de julio** sesionan las Comisiones, en tres turnos de trabajo: de 10 a 13hs, de 14 a 17hs y de 18 a 20hs. en la sede de Larrea 1079. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso.

Las Comisiones son el núcleo del Congreso y consisten en la presentación de más de 240 Conferencias (papers y/o comunicaciones) enviadas por destacados profesionales, académicos y/o docentes de Iberoamérica, que han sido aceptadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso, cada conferencia tiene una duración de 20 minutos y 20 minutos de debate y preguntas, la presentación de las mismas ha sido programada en dos sesiones (turno mañana y turno tarde), y una tercera sesión (turno noche) de desarrollo y elaboración de conclusiones. Un miembro del equipo de coordinación del Congreso realiza la presentación de las conferencias y organiza la dinámica de la Comisión: introducción, presentación, debate y conclusiones, junto con un miembro de Comité Académico del Congreso.

El día miércoles **1 de agosto** de 14 a 16hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443) se realiza la presentación de las Conclusiones de la Comisiones del Congreso.

El acceso a las Comisiones es por riguroso orden de llegada hasta colmar la capacidad del Aula. Mario Bravo 1050 y Larrea 1079 son edificios de la Universidad de Palermo donde se dictan clases, por lo tanto las actividades del Congreso se realizan en sus aulas. La capacidad de las mismas es limitada, significa que sólo se podrá acceder a las aulas hasta cubrir su capacidad (entre 30 y 50 personas). La organización del Congreso no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. Los organizadores no brindan servicio de traducción de las actividades en portugués.

**INDICE** pág.

<b>1. PEDAGOGÍA DEL DISEÑO</b>	<b>39</b>
1.1 [A] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 2-1]	39
1.1 [B] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 2-2]	40
1.1 [C] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 2-3]	41
1.2 [A] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [Aula 3-1]	42
1.2 [B] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [Aula 3-2]	43
1.3 Calidad Educativa y Evaluación [Aula 4-2]	44

**2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS** **45**

2.1 Mercado y Gestión del Diseño [Aula 5-2]	45
2.2 Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [Aula 5-4]	46

**3. FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO** **47**

3.1 [A] Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [Aula 4-3]	48
3.1 [B] Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [Aula 4-4]	48
3.2 [A] Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [Aula 5-5]	49
3.2 [B] Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [Aula 6-2]	50

**4. INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL** **51**

4.1 Investigación. Metodología y Técnicas [Aula 7-2]	51
4.2 Publicaciones y Política Editorial [Aula 7-1]	52

**5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA** **53**

5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología [Aula 7-3]	53
5.2 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje [Aula 6-3]	54

**6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO** **55**

6.1 Observatorio de Tendencias [Aula 5-3]	55
6.2 [A] Identidades Locales y Regionales [Aula 6-5]	56
6.2 [B] Identidades Locales y Regionales [Aula 6-4]	57
6.3 [A] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [Aula 7-4]	58
6.3 [B] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [Aula 7-5]	59

**1. PEDAGOGÍA DEL DISEÑO**

**1.1 [A] CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 2.1**

**Avances del proyecto Estética+Comunicación: El diseño como acto comunicativo**

**Juan José Suárez Peña | Carolina Roldán | Juan Guillermo Herrera Soto** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

¿Cuáles son los contenidos y propuestas metodológicas pertinentes para el proceso de enseñanza aprendizaje de la Estética en función de la Comunicación y acordes a las necesidades de los docentes en la actualidad?

**Case didático sobre o ensino da cor no Design - Aplicabilidade da cor no design**

**Patricia Thormann (\*\*\*)** [SENAI / ULBRA - Brasil]

Case didático sobre o ensino da cor no Design - Aplicabilidade da cor no design. Apresentação do case didático transformado em portfolio. Serão abordadas técnicas aplicadas em sala de aula e trabalhos extraclasses, de alunos de 6 turmas da dis-

ciplina de Estudo da cor em 2008, 2009 e 2010 nos cursos de Design da Universidade Luterana do Brasil. Este material foi desenvolvido com a parceria do SENAI-RS.

**Diseñando la enseñanza de las RRPP en un contexto dinámico**

**Gustavo Coppola** (\*\*) [Universidad de Palermo / Coppola y Asociados - Argentina]

Desde hace algunos años aletea una frase en los foros de RRPP que genera más dudas que certezas: Los nuevos paradigmas de la profesión. Qué ocurre cuando la dinámica de los cambios sociales socavan los conocimientos adquiridos de las RRPP ¿Cuál es el rol de la universidad? El planteo de un rediseño de los planes de estudio genera molestias, pero está claro que los nuevos procesos sociales en torno a la gestión del conocimiento y la sociedad de la información, han producido que las carreras universitarias humanísticas y sociales deban reconfigurar sus paradigmas al nuevo escenario.

**Epistemología del Diseño. Una asignatura pendiente**

**Sandra Navarrete** (\*) [Universidad de Mendoza - Argentina]

Esta presentación tiene como objetivo demostrar que la teoría del conocimiento del diseño (epistemología del diseño), tiene raíz filosófica, que no se aborda con la profundidad adecuada en los planes de estudios de las diferentes carreras de diseño. Es difundida en la sociedad la idea de que los diseñadores son artistas, genios innatos, que aprenden su oficio con la práctica. Así, también es aceptado en el ámbito académico el criterio de selección de docentes, según la trayectoria profesional. Entonces, el aprendizaje del diseño se torna un saber práctico, con escaso sustento conceptual, y casi nulo acceso a la investigación científica.

**Motivaciones en la elección de las carreras de Relaciones Públicas y Publicidad de los alumnos de la UP**

**Patricia Martha Diez** [Universidad de Palermo - Argentina]

El presente estudio busca explorar, desde una perspectiva cualitativa, cuáles son los factores que orientan la decisión de los estudiantes de la Universidad de Palermo a seguir las carreras de Publicidad y Relaciones Públicas. Indagaré acerca de las valoraciones, percepciones y significados que los jóvenes le otorgan a las carreras mencionadas, como así también sus nociones en torno a la inserción profesional futura. En este sentido, buscaré sondear acerca del modo como construyen la visión del campo profesional, y si valoran la continuidad de estudios de postgrados y de maestría como fortalecimiento del mismo.

**Pedagogía del Diseño. ¿Es enseñable el diseño?**

**Carlos Alberto Merchán Basabe** [Universidad Pedagógica Nacional de Colombia - Colombia]

El presente trabajo parte de dos preguntas epistemológicas: ¿Es enseñable el diseño? y ¿Qué del diseño debemos enseñar a los futuros profesores de diseño de las Universidades formadoras de docentes y qué a los profesionales del diseño? Para ello se toma en cuenta el concepto de diseño, tomando como referentes a autores como Löbach, Maldonado, Bonsiepe, Hesketh, Zimmerman, Bürdek, entre otros más. Para concluir que el diseño es una actividad exclusivamente cognitiva que exige la realización de cinco acciones (problematicizar, conceptualizar, idear, concebir, plasmar). Desde dicho concepto se refiere lo que es enseñable del diseño y qué es lo enseñable

para los futuros licenciados en diseño y sus distinciones con los profesionales diseñadores.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 2.1**

### Cartografía sobre el papel de lo pedagógico y del diseño en la implementación de artefactos en educación infantil

**Tatiana Cuéllar Torres** [Universidad del Valle - Colombia]

Este trabajo se centra en la relación entre dos componentes relativos a la formación de los sujetos: el comunicativo y el educativo, abordado desde la perspectiva del Diseño. Se desarrolla analizando aspectos de las expresiones no verbales y la subjetividad e intersubjetividad de los estudiantes del nivel escolar de preescolar, en una institución educativa de Santiago de Cali, a través de la implementación de artefactos, y se concluye, enunciando la percepción de los niños sobre el contenido y forma de los artefactos lúdicos y didácticos, a través de su discurso verbal y no verbal, individual y colectivo.

### Design Tipográfico: uma Metodologia Criativa

**Bento De Abreu (\*\*\*)** [Universidade Luterana do Brasil - Brasil]

O design tipográfico contemporâneo sofre a influência de diversas outras manifestações visuais e nesse contexto pode adquirir o status de imagem, na medida em que as palavras recebem tratamentos que extrapolam sua função verbal. Nesse sentido seja na página impressa ou na tela do computador, o desenho dos caracteres tipográficos adquirem infinitades de formas, criando novos conceitos e padrões complexos de informação. Esta metodologia trabalha principalmente com imagem-referência como elemento interferido o desenho da tipografia tradicional, possibilitando ao aluno estabelecer diversas combinações no sentido de criar novas formas para este código tão usual no cotidiano do design.

### Limitaciones físicas y creatividad: un desafío en el diseño universal

**Silvia Aurora Coriat** [Fundación Rumbos - Argentina]

Hace unos años, el desafío consistía en poner en evidencia que la noción de ser humano para la cual se diseña es la del hombre adulto, normal y sano; y que ese ser humano "tipo" es menos frecuente de lo que parece. Hoy, difundido el concepto de "diseño universal", el desafío es otro: cómo incorporar estas nociones sin amenazar la frescura y creatividad de las carreras de diseño. Al surgir formas alternativas de hacer, según posibilidades o restricciones físicas de las propias personas, la búsqueda y diseño de soluciones alternativas abre un campo de diseño insospechado.

### Los Planes de Estudios de las carreras de Diseño en la UP: Un cruce entre disciplinas

**Mercedes Pombo (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

En el año 2011 se llevó adelante en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo un trabajo de actualización de contenidos de los Planes de Estudios de sus carreras a cargo de un grupo de docentes especializados. Esta ponencia expone y busca reflexionar acerca de esta tarea -la cual coordiné- planteando la necesidad de fomentar una conexión entre las distintas asignaturas y disciplinas que van formando al estudiante cada cuatrimestre. La actividad realizada se sostiene a partir de esta conexión teórica y práctica

que se entabla en las aulas de la Facultad.

### Metodologías proyectuales para el diseño de indumentaria

**Angela Rubino Grajales** [Instituto Angelina Rubino - Uruguay]

La enseñanza del diseño puede ser abordada desde muchos aspectos, pero a la hora de conducir a los alumnos en la "creación" de nuevas propuestas, es necesario no solo manejar los conceptos de moda, estilo, vestuario, accesorio, colección, etc., sino también aplicar metodologías que permitan canalizar dicha creatividad.

### Pensando o currículo para um novo curso de Design no sul do Brasil

**Daniela Brisolara (\*\*\*)** [Instituto Federal Sul-Rio-Grandense - Brasil]

O presente escrito objetiva apresentar algumas questões concernentes ao currículo que permearam a implantação do novo curso de Design do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IF Sul) – Campus Pelotas, Brasil, tendo por base as Novas Diretrizes Curriculares Nacionais para cursos de Graduação em Design e o contexto multifacetado do design na contemporaneidade.

### 1.1 [B] CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 2.2**

### Abordaje metodológico a la teoría del diseño a través del estudio de sus prácticas

**Eugenia Aryan** [Universidad de Palermo - Argentina]

La teoría del diseño es un campo en construcción. Sus postulados y fronteras están, en la actualidad, en constante debate y sus sustentos teóricos provienen frecuentemente de otras disciplinas. Nos preguntamos cómo el diseño se manifiesta. El diseño puede ser entendido en términos de una idea, un plan o un proyecto para la solución de un problema determinado. Aunque, ¿Cómo surge ese plan, cómo se construye un proyecto? ¿Qué variables se ponen en juego, de qué forma éstas se vinculan y qué fenómenos acaecen en la práctica del diseño? Se evidencia un escenario complejo y susceptible de ser indagado en profundidad como aporte metodológico al campo disciplinar.

### Construir argumentos como estrategia educativa

**Lourdes Peñaranda y Laura Rodríguez** [Universidad del Zulia - Venezuela]

Este trabajo presenta la experiencia de una estrategia pedagógica experimental basada en la construcción de argumentos como proceso de diseño de arquitectura. La metodología se basa en, aprehender más que en aprender, para establecer la investigación como la fuente generadora de expresiones formales basadas en un argumento de diseño justificado.

### El diseño necesario y posible

**Maria Marcela Vicente (\*)** [Universidad CEA - Argentina]

En los Congresos precedentes se planteó el tema de Responsabilidad Social Universitaria como una pregunta para responder entre todos. Hoy, hemos podido transformar la pregunta en respuesta. Es por ello, que se presenta el Programa de

Responsabilidad Social Universitaria, de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual, de la Universidad CEA sede Mar del Plata. Hoy, el objetivo es crear una red de Escuelas que estén desarrollando o proyecten desarrollar Programas semejantes, para continuar encauzando y alimentando este propósito de instaurar la temática en la currícula.

### La base epistemológica del Diseño y su organización en una disciplina integral, común para todas las especialidades

**Liliana Salvo de Mendoza (\*)** [Escuela de Diseño en el Hábitat - Argentina]

El tema surge como una investigación orientada a fortalecer y consolidar el Proyecto Institucional de la Escuela de Diseño en el Hábitat de Neuquén (EDH) la cual, desde sus inicios (1993), tenía como objetivo integrar desde la currícula contenidos comunes del Diseño tan fragmentados en especialidades, y así formar futuros profesionales con una visión holística del diseño, una proyección flexible y amplia de la práctica profesional y una gran responsabilidad social en la región patagónica, la cual adolecia de instituciones educativas dedicadas al diseño. Existe la necesidad de profundizar: racionalizar, verificar y confirmar la base epistemológica común del Diseño como disciplina integral.

### Perspectivas curriculares y profesionales del diseño en Colombia

**Mireya Uscátegui** [Universidad de Nariño - Colombia]

Se plantea la correspondencia entre los componentes curriculares en los que se consagran los contenidos de enseñanza de los programas universitarios de diseño en Colombia, y los reales aprendizajes que el ejercicio de la profesión ha demandado de los profesionales egresados de dichos programas. Este análisis se deriva de las fases I y II del proyecto: Fundamentos del diseño en Colombia, investigación adelantada por el Comité Académico de la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño -RAD-, donde se evidencia la necesidad de trabajar la unificación de los criterios que den forma a un discurso disciplinar del diseño, y así alcanzar la claridad teórica y el impacto para la generación de una cultura empresarial del diseño en nuestros países.

### Proyectos de Graduación: Tendencias y aportes significativos

**Mercedes Massafra (\*\*)** | **Marisa Elsa Cuervo (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta ponencia presenta los resultados del análisis realizado acerca de las temáticas abordadas por los estudiantes de las carreras de grado en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación, identificando aportes significativos y estableciendo las tendencias que a futuro generen contenido calificado para la elaboración de nuevos proyectos de grado. Asimismo, el relevamiento realizado apunta a generar un conjunto de conocimientos organizados por temáticas específicas de diseño que contribuyan al desarrollo de trabajos de investigación en la disciplina por parte de profesores, estudiantes y o profesionales del área.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 2.2**

**Aprender... Haciendo Publicidad: Taller de Publicidad USMP**  
**Álvaro Manuel Sánchez Colán** [Universidad de San Martín de Porres - Perú]

La dinámica de enseñanza y trabajo está diseñada de tal manera que los estudiantes, al término de su carrera, estarán formados y preparados para responder en el campo laboral que les toque actuar, como profesionales creativos, eficaces y competentes, trabajando en equipo y respondiendo a los diversos desafíos publicitarios; y complemento de su formación profesional, con un alto nivel de responsabilidad, calidad personal y ética profesional. Tres son sus pilares fundamentales: calidad de conocimientos e información, comprensión y adaptabilidad de los avances tecnológicos y competencia profesional.

#### El trabajo proyectual a través de proceso morfológico

**Valeria Baudot** [Universidad de Palermo / Grupo Alvear - Argentina]

Se parte de la problemática actual en donde se ven claramente dos propuestas diferentes para el abordaje del proceso de diseño. Una basada en los fundamentos racionalistas del modernismo con exponentes como Sullivan y Le Corbusier; quienes avanzaban en el diseño a partir de la premisa "la forma sigue la función". Y la otra, manifiesto del posmodernismo, en donde la forma nace primero y como consecuencia, se va resolviendo la necesidad programática. Es entonces, que a partir del proceso de Diseño, tomando el aula del Taller como laboratorio, se dan pautas de desarrollo para el proceso desde el encuadre morfológico. Se evalúan las fortalezas y debilidades de ambos procesos para rescatar de ambos las herramientas que nos brindan para lograr la optimización del resultado de diseño.

#### La aprehensión, punto de partida para la educación basada en proyectos

**Sandra Forero** [Universidad de Pamplona - Colombia]

En la mayoría -si no la totalidad- de las escuelas de Diseño (arquitectónico, gráfico, industrial, de modas, visual, de escenarios entre otros) se evidencia el desarrollo de lo que se han denominado "talleres", lo cual son grupos reducidos de estudiantes orientados por un docente en torno a un tema específico, en donde con una alta intensidad horaria semanal se estudian y plantean soluciones teórico prácticas a las problemáticas definidas este proyecto busca definir un modelo de aprendizaje apropiado para las disciplinas proyectuales específicamente para Diseño Industrial, en donde el entendimiento y la comprensión (aprehensión) sean la base fundamental para la apropiación y generación de conocimiento.

#### La vinculación creativa con la industrialización de la indumentaria, una experiencia áulica

**Eugenio Verónica Negreira y Jorge Gustavo Brandan** [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta ponencia pretende reflexionar sobre la enseñanza y la relación de los elementos creativos vinculándose directamente con la realidad dentro del marco del Diseño Textil. Enfocando la mirada en la interrelación de las materias en las carreras de diseño para formar profesionales versátiles, y creativos en el desafío de la propia realidad del labor del Diseñador. Se ejemplificará a través de una experiencia áulica entendido así que la vinculación y la interrelación de contenidos es eficaz en el proceso de construcción del saber de cada alumno/a.

#### Mediaciones perceptivas. Desafíos en la incorporación de la tecnología como instrumento

**Griselda Bertoni y Andrea De Monte** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El Taller de Comunicación Gráfica es la primera aproximación que los alumnos de la FADU realizan a la representación y comunicación visual, allí se promueve la experimentación gráfico-perceptiva, la aproximación directa a cada fenómeno, sin mediaciones. En los últimos años se ha instalado la idea viral de que capturar el espacio por medios mecánicos y transportarlo al papel permite traducir sintetizando fácil y rápidamente este proceso para la representación y comunicación. En este contexto se asume la necesidad de interactuar e incorporar los artefactos de captura y edición, como "instrumentos" que potencien y complementen los contenidos y prácticas del TCG.

#### Sillas de madera, herencia, intuición y técnica: ¿Un problema original en la docencia del diseño?

**Marcos García** [Universidad de Los Lagos - Chile]

La silla de madera es un problema de diseño eternamente renovable, pero ¿cómo estudiantes, con dos años de experiencia en la universidad y un semestre de trabajo, pueden ser encaminados en este complejo ejercicio? Una serie de modelos de sillas son el resultado del taller de diseño que se propuso un aprendizaje en base a conceptos y preguntas, abordadas desde la observación individual en un contexto próximo y común; praderas con vacas y pájaros, un restaurante y la madera. Acto, equilibrio y geometría son los conceptos. Madera, vapor y matrices la materia que se configura en el espacio.

#### 1.1 [C] CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 2.3**

#### Didáctica de la comunicación: cuando de incentivar el pensamiento crítico se trata.

**Lorena Steinberg** [Universidad de Palermo / Procomunicar - Argentina]

El proceso de enseñanza y aprendizaje que construimos se relaciona en forma estrecha con el contrato comunicacional que acordamos con nuestros alumnos. El proceso de enseñanza debe estar orientado al alumno. Es por ello que tratamos de repensar quién es nuestro alumno, qué necesidades y conocimientos posee, cuáles son sus intereses e inquietudes. La formulación de estas preguntas implica pensar en el destinatario de nuestro discurso, un supuesto básico de la comunicación, pensar en el otro. ¿Cómo puedo activar, motivar un cambio de comportamiento en el otro? ¿Cómo podemos incentivar su pensamiento crítico en el análisis de los medios?

#### Diseñador y Patronista, participación mancomunada para la realización de los proyectos en la Industria de la Indumentaria

**Ángela Esther Aranda** [Universidad Tecnológica Nacional Mar del Plata - Argentina]

Mi propuesta es encontrar la manera posible de implementar un programa de estudio que contemple en la formación de los Diseñadores de Indumentaria los conocimientos técnicos

afines al Patronista. Esto redundará en beneficio del diseñador porque podrá, en primera fase, concretar su diseño y oportunamente delegar en las distintas fases de producción las tareas indispensables para la realización de lo proyectado. Una de las tareas principales es la de delegar o trabajar con el patronista porque ambos tendrán conocimientos técnicos afines.

#### Diseño sin Fines de Lucro: Un acercamiento a la problemática sobre métodos de diseño

**Natalia Pano, Pablo Acuña, María J. Dubois, Valeria Maniago** [Universidad de Buenos Aires UBA / Ezena - Argentina]

El proyecto se enmarca dentro del área Extensión Universitaria de la FADU/UBA. Desde este espacio, estudiantes, docentes y ONGs del campo de la salud trabajamos conjuntamente para dar respuesta a las necesidades de comunicación propias de este tipo de entidades. El objetivo es estimular la relación entre problemáticas sociales y la Universidad, y ayudar a mejorar la realidad social, beneficiando simultáneamente a todos los participantes. En la presentación expondremos casos significativos que hemos llevado adelante mediante la utilización del Proyecto como metodología de enseñanza-aprendizaje.

#### La enseñanza del boceto como objeto de diseño

**Agustín Solano Andrade** [FCC Facultad Ciencias Comunicación. BUAP Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La enseñanza del boceto como objeto de diseño. El presente trabajo es una reflexión sobre la importancia del boceto como objeto de diseño y su enseñanza - en este sentido, dentro de las aulas para su concepción como parte del proceso metodológico de la disciplina; que, a nuestro parecer, es una de las particularidades de su profesionalización a diferencia de otras actividades productivas. (\*)

#### Una experiencia docente basada en la formación integral

**Guillermo Pérez (\*)** [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]

El "Preuniversitario de Diseño Industrial" de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana sede Bogotá, es un curso dirigido a futuros alumnos de la carrera de Diseño Industrial. A través de las catorce semanas que dura este curso, se fortalecen conocimientos, habilidades y destrezas que les permiten a los estudiantes por un lado, tener más elementos para decidir sobre el rumbo profesional que tomarán y por el otro en caso de presentarse a la Carrera de Diseño Industrial, superar con éxito las pruebas de admisión requeridas. Este trabajo presenta las prácticas educativas que se han desarrollado.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 2.3**

#### Cerâmica e ensino de modelos físicos como ferramenta de projeto

**Cristiane Aun Bertoldi (\*\*\*)** [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo - Brasil]

Este trabalho refere-se à estratégia de ensino adotada na disciplina Modelos Físicos para Desenho Industrial, ministrada na FAU USP. Para a obtenção de informações e tomada de decisões durante o processo de trabalho, os modelos são entendidos como ferramentas de projeto, construídos para a

geração de conceitos, análise e seleção de alternativas. Foi utilizado o material cerâmico devido à baixa complexidade tecnológica, facilidade de obtenção e às especificidades do processo produtivo, permitindo aos alunos o contato com várias tipologias de modelos, desde os preliminares, até os protótipos, favorecendo o processo de aprendizagem de projeto.

#### Diseño y escritura: Problemática de la enseñanza de la expresión escrita en el campo de las disciplinas proyectuales

**Bernardo Suárez** [Universidad de Palermo - Argentina]

Por su propia especificidad, en el campo de las disciplinas proyectuales se suele focalizar el aprendizaje en torno a lo visual; sin embargo, en muchas instancias de su actividad profesional, el diseñador necesitará dar cuenta de su labor mediante la palabra dicha y escrita. De ahí la necesidad de desarrollar estas competencias en forma paralela e integrada con el resto de la formación profesional. El presente trabajo intenta reflejar algunas cuestiones vinculadas con esta problemática como también presentar ciertas propuestas metodológicas de aplicación.

#### El Taller de Proyectación en Diseño de Vestuario

**Viviana Polo** [Universidad de San Buenaventura de Cali - Colombia]

Proyecto de Investigación que da a reconocer la identidad y metodología de los Talleres de Proyectación del Programa de Diseño de Vestuario de la Universidad San Buenaventura de Cali.

#### El valor privilegiado de la palabra

**Alejandra Niedermaier** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

En momentos en que nuevos modelos de sensibilidad articulan la lógica y la imaginación se producen modificaciones en el modo de estructurar la enseñanza. Resulta importante entonces, crear narrativas que aporten, fundamentalmente, sentido, sentidos "en y con" el mundo. Por ende, forjar y alentar capacidades configura uno de los actos educativos solicitados por la subjetividad contemporánea. Asimismo, recuperar y recrear el valor de la palabra del docente en virtud de la particular relación que existe entre la manera de decir, de hacer y de ser.

#### Planificaciones académicas: re-plantear, re-organizar, re-estructurar, re-diseñar

**Paola Evelina Galarato** [Universidad de Palermo - Argentina]

Concepto y relato de la revisión y actualización de los contenidos en las planificaciones académicas. Entender las asignaturas como nudos de una red global permite potenciar su interacción con los otros elementos del network y perfeccionar su estructura interna.

#### Reflexiones sobre el currículum en la enseñanza de la fotografía

**Carlos A. Fernández** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La actualización y aplicación del currículum en la Licenciatura en Fotografía de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, merece una delicada atención y seguimiento. El impacto que la tecnología digital ha tenido y tiene en la sociedad en general y su aplicación en el campo profesional obliga a cambios en los contenidos y en la forma de dictarlos. Sin embargo, esto no implica la eliminación de los conceptos tradicionales cuya vigencia se mantiene.

Los aportes de los profesores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje resultan altamente significativos y enriquecedores en este proceso que indefectiblemente debe ser continuo.

#### 1.2 [A] FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 3.1**

##### Ambos Sujetos aprenden

**Teresita Bonafina** [Universidad de Palermo - Argentina]

La universidad en los últimos años ha creado dos culturas dentro de ella: una la del profesor y otra la del estudiante, donde unos enseñan y otros aprenden, cuando en el fondo ambos son sujetos que aprenden. Visualizando el aula como un lugar de encuentro, como dice López Quintas, el espacio condiciona lo que podemos hacer en él. Esta reflexión nos hace pensar la clase desde otro lugar, siendo éste tal vez el que acompaña al estudiante a dejar de lado la apatía y que lo lleve a involucrarse con el proceso de aprender. ¿Qué ocurre hoy en el aula de la generación y cuáles son los tips que visualizan al aula como un lugar de encuentro? ¿Es el aula una comunidad de aprendizaje compartido?

##### Cómo reconocer a un pequeño Ogilvy sentado en el aula

**Marcelo Cabot** [Universidad de Palermo - Argentina]

Muchas veces nos adelantamos a decir que alguien no encaja en los cánones sociales. Pero ese alguien puede estar queriendo invitarnos a cambiar nuestras rigideces que se cierran a lo nuevo. Lo nuevo, siempre molesta. Conocer características del ser creativo nos ayuda a saber que a primera vista quizás estas personas no encajaran en moldes sociales, correctos y esperados. Decir "creativo" es pensar en seres pintorescos, pero saber más nos ayuda a conocerlos realmente. A un alumno correcto lo reconocemos fácilmente porque hay empatía con los lugares conocidos. La verdad es que a los Einstein y a los Galileos los aceptamos después. Estemos preparados para verlos y no anularlos.

##### Docentes de Diseño. Modeladores de la Creatividad

**Verónica Alvarado** [Espacios Vivos - El Salvador]

Esta participación aborda la naturaleza creativa de los docentes de diseño pero enfocada hacia la Inteligencia Emocional como un resultado de la Inteligencia Intrapersonal e Interpersonal. La creatividad como una experiencia de vida, la relación entre el intelecto y las emociones, las seis emociones básicas y cómo afectan en el rendimiento. Teniendo una responsabilidad cognitiva paralelamente heredamos y multiplicamos en los alumnos, patrones de conducta hacia diversos niveles: físico, sensorial, intelectual, contextual y más, por lo que la labor docente se vuelve más compleja y necesaria al poder desarrollar competencias emocionales.

##### Enseñar a aprender a aprender hoy en el ámbito universitario

**Norberto Siciliani | Marcial Pérez** [Pasión por Aprender - Argentina]

El desafío de aprender a aprender en ámbitos universitarios exige el desarrollo de competencias autogestionantes cog-

nitivas y emocionales para quienes se constituyen en especialistas de la construcción de su "saber hacer". El modo de entrenarse y calificar para afrontar con éxito este trayecto consiste en conocer y administrar esos recursos mediante una adecuada elección de prácticas que optimicen la fisiología cerebral del aprendizaje. Dominar la atención, construcción de la memoria, vete emocional, hábitos de descanso, alimentación y ejercicio físico, el concepto de inteligencia expandible, administración del tiempo y automotivación, constituyen hoy el itinerario para experiencias exitosas de aprendizaje.

##### Introspección como metodología creativa. Técnicas conceptuales de proyección en diseño de autor

**Ximena González Elicabe** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Generar una reflexión sobre el propio cuerpo es la consigna de un trabajo que aborda un acercamiento a la relación entre el cuerpo y el espacio, interior y exterior del individuo. Apunta a la toma de conciencia de la propia corporeidad y la de los demás, mediante la realización de un objeto textil. En este trabajo creativo el estudiante vuelca en el objeto características de su personalidad, descubriendo en una actitud que expresa su visión de la realidad, del entorno, del mensaje que quiere transmitir. Construye un personaje a través de una narración, poniendo de manifiesto su entorno y su historia, evidenciando un recorrido individual e introspectivo que apunta a encontrarse con el propio ser, sus conflictos, llevándolo a tomar decisiones y a distinguir su estilo como diseñador.

##### Ser antes que Hacer, Un reto de la educación superior para la formación integral del profesional en carreras proyectuales

**Edgar Saavedra Torres** [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC - Colombia]

En diseño, el modelo pedagógico es de tipo constructivista, que fue incorporado por los pioneros de esta novedosa carrera a Colombia en 1974 aproximadamente. La transmisión de este modelo "Alemán" en Colombia sin un análisis por parte de la comunidad académica, no nos exime de criticarlo con el fin de mejorarlo o generar uno emergente. Ser antes que hacer, es una propuesta emergente en proceso de construcción, a partir de la experiencia como docente profesional, con el fin de contribuir al mejoramiento del modelo constructivista, de la práctica pedagógica y de la formación integral del futuro diseñador profesional en Colombia.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 3.1**

##### A qualidade como desafio no ensino e pesquisa em design

**Luis Cláudio Portugal do Nascimento** (\*\*\*) [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Universidade de São Paulo - Brasil]

Dois aspectos afetaram, atualmente, o ensino e a pesquisa em design, ambos relacionados à sobrepujança de componentes quantitativas sobre componentes qualitativas. O primeiro aspecto estaria associado à vertiginosa expansão numérica de cursos de graduação em design nas últimas três décadas, correspondendo, mais recentemente, a uma igualmente veloz expansão no ensino de pós- graduação, em congressos e publicações. O segundo aspecto analisado aborda processos atuais de avaliação de desempenho acadêmico de

docentes e pesquisadores em design com base em parâmetros e critérios predominantemente quantitativos. Em ambos aspectos, a dimensão qualitativa ainda não se faria presente na mesma proporção de sua contraparte quantitativa.

#### Diversificación de la enseñanza del diseño

**Fabián Bautista** (\*) [CETYS Universidad - México]

Comprender el aula como un espacio heterogéneo de aprendizaje nos ayudará a formar los diseñadores que nuestra profesión necesita con urgencia.

#### La Evaluación: Ensayando un principio de convivencia entre el “don” y el pensamiento crítico - constructivo

**Andrea Mardikian** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

El propósito es indagar sobre cómo la evaluación en el Aula puede enriquecer lo aprendido más que reflejarlo. Existen dos modelos de evaluación: aquel que se concibe como medición y aquel que se concibe como comprensión. La intención es ahondar en la noción de evaluación a partir del binomio Don / Pensamiento Crítico Constructivo. El punto de partida es La teoría del Don de Marcel Mauss. Se pretende experimentar sobre otro modelo de evaluación. La hegemonía, según Gramsci, es una estructura ideológica que garantiza que ciertas lecturas sean más creíbles que otras. La finalidad es desnaturalizar las ideologías de la evaluación hasta ahora naturalizadas.

#### La proyección académica como formadora de experiencias profesionales

**Adrián Gutiérrez Varela** (\*) [Universidad Americana / Laureate Universities - Costa Rica]

Analizando la educación universitaria y conociendo que el mercado de los empleadores solicita talento humano con experiencia, se ha vuelto vital el desarrollo en capacidades específicas. El objetivo de nuestra labor académica es brindar y formar capacidades y cualidades adecuadas para que el alumno pueda desarrollarse y enfrentarse a problemas reales. ¿Cómo poder dar esta experiencia a los alumnos de nuestras carreras de forma dinámica, creativa y supervisada? Con esta finalidad la Escuela de Diseño y Comunicación realiza proyectos de desarrollo académico- profesional que brindan capacidades reales a los alumnos y los hace más sensibles al campo laboral a través del CIFVU Centro Integral en Formación Vivencial Universitaria.

#### Pedagogía del cambio: Técnicas educativas de motivación para lograr mejores resultados

**Patricia Claudia Barrios | María Cecilia Ribecco** [Escuela Provincial de Artes Visuales Martín Malharro - Argentina]

El nuevo milenio trae consigo un cambio de paradigmas, que tienen que ver con reorganizaciones de variada índole. Al docente se lo entiende como elemento decisivo en el aula, él es quien genera el clima creativo; quien determina “la posibilidad de reflexión y acción para un cambio educativo” de mayor excelencia. Brindando una serie de técnicas y herramientas para desarrollar y estimular la creatividad desde diferentes ángulos, generando profesionales persuasivos, con un alto nivel de sensibilidad hacia sí mismos y hacia su entorno; y con una gran capacidad de liderazgo, resiliencia y respeto en todas las dimensiones de la vida.

#### 1.2 [B] FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 3.2**

##### Enseñando Diseño desde el alumno

**Fiorella Silvina Záccara** [Escuela Da Vinci - Argentina]

Se propone lograr que los docentes que asistan puedan salir del modelo de enseñanza del Docente como gran orador para pasar a un modelo de Espacio-Taller donde los alumnos tengan propuestas para desarrollar en grupo y luego exponer a la clase colaborando de manera creativa. Cómo manejar la actividad con libertad y promover la creatividad venciendo las barreras de lo preestablecido. Como lograr una clase divertida y que a su vez sean recordados los contenidos.

##### Experiencias Docentes Positivas en el Taller de Diseño:

###### Sentidos y preguntas

**Sara Guitelman | Stella Maris Abate** [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

En esta comunicación nos proponemos compartir sentidos y preguntas que han tenido en cuenta los docentes del Taller de Diseño en Comunicación Visual cátedra C, de la Facultad de Bellas Artes, UNLP, en el proceso de reconstrucción de experiencias positivas de enseñanza. Se trata de una indagación, a través del registro mediante relatos, acerca de los efectos de la puesta en funcionamiento de estrategias didácticas en el taller de diseño. Propusimos la escritura como herramienta para reflexionar sobre la práctica, dando continuidad a una serie de métodos no convencionales que nos acercan a caminos alternativos para pensar nuestra actividad docente, desde un análisis propositivo.

##### Intersubjetividad y articulación de comunidades de diseñadores

**Alfredo Gutiérrez Borrero** [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Mediante conceptos aplicados como: explicitación de subjetividad, espacio agonístico, voces conjuntas, interacciones conversacionales, inteligencia tecnológica y construcción de identidad colectiva, reporto reflexiones sobre un ejercicio, en curso, para articular comunidades de diseñadores, el cual adelantamos, desde 2009, durante 9 ciclos sucesivos (en abril, 2012), de Investigación para Proyecto de Grado (IPG), con estudiantes de la penúltima asignatura del plan de estudios en Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, al construir desde enfoques dialógicos para diseñar (Klaus Krippendorff, José Luis Ramírez, Paul Pangaro, Pelle Ehn, Anne Balsamo, Uffe Elbaek, etc.).

##### La autorregulación en la dimensión didáctica de una disciplina proyectual

**Daniela Paz Caro Krebs** (\*) [Universidad de Los Lagos - Chile]

Esta presentación corresponde al estudio realizado en el marco de la tesis del Magíster en Ciencias de la Educación, cuyo objetivo es determinar si la diversificación de la dimensión didáctica de una disciplina proyectual, propicia la transferencia de la responsabilidad de los procesos de aprendizaje al estudiante. El contexto de investigación es la carrera de Diseño de la Universidad de Los Lagos, Chile. En el marco de la didáctica

proyectual, se llevó a cabo eventos metacognitivos, poniendo a disposición del estudiante espacios de reflexión y regulación centrados en el proyecto de diseño y en procesos cognitivos que motivaron su desarrollo.

#### Mi vuelta a la Universidad

**Maria V. Lagna** Fietta [Universidad de Palermo - Argentina]

Regresar a la Universidad luego de 15 años, me enfrentó a un mundo nuevo repleto de herramientas tecnológicas, exceso de información y de redes sociales. Si bien son maravillosas, muchas veces les hace perder la capacidad de búsqueda e investigación, y hasta del sentido común. En una generación que tiene las respuestas al alcance de la mano con sólo un “click”, lograr que se enriquezcan con un trabajo en equipo “cara a cara” o yendo a recolectar información a una Biblioteca, es una labor titánica. Hay una delgada línea entre buscar información en la “milagrosa Internet” para realizar un trabajo sin llegar al plagio, lo que hace que los docentes tengamos que corregir chequeando la originalidad de cada uno en diferentes buscadores.

#### Planificación en el área Moda - Carrera Diseño textil y de Indumentaria

**Gabriela Gómez del Río** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Se presentará el trabajo realizado bajo el marco del Equipo de Contenidos, cuyo objetivo fue re-elaborar el total de las planificaciones académicas de los ejes centrales de la carrera de Diseño Textil y de Indumentaria. Se describirá el desarrollo generado en relación a las guías de trabajos prácticos parciales y finales. Su coordinación en combinación con la evaluación de los proyectos pedagógicos, la documentación y las estrategias en cada caso. Para realizar el análisis, se contempló la cultura de la carrera, se estudiaron los portfolios presentados por los profesores, se reconstruyeron las características del perfil del estudiante y se acotaron los parámetros contexto del mercado actual.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 3.2**

#### Docentes Creativos

**Alejandra Buitrón Ramos** [BUAP Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Lamentablemente las instituciones de educación insisten en formar profesionistas estandarizados que ofrezcan respuestas exactas ante procesos mecanizados, esto debido a que la práctica docente sigue efectuándose de manera tradicional, no hay empeño en desarrollar el potencial del alumno que da lugar al pensamiento reflexivo-crítico para que fomente su capacidad creadora. El docente debe ser un detonador del aprendizaje a través de estrategias creativas, innovadoras y lúdicas, que fomenten tanto el interés como el aprendizaje significativo, y que propicien un ambiente más participativo y dinámico, logrando así, que los alumnos den mejores soluciones a los problemas actuales y futuros.

#### Estrategias didácticas aplicables para profesionales no docentes

**Carolyn Aldana** (\*) [Instituto de Diseño Gráfico de Tecnología - Venezuela]

En los diversos escenarios que se plantean a diario en las aulas de clases, producen en los docentes una búsqueda continua de conocimientos, pero también de estrategias para que el desarrollo de su actividad, surta los efectos deseados. Mucho hemos escuchado de los medios y recursos instruccionales, ero ¿cuál es el uso adecuado de los mismos? ¿en el desarrollo de una clase los estamos aplicando correctamente? ¿Cuando entramos a un aula sabemos el impacto que causamos en nuestros alumnos? ¿El uso de la tecnología es más importante para desarrollar los contenidos en las materias de diseño? Son algunas de las interrogantes que debemos responder.

#### Gestión docente 2.0

**David Ayala Velarde** [Universidad Argentina de la Empresa - México]

La enseñanza, al ser fundamental en la estructura social de una civilización siempre es necesaria y mientras más efectiva sea mejor repercusión tendrá. Hoy en día el volumen de alumnos aumenta y el compromiso del docente de dar un buen feedback eficaz y frecuente, a grupos numerosos se complica, la web2.0, la nube y los campus virtuales de las universidades, son la mejor herramienta para lograrlo.

#### La personalidad del docente: Su influencia en el alumnado

**Micaela Garbarini** [Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

La adolescencia es una etapa de profundos cambios y definiciones. Elegir una carrera universitaria implica comenzar a construir un proyecto de vida. Los alumnos no sólo deberán contar con los conocimientos teóricos referidos a su futura profesión, sino que también deberán formarse como personas. Es por este motivo que decimos que si los profesores no son portadores de determinadas cualidades, es imposible que las estimulen en sus alumnos. El aula de clase debe ser un espacio de construcción de actitudes y vivencias mediadas por el afecto como componente fundamental del conocer, actuar y relacionarse.

#### Pensar mientras se enseña

**Virginia Janza** [Universidad de Palermo - Argentina]

La terminología para referirse a los procesos de enseñanza y sus actores es vasta y compleja. En este trabajo se planteará la problemática de los distintos usos de los términos, la fijación de algunos y la incorrecta interpretación de otros. El propósito será, a partir del análisis crítico de esta historia lingüístico-pedagógica, recuperar la raíz indoeuropea de docere, dek. De ella, provienen palabras semiológicamente tan opuestas que hemos olvidado que tienen un origen común, como docente, doctor, doctrina, dogma, discípulo, decencia o dignidad. A partir de ahí, se rastreará su incidencia sobre la educación universitaria y sobre la elaboración de determinados conceptos dados.

#### Un espacio para la reflexión de la tarea enseñanza del diseño. Sobre la propuesta del Programa de Formación y capacitación docente

**Natalia Lescano** (\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La tarea de los docentes universitarios se enfrenta a desafíos que se actualizan continuamente; nuevos perfiles y realidades de los alumnos que asisten a las universidades, producción y formas de circulación del conocimiento, mayores exigencias

del mercado laboral a la formación de nuevos profesionales, entre otras. Frente a este escenario nos encontramos con la incertidumbre de saber cuáles serán los cambios necesarios para dar respuesta a estos desafíos; sin embargo la convicción está puesta en que la capacitación docente es la herramienta que puede ayudar a enriquecer la intervención docente.

#### 1.3 CALIDAD EDUCATIVA Y EVALUACIÓN

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 4.2**

#### Aprender y enseñar la complejidad en Diseño

**José María Aguirre** [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

La materia Diseño Industrial III es el eslabón final en la cadena de aprendizaje del proceso de diseño, ya que el Trabajo Final de graduación posterior se desarrolla con un grado de autonomía que se acerca más al ejercicio profesional. Es por ello que la temática a desarrollar es la de sistemas complejos implicados en una realidad cultural significativamente más compleja aun.

#### Calidad educativa. Aportes de la creatividad ante la dificultad reflexiva del estudiante universitario

**Eduardo Vigovsky** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Los estudiantes universitarios encuentran cada vez mayores dificultades en analizar, comprender, relacionar y sintetizar. Los alumnos toman por cierto todo lo que figura en Internet y lo dan por válido sin un espíritu crítico, se ubican en una posición de cómodos espectadores. Los profesores universitarios debiéramos cambiar nuestra manera de impartir docencia, dejando de ser ese gran Otro que nos confiere el alumno. La creatividad de los alumnos universitarios representa un reto profesional y una posibilidad de crecimiento personal de enorme valor humano.

#### Diseño de Información como herramienta de evaluación de procesos académicos

**Manuel Humberto Parga Herrera | Juan José Arango** [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

A partir de una descripción de los procesos de evaluación orientados al reconocimiento por parte del Estado de la calidad de los programas académicos en Colombia, junto al señalamiento de las dificultades planteadas por la diversidad de modelos cognitivos y de pensamiento de los diferentes actores involucrados en dichos procesos, se presenta una estrategia apoyada en el diseño de información, que permite a los diferentes actores involucrados evaluar, de manera comprensiva, los resultados de las actividades académicas del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y adelantar acciones orientadas a la modificación del comportamiento en dicha comunidad.

#### Diseño Integral de Proyectos: Aprender a Proponer Sistémicamente sumando enfoques

**Leonardo Madariaga | Carlos Soto** [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

El punto de vista con que se estudia y enfrenta un proyecto, en etapas iniciales de una asesoría, adquiere un papel importante si se logra que el estudiante comprenda la relevancia de

contar con más de un punto de referencia para dar solución a un problema determinado. En dicho sentido, el siguiente trabajo describe una experiencia de aprendizaje centrada en la generación de una "asesoría de diseño integral" que comprende diversas variables y perspectivas, llevada a cabo por un grupo de estudiantes para una microempresa regional, a través del Taller de Productos VI de Ingeniería en Diseño de Productos.

#### El desafío de la corrección de Proyectos de Graduación

**Gabriela Pagani** [Universidad de Palermo - Argentina]

Los Proyectos de Graduación (PG) son un gran desafío para los estudiantes porque constituyen uno de los primeros ámbitos donde deben hacer escuchar su voz como profesionales y, a su vez, para los docentes que los califican ya que tienen que despojarse de sus propias miradas para poder analizar adecuadamente las propuestas de los alumnos. El trabajo que se presenta describe la experiencia de la autora en este sentido como integrante del Equipo de Evaluación de PG de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

#### El significado de los referentes en la enseñanza del diseño

**Hernan Casakin** [Ariel University Center of Samaria - Israel]

Basándonos en la Teoría del Significado (Kreitler & Kreitler, 1990), la investigación trata sobre el uso de referentes arquitectónicos y su relación con la creatividad en diseño. Los resultados de los coeficientes de la regresión realizada entre los factores de los referentes, y las variables de la creatividad indicaron que los aspectos más valorados fueron aquellos que tenían que ver con experiencias y conceptos derivados del referente, y en segundo término los aspectos relacionados con las funciones del referente. Ambos factores estuvieron estrechamente relacionados con la creatividad en diseño. Proponemos un programa de intervención para la enseñanza de diseño.

#### Qué hay más allá de la calidad en los programas de diseño y comunicación en la educación superior Latinoamericana

**Luis Fernando Téllez Jerez** [Universidad de Santander UDES - Colombia]

La calidad educativa en nuestro campo del saber requiere de esfuerzos Institucionales y un proceso de actualización conceptual, curricular, y en la forma de actuar de los diferentes protagonistas de la comunidad académica; No se trata sólo del discurso creativo; es inminente un cambio en nuestra forma de percibir el diseño, la comunicación, el consumo y la calidad educativa; por eso es necesario empezar a cambiar la actual mentalidad desde nuestras aulas, con ética, pensando en el medio ambiente y patrocinando la calidad de la educación Institucionalmente. Por eso la calidad va más allá de un simple check-list de aspectos con los cuales nuestras universidades aseguran están ofreciendo calidad en la educación.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 4.2**

#### Aporte Curricular en la Licenciatura de Diseño Gráfico de la FADU

**Rebeca Isadora Lozano Castro** (\*) [Universidad Autónoma de Tamaulipas - México]

Este proyecto surge por iniciativa de profesores dedicados

a la formación de diseñadores en la Licenciatura de Diseño Gráfico-FADU de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, México. Es preocupante el lograr mejorar el nivel de calidad de los planes de estudio impartidos, desarrollar investigación científica y generar líneas de investigación que incidan sobre la problemática regional y el mercado laboral. Con la finalidad de consolidar y diversificar los programas, se ha trabajado optimizando los recursos existentes para la escasa investigación aplicada a los programas del Seminario de proyectos. Esto hace impostergable la toma de decisiones en el ámbito de evaluación académica y una reestructuración de los contenidos programáticos para generar una mejora en la evaluación de los resultados en sus egresados.

**Diagnóstico del clima institucional y diseño de campaña institucional. Caso: Facultad de Ingeniería de la Universidad de Los Andes**

**Nadia González | Delfina Padilla** [Universidad de Los Andes - Venezuela]

Para el buen funcionamiento de toda institución, se requiere un clima institucional adecuado el cual varía según la percepción de cada grupo existente dentro de un colectivo de la misma institución. La Facultad de Ingeniería de la Universidad de Los Andes es una institución educación universitaria, pública y autónoma; tres características importantes con la que el colectivo de esta investigación se encuentra relacionado (profesores, empleados y estudiantes). El imaginario urbano que cada grupo posee respecto al ambiente de la facultad es diferente debido al papel que cada uno juega dentro de ella: enseñanza, apoyo administrativo y aprendizaje. Para diseñar una campaña institucional efectiva, se presenta un análisis detallado de la percepción de cada grupo y el planteamiento de una estrategia comunicacional de la campaña para cada uno de ellos.

**El aprendizaje del diseño y el taller**

**Ingrid Janneth Ocampo Castro** [Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano - Colombia]

Los problemas de diseño se caracterizan por ser débilmente estructurados y es debido a esta característica, que el diseñador busca delimitar los elementos del problema. En este proceso observa el fenómeno del problema, reconoce los saberes previos que posee sobre el problema (experiencia), y perfila posibles "soluciones". Teniendo en cuenta que estos procesos no suceden en ambientes aislados (contexto) y esto define una afectación tanto del problema como del diseñador, es difícil limitarlos a una única "manera" de solucionarlos. Surgen entonces algunos cuestionamientos: ¿Qué define "el método" en el diseño?, y ¿existe una respuesta correcta?

**El uso de metáforas como estrategia de pensamiento para la generación de soluciones innovadoras en la enseñanza del diseño**

**Miguel Ángel Herrera Batista** [Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco - México]

Una de las características fundamentales del Diseño, como disciplina académica, es el desarrollo de proyectos que respondan a necesidades específicas del usuario. En dicho proceso, la generación de ideas innovadoras adquiere una importancia relevante. Es por ello que el uso de estrategias didácticas para promover habilidades de pensamiento creativo resulta fundamental en la enseñanza del diseño. En este

documento se describe la experiencia obtenida a partir de la utilización de analogías como actividades formativas entre alumnos del primer año en la carrera de diseño industrial en la Universidad Autónoma Metropolitana en la Ciudad de México.

**Lenguaje-Significado de la Comunicación Visual: Caso disciplina de Comunicación**

**Martha Silvia Torres Hidalgo | Andrea Estupiñán Villanueva | Agustín René Solano Andrade** [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Los retos en educación como la movilización, masificación o estandarización para competir en la nueva era del conocimiento, exigen una mayor dedicación e investigación para mejorar los indicadores en calidad educativa. Por ello, buscamos -como docentes- entender e interpretar mejor los programas curriculares y así generar contenidos pertinentes en nuestras áreas de desarrollo. La presente investigación analiza el tema de la Comunicación Visual estudiada desde dos enfoques: el enfoque de la comunicación gráfica que se centra más en el objeto-arte-diseño; y el enfoque de la comunicación que parte de premisas sustentadas hacia el comunicación-mensaje-códigos, para sentar las bases y exponer el diseño de contenidos de la materia de Comunicación Visual y sus relaciones que se ofertará a partir del 2014, como parte de un plan de actualización curricular en una Institución Pública.

**Modelo didáctico para la Enseñanza del Diseño Inclusivo**

**Gustavo Sevilla | Juan Guillermo Herrera Soto** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

La enseñanza del diseño para usuarios "normales" presenta inconsistencias cuando el usuario tiene discapacidad. Aumenta el número de variables de análisis y sus relaciones, complejizando el manejo de la información, lo cual podría originar decisiones erradas en el proceso de diseño. Se propone un Modelo didáctico que facilite a los estudiantes el estudio de los elementos necesarios para comprender las relaciones entre un usuario con discapacidad y su entorno construido, la identificación y el estudio de los factores capacitantes y discapacitantes, para identificar tensiones que puedan ser solucionadas a partir de un producto.

**Programa de Tutorías para Exámenes Previos**

**Carlos Caram (\*\*)** | **Julian Alberto Montero** [Universidad de Palermo - Argentina]

En 2008 la Facultad de Diseño y Comunicación puso en marcha el Programa de Tutorías para Exámenes Previos. El primer proyecto de Tutorías fue un espacio donde un grupo de profesores dividido en áreas atendía las consultas de los estudiantes sobre su trabajo práctico final y luego de ciertas correcciones les tomaban el examen. En la actualidad el Programa se formalizó en ciclos, cada ciclo consta de seis encuentros, se exige asistencia, una entrega formal del trabajo práctico final y la aprobación del examen final. Los principales objetivos del Programa son: contención, inclusión de los estudiantes y el mejoramiento de la calidad académica del proyecto y del examen final.

**2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS**

**2.1 MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO**

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 5.2**

**Desarrollo de un modelo pedagógico basado en la competitividad estratégica para generar proyectos de innovación en productos y servicios desde el diseño**

**Carlos Arturo Contreras Monroy** [SENA - Colombia]

Es posible implementar un modelo pedagógico que lleve a un estudiante o empresario a comprender el entorno dinámico donde se desenvuelve y cómo este deber ser competitivo a escala local y global; permitiendo apalancar impactos positivos en todos los procesos del diseño de productos y servicios, entendiendo más al consumidor, sus interés personales, su cultura, los alcances políticos y económicos del área geográfica donde este se desarrolla; abriendo nuevos caminos a los mercados futuros y que lo lleva a integrarse con la estrategia de la empresa, permitiendo capitalizar conocimiento para que se derive en proyectos de innovación y rentabilidad.

**Diseño, Innovación y Estrategia**

**Priscila López** [Universidad Mayor - Chile]

Esta conferencia hace mención al rol estratégico del Diseñador desde su formación académica y cómo lograr que aquellos grandes conceptos como Innovación, valor o Gestión... salgan del "power point" y se implementen de manera efectiva al interior de la empresa.

**Ecuador en desarrollo y Proyección internacional en la industria de la Moda**

**Ruth Estefanía García Villarreal** [Tecnológico Sudamericano - Ecuador]

Ecuador es un país con muchas ganas de crecimiento en la industria de la moda, pero lamentablemente por ser un país pequeño no hemos podido crecer en este rubro, la falta de textiles, insumos, han sido algunas de las razones, pero ha pesar de ello no nos hemos dado por vencidos, al contrario siempre buscamos nuevas formas para desarrollarnos. Nuestro futuro está en manos de los nuevos jóvenes y diseñadores que se están preparando en este campo tan amplio de la moda.

**Escuela de Emprendedores Creativos DC. Un modelo de gestión que inspira y nutre la pasión por la creatividad y la innovación en los modelos de negocio**

**María Elena Onofre (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

Existe una nueva manera de abordar las estrategias de negocios. Las industrias creativas aportan al sistema una dinámica propia más vinculada a los cambios y a la innovación que a la productividad y eficiencia de los modelos tradicionales, que por cierto, muestran claras señales de saturación y agotamiento. En este escenario de certezas "inciertas" el mundo de los negocios reclama además de modelos de aproximación más intuitivos, mejores respuestas inspiradas en la innovación que aportan los procesos creativos. El modelo que propone la Escuela de Emprendedores Creativos DC potencia la interacción entre las fases Idea, Modelo, Activación y Aceleración, desde un enfoque innovador que ofrece un puente entre el acercamiento intuitivo propio de la creatividad y la metodología tradicional del plan de negocios.

**La planeación de una estrategia contra la contaminación visual en las grandes ciudades**

**Juan Manuel Martínez Zúñiga | Nancy Elizabeth Pruneda Ávila** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

En los últimos años, el concepto de planeación estratégica se ha aplicado a la planeación de las grandes ciudades, ha pasado de ser un concepto restringido de la práctica militar y del mundo empresarial y ahora es de aplicación común en diferentes campos entre ellos la "Arquitectura, el Diseño y el Urbanismo." En el desarrollo de objetos, espacios y territorios ha empujado a los investigadores o gestores a utilizar innovadores enfoques de planeación que superen las limitaciones de los instrumentos tradicionales. Esta información aborda el reto de sintetizar y estructurar los conocimientos básicos sobre planeación estratégica en la "investigación y desarrollo" en los campos de la arquitectura, el diseño y el urbanismo.

**Metodologías del diseño en la promoción de aprendizaje organizacional**

**Paula Visoná (\*\*)** [Universidad del Vale de lo Río de los Sinos Unisinos - Brasil]

El diseño puede ser utilizado como mecanismo para la promoción de aprendizaje organizacional. Las metodologías de desarrollo de los procesos creativos del diseño, en este contexto, pueden auxiliar en la búsqueda por caminos novedosos, tanto para el interno de las empresas como para las relaciones entre profesionales de estas organizaciones. Para eso, es importante promover momentos de ejercitación y reflexión, donde se pueda mirar objetivos claros al final del proceso. En este sentido, se destacan los Workshops, que son importantes momentos de práctica y reflexión proyectual, contribuyendo a la promoción de aprendizaje en el interno de las organizaciones del mercado.

**Nuevas instancias en la formación del diseñador**

**Cristina Amalia López | Paolo Bergomi** [Asociación Argentina de la Moda / CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

Los congresos de enseñanza, seminarios y foros de diseño, representan una oportunidad de reflexionar y contribuir a la formación profesional y a mejorar nuestras prácticas docentes, y es altamente positivo que tengamos un espacio de encuentro y debate para jerarquizar la enseñanza. Desde las entidades del diseño identificamos en nuestros diseñadores recién recibidos y en los estudiantes, una idea errónea sobre la praxis y una duda existencial al abordar el camino del desempeño profesional; -diseñar o emprender o producir-, y esto es evidente por varios factores que desarrollaremos para compartir nuestras miradas sobre el tema.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 5.2**

**Formando emprendedores, proyectando empresarios**

**Hernán Bergstein** [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

Los emprendedores de hoy en Argentina forman parte de un entramado importante en términos de economía doméstica, los emprendedores en diseño no están ajenos a esta afirmación. Existen brillantes ideas, muchas factibles de realizar, sin embargo, se identifican dentro de los problemas más comunes: el financiamiento del proyecto y la comercialización del producto. Por otro lado, una vez que se logran superar estas dificultades, la mayoría de los emprendedores no logran

abordar la posibilidad de enfocar sus productos a mercados internacionales por no contar con herramientas adecuadas para ello. Por lo tanto, es esencial que las escuelas de diseño encaren de forma seria, los temas de financiamiento y ventas en el mercado interno y externo.

**La formación del Diseñador - Emprendedor**

**Jorge Manuel Castro Falero** [Universidad de la Empresa - Uruguay]

La flexibilidad en el ámbito laboral, los cambios que presentan los mercados y especialmente los consumidores en sus demandas, hacen imperioso formar profesionales que puedan llevar adelante su propio emprendimiento, con características específicas que lo posicionen frente a su público objetivo. Es vital instruirlos en los procedimientos para poder crearlo, obtener fondos para financiar su instalación, realizar su propio plan de marketing, investigar y conocer al o los segmentos de mercado y las necesidades a atender con sus productos, como desarrollar y lanzarlos al mercado con éxito, y como patentar y registrar sus creaciones.

**Metamarca, Herramienta para el análisis comparativo de identidad de marcas**

**Luz Patricia Rave** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Metamarca, es el resultado de un proyecto de investigación, formulado para desarrollar una metodología de comparación de marcas bajo parámetros de componentes de identidad gráfica, que facilita la interpretación de datos de empresas del contexto local. Como resultado del proyecto se creó un software, que se ha está implementando en los cursos de pregrado y postgrado de la Facultad de Diseño, generando un amplio banco de información, que ha permitido el uso como herramienta de consultoría a empresas de la ciudad, a través del grupo de investigación en diseño gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana.

**Planificación de Campañas y Responsabilidad Social como estrategia de enseñanza e investigación**

**Mónica Antúnez (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

Se plantea la necesidad de encontrar una estrategia de enseñanza para que el alumno de Diseño y Comunicación de la UP investigue y profundice sobre los atributos y características de una institución para la presentación del trabajo final. Por esto, se les pide la realización de un brief con un análisis de situación completo antes de realizar una campaña de comunicación integrada. Para poder realizar este informe, es fundamental que los estudiantes se encuentren "muy motivados" para investigar sobre una marca y que se involucren con ella. Es aquí donde el docente los guía para que encuentren una empresa, institución o fundación, real que les interese o que les llame la atención por algún tipo de comunicación o producto y que la asocien con algún tipo de Responsabilidad Social Empresarial.

**Profe, quiero emprender! Una metodología para generar proyectos de emprendimiento**

**Leonardo Madariaga | Carlos Soto** [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

El emprendimiento asociado a negocios de alto impacto se ha convertido en uno de los principales objetivos de un gran

número de políticas públicas de fomento al desarrollo económico de un país. Actualmente este escenario lleva a visualizar como imperante la capacidad de innovación y desarrollo de nuevos negocios capaces de generar nuevo valor en la oferta de bienes y servicios del país. El siguiente trabajo describe una experiencia educativa que contribuye a la formación de capacidades en el área del emprendimiento en el campo de la Ingeniería en Diseño de Productos en Chile.

**Un emprendimiento exitoso gestado en la Universidad**

**Raúl Carlos Drelichman (\*)** [Universidad Maimónides - Argentina]

Desde su inicio, la carrera de Diseño y Comunicación Multimedial de la Universidad Maimónides, incitó a los jóvenes a participar en Concursos de Planes de Negocio y Planes de Marketing, para pensar en el desarrollo de su propio emprendimiento una vez egresados. En esta oportunidad presentaremos uno de los emprendimientos impulsados desde la Universidad, más exitosos que hemos tenido. Con este caso demostramos que la Universidad no sólo debe formar nuevos profesionales, sino que también debe ayudarlos a inserirse exitosamente en el mundo laboral, en el caso de las carreras proyectuales, a través de sus propios emprendimientos.

**Workshop como experiência pedagógica para criação de sintagmas inovadores**

**Paulo Henrique Bittencourt (\*\*)** [Sarau Comunicação Entre Empresas - Brasil]

O designer trabalha com as informações em um projeto a partir dos eixos da linguagem dos sintagmas e dos paradigmas. Sintagma é uma combinação de elementos que tem por base a extensão; paradigma é um conjunto de elementos que podem ser associados por algo em comum, fora do plano sintagmático. Workshop, por sua vez, é uma técnica de projeção que permite ao designer selecionar, associar, e hierarquizar dados, relacionar elementos de um paradigma com outro e construir sintagmas inovadores. A conferência trata de uma experiência pedagógica, vivenciada pelo autor, de concepção de um workshop para alunos de mestrado em design.

**2.2 VINCULACIÓN CON EMPRESAS, PROFESIONALES Y EMPRENDIMIENTOS**

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 5.4**

**Estrategias para abordar la Práctica Profesional en la Enseñanza del Diseño**

**Sebastián Javier Aguirre | María Magdalena Patricia Cerri Millicay** [Colegio Universitario IES - Argentina]

Esta Práctica Profesional implica el modo de acercar el ámbito académico a la realidad laboral y aplicar los conocimientos a una necesidad específica. Surge así un Proyecto de Diseño desarrollado en el espacio áulico para generar propuestas de signos de identidad visual y demás piezas gráficas para un comitente real designado. Sobre los resultados de dicho proyecto se realizan evaluaciones bajo la óptica académica, del comitente y del público objetivo legitimando así un producto gráfico ajustado a necesidades concretas. De esta manera queda demostrada la relación existente entre la enseñanza del diseño y la realidad profesional empírica.

**Gestión del diseño en la didáctica del taller de diseño**

**Enrique Alejandro Goldes** [Universidad Nacional de Misiones - Argentina]

La presente es una nueva metodología para la enseñanza del Diseño. Sus bases están en la Gestión del Diseño y permite la enseñanza de la misma a la vez que del proceso de diseño. A través del ejercicio de simulación de trabajo profesional en una consultora de diseño, con roles definidos para los proyectistas y en equipo, otorgando más responsabilidad en su propia formación a los estudiantes y responsabilizándolos frente a sus compañeros se logra elevar el nivel académico en procesos llevados adelante con autonomía y responsabilidad.

**Incubadoras de empresas, ensino e design no Brasil - conceitos, peculiaridades, importância e condições de sucesso**

**Cyntia S. Malaguti de Sousa (\*\*\*)** [Universidade de São Paulo - Brasil]

O artigo apresenta um estudo sobre a incubação de empresas no Brasil, complementado por uma pesquisa de campo junto a sete incubadoras, procurando analisar suas características e condições essenciais de funcionamento. Explora ainda seu papel na inserção do jovem designer no mundo do trabalho e suas relações com o ensino de design, complementando sua formação profissional.

**La implementación de la estrategia aplicada a la comunicación y la identidad visual en el proyecto áulico**

**Patricia Iurcovich (\*\*)** [Universidad de Palermo / PI Consultora en Comunicación Integrada - Argentina]

Las empresas desarrollan su accionar de comunicación e identidad visual dentro del marco del campo estratégico. Ya no basta con crear buenas imágenes sino que luego hay que apoyarlas con diversas herramientas de comunicación que sostengan los atributos marcarios. Parte de la labor del docente es lograr que los alumnos piensen en términos estratégicos. Los alumnos que cursan el último año de la carrera atraviesan por un trabajo final de consultoría aplicado a este tema. Parte de la consigna es investigar el mercado, identificar un contacto para acudir a la empresa elegida y validar así parte de la temática a la que nos estamos refiriendo atravesando por diversas etapas.

**Metodologia de criação aplicada na proposta de ensino/ aprendizagem como forma de aproximação do egresso ao mercado**

**Cristiane Linhares de Souza (\*) | Rodrigo Antônio Queiroz Costa (\*\*)** [Faculdade Tecnológica INAP - Brasil]

Uma turma de alunos de curso de graduação tecnológica em Design Gráfico foi dividida em seis grupos para executar o trabalho interdisciplinar do 2º módulo. Um cliente e um edital descreviam as necessidades para um projeto de identidade visual e sinalética para o terceiro setor; cada equipe, em sigilo, desenvolveu seu material, com base em metodologias de criação de projetos. Este artigo relata a experiência do trabalho interdisciplinar na disciplina e os resultados do processo de aprendizagem da criação de um projeto de identidade visual e sinalética para o terceiro setor.

**Programa Asesoría a MIPYMES - Alumnos ID Centro Gráfico de Tecnología**

**Miguel Ángel González Rojas (\*)** [Instituto de Diseño Centro Gráfico de Tecnología - Venezuela]

El programa de colaboración estratégica fue desarrollado con la finalidad que los estudiantes del Sexto Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, presten asesoría en el área de imagen corporativa a MIPYMES, buscando de esta forma que las micro y pequeñas empresas puedan trascender en el tiempo y crecer, basados en un desarrollo adecuado de su imagen corporativa. Afianzados en el principio de la importancia de la imagen en los tiempos que enfrentamos, y el correcto uso y aprovechamiento de una marca. Este programa persigue por un lado brindar apoyo a los pequeños empresarios y por el otro, al alumno que se enfrenta a un proyecto real lo cual sin duda le dará una gran experiencia que le servirá en su futuro desempeño laboral.

**TESAURO de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMÉX**

**Erika Rivera Gutiérrez (\*)** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

El propósito de toda Investigación Aplicada y Desarrollo Tecnológico consiste en resolver un problema mediante el empleo de conocimiento. Entonces, el Tesauro es resultado de una investigación que presenta un análisis documental de las tesis de las licenciatura en Arquitectura, Diseño Gráfico y Diseño Industrial, de investigaciones finiquitadas dentro de la Facultad de Arquitectura y Diseño, de la UAEMéx, con el objeto de saber si en esta facultad se hace innovación tecnológica que permita saber cuales son los resultados que se han obtenido con ello y como se puede gestionar en la FAD el desarrollo de proyectos de innovación tecnológica. Actualmente los sistemas nacionales de innovación obligan a la participación activa de las universidades, en el desarrollo del sector empresarial mexicano.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 5.4**

**El aula como incubadora de negocios**

**Sandra Cabrera** [Universidad de Palermo - Argentina]

Dentro del plan de estudios de la carrera de Marketing de la moda, contamos con dos asignaturas: Incubadora de Negocios I y II, de las cuales soy titular, y a través de las cuales se trabaja en generar un espacio como el de la incubadoras de empresas pero desde el aula. Algunos de los objetivos planteados en su desarrollo son facilitar y acompañar a los estudiantes en detectar oportunidades, desarrollar ideas y nuevos modelos de negocios. Igualmente, brindarles las herramientas para la concreción de proyectos innovadores a través de la evaluación de su factibilidad desde un enfoque sistémico.

**Formación del carácter creador en el proceso educativo**

**Dolores Guzmán** [DB Consultoría - Argentina]

Reflexionar sobre la inserción laboral durante el proceso de formación universitaria, teniendo en cuenta las distintas posibilidades, ellas, el desarrollo de un emprendimiento independiente. Este planteo es necesario para reducir la distancia que encuentra el estudiante entre la formación académica y su inserción en el mercado. Para ello, entendemos necesario que el mismo reciba herramientas para poder desarrollarse como profesional, y que éstas estén incluidas en el programa

de las carreras. Es importante que conozca el desarrollo de los mercados, el contexto socioeconómico en el que se va a insertar, y por otra parte poder incorporar una reflexión acerca de cuáles son sus motivaciones y sus deseos.

**Intervención Socio-Emocional en Microempresa de trabajadores con discapacidad intelectual**

**Gabriela de los Ángeles López García** [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

Cada taller de la carrera de Ingeniería en Diseño de Productos está orientado a que el alumno propone soluciones a partir de un estudio de contexto, descubriendo realidades generadoras de ideas proyectando soluciones tangibles. La experiencia del segundo semestre 2011 presentó el desafío de trabajar con una microempresa emergente donde la mano de obra está dada por personas que presentan discapacidad intelectual y el trabajo ejecutado por ellos representa parte del sistema de financiación. Estas potencialidades nos llevan a declarar un grado de sensibilidad con el medio, revalorizando el capital humano como parte esencial del planteamiento estratégico de una empresa.

**La importancia de un centro de emprendedores creativos**

**Diego Bresler (\*\*)** [Universidad de Palermo / DBConsultoría - Argentina]

Estoy convencido que un Centro de emprendedores es necesario para lograr potenciar y acompañar las actividades relacionadas con los emprendedores y futuros empresarios. Pero debemos acordar que los participantes, ya sean docentes y gestores deberían contar con un perfil especial que combine las variables duras y blandas de un negocio. Es decir, para un Centro de emprendedores creativos, se requiere una estructura acorde a ello. Los proyectos y los emprendedores cuentan con algunas características que hacen que el formato de abordaje y los contenidos, requieran consideraciones especiales. Por eso, desarrollamos el Centro de Emprendedores Creativos de la Universidad de Palermo.

**Laboralización y Free lance para el Diseñador Gráfico en Bogotá Colombia**

**Dairo Antonio Muñoz Chiquillo** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Analísist prospektivo de la situación del diseño gráfico en la ciudad de Bogotá a partir de la caracterización de 17 instituciones de educación superior de la ciudad de Bogotá Colombia.

**Relato de uma experiência da aproximação entre o curso tecnológico de Design Gráfico do Centro Universitário de Belo Horizonte - UniBH e o mercado**

**Rodrigo Antônio Queiroz Costa (\*) (\*\*\*)** [Centro Universitário de Belo Horizonte - Brasil]

Este artigo tem o objetivo de mostrar uma experiência de aproximação de alunos do curso de design gráfico com a realidade de mercado por meio de um projeto de utilidade pública. Além da exposição do objeto de trabalho destes futuros designers para a sociedade.

**3. FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO**

**3.1 [A] NUEVAS CARRERAS, NUEVOS CAMPOS PROFESIONALES Y ENTORNOS DIGITALES****Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079****Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 4.3****El Diseño como disciplina integradora en el desarrollo interdisciplinario****Felipe Javier Silva Montellano** [Universidad Tecnológica Metropolitana - Chile]

Particularmente, el Diseño de Comunicación Visual y Audiovisual, son las actividades que pueden y deben ser el puente en el desarrollo de proyectos académicos y docentes interdisciplinarios y son susceptibles de constituirse como áreas que se especialicen en la interpretación de contenidos y visualización de conceptos abstractos, intra y extra-aula.

**Espacialidad y nuevas modalidades perceptivas, implicancias en las estrategias pedagógicas****Antonio Tecchia** [Universidad de Palermo - Argentina]

El trabajo explora el especial modo en que gravitan las nuevas tecnologías de producción, síntesis, distribución y consumo de la imagen en la captación sensible de la espacialidad arquitectónica y urbana. Observa las consecuencias directas e indirectas de dicha gravitación sobre la naturaleza misma de la experiencia espacial del hombre en relación con su entorno. Luego desde un enfoque pedagógico propone una reflexión acerca de las derivaciones del cambio de naturaleza de la experiencia espacial y sus consiguientes implicancias directas en las necesidades de revisión de contenidos y actualización de estrategias para la formación de los futuros profesionales diseñadores de espacios.

**La utilización de Facebook como herramienta de apoyo en clase****Jerónimo Rivera | Mariano García** [Universidad CAECE / House-producciones - Argentina]

La utilización de Facebook como herramienta que reemplaza el uso de aulas virtuales en estudiantes de la Lic. en Diseño Gráfico y Lic. Publicidad dentro del marco de la materia Comunicación Profesional

**Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo****Ramón Ortega Enríquez** [Institución Universitaria CESMAG - Colombia]

La ponencia ofrece una mirada sobre la ilustración vista como una metodología que permite encarar y presentar alternativas de solución a problemas de comunicación mediante un proceso que articula la investigación, el diseño y el pensamiento creativo. Se inicia con un planteamiento acerca de la ilustración como disciplina para ahondar en una estrategia metodológica que a manera de tips traza un posible camino para abordar proyectos de ilustración desde la generación de ideas hasta la promoción de resultados a través de lo multimedial. Finalmente se confronta y valida la teoría expuesta con un caso de ilustración denominado "proyecto ATIKUX".

**O Blog como herramienta de ensino****Marly de Menezes Gonçalves (\*\*\*)** [Faculdade Santa Marcelina / IED/SP - Brasil]

O objetivo deste artigo é apresentar o uso dos blogs como ferramenta educacional no ensino de programas gráficos como: Adobe Photoshop e Corel Draw para o curso de Desenho de Moda.

**On Line / Off line: ¿Qué publicidad enseñamos?****Diego Lema (\*\*)** [Universidad de Palermo / Orsonia - Argentina]

La consolidación de lo que conocemos como Web 2.0, ha cambiado las leyes del marketing, la publicidad y la relación de los consumidores con las marcas. El uso de redes sociales, blogs, wikis y otras herramientas, que permiten e impulsan la producción, la formación de una inteligencia colectiva y la horizontalidad de los conocimientos, hace que las marcas se vean obligadas a modificar su política de relacionamiento con el cliente, pero por sobre todo, y este es el cambio más radical, las marcas deberán modificar el modelo comunicacional imperante. Este nuevo escenario nos enfrenta a una serie de cuestionamientos fundamentales: ¿Qué modelo comunicacional debe enseñar la universidad? ¿Qué nuevas estrategias de enseñanza deberán incorporar los docentes para garantizar la eficacia del aprendizaje en esta nueva cultura fragmentada, hipertextual y multitasking?

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079****Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 4.3****Comunicación y Diseño de contenidos digitales****Eduardo Hipogrossi (\*)** [Universidad ORT Uruguay - Uruguay]

La propia necesidad de atender con especialidad los espacios que generan los medios digitales, hacen que los diseñadores deban incorporar habilidades propias de la comunicación, que no sólo potencian su perfil profesional sino que los habilita para competir en nuevos campos profesionales. Se brindará una presentación de una propuesta programática y a la vez invitar a reflexionar sobre la pertinencia de la combinación Comunicación + Diseño aplicada a los contenidos digitales. Se propone brindar una idea de las oportunidades que se abren como nuevas especialidades para un perfil como el que se describe, y la necesidad al mismo tiempo de ocupar espacios que hoy están subrogados desde otros perfiles menos idóneos.

**Design e tecnología na sala de aula****Monica Correia (\*\*\*)** [University of Iowa – Estados Unidos]

A tecnologia digital está revolucionando as formas tradicionais de ensino e aprendizado. Alunos de design passaram a utilizar em sala de aula programas de computador que possibilitem variações do mesmo projeto de forma muito eficaz. Manipulação e visualização de formas e estruturas muito complexas se tornou possível. Maquetes reais ou virtuais podem ser rapidamente e facilmente produzidas. Esta apresentação vai discutir como o programa de Design tri-dimensional da Universidade de Iowa, nos Estados Unidos, esta preparando alunos da graduação e pós-graduação para combinar tecnologia digital com ferramentas tradicionais e mostrar como esta tecnologia impactou a pesquisa.

**O Ensino de Histórias em Quadrinhos em Design para Geração X****André de Freitas Ramos (\*) (\*\*\*)** [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O presente artigo tem como função, apresentar o processo de ensino de Disciplinas Narrativas e Arte Sequencial, particular-

mente de Histórias em Quadrinhos no curso de Comunicação Visual Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), desde 2009. Apesar de muitos currículos conterem em sua grade as disciplinas de Animação e Produção Áudio-visual, a inserção da disciplina de História em Quadrinhos em um curso superior de design não é comum no Rio de Janeiro ou mesmo, no Brasil. A apresentação da metodologia e dos resultados obtido com este processo.

**Patrones Generativos Dinámicos. Estrategias Proyectuales Paramétricas para Prácticas Arquitectónicas Locales****Matías Dalla Costa | Mauro Chiarella** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

La arquitectura internacional de la última década incorpora el diseño paramétrico al proyecto como una nueva estrategia variable del proceso de diseño. Patrones y componentes asociados crean un proceso matemático-algorítmico de generación geométrica dinámica, permitiendo explorar más de un resultado como posible solución a un problema proyectual. Los desarrollos experimentales del grupo UDIR.Lab, indagan a través de ejercicios de ideación y aplicación profesional, soluciones proyectuales dinámicas mediante fórmulas simples aplicadas a la práctica arquitectónica cotidiana. El desafío propuesto es adecuar los recursos tecnológicos disponibles del contexto local (preindustriales e industriales) con los sistemas de ideación propios de las tecnologías post-industriales.

**Transversalidad y experimentación en las nuevas carreras en el Área Teatro y Espectáculo****Andrea Pontoriero (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde la inserción de las carreras de Diseño de Espectáculos y Dirección Teatral en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, se ha trabajado en lograr la transversalidad de contenidos entre diferentes saberes que desde una postura tradicional se ven como específicos de otras áreas. En este trabajo se presentarán algunas de las líneas de desarrollo del área a través de incorporación de nuevas carreras y de conexiones que se establecen con otras áreas como la audiovisual o el interiorismo y el marketing en donde se abren caminos hacia nuevas experimentaciones.

**3.1 [B] NUEVAS CARRERAS, NUEVOS CAMPOS PROFESIONALES Y ENTORNOS DIGITALES****Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079****Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 4.4****Educación virtual y formación de Diseñadores****Edward Zambrano Lozano (\*) | Liliana Sofía Palma Hernández** [Escuela de Artes y Letras - Colombia]

La modificación del humano, sus relaciones y las interacciones en las actividades diarias es cada vez más evidente en proceso enseñanza aprendizaje, los tiempos y las relaciones intersubjetivas entre docentes y estudiantes se han modificado por muchas inclusive por la aparición de nuevos mediadores digitales que ponen en cuestión las didácticas de la academia. La educación virtual en diversos campos del conocimiento implica una consideración de los objetos y contenidos de los currículos en cualquier nivel (macro, meso y micro). Más aún, cuando formamos diseñadores, que para todos es

claro supera lo meramente técnico y se basa en lo conceptual aplicado a la forma.

#### El fenómeno de los nuevos perfiles profesionales que surgen a partir de avances tecnológicos

**Antonio M. Bressán (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

Con habitual frecuencia muchas de las tecnologías informáticas que surgen cada año operan sobre la realidad laboral y social requiriendo formar personas que sean capaces de interpretarla, separarla y brindar soporte y servicios basadas en ellas.

#### El proceso de enseñanza-aprendizaje es altamente creativo

**Nicolás Amoroso Boelcke** [Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco – México]

La vinculación docente-alumno, es única. Hay que encontrar el meollo de la intención del estudiante para construir desde allí las motivaciones y la forma de desarrollarlo. Así, quiero compartir alguno de los casos que he avanzado con diferentes alumnos atendiendo a las particularidades de cada quien. Los hechos refieren a dos de mis discípulas, de los seis del Doctorado en Diseño que conduzco. Uno de los trabajos que quiero comunicar, se basa en la idea de vincular la producción de diseño con la reflexión y el otro, parte de presupuestos teóricos estableciendo una línea de trabajo con consecuencias especulativas.

#### Materialização de idéias, métodos expressivos e plásticos na fase de conceituação de produtos

**Leonardo G. Oliveira Gomes | María Luiza Viana (\*\*\*)** [Pontos Desenvolvimento de Produto Ltda / Universidad Federal de Minas Gerais - Brasil]

O presente artigo apresenta a perspectiva metodológica utilizada na disciplina Oficina II do curso de design da UFMG, no que se refere ao uso de técnicas expressivas na representação de formas bidimensionais e tridimensionais como complementaridade a objetividade técnica, no aprendizado de design. A disciplina baseia-se na exploração de métodos de composição e de construção de formas e objetos utilizando diversos materiais que proporcionem o trabalho plástico, estimulando a expressão, como etapa essencial na fase de conceituação de produtos. O intuito é instrumentalizar os alunos para o uso de processos que facilitem o aprendizado e propiciem a materialização de idéias.

#### Publicidad Interactiva para Redes Sociales

**Fernando Luis Rolando (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

El mercado de la publicidad a nivel digital crea cada día nuevos paradigmas superando a las formas convencionales de la publicidad en medios televisivos convencionales por el avance de las nuevas tecnologías y las redes sociales. Esto permite crear una forma de publicidad nueva, que a diferencia de la pauta publicitaria para televisión que se dirige por un tiempo corto a un tipo de público específico, llega a crear comunidades 2.0, que crecen cada día, a lo largo de un tiempo extenso y que participan e interactúan con el producto elegido. En el marco académico, avanzar sobre estas cuestiones, coloca a los alumnos en contacto con los desarrollos actuales innovadores para el campo del diseño de imagen y sonido y el diseño audiovisual abriendo la exploración a nuevas formas narrativas.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 4.4**

#### Enseñar y Aprender Diseño en la Virtualidad

**Inés Ester Cárdenas** [Facultad de Artes. Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

Las diversas disciplinas proyectuales implican el conocimiento de saberes y habilidades complejos. Sin embargo, en el nuevo escenario que plantea la sociedad de la información y la comunicación, las distintas especificidades del Diseño han encontrado en los diversos recursos tecnológicos, el medio que posibilita el desarrollo y la expansión de estos saberes de un modo fluido y dinámico. La presencia de múltiples software de diseño, modifican de manera sustancial el modo en que los profesionales comunican sus proyectos. Ante esta realidad, surge la necesidad de plantear el escenario que posibilite la incorporación de estos nuevos recursos al proceso de enseñanza/aprendizaje.

#### Espectadores del siglo XXI y enseñanza universitaria de lo audiovisual

**Eduardo A. Russo** [Universidad de Palermo / Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

La ponencia describe los rasgos fundamentales de la emergencia de nuevas formas de relación entre cine y espectadores en una sociedad de redes, su reconocimiento e incorporación en el planteo de la enseñanza de lo audiovisual en marcos académicos. Tomando en consideración que una radical mutación en las prácticas espectatoriales también modela perfiles de alumnos y futuras modalidades profesionales, se proponen modos de intervención docente en esta situación que abarca no solamente una relación con el presente, sino también nuevos ordenamientos de la historia del cine y lo audiovisual.

#### La formación universitaria con la visión del diseño como un proceso industrial

**Sergio Alejandro Aramayo** [Altura SRL - Argentina]

El diseñador aún se comporta como un artesano que crea piezas con impresoras únicas -se esfuerza por eso-, en vez de tratar de ingresar al modelo industrial. Partiendo del análisis del nuevo plan de estudios de las Carreras de Diseño recientemente implementado en la UNNOBA, surge la inquietud y necesidad de definir firmemente el perfil del futuro egresado. «Si bien es cierto que una particularidad de esta disciplina es su movilidad, sus límites imprecisos, también es cierto que ya tiene más de un siglo de historia como práctica, y bien podría haber desarrollado con mayor rigor un corpus teórico que le permita definirse con mayor claridad».

#### La perspectiva de la interculturalidad para la reflexión sobre tecnología y pedagogía del diseño Industrial

**Fernando Alberto Álvarez Romero (\*)** [Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Se reflexionó sobre el papel del diseño como capacidad y herramienta para enfrentar los cambios a nivel de la convivencia con el entorno y los demás, el propósito es escudriñar aspectos para estructurar esfuerzos en la formación de futuras generaciones. Se establecieron compresiones acerca de los conceptos de ciencia, tecnología, técnica y diseño, desde una perspectiva Andina que pueda acoger una complejidad que

implique estos conceptos en relación con la naturaleza, desde la perspectiva intercultural. Se realizaron algunas relaciones en el contexto educativo, especialmente en diseño Industrial debido a su responsabilidad en el estudio del uso y consumo, la producción.

#### Nuevas Competencias en la Enseñanza del Diseño: Competencias Mediales y Comunicacionales TIC

**Isabel Barros** [INACAP Universidad Tecnológica de Chile - Chile]

Las personas han de enfrentarse a las sociedades del conocimiento con nuevas herramientas que les permitan participación ciudadana, inserción laboral, emprendimiento y desarrollo personal con ventaja. Esas herramientas son las competencias TIC: mediales, digitales y comunicacionales. Existe una íntima relación entre la presencia de estas nuevas competencias TIC y el desarrollo de las personas y de las naciones, en un mundo cada vez más interconectado. La Educación Superior debe hacer de esto una tarea prioritaria, y para ello le corresponde implementar políticas y proyectos que involucren dichas competencias y así estimular desde el aula el compromiso de cada uno para aportar conocimiento, ejercer ciudadanía e innovar con ventaja.

#### 3.2 [A] NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN, TECNOLOGÍAS Y MATERIALES

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 5.5**

#### Aproximación y enseñanza de nuevas tendencias de la comunicación visual

**Juan F. Burgos** [Universidad de Los Andes - Venezuela]

A través de contenidos de una asignatura del octavo semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes, se establecen parámetros para la evaluación de nuevas tendencias de la comunicación visual. Procesos experimentales convergen en un esfuerzo por desarrollar metodologías más pertinentes para los procesos de pensamiento divergentes, y por comprender mejor el rol de los comunicadores visuales en el desarrollo del conocimiento y la difusión de información. Los trabajos de los estudiantes son el punto de partida de una comparación entre métodos y fundamentos tradicionales y sus aplicaciones o adaptación a los medios contemporáneos.

#### Del contenido a enseñar a la investigación en diseño audiovisual

**Claudio Eiriz (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

En esta ponencia se intentará describir cómo un problema que nace en la enseñanza de un contenido de cátedra, se transforma en un proyecto de investigación disciplinar. Para ilustrar este proceso se tomará el concepto de "Síncresis audiovisual" y los resultados del proyecto "Retórica de las relaciones entre imagen y sonido" elaborado en el marco del "Centro de Estudios en Diseño y Comunicación" de la Universidad de Palermo.

#### Embalando os sonhos - o uso do design emocional no projeto de embalagens

**Mônica Lima de Faria (\*\*)** [Universidade Federal de Pelotas - Brasil]

O projeto Embalando os Sonhos relata a experiência realizada com duas turmas da disciplina de Projeto de Embalagem do curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas –durante os dois semestres do ano de 2011– relacionando a temática do sonho e o design emocional ao design de embalagens.

### Exploración como proceso creativo en la conceptualización de la idea

**Claudia P. Rangel Moreno | Liliana María Dpablo Ramírez** [Universidad Francisco de Paula Santander - Colombia]

La escuela de arquitectura de la Universidad Francisco de Paula Santander (UFPS), de la ciudad de Cúcuta, Colombia propone el desarrollo de procesos pedagógicos, como método de exploración en la permanente búsqueda de la forma, estructura, el envolvente y la fenomenología de cada una de las propuestas de los primeros talleres; a través de un contacto directo con el arte y la experimentación de materiales, conceptualización de ideas y materialización de las mismas. Este proceso es desarrollado a través de un constante laboratorio experimental dentro y fuera del aula generador de instalaciones artísticas y habitáculos penetrables conceptualmente diseñados a partir de un proceso riguroso de investigación y experimentación que evidencia la sensibilidad hacia las artes y la arquitectura del nuevo milenio.

### La contribución del blog estudiantil en el desarrollo de las capacidades reflexivas y comunicativas del alumno universitario

**Alberto Harari** [Universidad de Palermo - Argentina]

El tema a abordar tiene que ver con el uso de blogs estudiantiles en Educación, específicamente en la asignatura "Comunicación Oral y Escrita", materia introductoria que se dicta cada cuatrimestre en la Facultad de Diseño y Comunicación para todas las carreras. Para definirlos rápidamente, los blogs son sitios Web donde se recopilan cronológicamente artículos sobre una temática específica, de uno o varios autores, quienes a su vez serán contestados por los lectores de ese blog dando su opinión, facilitando más información o nuevos recursos, etc. Los artículos publicados pueden tener además del texto, imágenes, videos, presentaciones, links a otros sitios, etc. La propuesta apunta a la aplicación educativa de los blogs estudiantiles con objetivos diversos.

### Mejoramiento del Proceso de enseñanza-aprendizaje del Tecnólogo en Diseño Industrial

**Ana Paola González | Carolina Alexandra Marchant Dinten** [Universidad de Santiago de Chile - Chile]

Este proyecto pretende desarrollar a través de una metodología participativa y facilitadora, aplicada a la asignatura de ergonomía, el logro de aprendizajes significativos, el desarrollo de competencias y habilidades requeridas por el mercado de trabajo, potenciando y evaluando de forma efectiva el desarrollo de aquellas requeridas para el profesional. Es por esta razón que la ergonomía se hace presente en la carrera de Tecnólogo en Diseño Industrial de la Universidad de Santiago, desarrollando un profesional que contribuye al desarrollo de una empresa o industria, mediante el diseño y fabricación de productos, a través del mejoramiento de procesos, servicios y/o herramientas para la producción usando parámetros de función, forma y ergonomía.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 5.5**

### Diseñando un método para Diseñar [Encarnalizaciones Rizomáticas]

**Daniel Diaz** [Asociación Cooperativa Mapanare Diseño y Construcción Integral R.L. - Venezuela]

Como diseñadores, estamos acostumbrados a diseñar productos, más no el proceso que lo engendra, lo que nos pone en un plano, similar al de los artifices, con todas las subjetividades que esto pueda implicar. Pues es hora entonces de hacer público lo que antes era privado en la cabeza del diseñador, una vez puesto en evidencia todo el proceso creativo, el método, se convierte en sí mismo, en una herramienta de evaluación del diseño, dotando al jurado (en el ámbito académico o laboral) de una herramienta para evaluar la respuesta, resaltando entonces valor al carácter subjetivo de la arquitectura.

### Diseño y ciencia ficción: ejercicios prospectivos sobre el tiempo

**Blanca E. López Pérez | José Silvestre Revueltas Valle**

[Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco - México] Los estudios sobre prospectiva del diseño incluyen la exploración de métodos creativos como la literatura para la construcción de escenarios futuros para los objetos de diseño. La ciencia ficción como género narrativo, comprende uno de los principales ejemplos de métodos creativos usados por la prospectiva. Es un campo rico para el diseño ya que sus fuentes son las expectativas, deseos y temores que una sociedad tiene con respecto al mundo futuro que sus objetos y desarrollos tecnológicos producirán. Una manera en que estos métodos prospectivos han sido abordados en nuestra institución, comprende la apertura de espacios estudiantiles, tanto para crítica literaria como para cine-debates.

### La tele-presencia como forma de participación remota en las aulas

**Lucas Labandeira (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

¿Cómo aprovechar el avance tecnológico para crear una mayor integración y cooperación entre los profesionales de la enseñanza en diseño? La respuesta está en el aprovechamiento de los recursos tecnológicos actualmente disponibles. En un mundo mediatisado por los dispositivos electrónicos y redes sociales, el aula no puede quedar fuera de esta tendencia. Hay que tomar esta coyuntura como una oportunidad para hacer un cambio de paradigma. Donde tal vez, no sea simplemente un docente por aula, sino una red social de enseñanza virtual disponible para ingresar a las aulas, mediante estrategias como la videoconferencia y otras formas participación remota.

### Pesquisa Científica em Design e Tecnologia: o caso do LdSM/UFRGS

**Wilson Junior Kindlein (\*) (\*\*)** [Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil]

A conferência trata dos caminhos atuais traçados pela coordenação da equipe de pesquisa do Laboratório de Design e Seleção de Materiais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Estratégias para convergência da pesquisa de 50 de seus integrantes das áreas de Design, Engenharia, Arquitetura, Fisioterapia, Biologia, etc. Essa interdisciplinaridade

permite um DESIGN Inovador e Criativo centrado em bases Científicas e Tecnológicas.

### Propuesta Metodológica de Diseño con base en la Ingeniería Concurrente

**Sergio Aristizabal** [Universidad Eafit - Colombia]

El concepto de Ciclo de Vida del producto y la participación temprana y cada vez más significativa de diferentes disciplinas en el desarrollo de nuevos productos, o en el re-diseño de existentes, y en la búsqueda del éxito de ellos, hace necesario replantear la forma de trabajar y enfrentar la presentación de propuestas de solución a través de productos. Se plantea aquí una metodología que involucra a estas diferentes disciplinas, a través de tareas y asignaciones, con el fin de garantizar la eficacia y mejorar la eficiencia del proceso de diseño y desarrollo de productos.

### 3.2 [B] NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN, TECNOLOGÍAS Y MATERIALES

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 6.2**

### Desarrollo de habilidades creativas en el proceso formativo de estudiantes de Ingeniería en Diseño de Productos

**Gustavo Rojo** [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

El desarrollo de las habilidades creativas en estudiantes de Ingeniería, es fomentado a partir de la ejecución de una metodología basada en la exploración de las propiedades físicas de los materiales sintetizada en las siguientes etapas: Desarrollo de habilidades técnicas, Desarrollo de habilidad expresivas (ejercicio de experiencias prácticas) y Estudio de cualidades superficiales de los materiales, comprendiendo las áreas: color, texturas, combinación de materiales. El resultado de este proceso capacita al estudiante para utilizar herramientas: constructivas, expresivas y analíticas. Como elementos que en su conjunto potencian el desarrollo de la creatividad como eje articulador.

### Hacia una Cultura de la Innovación

**Adriana Trujillo** [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

En los planes de desarrollo a nivel mundial la importancia de la innovación es una realidad. La presente ponencia se desarrolla a partir de algunas definiciones relacionadas con la innovación, haciendo énfasis en el desarrollo tecnológico y la transferencia del conocimiento. Posteriormente se harán algunas aproximaciones al concepto de innovación desde la universidad a partir de la exposición de algunas experiencias en el programa de Diseño Industrial en la Fundación Universidad Autónoma de Colombia. Para finalizar se pretende recalcar la importancia del Diseño dentro de los procesos de innovación y la necesidad de crear una cultura de la innovación que involucre a la sociedad y las instituciones de educación superior.

### Inspædia: uma rede de inteligência colaborativa inspiradora

**Paulo Maldonado | Leonor Ferrão (\*\*)** [Faculdade de Arquitectura. Universidade Técnica de Lisboa - Portugal]

A Inspædia é uma rede de inteligência colaborativa que pode

ser usada por qualquer pessoa, em qualquer lugar, com o propósito de desencadear processos de inovação e de design, acedida a partir de qualquer superfície interactiva com ligação à internet; É democrática, fiável, integradora, ideologicamente pobre, facilitadora da itinerância, colaborativa, amigável, centrada nos utilizadores, não hierárquica, não linear, inspiradora da aprendizagem; É um repositório dinâmico de conteúdos multimédia interrelacionados, uma grande ágora para observadores permanentes, flâneurs e construtores de conteúdos envolvidos em processos de inovação e design; Abre-se a novos conteúdos e / ou novas relações entre conteúdos.

#### **La escritura digital: aspectos teóricos y consideraciones sobre su enseñanza**

**Andrés Olaizola** [Universidad de Palermo - Argentina]

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación cambiaron la manera en que leemos, escribimos y pensamos. Los entornos digitales, con sus rasgos distintivos, permiten expandir cómo concebimos la escritura, que en estos espacios se caracteriza por ser multimodal y multigenérica, colaborativa e interconectada. Estas nuevas formas de leer y de escribir repercuten en todos los ámbitos sociales y culturales, incluida la esfera de la educación superior. Internet y los diversos dispositivos y medios digitales han transformado cómo investigamos, producimos, diseñamos, enseñamos y aprendemos. En la presente ponencia desarrollaremos algunas perspectivas críticas sobre la escritura digital y reflexionaremos de qué manera podemos procesar los cambios en las prácticas discursivas para ofrecerles a los alumnos una formación estratégica y actualizada.

#### **La imagen fotográfica en el espacio Tutorías**

**Mónica S. Incorvaia** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde 2009, la Facultad ha instituido un sistema de reinserción para aquellos alumnos que, por diversas circunstancias, no han podido cumplimentar alguna materia que corresponde a su currícula. En este caso, se trata de la materia Taller de Fotografía, cuyos contenidos contemplan el aprendizaje inicial de la técnica fotográfica aplicable a todas las carreras. El espacio correspondiente a esta materia, pone su énfasis en el uso de la fotografía como medio de comunicación visual para el futuro profesional. Por lo tanto, la propuesta reside en la elaboración de una producción fotográfica donde se pueda visualizar dicha práctica.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 6.2**

#### **El B-learning y su contexto actual en el Paraguay**

**Jimena Mariana García Ascolani** (\*) [Universidad Iberoamericana - Paraguay]

Al hablar de educación es indispensable analizar el contexto sociocultural en que está dado el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el B-learning, esto es de mayor relevancia, ya que este sistema de formación parece afianzarse cada vez más en nuestro país y continente, convirtiéndose en el desafío actual de la educación universitaria. La calidad educativa y el desarrollo integral del estudiante, debe ser el mismo que con el sistema presencial, requiriendo para esto capacitación de los tutores, participación y actitud colaborativa por parte de los alumnos y manteniendo intactos los pilares de la educación universitaria; docencia, investigación y extensión.

#### **La definición tecnológica en el proceso de diseño**

**Fernando Rosellini** [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño. UNC Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Este trabajo identifica diferentes niveles de definición tecnológicos, para establecer estrategias de articulación entre asignaturas proyectuales y las que proveen los conocimientos tecnológicos. La definición tecnológica, la mayoría de las veces, comienza en etapas muy tempranas del Proceso de Diseño, podemos hablar de cuatro niveles de aproximación para evitar en los talleres de las asignaturas de Diseño una definición "tardía" de aspectos tecnológicos. Esto nos sirve para aclarar en qué situación se encuentra el estudiante en su proceso de diseño en relación a los demás factores como el morfológico y funcional, permitiéndoles implementar herramientas específicas de articulación en las distintas asignaturas.

#### **Modelos de Criação e Validação de Tutoriais: Aprendizagem de software gráfico**

**Walter Silveira** (\*\*\* ) [Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

A necessidade de auxiliar pessoas que trabalham com o ensino de software gráficos em instituições educacionais motivou a presente pesquisa, onde se buscou mostrar a eficiência do uso de tutoriais e a experimentação dos mesmos em métodos de Educação a Distância Mediada por Computador. O objetivo geral da presente tese foi desenvolver um modelo de criação e validação de tutoriais para o ensino de software gráfico. Foram analisadas ferramentas que possibilitam o enriquecimento desse método, mostrando o quanto ele pode ser eficiente, podendo-se até dizer atraente para os sujeitos envolvidos em processos de construção de conhecimentos.

#### **Práticas em Design Social: Processos e Resultados**

**Ana Beatriz Andrade** (\*) (\*\*\* ) [FAAC/UNESP Universidade Estadual Paulista - Brasil]

O presente artigo coloca em cena a prática do Design Social, aplicada na disciplina de Metodologia do Projeto. Considerando dentre os objetivos didático-pedagógicos a elaboração de projeto inicial, a proposta foi do envolvimento em contextos reais e desenvolvimento de produtos concretos. Um Design junto com grupos sociais não para os mesmos. A livre escolha do tema, considerada fundamental para o empenho das equipes, agrega Emoção ao Design. Apresenta-se a síntese de processos e resultados aferidos em turma de Graduação como proposta para reflexões acerca das possibilidades metodológicas de projetos em Design.

#### **Proyecto de graduación 2.0: La interacción como producto y como proceso**

**Ana Calciano** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Las nuevas modalidades tecnológicas de comunicación modificaron la relación enseñanza- aprendizaje; y pusieron en evidencia nuevos horizontes de búsqueda pedagógica. La inclusión de 2.0 en el aula es un elemento excluyente en dos niveles: como potenciador de un proceso colaborativo de enseñanza y aprendizaje; y como producto de estudio en todas sus dimensiones y en cada una de las disciplinas. El objetivo es analizar cómo los contenidos de los proyectos de grado de la facultad de diseño y comunicación de la UP mutaron para incluir el 2.0 como contenido y como modalidad de aprendizaje.

#### **4. INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL**

##### **4.1 INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS**

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 7.2**

#### **Doctorado en Diseño en la UP con el Soporte de un Instituto de Investigación DC**

**Roberto Céspedes** [Universidad de Palermo - Argentina]

La Maestría en Diseño de la UP y las carreras de grado se integran en un mismo proyecto académico y de investigación, de modo de garantizar la actualización del conocimiento transferido. La Política Editorial de la Facultad, por su parte, ha hecho que las producciones de la Facultad obtengan el aval del CAICYT/CONICET. En este marco de madurez institucional se propone la creación de un Doctorado en Diseño que articule con la Maestría, impulsando así las líneas de investigación planteadas oportunamente y nutriendose de otro proyecto institucional: el Instituto de Investigaciones DC que unifica y da organicidad a los esfuerzos realizados en el área hasta el momento.

#### **El diseño como metodología, la metodología del diseño**

**Paula Cardoso Pereira** [Brasil]

La producción de lo artificial es el proceso por medio del cual el hombre convierte naturaleza en cultura. Tal gesto, el "gesto del hacer", para Vilém Flusser, niega las cosas como son para transformarlas en lo que deberían ser. Así, en estar-en-el-mundo del diseño, se dirige hacia "órdenes de cambio" por medio de "operaciones intencionales" y mantiene una estrecha relación con lo cambiante. De este modo, se plantea una reflexión acerca del diseño como metodología y la metodología del diseño para pensar al diseño como forma de pensamiento y como metodología para modelar mundos posibles.

#### **Epistemología y pedagogía: conocimiento como producción y vínculo áulico**

**Sebastián E. Ackerman** [Universidad de Palermo - Argentina]

La concepción que se tenga del conocimiento está en relación con la mirada pedagógica. Las formas clásicas son: como un descubrir esencias pertenecientes a las cosas, y como una construcción que implica un proceso. Y cada una supone un trabajo pedagógico: los descubrimientos se transmiten, se perciben como inmodificables, y van de quien lo posee a quien no; en cambio, entenderlo como un proceso supone un involucramiento del investigador o docente en ese proceso, en el cual el conocimiento puede ser modificado, que se construye en el vínculo áulico, apuntando más a los procesos que al producto en sí.

#### **La creación de conocimiento en la universidad**

**Mara Steiner** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo creó en el año 2011 el Programa de Investigación. El objetivo del Programa es el de fortalecer y consolidar las acciones que se han venido desarrollando a lo largo de los años, orientadas hacia la sistematización de nuevos conocimientos en torno al diseño y las comunicaciones. Esta ponencia presenta las acciones desarrolladas por el programa desde fines del año 2011 hasta mediados del año 2012.

**La enseñanza en investigación: reflexiones sobre enfoques y estrategias****Mariana Bovoleo** [Universidad de Palermo - Argentina]

En el marco del Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación, se presentarán los avances del proyecto de investigación disciplinar "Las prácticas educativas en la enseñanza en investigación: enfoques y estrategias en Diseño y Comunicación". Este proyecto tiene como objeto de estudio la construcción de las prácticas educativas en la enseñanza en investigación, que se ponen en juego en las diversas situaciones áulicas dentro del Núcleo de Formación Académica, en el área de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, con la intención de proponer líneas de acción para revalorizar, mejorar y re-significar las estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje.

**La investigación para programas tecnológicos y su aplicabilidad diseño grafico, publicidad y mercadeo****Fabián Jaimes Lara** [Fundación Universitaria Virtual Internacional - Colombia]

Los programas Académicos de Diseño Grafico, Publicidad y/o Mercadeo Tecnológicos, deben convertirse en una oportunidad para retomar experiencias locales, reflexionar sobre planes que busquen la mejora de la comunidad en donde el estudiante resida; su meta será profundizar en el conocimiento contextual, complejo, transdisciplinario, ético y democrático abordando conclusiones, difundiendo opciones, determinando acciones y definiendo proyectos de investigación que converjan hacia acciones conjuntas futuras. También deben trabajar en procesos de investigación sobre el desarrollo de la Técnica y la Tecnología teniendo estas un papel dominante en el mundo actual globalizante e influyendo en los entornos económicos y sociales. Con estos elementos la investigación se convierte en un objeto de estudio interdisciplinario, y de gran importancia en los sectores de las NTICs.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079****Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 7.2****Diseñar para el diseño: estrategia pedagógica fundamentada en visibilidad e investigación****Alejandro Rivera-Plata** [Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano - Colombia]

El presente estudio se propuso abordar el desarrollo de una estrategia pedagógica que potencie el desarrollo de competencias en diseño haciendo uso de las competencias investigativas y la visibilidad, basándose en las relaciones encontradas entre ellas y considerando a modo de hipótesis que el uso pedagógico de la visibilidad tiene una influencia positiva en el desarrollo de las competencias en diseño e igualmente que las competencias investigativas fortalecen los procesos metodológicos propios del hacer del diseño.

**El lugar epistemológico del diseño****Ana Cravino** [Argentina]

El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre el estatus epistemológico del "diseño", indagando sobre su identidad disciplinar y la peculiaridad de la investigación proyectual como modo de construcción de conocimiento.

**Foro Internacional de Investigación en Arte, Diseño y Comunicación FiiADC****Edward Zambrano Lozano (\*) | Liliana Sofia Palma Hernández** [Escuela de Artes y Letras - Colombia]

¿Cuántas veces referenciamos información que, aunque significativa, puede acusar el paso del tiempo o la deficiencia en la relación con el contexto? y ¿Cuántas veces hemos sentido que alguna investigación podría haber enriquecido un proyecto si se hubieren conocido sus aportes o su proceso? La sociedad del conocimiento está hambrienta de nuevos resultados para su referencia, discusión, rebatimiento y valoración. Investigar se reconoce como un acto sistémico y es la posibilidad de interacción investigativa la que presenta el FiiADC para todos los niveles, semilleros, grupos, proyectos, líneas o cualquier nivel de la estructura investigativa en este foro que nace desde la Escuela de Artes y Letras con el interés de más de 30 instituciones educativas de América latina.

**Investigación en Comunicación Publicitaria****Fabio Andrés Ríbero Salazar** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Durante los últimos años en el programa de Mercadeo y Publicidad, se viene realizando un esfuerzo por la aplicación de la investigación científica en el desarrollo de la ciencia de la comunicación aplicada a la disciplina de la publicidad. La intención es mostrar las experiencias y sobre todo el método propuesta para determinar las nuevas posibles soluciones a las problemáticas planteadas.

**Lo nuevo y lo emergente como objetos de estudio. Del hacer a la reflexión metodológica****Andrea Lobos (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

Lo nuevo y lo emergente en las disciplinas proyectuales como objeto de estudio de investigaciones. Sus posibilidades, alcances y limitaciones.

**Semilleros de Investigación de alto impacto en la universidad Colombiana****Boris Quintana** [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

Hablar de investigación en el área del diseño era hasta hace poco un tema de difícil aceptación en las universidades colombianas dada la incertidumbre del desarrollar conocimiento desde un área que en muchos países es considerada meramente técnica. Pese a ello, se ha comenzado a entender el rol estratégico de la investigación llevada a cabo desde el diseño industrial. La presente ponencia pretende mostrar la apertura y puesta en marcha de semilleros de investigación en diseño haciendo énfasis en un caso estudiantil particular del que nació una investigación profesional en la Universidad Autónoma de Colombia.

**4.2 PUBLICACIONES Y POLÍTICA EDITORIAL****Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079****Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 7.1****Alternativas de desarrollo tipográfico en la imprenta de Pastor Enríquez****Jorge Alberto Vega Rivera | Hugo Plazas** [Universidad de Nariño - Colombia]

La importancia de la "imprenta de palo" de Pastor Enríquez para el desarrollo cultural de la ciudad de Pasto a principios del siglo XIX, en el sur occidente colombiano, es valiosa no sólo por lo que representa en cuanto al impulso editorial, educativo e intelectual de una de las regiones con un conflictivo proceso de independencia, sino que a la vez demuestra uno de los mecanismos de sincretismo producidos en la cultura material y visual, en este caso desde la tipografía, de Latinoamérica y la consiguiente adopción de valores de la modernidad.

**Cómo enseñar las posibilidades infinitas de la redacción creativa****Betina Mariel Bensignor** [Universidad de Palermo - Argentina]

El desafío es cómo desarrollar una manera "anémica" de enseñar la escritura creativa sin restringir la libertad. Las palabras son el soporte vital de la escritura y permiten infinidad de conexiones. Lo escrito es vehículo de conceptos, y éstos son infinitos: siempre se puede combinar de una nueva manera, agregar, corregir, improvisar, cambiar, variar, desarrollar, descubrir o inventar nuevos sentidos. Siempre. Pero es al escribir cuando se aclaran los pensamientos; no es antes, sino durante la escritura que se comprende el sentido que va tomando el texto.

**Diseño de revistas corporativas e informes anuales desde la problemática educativa****Laura Vigo** [Elevé Design - Argentina]

La problemática educativa desde el enfoque en la que los alumnos no están suficientemente preparados para diseñar publicaciones corporativas y Memorias Anuales. Son trabajos para grandes clientes que generalmente los lleva un ejecutivo de cuentas, por lo que los diseñadores no tenemos contacto directo con el cliente. Qué aportarles para que salgan más preparados.

**Pesquisa em Design Gráfico: coleta e análise de dados****Rodrigo Fernandes Pissetti | Gabriel Bergmann Borges Vieira (\*\*)** [Faculdade da Serra Gaúcha - FSG - Brasil]

A investigação é fundamental para o projeto. A qualidade e eficácia do design de identidade da marca, editorial, web-design, sinalética ou embalagem estão condicionadas à definição dos seus requisitos projetuais, cuja construção exige atenção especial para a investigação e domínio das técnicas de pesquisa. Neste contexto, meios e técnicas de coleta e análise de dados consagrados pelas ciências sociais podem ser adaptados ao design gráfico.

**Una propuesta de análisis para el contexto editorial universitario****Fabiola Knop (\*\*)** | **Geraldina Cruz (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

La presente conferencia tiene como objetivo profundizar en los aspectos metodológicos propios del quehacer editorial, destacando las características más relevantes en cuanto a la presentación y edición de material propio de las distintas disciplinas universitarias y favorecer la discusión en torno a la elaboración de estrategias para la difusión de las producciones institucionales. Con este objetivo abordaremos los aspectos propios de la documentación y nomenclatura de las producciones, a fin de tomar contacto efectivo con el funcionamiento de las diferentes bases de datos y redes interna-

cionales y explorar las posibilidades que aportan las herramientas tecnológicas en cuanto a comunicación y difusión del material producido en el ámbito académico.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 7.1**

#### ¿Qué relación (realmente) existe entre programa académico y programa editorial?

**Gerardo Kloss** [Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco - México]

En este trabajo se intenta repensar de manera sistemática la relación entre las funciones sustantivas de la academia (docencia, investigación, extensión, difusión) y la labor editorial, intentando poner a un lado la pesada carga del deber ser, del "es obvio", del "así ha sido siempre", para tratar de imaginar los nuevos rumbos de esta relación y cómo reformular las políticas editoriales de las instituciones educativas. El objetivo último es producir publicaciones que en verdad apoyen la construcción de la disciplina del diseño, a la vez que aprovechen al máximo los pocos o muchos recursos humanos, económicos y ambientales disponibles.

#### Diseño gráfico: responsabilidades en la calidad de la lengua española

**Jorge Pradella** [Universidad de Palermo - Argentina]

La comunicación profesional se desarrolla en una permanente dialéctica entre la imagen y la lengua escrita. Textos de fuerte contenido icónico en la marca, en el slogan y en los empaques; textos tradicionales en presupuestos, memorias descriptivas o racionales creativos. Textos que pueden ser centrales o subsidiarios, pero que sin duda, construyen la calidad del producto final. Este trabajo explora, basado en piezas reales, hasta qué punto el ceñirse a cuestiones de estilo o a una búsqueda creativa, llevan a la transgresión de las normas de la ortografía y, hasta qué punto, esa indiferencia, puede producir el empobrecimiento del código.

#### Enseñar competencias lingüísticas a los diseñadores gráficos

**Adriana María Hernández Sandoval** [Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa - México]

Encuentro necesario mostrar en esta ponencia, no sólo estrategias para enseñar competencias lingüísticas e incluso comunicativas a alumnos dedicados a la visualidad; también me gustaría exponer mi visión sobre el aprendizaje de los diseñadores alrededor de las palabras. La significación de las palabras no debería quedarse en un primer nivel de lectura, necesita niveles inferenciales y analógicos. Igualmente que se puede aplicar la semiosis en una imagen, las lecturas y la preparación de la escritura requieren de un trabajo semiótico complejo para que el mensaje se comprenda. Así quisiera disertar sobre la enseñanza de la lengua para diseñadores.

#### Textos de Académicos Latinoamericanos en Actas de Diseño

**Guido Olivares** [Universidad de Playa Ancha - Chile]

Esta ponencia se propone visualizar las experiencias y/o problemáticas que expresan los académicos que publican en la revista periódica *Actas de Diseño* que edita semestralmente la Universidad de Palermo. La ponencia se basa en un proyecto de

investigación en curso, patrocinado por el Centro de Estudios Hemisféricos y Polares, el cual se propone entregar información acerca de los temas que interesan a los docentes latinoamericanos y que han sido publicados en el período 2006 - 2011, de tal manera de contribuir a la visualización de los contextos e intereses en el cual se desenvuelven los docentes de diseño.

#### 5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

##### 5.1 DISEÑO, MEDIOAMBIENTE Y ECOLOGÍA

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 7.3**

#### Breves Consideraciones para la Redefinición del Sistema Moda Latinoamericano

**Arturo Tejada Tejada (\*)** [Arturo Tejada Cano - Colombia]

La nueva conciencia del diseño, la revaloración del talento humano, el auge del desarrollo tecnológico, la nueva cultura empresarial y la sostenibilidad, originan nuevas formas de desempeño... El Fashion System deberá revisar y actualizar periódicamente esas perspectivas alineadas con el futuro.

#### Como hacer Responsabilidad Social en la Educación de la moda

**Rocio Lecca (\*)** [Instituto Superior Tecnológico Chio Lecca - Perú]

De la mano del concepto de Responsabilidad Social, en su concepción original, ha surgido también el concepto de Responsabilidad Social vinculado a la Educación. Realizar actividades por convicción y deseo de ayudar a los que más necesitan, mejorar su calidad de vida y desarrollo social a través de la moda. El nivel educativo ha seguido creciendo, pese a las fuertes transformaciones sociales, económicas y políticas. La mejora de la calidad educativa supone abordar temas como la responsabilidad social.

#### Diseñando Diseñadores Verdes. Sustentabilidad y Ecodiseño en la enseñanza

**Néstor Damián Ortega** [ITESM - México]

Educación para la sustentabilidad hacia el conocimiento y resolución de las problemáticas ambientales desde el aula por medio de la responsabilidad socio-ambiental de las instituciones de enseñanza del diseño, sus currículos, sus docentes y su generación proyectual y teórica.

#### Diseño en un contexto de escasez de recursos: un nuevo paradigma

**Maximiliano Zito (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

La exposición abordará la problemática que supone para el diseño desempeñarse como disciplina en una sociedad con menor disponibilidad de recursos. Siendo que numerosos expertos advierten de la posibilidad en el corto plazo de una reducción significativa en la producción de petróleo y de varios minerales, la presentación busca indagar sobre las consecuencias que ello tendrá en el tejido de nuestra sociedad y como se verían afectadas las disciplinas del diseño.

#### Diseño y enseñanza siglo XXI: Nuevos retos en la construcción del imaginario de diseño sostenible en paralelo con la Teoría de Olduvai

**Gregorio Enrique Puello Socarrás** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Reflexiones sobre los retos de la enseñanza del Diseño en un mundo marcado por nuevos ambientes y circunstancias tecnológicas, enfatizando en mercados emergentes latinoamericanos y visión del diseño en paralelo con los datos de futuribles y futurables enlazando conceptos con la Teoría de Olduvai. Reflexión sobre las Experiencias de nuevos desarrollos tecnológicos y de emprendimiento desde la periferia. Aunado a los factores socioculturales de nuestras comunidades latinoamericanas en un mundo cambiante y globalizado.

#### La Identidad como eje troncal en la Enseñanza del Diseño Sustentable

**Cristin Ruth Moyano | Sol de Angelis** [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

En el Taller Vertical de Diseño de Indumentaria FAUDI, la Identidad y la Sustentabilidad son eje troncal de contenido y desarrollo de propuestas. Lo propio se distingue de lo ajeno porque el conjunto de rasgos con el que se identifican los unos es distinto al de los otros. Igualdad y diferencia hacen a la esencia de la identidad. Otra clave del problema es el consumo sustentable. Entendiendo la sustentabilidad relacionada con el equilibrio de la naturaleza, vinculado a un equilibrio social, no el dominio de unos sobre otros, sino el trabajo colaborativo, el trabajo que beneficia a todos por igual.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 7.3**

#### Del Diseño Verde al Proyecto Vida

**Carlos Manuel Luna Maldonado (\*)** [Asociación Colombiana Red Académica de Diseño - Colombia]

La ponencia que se presentará será basada en las experiencias del modelo de Proyectación Ambiental, aplicado en la Universidad de Pamplona, Colombia, teniendo como base la estrategia pedagógica de Proyectos de Ciclo, los cuales son desarrollado por los estudiantes del programa de Diseño Industrial en bloques de 3 semestres, en los cuales desarrollan proyectos reales con 3 etapas marcadas: recolección y análisis de información, desarrollo del diseño y monitoreo de la respuesta.

#### EConsumo

**Daniel Wolf (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

En el contexto actual donde comienzan a ser percibidas diversas señales de la incidencia ambiental causadas por el sistema de producción y consumo de las sociedades industriales y a su vez -y no casualmente- el modelo dominante de acumulación basado en la especulación financiera, comienza a mostrar sus fisuras; el diseño intenta reconvertirse sin advertir ni comprender los profundos cambios que se están insinuando. Los criterios de diseño sustentable han penetrado los discursos y conciencias de los diseñadores. La pretensión de colaborar desde la práctica disciplinar en una problemática de escala histórica y planetaria resulta cándida. Los espacios de reflexión académicos y profesionales no deben dejar pasar esta oportunidad para repensar la disciplina, sus compromisos, valores y funcionalidades.

#### Educación en sustentabilidad

**Mariela Alejandra Marchisio (\*)** [FAUD. Universidad Nacional

de Córdoba - Argentina]

El debate actual acerca de la incorporación de temáticas relacionadas a la sustentabilidad en la enseñanza universitaria instaló el debate acerca de si es necesario educar para la sustentabilidad o en sustentabilidad. Se han detectado dos comportamientos distintos y por lo menos discutibles en las experiencias relevadas, un grupo de universidades que orientaron sus programas hacia la Educación para el Desarrollo Sustentable (EDS) trabaja por mimesis y otras líneas por exclusión. El objetivo de esta presentación es debatir pros y contras del escenario actual de EDS.

#### **Epistemología del Diseño, a la luz de la sostenibilidad**

**María Patricia Lopera Calle** [Institución Universitaria Tecnológico Pascual Bravo -Colombia]

La aproximación a una epistemología del diseño sostenible, infiere fundamentos y métodos del conocimiento científico enfocados e integrativos del arte, el diseño, la ciencia, la técnica y tecnología. Desde el hombre primitivo es incuestionable la relación de mutuo enriquecimiento entre ser humano y naturaleza, el diseñador debe ser capaz de asimilar las hipótesis y tendencias de su campo disciplinar, debe estar acompañado de argumentos teóricos que se complementen con una visión que piense el ciclo de vida completo del producto, incluyendo la fase de utilización. Referentes de teóricos como Kant, Eco, Leff, son tenidos en cuenta en este artículo.

#### **Experiencias de Eco Diseño en la Cátedra de Mercadeo**

**Eicy Vanegas Pérez** [Escuela de Artes y Letras - Colombia]

El enfoque metodológico de la cátedra de mercadeo en la escuela de Artes y Letras, consiste en la elaboración de un proyecto experimental que apoya la inter y la transdisciplinariidad en los estudiantes de nuestra institución; fundamentando en el proceso de formación profesional, tomando los conceptos del marketing y acompañado de una propuesta final para que él desarrolle una propuesta comercial teniendo en cuenta el individuo, y el entorno socio ambiental. Permitiendo fortalecer competencias de trabajo en equipo, aplicación de trabajo autónomo, aprender para toda la vida por medio de aprendizaje significativo, abordando los problemas desde las diferentes disciplinas del conocimiento.

#### **Taller de formulación de proyecto urbano ambiental. La construcción del habitar participativo como herramienta de inclusión y acceso a la ciudad**

**Marcos Damiani Barboza** [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El acceso a la ciudad es uno de los factores primordiales por los que hoy disputan muchos ciudadanos. El reconocimiento e igualdad de derechos para todos los habitantes hace que una ciudad sea más democrática e inclusiva. La implementación de Talleres de formulación de proyectos participativos avanza y legitima muchos de los procesos de integración que se dan en las distintas ciudades. A partir de esto, se tomará el caso del asentamiento Costa Canal Los Robles en la Ciudad de Córdoba - Capital como herramienta metodológica flexible para abordar otros territorios.

#### **5.2 MATERIALES, TECNOLOGÍAS SUSTENTABLES Y RECICLAJE**

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 6.3**

#### **As dimensões da sustentabilidade aplicadas em produtos slow fashion**

**Neide Köhler Schulte** (\*\*\*) [UDESC Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

O propósito deste artigo é apresentar os resultados do Programa Ecomoda UDESC e do Museu da UFSC e a OngALICE. Trabalhou-se com a renda de bilro, artesanato típico da Ilha de Santa Catarina, propondo alternativas para aplicação das rendas em diversas peças como: roupas, acessórios, objetos de decoração e obras artísticas. O trabalho foi apresentado em exposição e desfile no 1º Paraty Ecofashion, em Paraty/RJ. A proposta que norteou o trabalho foram as dimensões: social, ambiental e cultural para a sustentabilidade. As peças foram desenvolvidas com fios e tecidos de algodão orgânico e reciclado.

#### **Bambú + Vehículo Eléctrico: experimentación con los materiales**

**María Eugenia Vilá Diez** (\*\*) [Universidad de Palermo / Solidation S.A. - Argentina]

Diseñar un Vehículo Eléctrico siempre fue una buena consigna para un trabajo práctico, sobre todo en los años finales de la carrera diseño industrial. En 2011 la consigna del trabajo práctico horizontal realizado por los alumnos de la Cátedra Rondina de la Universidad de Buenos Aires fue realizar un vehículo unipersonal construido en su mayor parte de bambú y propulsado por un taladro eléctrico a batería. Quiero compartir con Uds. los resultados del ejercicio académico y mis reflexiones sobre la experiencia docente.

#### **Concientización puerta a puerta: Experiencia pedagógica en Chaco**

**Erica Valeria Koleff** [IUNA - Argentina]

Este trabajo propone el análisis de la experiencia pedagógica realizada por los estudiantes de primer año de la carrera de Trabajador Social en la Acción de "concientización puerta a puerta" del Programa de recolección y reciclado de residuos, poda de árboles y cuidado del agua, de la Municipalidad de Presidencia Roque Sáenz Peña, Chaco.

#### **Diseño de SPS ecoeficientes. Una experiencia de investigación-formación-extensión**

**Ibeth Adriana Castellanos Alvarado | Leticia Fernández Marín** [Universidad Nacional de Colombia / Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

El documento muestra los avances de la validación de la metodología HIDRA para el diseño y la construcción de Sistemas Producto-Servicios ecoeficientes. Se busca socializar la experiencia de trabajo ininterrumpido en el aula, investigativo y en acompañamiento a MiPyMEs para desarrollar factores de competitividad basados en el desempeño ambiental, a su medida y la del contexto. Se quiere mostrar cómo esta iniciativa obedece a procesos sinérgicos de investigación, formación y extensión, así como la mirada sobre este sistema y sus niveles de aplicación en la Universidad Nacional de Colombia- Sede

Palmira y la Universidad Autónoma de Colombia.

#### **El Diseño como medio de Educación para el Manejo adecuado de Materiales de Reuso**

**Isabel Salinas Gutiérrez | Ervey Hernandez | Karina Landeros | Carolina Trejo de Alba** [Centro de Ingeniería y Tecnología. Universidad Autónoma de Baja California - México]

Si sabemos que el diseño gráfico es comunicación visual, podemos entender que las escuelas de diseño tenemos la responsabilidad de educar a los estudiantes y a la sociedad en su conjunto sobre el impacto ambiental que esta puede tener sobre su entorno. En esta investigación se propone utilizar el diseño como medio de educación para el manejo adecuado de materiales de reuso provenientes del proceso de reciclaje para utilizarse en el diseño de mobiliario urbano, diseño urbano y del espacio considerando factores medioambientales.

#### **La creación de objetos de decoración a partir del Upcycling**

**Fernanda Rech** (\*\*) [SENAC - Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Brasil]

Presentación del proyecto académico realizado por las alumnas del curso Técnico en Producción de Moda del Instituto SENAC (Brasil), para la feria de las Escuelas Técnicas. A partir de materiales de la industria del calzado como por ejemplo tacones, suelas y plantillas, fueron creados objetos para la casa como lámparas, joyeros, relojes, tapices, porta botella, mesitas y otros más. El proyecto también sirvió como una manera de reflexionar y estimular los alumnos a pensar acerca del rol del diseño en la actualidad, a parte de asuntos como ecodiseño, sustentabilidad, consumo, hiper consumo y Medio

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 6.3**

#### **A natureza como fonte de informação para o design**

**Gabriel Bergmann Borges Vieira** (\*\*) [Faculdade da Serra Gaúcha FSG - Brasil]

Além de uma postura reflexiva do designer, o design para a sustentabilidade exige a capacidade de articular conceitos e buscar soluções criativas, fugindo dos padrões convencionais dos produtos e serviços conhecidos. No campo da educação em design é fundamental o exercício dessas habilidades por meio de técnicas e estratégias pedagógicas que estimulem e propiciem a geração de novos conceitos e soluções mais adequadas para o meio ambiente com um todo. Esta oficina apresenta os exercícios de projeto trabalhados no Curso de Design da Faculdade da Serra Gaúcha e visa contribuir para a elaboração de uma nova maneira de projetar.

#### **BIM, evolução tecnológica e as mudanças de paradigmas**

**Leonardo G. Oliveira Gomes** (\*\*) [Ponto Desenvolvimento de Produto Ltda - Brasil]

Temos inovadora tecnologia para desenvolvimento de produtos que trabalha de forma sistêmica e realmente integrada. A tecnologia BIM (Building Information Modeler) chega com proposta não só de auxílio computadorizado de desenvolvimento, mas com contexto de mudança completa na maneira de trabalhar, possibilitando gerenciamento multidimensional de todo o ciclo de vida do ambiente construído e do produto. Este artigo pretende apresentar o cenário histórico da evolução tecnológica, da forma de trabalho, da integração exigida às

disciplinas e da evolução da informação interdisciplinar, sob o contexto de BIM, além de analisar as principais mudanças de paradigmas que propiciaram seu uso e desenvolvimento.

#### El Fique, fibra natural que construye Sociedad

**Nathalia Arango Domínguez** [Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira / Grupo de Investigación Esferas - Colombia]

En el municipio de Pueblo Rico (Risaralda), recientemente se comenzó a explorar la fibra natural fique como materia prima de productos artesanales que la Asociación de Fíqueros y Artesanos de la Cabuya ASDEFIARCA desde el 2009 ha tratado de consolidar, identificando al diseño como un vehículo para lograr una diferenciación y reconocimiento en el mercado; por ende, nace un proyecto de intercambio de conocimientos, de historia cultural, social y de valores ecológicos en conjunto con docentes y estudiantes del programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina.

#### Herramientas para el análisis de productos desde una óptica sustentable

**Leandro Brizuela (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

El manejo de herramientas para el análisis sustentable de productos es clave para tomar real dimensión de las implicancias que intervienen en el proceso de diseño de un producto. Aplicar estas herramientas en el taller de diseño es de vital importancia para tomar las primeras decisiones en la etapa de análisis y durante el desarrollo de un trabajo práctico. Se abordarán una serie de herramientas junto con la aplicación práctica en casos de estudio de productos sustentables.

#### Tabla de surf con madera de Agave: Proyecto interdisciplinario y sostenible

**Débora Franco (\*\*)** [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

Una tabla de surf con madera de agave fue desarrollado a partir de un proyecto interdisciplinario dirigido a estudiantes de la Cultura Marítima del Instituto Politécnico de la Universidad Federal de Río de Janeiro. El proyecto promovió la contextualización de la tabla de surf Agave conocimientos técnicos y prácticos en diferentes áreas del conocimiento y la conciencia de los estudiantes para la producción y uso de los productos de una manera sostenible. En este trabajo se relata en la perspectiva de un Diseñador su experiencia en el proyecto haciendo hincapié en la importancia del diseño en la educación y el proceso de formación de la persona.

## 6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

### 6.1 OBSERVATORIO DE TENDENCIAS

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 5.3**

#### Aportación antropológica para el diseño

**Alejandra Marín González** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Este trabajo propone ser una aportación a la antropología para el diseño, fundamentado a través del estudio de la transformación de los objetos y el espacio arquitectónico, para entender el proceso en el que participa la conformación de la evolu-

ción de los mismos, en este entendido del individuo como eje rector de toda actividad humana que propicia un contexto que define su propia naturaleza y a la vez lo transforma.

#### Diseño con Proyección Social: Sinergia entre la academia y los procesos comunitarios

**Nancy Quiroga Buitrago** [Universidad de Boyacá - Colombia]

Pensar y hacer diseño social, implica tomar una posición autocrítica donde aparte de aprender, se busca con el trabajo lograr transformar al hombre en un mejor ser humano. La forma más eficaz de lograr esta interacción es la que se gestiona desde el quehacer académico, así se generan proyectos de aula donde el estudiante interactúa y participa en la solución de los problemas de la comunidad.

#### Diseño y Filosofía: una convergencia posible

**Gustavo Valdés de León (\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

El Diseño y la Filosofía no son disciplinas bien avenidas, en especial cuando las exigencias del Mercado tienden a reducir el Diseño a mera "práctica" y a la Filosofía a vacía e inútil especulación. De allí el rechazo de muchos diseñadores a lo que despectivamente llaman "teoría", actitud que trasladan a la enseñanza de la profesión. No obstante, el punto de encuentro de éstas se sitúa en la Epistemología, desde la cual se inquieta acerca del ser del Diseño, su porqué y su para qué, delimitando su objeto de estudio y sus complejas relaciones con otras prácticas sociales, las artes, las ciencias, la economía, entre otras. Esta ponencia se propone introducir la reflexión filosófica en el análisis del Diseño y en el proceso de Enseñanzas/Aprendizaje y en su Pedagogía.

#### El ojo en la escuela: la crisis de la escuela moderna se gún el cine

**Juan Pablo Lattanzi** [Universidad de Palermo / Universidad Tres de Febrero - Argentina]

En base al análisis de tres films (El Ángel Azul, Josef Von Sternberg, Alemania, 1930; Los 400 Golpes, Francois Truffaut, Francia, 1959; y Entre los muros, Laurent Cantet, Francia, 2008) se busca dar cuenta de como el cine ha puesto en escena la crisis de la educación racional - positivista de la modernidad.

#### Estrategias formativas de la intervención gráfica en espacios públicos

**Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza (\*)** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La conferencia enfoca las estrategias del planteamiento formativo del diseñador universitario, en los nuevos parámetros del metadiseño y de la acción social del mismo. La intervención gráfica de espacios públicos es planteada tomando en cuenta sus fines comunicativos, a la vez que su potencial generador de valores y estilos de vida, con miras a la recuperación del hábitat urbano para la interacción y la mejora de la calidad de vida.

#### La inscripción del lugar urbano en el discurso audiovisual: formas y procedimientos

**Marcos A. Pérez Llahí** [Universidad de Palermo - Argentina]

Las formas de "mostrar" la ciudad en el cine son heterogéneas, se plantean objetivos diversos, así como alcances diferenciados y una efectividad comunicacional y artística que

también puede variar mucho. El espacio urbano ofrece una superficie especial de figuración que suele organizar procedimientos específicos. Aislarn y reconocer dichos procedimientos supone un aporte potencial a la enseñanza del diseño. La idea no consiste en fomentar la creación de un manual sobre cómo filmar la ciudad, sino en reconocer a lo urbano como un referente diferenciado que requiere un tratamiento formal específico.

#### Metodología para elaborar una lectura socio-espacial en la ciudad

**Coppelia Herran Cuartas | Luz Patricia Rave** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Aplicando en el diseño industrial algunas teorías y metodologías provenientes de las ciencias sociales, logramos desarrollar con los estudiantes lecturas de contextos, haciendo un énfasis especial en el tema socio-espacial. Después de aplicar esta metodología en mi tesis de grado, trabajamos con los alumnos de la asignatura de Proxémica durante un año y medio sobre las percepciones e interpretaciones referidas a la temática del espacio como lugar por parte de sus vecinos, visitantes o habitantes. Se pretende compartir este conocimiento con otras escuelas de diseño para mostrar de qué manera la lectura socio espacial enriquece los procesos de análisis en investigaciones de diseño.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 5.3**

#### Historia de la Formación Académica del Diseño Gráfico en Colombia

**Carlos Roberto Soto Mancipe (\*)** [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

En búsqueda de una tendencia que oriente la proyección de la disciplina con nuevas propuestas académicas, formales, estructuradas conociendo nuestro pasado -aunque no muy extenso-, pleno de intenciones que se deben concretar con mayor asertividad mirando su historia para construir su futuro como profesión.

#### La Identidad, argumento para la Creatividad

**Marta Adriana Rueda** [FAUD UNMdP - Argentina]

No se puede enunciar o pretender un diseño con identidad, si no se generan procesos de crítica y reflexión, alimentados por la teoría y volcados a procesos exploratorios, de búsqueda y construcción. Es decir, la búsqueda de configuración de objetos que sean una expresión de identidad, no puede realizarse con la profundidad y compromiso necesario, de no ser por la vía de una creatividad sin censuras, independiente de falsos o extrapolados paradigmas, pues se corre el riesgo de la imitación o reproducción, sin compromiso.

#### La Implementación de la Señalética Ayer y Hoy

**Carolina M.S. Lubarsky** [Argentina]

Estrategias pedagógicas y recursos didácticos sobre la implementación del estudio de las señales viales, de shoppings, de escuelas. Su implementación e inserción en la ciudad.

#### La interdisciplina en el diseño. El poder del signo

**Sandra Navarrete (\*)** [Universidad de Mendoza - Argentina]

A través de la historia se han desarrollado prácticas profesio-

nales en compartimentos estancos. Cada vez es más evidente la necesidad de crear espacios de interacción, con una mirada interdisciplinaria. El diseño comunica "ideas". Para Sócrates la idea es el concepto, que Aristóteles define como la representación mental del ser, su esencia. El signo mantiene una relación de semejanza con el objeto representado, manifiesta su esencia. La sociedad capta ideas en economía, política, tecnología. El diseño las traduce en conceptos. Así se crea un puente entre la realidad social y la conceptual. Arte, ciencia, ideologías, representan a la sociedad y son insumos del diseño.

#### La re-presentación en el proyecto arquitectónico en el siglo XXI

**María del Carmen Ramírez Hernández** [Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco - México]

Hoy la ciudad se transforma vertiginosa. Por ello es importante una constante revaloración de los conceptos, categorías, y lenguajes gráficos y escritos que se emplean para analizarla. En este sentido debemos considerar que los medios de representación en arquitectura no son sólo "instrumentos" indispensables para desarrollar las etapas del proyecto, sino que se constituyen como resultado inmanente de la propia práctica proyectiva. Por ello es una tarea primordial la reflexión en torno de los sistemas de representación y de prefiguración de la arquitectura -los diseños en general- y su influencia, impacto y trascendencia en el quehacer académico y profesional.

#### Una experiencia de investigación académica: El Found Footage como práctica del video-arte argentino de la última década

**Eleonora Vallazza** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

El presente trabajo resulta de una experiencia de investigación académica desarrollada dentro del marco del Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP). Durante el segundo Congreso de Enseñanza del Diseño se realizó la presentación de un avance de la misma. Con el fin de compartir con la comunidad académica los resultados, alcances y puntos a reformular del trabajo de investigación realizado durante el año 2011, se presenta esta ponencia que busca enriquecer los estudios de una tendencia audiovisual en crecimiento como lo es el Found Footage.

#### 6.2 [A] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 6.5**

#### De los Pueblos Originarios a la Moda Actual

**Diana Carolina Aconcha Díaz** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

A través de esta investigación se plantean metodologías y didácticas investigativas que permiten a docentes de diseño de modas en Latinoamérica, reconocer, identificar, exaltar y difundir, la producción artesanal y ancestral de diferentes comunidades originarias, y la labor del diseñador en la hibridación gestada entre la producción ancestral y la moda actual. Esto con el fin de generar saberes que permitan a nuevos profesionales del diseño potencializar el desarrollo artesanal de las poblaciones originarias y la conservación de las mismas por medio de herramientas que contribuyan al sostenimiento del legado aborigen y la cultura textil en Latinoamérica.

#### Design como intermediador da valorização do produto do terroir: Workshop como ferramenta facilitadora

**Ágata Morena De Britto Oliveira** (\*\*\*) [Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Brasil]

Nas últimas duas décadas a globalização foi uma grande influência na agricultura bem como no setor de alimentos e bebidas. Neste cenário, mesmo se a produção de bens em massa ameace os produtos locais, surgem novas possibilidades para a sua comunicação e fruição. O objetivo desta conferência é discutir a contribuição do design para a valorização de produtos locais usando a vantagem do terroir. Para tanto, apresenta-se uma experiência pedagógica e de projeto, inserida no curso de pós graduação em design estratégico, desenvolvida pela autora para a valorização do queijo Serrano da região de Campos de Cima da Serra.

#### Discurso Audiovisual e Identidad. Imágenes de la Ciudad, la Periferia y el Campo

**Alfredo Marino** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

El cine argentino se encargó de representar simbólicamente la realidad de nuestro país, y en esa representación generó imágenes cargadas de sentidos y valores. El objeto del presente trabajo es poner en evidencia cómo quedan configurados literal o metafóricamente el campo, la ciudad y la periferia, qué valores éticos y morales se asigna a cada uno y cómo definen nuestra identidad. Nos interesa particularmente esta temática ya que se reitera en diferentes, sino en todas, las cinematografías latinoamericanas. La construcción de identidades siguiendo a Berger y Luckman (1988) es un fenómeno que surge de la dialéctica entre el individuo y la sociedad y el arte suele ser el interlocutor válido entre ambas, en este caso el Séptimo Arte.

#### "El Ambulante": Visibilizando la tradición desde el diseño

**Johnny Andrés Insignares Cadena | Fernando Ven-**

**gochea** [#todomon - Colombia]

Bajo el interrogante ¿La globalización mata la tradición? desarrollamos un ejercicio donde el diseño pretende darle valor y exaltar un ícono popular. Una gran participación del trabajo informal opera en las calles del mundo y aunque es ilegal, sus actores llenan los espacios de vida y color. Nos centramos en las palenqueras que se dedican a la venta de bollo, un manjar del Caribe. Trabajamos con estudiantes de diseño gráfico creando una estrategia BTL para renovar creativamente este personaje. Resultado: 26 estrategias basadas en investigación que proponen nuevas formas de vender un producto tradicional de la cultura popular del Caribe.

#### Expresión y técnica: Tres experiencias de diseño creativo realizadas en acero

**Osvaldo Muñoz Peralta | Paola Margot De la Sotta Lazzerini** [Universidad de Chile - Chile]

El trabajo con el material es una de las formas de investigar de los diseñadores. En ese contexto, se quiere mostrar la experiencia de tres proyectos, donde el trabajo con el material, especialmente el acero laminar, ha sido el protagonista de la forma, por tanto, del diseño. Esto ha significado el descubrimiento de nuevas formas susceptibles de ser realizadas con lámina de acero, producto de la investigación que se ha hecho con el material, las maneras de ser trabajado y la expresión que se puede lograr con ellos sin pintura ni maquillaje, mostrando el material desnudo en su condición natural.

#### O Carnaval da Bahia nos Desenhos de Carybé

**Manuela Azevedo Carvalho | Luciana Aparecida de Miranda** (\*\*) [UEFS-FAPESB - Brasil]

Essa proposta visa mostrar como as imagens são potenciais recursos didáticos no processo de ensino/aprendizagem. Através do estudo comparativo das telas Carnaval (1944) e Carnaval (1986), de Carybé, com a temática do carnaval brasileiro, e das fotografias captadas no Carnaval de Salvador em 2012 é possível fazer outra leitura de um dos elementos mais significativos da cultura brasileira e como ele se modificou ao longo dos anos. Para tal, é preciso perceber a importância do traço deste artista argentino, naturalizado brasileiro, na construção do imaginário coletivo da cultura brasileira, sobretudo baiana, e a importância do ensino da leitura de imagens.

#### Prolegómenos Metodológicos sobre la Gestión Estratégica del Diseño: La Cultura Como Desarrollo Social

**Miguel Rubio | Alejandro Higuera Zimbrón** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

La cultura observa la particular característica del sincretismo como suma de sus historicidades, en cuyos productos y procesos se conforman las actuales identidades de los pueblos; no obstante, muchos rasgos son ahora observados como lastres de desarrollo social y económico, en virtud del concepto neoliberal de costo-beneficio. Se pretende una postura metodológica para los procesos educativos, desde el diseño estratégico, para efectos de transformar la perspectiva de cultura como pobreza, transitándola hacia una manera más sustentable de mirarla, es decir, el valor de cambio del objeto de diseño identitario debe cambiarse por su valor simbólico para su desarrollo social.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 6.5**

#### A Identidade do Território de Santo Ângelo

**Fabricio Tarouco** (\*\*) [Unisinos - Brasil]

A construção de identidades territoriais é algo complexo, que envolve vários fatores que mudam conforme as características de cada localidade. Na busca de criar uma imagem forte na mente das pessoas, várias cidades investem no que têm de mais característico, diferenciado e atrativo. Pensando dessa forma, a cidade de Santo Ângelo (no Estado do Rio Grande do Sul – Brasil) está atenta a esse desafio, iniciando uma discussão para traçar estratégias de fortalecimento e promoção de sua imagem. A proposta deste trabalho foi a estruturação de um ambiente diferenciado que agregasse valor ao centro comercial da cidade, formado por 28 quadras.

#### La Historia, Estética y la Cultural en la Ciudad

**Amarilis Elías** (\*) [Universidad del Zulia - Venezuela]

La presente ponencia pretende divulgar los avances hasta los momentos obtenidos en el desarrollo del proyecto, en la que el objetivo es exaltar la cultura regional, a través de la difusión de los personajes ilustres del Zulia y los acontecimientos históricos más importantes de la localidad, por medio de murales culturales, que mejoren la estética del paisajismo urbano y al mismo tiempo activar a los habitantes de las comunidades que están en estado de ocio, contribuyendo en la organización de la comunidad para un bien colectivo, aportando momentos de formación y recreación.

**La identidad como provocación en el proceso de formación: Del diseño de modas a través del Design Thinking**  
**José Alberto Coronel Rico [SENA - Colombia]**

Al iniciar los procesos de creación y desarrollos de ideas se establece la dificultad de los estudiantes de diseño en sus capacidades creativas, y que se ajusten a los resultados pertinentes de procesos; tal vez lo más importante es que éstos, puedan estar bajo los parámetros donde los estudiantes no desarrollen frustraciones en los ejercicios académicos y los cuales puedan afectar su formación; es por esta razón que se ha implementado en la ejecución de la formación, metodologías basadas en el pensamiento lateral y design thinking que parten de análisis de contextos, para establecer conexiones y el inicio de los proyectos de formación.

#### **La Intención de diseño detrás del objeto Cultural Patrimonial**

**Paola De la Sotta** [Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad de Chile - Chile]

Definiremos el objeto cultural patrimonial, como el concepto que permite distinguir aquellos objetos desarrollados por el hombre para una función específica en una situación de emergencia o imprevisto, condición que provoca una segunda función que se repite en el tiempo. Por otro lado, aquellos que han surgido como respuesta a una necesidad funcional y que generalmente corresponden a artefactos han sido aprendidos por medio de la tradición oral, de generación en generación (artesanía, técnicas manuales, etc.). Ambos casos, si bien nacen en contextos distintos, fueron pensados con una intención de diseño pero con una intención de trascendencia distinta, la cual se diferencia por los criterios a considerar en el desarrollo del proyecto de diseño y los que se aplican en la repetición de una técnica, la improvisación de un modelo o la expresión material.

#### **Leituras Cruzadas: Interfaces entre História e Design**

**Marcelina Almeida** (\*\*\*) [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

A pesquisa desenvolvida desde o fim de 2009 tem como finalidade desenvolver e estimular a investigação acerca da História do Design tomando como parâmetro o contexto social e cultural brasileiros. O propósito é incentivar e estimular o interesse pela história do design crítica e reflexiva e, especialmente, escrita pelo designer pesquisador. Os temas pesquisados, cada um em sua especificidade, seguem pressupostos metodológicos que perpassam pela pesquisa bibliográfica, empírica, documental, estudos de casos, aplicação de questionários e entrevistas, com o intuito de reunir uma multiplicidade de fontes que permitam a compreensão do objeto de estudo.

#### **Más allá del espejo. Diseñar a partir de lugares e historias**

**Marcia Veneziani** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

En la Argentina, luego de la crisis del 2001, surgieron algunos diseñadores capaces de soñar sus propias creaciones y además con la necesidad de contar historias: propias y ajenas. En un país de inmigrantes, hay cientos de ellas. Piensan un poco como los griegos, en que la belleza debe pactar con la verdad y otro poco como los románticos: que la belleza los debe conducir a la verdad. Se expondrá un caso de diseño de autor que trabaja en una suerte de rescate de la identidad de cada una de sus clientas, más allá de las tendencias que impone la moda.

#### **6.2 [B] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES**

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 6.4**

##### **A estética vernacular na comunicação visual**

**Vera Lúcia Dones** (\*\*\*) [Universidade Feevale - Brasil]

Recorremos constantemente a imagens de diferentes tipos para trabalhar conteúdos e gerar processos comunicativos. Nas mensagens publicitárias, a imagem funciona como uma rede estratégica que instala acordos entre diferentes agentes. As estratégias visuais têm a função de persuadir e reestruturar, em parte, o que já é conhecido, em alguns casos, e por acréscimo, oportunizar "um esforço interpretativo" (Eco) à audiência. Nesta conferência, o objetivo é apresentar a estética vernacular como um recurso retórico na comunicação visual, problematizando sua instância discursiva no design gráfico e na publicidade.

##### **Arquetipos e Identidad: Personajes y épocas**

**Laura Ferrari** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Todo hecho artístico es producto y expresa un determinado contexto histórico social que lo resignifica. Analizar y estudiar esos contextos, posibilita diferentes de lectura, análisis e interpretación. En el caso del género dramático, los personajes de obras teatrales emblemáticas de cada período se transforman en arquetipos al servicio (o en contra) de los valores establecidos en su momento histórico. Los personajes se transforman en modelos y, más aún, cuando lo que se impone es la conformación de una "conciencia nacional" y la imposición de una nueva ideología al servicio de los intereses de su época. Este trabajo se realiza en el marco de una investigación en curso llevada a cabo en el Programa de Investigación de la Facultad de Diseño e Investigación de la Universidad de Palermo.

##### **Ciudad Transmedia: o espaço urbano como suporte para narrativas digitais**

**Tiago Lopes | Camila Farina** (\*\*\*) [Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Brasil]

A conferência tem como objetivo apresentar um relato sobre o taller Cidade Transmídia, ocorrido na cidade de Málaga, Espanha, em novembro de 2010. Cidade Transmídia é um projeto voltado à produção de narrativas interativas digitais, desenvolvidas com o uso de técnicas criativas que misturam a exploração e o mapeamento do espaço urbano, o resgate da cultura local através da narração de histórias, e a aplicação de dinâmicas de jogos de Role Playing Games (RPGs) para a criação de personagens e universos ficcionais.

##### **Diseño Cultural: Compromiso e innovación**

**Axel Lucas Russo | Luisina Alejandra Andrejerak | Valeria Gómez | Valeria Nadra** [Biblioteca Nacional - Argentina]

La responsabilidad del diseñador en el compromiso de participar activamente en la producción y la resignificación de los mensajes que atraviesan y alimentan la cultura de nuestro país. Ejemplificaremos con casos puntuales realizados por el Área de Diseño Gráfico de la Biblioteca Nacional Argentina.

##### **Diseño participativo y sustentable: puesta en valor de la producción artesanal en lana de la comunidad de San Andrés de Giles**

**Lucía Basterrechea | Rosa Chalko | Sylvia Valdés** [UBA / Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia relata la realización del proyecto de extensión universitaria financiado por la UBA "Diseño participativo y sustentable: puesta en valor de la producción artesanal en lana de la comunidad de San Andrés de Giles" realizado durante 2011 y 2012. El proyecto se fundamenta en el convencimiento del compromiso que la universidad debe mantener con los actores sociales, y en este caso se llevó a la práctica a partir de acciones de transferencia con la comunidad, con el objetivo de fomentar un diseño identitario sustentable y de buscar, además, nuevos escenarios y espacios de visibilidad para la producción artesanal.

##### **Fundamentos para la creación de una carrera universitaria de diseño de indumentaria y textiles en el Perú**

**Edward Venero** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La creación de una carrera universitaria requiere de un estudio profundo de las condiciones, necesidades y expectativas de un país. Una carrera universitaria de diseño de indumentaria y textiles en el Perú lleva estos parámetros a otro nivel, la valoración de la tradición ancestral y la proyección de la marca Perú hacia el mundo, a través de una de sus ofertas de bienes materiales que más representativa resulta: el diseño peruano de textiles e indumentaria, con materias primas del Perú.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 6.4**

##### **ENSEÑAR EL CONOCIMIENTO DEL PASADO PARA EL DISEÑO MODERNO**

**Diana Avellaneda** [Asociación Biblioteca de Mujeres - Argentina]

La creación también puede provenir de la reinterpretación de los diseños textiles del pasado. Cada cultura ha guardado una riqueza ancestral. Conocidos los significados originarios, los estudiantes pueden usar los motivos textiles para prendas renovadas. En la docencia es importante el desarrollo de teóricas profundas, aún en carreras prácticas. El pensamiento de Baxandall y de Ivan Gaskell, nos permitiría enfocarnos en la recuperación del "ojo de cada época y de pueblos como África y Oceanía. Es de interés la difusión entre los alumnos de proyectos como "The Pacific Sisters" de Nueva Zelanda, basados en raíces indígenas.

##### **Identidades: construcción y cambio**

**Manuel Carballo** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Las identidades culturales no deben leerse como esencias a ser recuperadas de una mixtura que correo su pureza. Si algo caracteriza las identidades es el cambio. Recuperando la dimensión de lo identitario como construcción colectiva y ficcional, es posible rescatar también su condición estratégica en la trama simbólica de las diferencias.

##### **Oportunidades para la enseñanza del diseño en la Amazonía brasileña**

**Alexandre Oliveira** (\*\*\*) [FUCAPI - FAPEAM - PUC-Rio - Brasil]

Países como Brasil han experimentado tasas de crecimiento económico que lo posicionan entre las siete mayores economías mundiales. Este panorama de la economía emergente coloca a la Amazonía y más específicamente al Estado del

Amazonas, el desafío de dar respuestas a tal auge del desarrollo económico, tomando como referencia las diversidades biológica, cultural y social, entendidas como algunas de las bases de esta región. Planteado el escenario, esta comunicación pretende reflexionar sobre las posibilidades de una mayor actuación de la enseñanza del diseño en el Amazonas, tomando como vectores la cultura y la identidad cultural y su importancia para el desarrollo de la región.

**Os Retratistas das Praças: A Resistência do Desenho Realístico na era da Fotografia Digital**

**Luciana Aparecida de Miranda | Manuela Azevedo Carvalho (\*\*\*)** [UEFS -FAPESB - Brasil]

Pretende-se nesse trabalho discutir a importância do desenho como instrumento de percepção de si e do mundo, num momento em que aparatos tecnológicos, como a câmera fotográfica, vem substituindo a prática desenhística, sobretudo na confecção de retratos. Se no início da vida escolar o desenhar é incentivado, ao longo do processo de ensino/aprendizagem, é gradualmente abandonado, em detrimento da escrita e, atualmente, das imagens fornecidas pela tecnologia digital. Negando sua relevância como meio de conhecimento. Estudar os retratistas das praças é buscar compreender o processo de resistência do traço e o valor desse desenho numa sociedade cada vez mais tecnológica.

**Pioneros de la formación en Diseño Gráfico en Colombia y Latinoamérica**

**Gloria Mercedes Múnera** [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

El tema de los pioneros del diseño gráfico en Colombia tiene un gran valor porque al revisar el origen de las primeras escuelas, sobresalen personas que marcaron pauta importante y trascendental. La formación estaba en manos de arquitectos y publicistas, en quienes recae el interés por darle solidez e importancia al diseño gráfico como profesión. David Consuegra tiene la iniciativa de abrir la primera carrera profesional en Diseño Gráfico, en 1963, y Dicken Castro apoya esta iniciativa. Antonio Grass se une e investiga las gráficas precolombinas, tema que se presenta común a estos tres personajes del diseño gráfico colombiano.

**Signos y símbolos del carnaval de Barranquilla**

**Ketty Miranda Orozco** [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

La cultura es el "conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social", es una puesta en escena de valores simbólicos, es decir, que la cultura produce los significados de las cosas, los hace circular en una sociedad que los consume y reactualiza. Es así como el Carnaval de Barranquilla es un lugar de encuentro y expresión de la simbología de la vida cotidiana del hombre del caribe colombiano. El presente texto integra reflexiones semiológicas sobre el significado de algunos de los personajes originarios de estas festividades, de tal manera que se muestre la naturaleza de sus significantes.

**6.3 [A] RELACIONES ENTRE: DISEÑO, ARTE Y ARTESANÍA**

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 7.4**

**Diseño vs. Arte: Algunos equívocos frecuentes**

**Miriam Ubaid** [IES Siglo 21 - Argentina]

Es común la práctica docente, en los primeros meses en la carrera de diseño gráfico, que se busque definir el campo de trabajo de la disciplina. En el afán de clarificar conceptos y delimitarlos recurrimos a simplificaciones extremas, especialmente cuando distinguimos arte y diseño. Los lugares comunes a que solemos apelar tienen la virtud de "acotar" las fantasías respecto del quehacer profesional de nuestros alumnos, y el defecto de dejarlos con una certeza donde debería quedar una pregunta. Dejando para otra instancia discutir si el diseño es o no arte, intentaremos al menos explicitar algunos equívocos frecuentes en esta distinción.

**El registro como cultura determinante en la preservación del patrimonio**

**José María Doldan** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

El registro como cultura determinante en la preservación del patrimonio. Aquel observador avezado que tenga largos años trabajando en la Facultad de Diseño y Comunicación, puede haber advertido los intensos cambios que se han dado en los últimos años y la profundidad y valor académico de los mismos. Estos grandes cambios se centran en el registro de lo actuado: ya sean trabajos prácticos, reflexiones, publicaciones específicas, producción de teoría, concursos, etc., y en las formas de acopio y estiba de dicho corpus teórico y práctico. En esta oportunidad del 3º Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, se expondrá un caso paradigmático referente al registro de diseño en el escenario urbano.

**Los tres mensajes de la forma: Metafórico, Kitsch y Literal**

**Jorge Eduardo Pokropek | Rodrigo German Fernandez Buffa** [FADU. UBA / LP Arquitectos / FADAU. UM - Argentina]

El presente escrito pretende explicitar un conjunto de argumentos que demuestren la ventaja de guiar la práctica proyectual hacia una producción de forma que enfatice el estímulo de lecturas metafóricas abiertas, incrementando así la intensidad de la experiencia estética destinada al fruidor. Cumplir este objetivo exige revisar diversos criterios e instrumentos conceptuales que permitan establecer operatorias eficaces para un diseño más intencionado y riguroso del mensaje objetual. Un mensaje objetual más rico, profundo e intenso cuya interpretación exija al fruidor mayores compromisos intelectuales y emocionales, evitando la banalización o trivialización, tanto del objeto, como del sujeto, y alejando en ambos la posibilidad de establecer una relación kitsch degradante o infecunda.

**Yes, nós ainda temos bananas! Questões sobre a modernidade e identidade no design da moda Brasileira**

**Lucia Acar** (\*) (\*\*\*) [Universidade Estacio de Sá - Brasil]

A cultura precisa ser pensada a partir das suas práticas simbólicas, que nos constituem como povo e nação, mas sem os antigos clichês que por tanto tempo nos caracterizaram, e que precisam ser redesenhados para que conquistem e garantam lugar no imaginário contemporâneo. A Moda e o Design, dois indicadores da cultura contemporânea, devem ser pensados como atividades que permitem expressar as identidades nacionais através de suas produções. Com criatividade e devido às suas capacidades em associar arte e artesanato, são os dois grandes aliados na construção e manutenção da identidade.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 7.4**

**Desenho Com Solo: Pigmentos Minerais como Recursos Didáticos e Artísticos**

**Gemicré do Nascimento Silva | Luciana Santos Siqueira**

(\*\*\*) [Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil] O emprego do solo para obtenção de pigmentos já utilizado pelas mais diversas culturas e expressada através da sabedoria popular em suas atividades, inclusive na arte desde os povos pré-colombiano. Esse Artigo é resultado dos estudos preliminares realizados na Universidade Estadual de Feira de Santana Bahia, Brasil em sítios arqueológicos da Chapada Diamantina sobre pigmentos minerais extraídos do solo e usados na confecção dos desenhos de arte rupestre. Os primeiros resultados testados em Oficina promovida na instituição, cuja finalidade é resgatar esse procedimento do uso do solo como recurso didático e artístico.

**El entorno cotidiano, la estética kitsch y su relación con los diseños**

**José de Jesús Flores Figueroa** [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México]

El kitsch del hogar materno es el primer contacto de las personas con la belleza, pero poco se ha relacionado ese ambiente con los diseños. Muchos productos del diseño son creados intencionalmente para tocar esa sensibilidad primaria. Clasificamos a los objetos decorativos caseros en: religiosos, místicos, evocativos, naturales y utilitarios. Son baratos, masivos y aglomeran diversos materiales como plástico, vidrio, metálicos y madera. Esto genera un aparente carácter caótico y ecléctico de la composición. Finalmente podemos decir que la estética kitsch de las viviendas normales, se ve reflejada en las revistas de espectáculos.

**La fotografía artística y el diseño gráfico: lenguajes entroncados en la expresividad contemporánea**

**Alban Martinez Gueyraud** (\*) [Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay]

Con esta conferencia se presentará una breve reflexión sobre la evolución de la fotografía artística y el diseño gráfico, así como sobre la fuerte conexión entre ambos en los medios contemporáneos. Seguidamente, se expondrá sobre los resultados recientes de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Columbia del Paraguay en la materia de Fotografía; área en la que, desde inicios del año 2009, se ha reajustado y reorientado su esquema académico buscando la comprensión de la fotografía como rica y sugerente técnica visual, así como el reconocimiento de su potencial para la expresión creativa y conceptual.

**Las fronteras abiertas entre el diseño sonoro y la música**

**Rosa Chalko** (\*\*) [Universidad de Palermo / Universidad de Buenos Aires - Argentina]

Esta ponencia analiza las relaciones entre la Música, como disciplina del dominio de las Artes y el Diseño sonoro, como dominio relativamente nuevo y en proceso de institucionalización. Las relaciones se analizan a partir de dos variables centrales, por un lado, la producción en manos de las industrias de la cultura a partir de la reproductibilidad tecnológica; y por otro, las diferencias y ocultamientos entre las instancias de producción y las significaciones en las etapas de recepción.

**Visión animal: Experimentaciones en el media art y en el diseño**

**Joaquin Zerene Harcha [Argentina]**

La cibercultura esta fuertemente implicada en la reconfiguración de las interacciones humano-animal. Actualmente, presenciamos la desaparición de especies "naturales" y la creación de nuevas especies "artificiales" (transgénicas- híbridas-virtuales). Nuestra experiencia de los animales tiende a ser mediada por nuevas tecnologías e imágenes, planteando distintas preguntas sobre nuestro entendimiento de lo "humano" y lo "animal". De esta manera, a partir de los trabajos de Eduardo Kac, y otros ejemplos del media art, proponemos una reflexión sobre la posibilidad de "ver" el mundo desde el punto de vista de los animales, y las repercusiones que esto puede tener en el campo del diseño.

#### 6.3 [B] RELACIONES ENTRE: DISEÑO, ARTE Y ARTESANÍA

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 7.5**

##### Acerca del texto teatral y la imagen escénica

**Laura Gutman (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Muchas veces comienzo el trabajo en clase preguntando a los alumnos: ¿Por qué nos vestimos? Es posible que en el traje teatral encontremos parte de la respuesta a esa pregunta. El acontecimiento del teatro se nutre esencialmente de la actuación del actor, y el actor construye con su material un mundo donde el espectador va a poder habitar de manera imaginaria. En este juego de espejos cobra sentido la idea de habitar el traje en la construcción imaginaria del personaje de ficción. Por la vía del traje teatral se nos presenta la posibilidad de reflexionar sobre el lenguaje del teatro y la construcción del personaje y su máscara, no como metalenguaje del texto, sino como su propio sistema de signos y de relaciones, aportando al ejercicio de una lectura significante para el espectador.

##### Diseñador y Artesano: un diálogo sostenible

**Lucía Andrea Vinatea Barberena [UDESC - Brasil]**

La relación del diseñador con el artesano debe pasar por un proceso de reflexión, conocimiento y generación de métodos y estrategias de trabajo para posibilitar un trabajo verdaderamente sostenible a corto y largo plazo, en el cuál el beneficio ofrecido al artesano sea verdaderamente útil, siempre respetando y conservando la cultura en el cuál este se encuentra insertado. Se presenta un trabajo realizado en 2009 en Cusco, Perú, junto a artesanos de fibra de alpaca, para exemplificar la forma como el diseñador puede trabajar con el artesano, con prudencia y buscando siempre la sostenibilidad.

##### El artista: diseñador creativo

**Graciela Laura Casella [ISFA Manuel Belgrano - Argentina]**

La creación de una Escuela como la Bauhaus, que ha sido el disparador de diseños modernos en todas las ramas artísticas, ha tenido la actuación de artistas plásticos y arquitectos que han creado objetos de uso diario, vestimenta, muebles y propiedades, para una sociedad que necesitaba tener acceso a un nuevo sistema de vida.

**La enseñanza de la Historia del arte como estrategia pedagógica para desarrollo del pensamiento crítico en el diseño**

**María Natalia Ávila Leubro [Fundación Universitaria del Área Andina -Colombia]**

La presente ponencia busca articular el estudio de casos comparativos específicos al interior de la asignatura de Historia del Arte para estudiantes de distintas ramas del Diseño, como estrategia pedagógica que promueva a partir de una reflexión consciente sobre la relación entre Arte y Diseño el desarrollo de pensamiento crítico del estudiante en relación al propio proceso de diseño.

##### La teoría del diseño en el tronco básico de asignatura

**Víctor Miguel Bárcenas Sánchez | José Silvestre Revueltas Valle [Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco - México]**

Desde una visión de la Teoría del Diseño exponer la experiencia docente del Tronco General de Asignatura, considerado como un Tronco Básico por la que pasan los alumnos de Diseño en los campos Arquitectónicos, Industrial y de la Comunicación gráfica, dentro de la División de Ciencias y Artes para el Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Atzcapotzalco. Exponiendo sus antecedentes lógicos e históricos para llegar a establecer los principios, fundamentos del diseño, así como una propuesta general, universal y necesaria para poder enfrentar los ejercicios de composición y del diseño para estos tres campos que desarrollamos en nuestro programa o plan de estudios de la institución.

**Reflexiones sobre una ruta performática entre diseño y arte**

**Álvaro Ricardo Herrera Zarate [Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira - Colombia]**

Esta conferencia busca establecer unos parámetros aproximación a las relaciones entre diseño y arte, a través de los Estudios del Perfomance (PS). Introduce unas ideas susceptibles de discusión, ampliación e investigación teórica así como en las aulas mismas. Proponiendo una mirada de frontera, límnica, que disuelva los antagonismos que varias veces se han generado desde una u otra disciplina.

**Martes 31 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 7.5**

##### Arte contemporáneo Importancia en la formación de diseñadores del siglo XXI

**Silvia Berkoff (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Los Talleres de Reflexión Artística en las carreras de diseño proporcionan a los estudiantes un conocimiento básico sobre la historia del arte, desde la antigüedad hasta mediados del siglo pasado. Sin embargo, no existe dentro de los planes de estudio ninguna materia que se ocupe del arte contemporáneo. Todas las manifestaciones de la cultura están en continua evolución, un proceso de hibridación que no puede dejar de afectar a los lenguajes artísticos. La historia del arte tradicional ya resulta insuficiente para comprender el complejo mundo actual. Por esto es fundamental crear una nueva materia, transversal a todas las carreras de diseño, donde los y las futuros fotógrafos, escenógrafos y diseñadores, puedan trabajar juntos.

**OVO: o hibridismo no design brasileiro contemporâneo**

**Rogerio Gomes Zanetti (\*\*\* ) [UEL - Universidade Estadual de Londrina - Brasil]**

O artigo, que se caracteriza investigativo qualitativo, tem como objetivo analisar a convergência entre os campos das artes visuais e do design. Para fundamentar a análise, foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica que levantou o conceito de linguagem híbrida, a mestiçagem no design brasileiro, as relações entre arte e design e o Prêmio Design Museu da Casa Brasileira. Com base nesse levantamento teórico, foram apresentados os designers Luciana Martins e Gerson de Oliveira, da empresa ,OVO, e os objetos selecionados são os dois produtos premiados pelo MCB. Esses produtos foram analisados e foram levantadas as características híbridas dos mesmos.

##### Institucionalidad Cultural y Nuevos Públicos

**Ignacio Rodríguez [Kavlin Centro Cultural - Uruguay]**

Pensar la imagen impone sobre todo la necesidad de participantes, de potenciar geografías e identidades. El fomento de las prácticas artísticas entendido como un proceso dinamizador por encima de un acto de contemplación. Kavlin Centro Cultural y FICCIONES Bienal de fotografía y nuevos medios son iniciativas educativas de formación de público a partir de nuevos disciplinas e instancias participación diversas. La conferencia apunta a plantearse la formación integrada de procesos educativos y difusión artística. A plantear la inevitable convivencia de nuevos públicos y nuevas disciplinas.

##### Poética Visual: Relaciones entre las bases teóricas de la enseñanza para el diseño gráfico y el arte

**Mara Edna Serrano Acuña | Adriana Cardoso Villegas |**

**Norma Elena Castrezana Guerrero (\*) [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]**

El arte es el mediador entre lo sensible y lo razonable, tiene tanto valor como las ciencias, es la expresión del espíritu. El espíritu es el contenido en la creación artística que encuentra su materialización a través de la forma. El humano crea poesía, permitiendo la generación de ideas, facultad que no es única de los poetas, esta es adjunta a cualquier disciplina encargada de la utilización de conocimientos teóricos para obtener una aplicación práctica. Arte y diseño nunca serán lo mismo pero ambos logran el intercambio de expresiones del espíritu entre los individuos.

##### Proyecto Punto y Coma: Talleres de Enseñanza de la técnica del tejido como herramienta de inclusión

**Serena Zitarrosa | Ana Inés Vidal [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]**

Se trata de la presentación de una experiencia, acerca de un proyecto de extensión universitaria (UDELAR-Uruguay) realizado a fines de 2010. El mismo fue orientado hacia la escuela pública y desarrollado con el fin de colaborar en la recuperación del tejido social erosionado a través de talleres de enseñanza de la técnica del tejido de punto por trama como fortalecedor de los vínculos familiares.

## INSTITUCIONES EDUCATIVAS QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2012



**INSTITUCIONES EDUCATIVAS QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2012:** 1. Academia Superior de Artes (Colombia) 2. Academias Pitman - Instituto de Enseñanza del Uruguay (Uruguay) 3. Bau Escola Superior de Disseny (España) 4. Benemerita Universidad Autónoma de Puebla (México) 5. Centro de Estudios Gestalt (México) 6. Centro de Estudios Interdisciplinarios para la Educación - CEIDE (Colombia) 7. Centro Latinoamericano de Economía Humana Claeah (Uruguay) 8. Centro Universitario de Mérida- Universidad de Extremadura (España) 9. CESDE Formación Técnica (Colombia) 10. CETYS Centro de Enseñanza Técnica y Superior (México) 11. Corporación Educativa ITAE - Universidad Manuela Beltrán (Colombia) 12. Corporación Educativa Taller Cinco Centro de Diseño (Colombia) 13. Corporación Escuela de Artes y Letras (Colombia) 14. Corporación Universitaria Minuto de Dios - Esmenos - Escuela de Medios (Colombia) 15. Corporación Universitaria Unitec (Colombia) 16. Escuela de Diseño en El Hábitat (Argentina) 17. Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano (Colombia) 18. Escuela de Diseño y Moda Donato Delego (Colombia) 19. Escuela Provincial de Educación Técnica N° 2 EPET (Argentina) 20. Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias (Uruguay) 21. Escuela Superior de Diseño de Rosario

(Argentina) 22. ESPM - Escola Superior de Propaganda e Marketing Porto Alegre (Brasil) 23. Faculdade Dos Imigrantes - FAI (Brasil) 24. Fundación Academia de Dibujo Profesional (Colombia) 25. Fundación de Educación Superior San José (Colombia) 26. Fundación Educativa Santísima Trinidad (Argentina) 27. Fundación Escuela Colombiana de Mercadotecnia - Escolme (Colombia) 28. Fundación Instituto Profesional DuocUC (Chile) 29. Fundación Universitaria del Área Andina (Colombia) 30. FURB - Universidade Regional de Blumenau (Brasil) 31. Grisart Escola Superior de Fotografía (España) 32. I.M.A.G.E. Instituto de Medios Avanzados, Gráficos y Electrónicos (Argentina) 33. Ideartes (Colombia) 34. Instituto Abelardo da Hora (Brasil) 35. Instituto de Diseño Centro Gráfico de Tecnología (Venezuela) 36. Instituto de Moda & Diseño MAD (Perú) 37. Instituto de Profesiones Empresariales - INTECI (Perú) 38. Instituto Internacional de Diseño de Modas Chio Lecca (Perú) 39. Instituto Metropolitano de Diseño (Ecuador) 40. Instituto Profesional Arcos (Chile) 41. Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL (Perú) 42. Instituto Superior de Formación Docente y Técnica Dr. Pedro Goyena (Argentina) 43. Instituto Superior de La Bahía (Argentina) 44. Instituto Superior en Ciencias de la Comunicación Social (Argentina) 45. Instituto Tecnológico

## INSTITUCIONES EDUCATIVAS QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2012



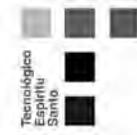
50



51



52



53



54



55



56



57



58



59



60



61



62



63



64



65



66



67



68



69



70



71



72



73



74



75



76



77



78



79



80



82



83



85



86



87



88



90



91



92



93



94



95



96



98

de Sonora (México) **46.** Instituto Toulouse Lautrec (Perú) **47.** Instituto Universitario Bios (Uruguay) **48.** ITESM - Tecnológico de Monterrey Campus Santa Fe (México) **49.** IESO Universidad Jesuita de Guadalajara (México) **50.** Politécnico Grancolombiano - Institución Universitaria (Colombia) **51.** Pontificia Universidad Católica del Ecuador (Ecuador) **52.** TEA Imagen (Argentina) **53.** Tecnológico Espíritu Santo (Ecuador) **54.** Tecnológico Pascual Bravo - Institución Universitaria (Colombia) **55.** UANL - Universidad Autónoma de Nuevo León (México) **56.** UCSF Universidad Católica de Santa Fe (Argentina) **57.** UDE Universidad de la Empresa (Uruguay) **58.** UDI - Universitaria de Investigación y Desarrollo (Colombia) **59.** Unipanamericana Comfenalco Valle (Colombia) **60.** UniRitter Centro Universitario Ritter Dos Reis (Brasil) **61.** Universidad Abierta Interamericana (Argentina) **62.** Universidad Alfredo Pérez Guerrero (Ecuador) **63.** Universidad Americana UAM (Nicaragua) **64.** Universidad Americana UAM (Costa Rica) **65.** Universidad Anáhuac. México Norte (México) **66.** Universidad Antonio Nariño (Colombia) **67.** Universidad Austral (Argentina) **68.** Universidad Autónoma de Asunción (Paraguay) **69.** Universidad Autónoma de Baja California (México) **70.** Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México) **71.** Universidad Autónoma de

Occidente (Colombia) **72.** Universidad Autónoma de Tamaulipas (México) **73.** Universidad Autónoma del Caribe (Colombia) **74.** Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco (México) **75.** Universidad Autónoma Metropolitana - Cuajimalpa (México) **76.** Universidad Blas Pascal (Argentina) **77.** Universidad CAECE (Argentina) **78.** Universidad Católica Boliviana San Pablo (Bolivia) **79.** Universidad Católica de la Plata - UCALP (Argentina) **80.** Universidad Católica del Uruguay (Uruguay) **81.** Universidad Central (Colombia) **82.** Universidad Científica del Sur (Perú) **83.** Universidad Columbia del Paraguay (Paraguay) **84.** Universidad Champagnat (Argentina) **85.** Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (Colombia) **86.** Universidad de Caldas (Colombia) **87.** Universidad de Castilla - La Mancha (España) **88.** Universidad de Málaga - Escuela Politécnica Superior (España) **89.** Universidad de Mendoza (Argentina) **90.** Universidad de Morón (Argentina) **91.** Universidad de Otavalo (Ecuador) **92.** Universidad de Pamplona (Colombia) **93.** Universidad de San Buenaventura - Medellín (Colombia) **94.** Universidad de San Martín de Porres (Perú) **95.** Universidad del Arte Ganexa (Panamá) **96.** Universidad del Azuay (Ecuador) **97.** Universidad del Cine (Argentina) **98.** Universidad del Istmo (Guatemala). *Sigue en la página 54.*

## INSTITUCIONES EDUCATIVAS QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2012



99



100



101



102



103



104



105



106



107



108



109



110



111



112



113



114



115



116



117



118



119



120



121



122



123



124



126



127



128



129



130



131



133



134



135



136



137



138



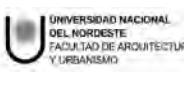
139



140



141



142



143



144



145

**INSTITUCIONES EDUCATIVAS QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2012:** (viene de la página 53) **99.** Universidad del Norte Santa Tomás de Aquino (Argentina) **100.** Universidad del Pacífico (Chile) **101.** Universidad del Valle (Nicaragua) **102.** Universidad del Valle de Atemajac (México) **103.** Universidad del Zulia (Venezuela) **104.** Universidad Don Bosco (El Salvador) **105.** Universidad Gestalt de Diseño (México) **106.** Universidad Iberoamericana - UNIBE (Paraguay) **107.** Universidad Iberoamericana - UNIBE (República Dominicana) **108.** Universidad Interamericana del Ecuador (Ecuador) **109.** Universidad La Salle (México) **110.** Universidad Latina de América - UNLA (México) **111.** Universidad Maimónides (Argentina) **112.** Universidad Mayor (Chile) **113.** Universidad Nacional de Colombia (Colombia) **114.** Universidad Nacional de Misiones (Argentina) **115.** Universidad Nacional de Río Cuarto (Argentina) **116.** Universidad Nacional del Litoral (Argentina) **117.** Universidad Ort Uruguay (Uruguay) **118.** Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (Colombia) **119.** Universidad Politécnica y Artística del Paraguay - UPAP (Paraguay) **120.** Universidad Popular de Resistencia (Argentina) **121.** Universidad Privada de Santa Cruz de La Sierra - UPSA (Bolivia) **122.** Universidad Privada del Valle

(Bolivia) **123.** Universidad Rafael Landívar (Guatemala) **124.** Universidad Ricardo Palma (Perú) **125.** Universidad San Ignacio de Loyola (Perú) **126.** Universidad Técnica de Ambato (Ecuador) **127.** Universidad Técnica Federico Santa María (Chile) **128.** Universidad Tecnológica Equinoccial, Campus Arturo Ruiz Mora, Santo Domingo (Ecuador) **129.** Universidad Tecnológica América Unita (Ecuador) **130.** Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia) **131.** Universidad Tecnológica Equinoccial (Ecuador) **132.** Universidad Tecnológica Nacional (Argentina) **133.** Universidad Tecnológica San Antonio de Machala (Ecuador) **134.** Universidad Viña del Mar (Chile) **135.** Universidad Estácio de Sá (Brasil) **136.** Universidad Estadual Paulista (Brasil) **137.** Universidad Federal do Rio Grande do Norte (Brasil) **138.** Universidad Federal do Rio Grande do Sul (Brasil) **139.** Universidad Positivo (Brasil) **140.** Universidad de Bologna (Argentina) **141.** Universidad Politécnica de Valencia (España) **142.** UNNE Universidad Nacional del Nordeste (Argentina) **143.** UTC Universidad Técnica de Cotopaxi (Ecuador) **144.** Escuela Colombiana de Carreras Industriales – ECCI (Colombia) **145.** Universidad del Sol de Cuernavaca (México).

## ASOCIACIONES QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2012

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	

**ASOCIACIONES QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2012:** 1. AAM Asociación Argentina de Marketing **2.** AAM Asociación Argentina de la Moda **3.** ABC Asociación Boliviana del Color **4.** ACHIPPA Asociación Chilena de Profesionales del Paisaje **5.** ADDIP Asociación de Diseñadores Interioristas Profesionales del Uruguay **6.** ADGCO Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia **7.** ADOPRODI Asociación Dominicana de Profesionales del Diseño y la Decoración de Interiores **8.** ADVA Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina **9.** AEPD Asociación Española de Profesionales del Diseño **10.** ALADI Asociación de Ilustradores Argentinos **11.** ALADI Asociación Latinoamericana de Diseño **12.** ALADI República Dominicana **13.** Alianza Francesa de Buenos Aires **14.** AMDIA Asociación de Marketing Directo e Interactivo de Argentina **15.** APCRA Asociación de Profesionales del Ceremonial de la República Argentina **16.** APIMA Asociación Colombiana Red Académica de Diseño **17.** Asociación Colombiana Red Académica de Diseño **18.** CACIEP Cámara Cordobesa de Instituciones Educativas Privadas **19.** CDGM Colegio de Diseñadores Gráficos de Misiones **20.** CDP Colegio de Diseñadores Profesionales de Chile A.G. **21.** Centro Cultural España Córdoba **22.** Centro de Design Paraná **23.** CEPRODI Centro Promotor del Diseño **24.** Círculo de Diseño Maracay **25.** CONPANAC Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura **26.**

CPAU Consejo Profesional de Arquitectura y Urbanismo **27.** DArA Decoradores Argentinos Asociados **28.** Daros Latinamerica AG **29.** Emprender desde cero **30.** FELAFACS Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social **31.** FIAP Festival Iberoamericano de Publicidad **32.** Fundación Hábitat Patagónico **33.** Garage Flash / Adobe User Group Perú - AUGP **34.** IAE Instituto Argentino del Envase **35.** Instituto de Etnografía de la Academia Serbia de Ciencias y Artes (El SANU) **36.** International Institute for Integral Innovation **37.** MODELBA Moda del Bicentenario **38.** MUA Mujeres en las Artes "Leticia de Oyuela" **39.** MAP Museo de Arte de Piriápolis **40.** Museo del Diseño y de la Industria HECHO EN ARGENTINA **41.** Museo Xul Solar - Fundación Pan Klub **42.** Núcleo de Criação e Design da Acib **43.** Portal Design Brasil (Rede Design Brasil) / PBD **44.** PRODIS **45.** Programa Artodos **46.** Red Latinoamericana de Diseño - Colombia **47.** RedArgenta Ediciones / Contenidos por y para diseñadores **48.** Segundo Congreso Internacional de Historietas y Humor Gráfico **49.** SIEN Sociedad Industria y Empresa Nacional **50.** SCA Sociedad Central de Arquitectos **51.** ULADE Unión Latinoamericana de Embalaje **52.** UGA LA United Global Academy Latinoamerica **53.** vitruvio / Red de Bibliotecas de Arquitectura, Arte, Diseño y Urbanismo **54.** DIPRAP Diseñadores de Interiores Profesionales Asociados del Perú **55.** Colectivo Urbano - El Salvador [Arte Emergente]

## ORGANISMOS DE ESTADO QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2012



Con el patrocinio de la UNESCO y de la Comisión Nacional Argentina de Cooperación con la UNESCO



Cluster MERCOSUR



**ORGANISMOS DE ESTADO QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2012:** Fondo Nacional de las Artes • Fundación Export-Ar • I.N.P.I. Instituto Nacional de la Propiedad Industrial • I.N.T.I. Instituto Nacional de Tecnología Industrial • INCAA Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales • MAMBA Museo de Arte Moderno de Buenos Aires • Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad

Autónoma de Buenos Aires • Secretaría de Turismo de la Nación Argentina • UNESCO Comisión Nacional Argentina de Cooperación con la UNESCO • UNESCO Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

## EMBAJADAS EN ARGENTINA QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2012



1



2



3



4



5



Ambasada d'Italia

6



Embajada de la República Checa  
Velvyslanectví České republiky v Argentíně

7



EMBAJADA DE FINLANDIA  
BUENOS AIRES

8



EMBAJADORES SUPERIORES  
DE EL SALVADOR

9



Embajada de la  
República de Polonia

10



Deutsche Botschaft  
Buenos Aires  
Embajada de Alemania  
Buenos Aires

11



EMBAJADA DEL BRASIL

12



EMBAJADA DE GRECIA  
BUENOS AIRES

13



EMBAJADA DEL URUGUAY  
República Argentina

14



Embajada de Portugal  
Buenos Aires

15



U.S. EMBASSY  
ARGENTINA

16



ESTADOS UNIDOS MEXICANOS

17



Ambasciata d'Italia  
Buenos Aires  
Embajada de España  
Buenos Aires

18



Oficina Cultural  
de la Embajada de España

Polonia; **11.** Embajada de la República Federal de Alemania; **12.** Embajada de la República Federativa de Brasil; **13.** Embajada de la República Helénica (Grecia); **14.** Embajada de la República Oriental del Uruguay; **15.** Embajada de la República Portuguesa; **16.** Embajada de los Estados Unidos; **17.** Embajada de los Estados Unidos Mexicanos; **18.** Istituto Italiano di Cultura Buenos Aires, Ambasciata d'Italia; **19.** Oficina Cultural de la Embajada del Reino de España.

## CONCURSOS



En el marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2012 se convocó a estudiantes y profesionales de América Latina a participar en 5 concursos que reúnen U\$S10.000 en premios: **Sexto Concurso de Diseño de afiches Santander Río – UP: "Latinoamérica soy yo!"**, Premio a la Ilustración Latinoamericana – UP [segunda edición], Primer Concurso de Diseño de sitios web **EL SERVER.COM – UP: "Creativos Latinos en la nube"**, Quinto Concurso de Diseño de mobiliario **Manifesto – UP** (cuyo sponsor fue la empresa Casablanca): "Sillón de exterior latino" y Concurso Emprendedores Creativos 2012.

Entre todos los certámenes se recibieron más de 8000 trabajos provenientes de 20 países distintos. Los seleccionados de algunos de los certámenes serán exhibidos el 1 y 2 de agosto en la sede Jean Jaurès 932. El público del evento podrá votar sus trabajos favoritos a través del sitio web [www.palermo.edu/encuentro](http://www.palermo.edu/encuentro). Los ganadores serán anunciados el 3 de agosto en el Cierre del VII Encuentro en el Palais Rouge.



Diseño en Palermo VIII Edición: Del 29 de julio al 2 de agosto 2013. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires. Argentina. Inscripción libre y gratuita sólo a través de la web: [www.palermo.edu/encuentro](http://www.palermo.edu/encuentro)

Más información: [encuentrolatinoamericano@palermo.edu](mailto:encuentrolatinoamericano@palermo.edu) | Para adherirse al Foro de Escuelas de Diseño: [foro@palermo.edu](mailto:foro@palermo.edu) | Para publicar en Actas de Diseño: [foro@palermo.edu](mailto:foro@palermo.edu) | Para enviar material por correo: Decanato. Facultad de Diseño y Comunicación. Mario Bravo 1050, 6º piso (C1175ABT) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina | Decano Facultad de Diseño y Comunicación: Oscar Echevarría ([oechev@palermo.edu](mailto:oechev@palermo.edu)). Teléfono: (54-11) 5199-4500 int. 1505 | Coordinación general del Encuentro: Violeta Szeps ([vzszebs@palermo.edu](mailto:vzszebs@palermo.edu)). Teléfono: (54-11) 5199-4500 int. 1103.

