

VIERNES 2 DE AGOSTO: 3 actividades

**309. MESA DE CIERRE DEL ENCUENTRO CON LOS INVITADOS DE HONOR 2013** (Invitado de Honor)  
**Norberto Chaves | Jorge Alderete | Pablo Bernasconi | Alejandro Ros | Guillermo Stein | Felipe Taborda**  
2 de agosto | 10:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]

Jorge Alderete, Pablo Bernasconi, Norberto Chaves, Alejandro Ros, Guillermo Stein y Felipe Taborda disertarán sobre la actualidad del diseño latinoamericano en el cierre del VIII Encuentro Latinoamericano de Diseño.

**310. RECONOCIMIENTO A RONALD SHAKESPEAR COMO MAESTRO DEL DISEÑO**

2 de agosto | 12:00 hs. | Palais Rouge [Salguero 1443]  
Se le otorgará el reconocimiento Maestro del Diseño a Ronald Shakespear en el marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño.

**311. NUESTRA FERIA DE DISEÑO - APERTURA DE LA SEGUNDA JORNADA**

2 de agosto | 15:00 hs. | Ecuador 933

Estudiantes y egresados presentan su marca de diseño y venden sus productos en la VII edición de Nuestra Feria de Diseño. Indumentaria, calzado, accesorios, decoración, librería y mucho más! Abierta de 15 a 21 hs. Acceso libre y gratuito.

**312. ACTIVIDAD INTEGRAL EN EL CENTRO METROPOLITANO DE DISEÑO** (Conferencia)

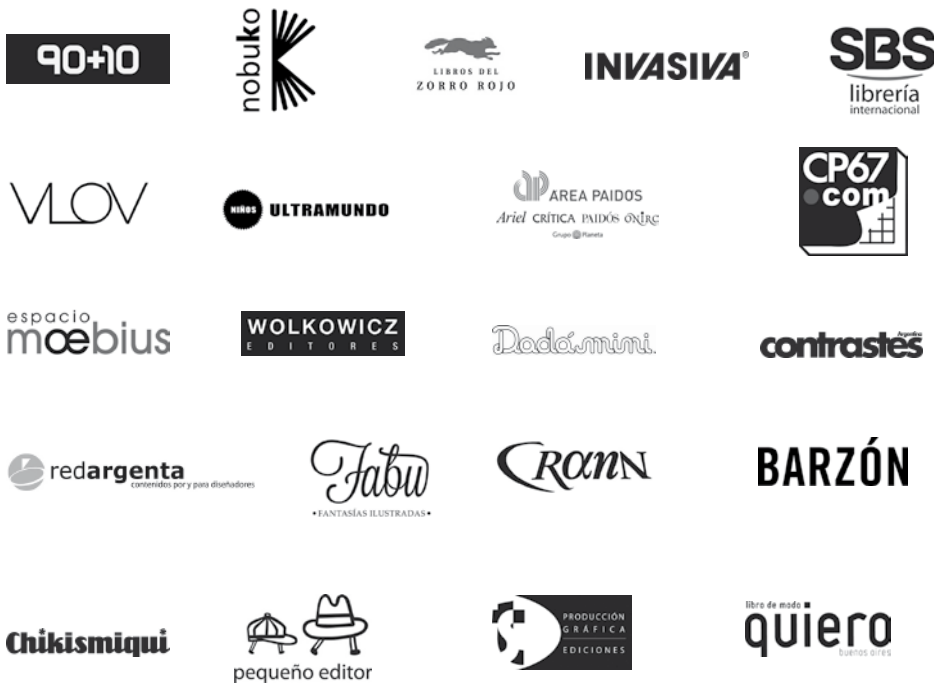
Sábado 3 de agosto | 11:00 hs.  
CMD: Algarrobo 1041 – Barracas.



En el marco del Encuentro, el Centro Metropolitano de Diseño presenta las siguientes actividades: Conferencia Gestión Cultural de diseño en la ciudad de Bs As. En este marco se presentará el caso CMD y el proyecto de Distrito de Diseño de la Ciudad, incluyendo el concepto de talleres de vuelta a los oficios. Visita guiada al edificio y emprendedores del Programa INCUBA. Visita guiada a la muestra HEROES MARGINALES del diseñador gráfico brasileiro Rico Lins. Clínica intensiva para Emprendedores. [4 hs de duración total].

Inscripción previa y más información:  
cmd@buenosaires.gov.ar aclarando en el Asunto:  
Encuentro UP en CMD.

STANDS DE REVISTAS Y EDITORIALES DE DISEÑO \*



\* Se los podrá visitar el 31 de julio y 1 de agosto de 10 a 20 hs | Sede Jean Jaurès 932

EMPRESAS QUE COLABORAN CON DISEÑO EN PALERMO 2013



ASOCIACIONES QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2013



**ASOCIACIONES QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2013:** 1. AACA-ASIFA - Asociación Argentina de Cine de Animación 2. AAM - Asociación Argentina de la Moda 3. ACME - Asociación Creadores de Moda de España 4. AdcvBA - Asociación de Diseñadores en Comunicación Visual Provincia de Buenos Aires 5. ADGCO - Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia 7. ADI - Asociacione per il Disegno Industriale 8. ADOPRODI - Asociación Dominicana de Profesionales del Diseño y la Decoración de Interiores 9. ADVA - Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina 10. AJE - Asociación de Jóvenes Empesarios de la Ciudad de Buenos Aires 11. ALADI - Asociación Latinoamericana de Diseño 12. ALADI - República Dominicana 13. AMDIA - Asociación de Marketing Directo e Interactivo de Argentina 14. AOFREP - Asociación de Organizadores de Fiestas, Reuniones Empresariales y Proveedores de la República Argentina 15. CAA - Cámara Argentina de Anunciantes 16. Cámara Nacional de la Industria del Vestido 17. CCEBA - Centro Cultural de España en Buenos Aires - AECID 18. CCEC - Centro Cultural España Córdoba - AECID 19. CDGM - Colegio de Diseñadores Gráficos

de Misiones 20. CDP - Colegio de Diseñadores Profesionales de Chile A.G. 21. Centro Cultural Borges 22. CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura 23. Cultura Abasto Asociación Civil, Argentina 24. Dara / Decoradores Argentinos Asociados 25. Daros - Latinamerica AG 26. Federación Argentina de Fotografía 27. FELAFACS - Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social 28. FIAP - Festival Iberoamericano de Publicidad 29. Fundación Hábitat Patagónico 30. Fundación Pan Klub - Museo Xul Solar 31. Fundación Pro Tejer 32. IAE - Instituto Argentino del Envase 33. MAMBA - Museo de Arte Moderno 34. MODELBA - Moda Del Bicentenario 35. Museo de Arte Contemporáneo 36. Núcleo de Criação e Design da ACIB - Associação Empresarial de Blumenau 37. Quórum, México 38. RAD - Asociación Colombiana Red Académica de Diseño 39. Red Latinoamericana de Diseño - Colombia 40. RedArgenta Ediciones - Contenidos por y para diseñadores 41. RELPE - Red latinoamericana portales educativos 42. SCA - Sociedad Central de Arquitectos 43. UDGBA - Unión de Diseñadores Gráficos de Buenos Aires 44. ULADE - Unión Latinoamericana de Embalaje 46. Vitruvio - Red de Bibliotecas de Arquitectura, Arte, Diseño y Urbanismo.





INSTITUCIONES EDUCATIVAS QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2013: 1. Universidade Estadual Paulista (Brasil) 2. Bau Escola Superior de Diseny (España) 3. Universidad Antonio Nariño (Colombia) 4. Centro de Estudios Gestalt (México) 5. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (Ecuador) 6. FAI – Faculdade Inovação (Brasil) 7. Corporación Universitaria Unitec (Colombia) 8. Instituto Profesional Arcos (Chile) 9. Universidad Mayor de Chile (Chile) 10. Universidad del Azuay (Ecuador) 11. UDE Universidad de la Empresa (Uruguay) 12. Pontificia Universidad Católica del Ecuador (Ecuador) 13. Universidad del Valle (Nicaragua) 14. Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano (Colombia) 15. Universidad Tecnológica Equinoccial (Ecuador) 16. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (Colombia) 17. Universidad del Arte Ganexa (Panamá) 18. Pontificia univErsidad Javeriana (Colombia) 19. Univalle - Universidad Privada Del valle (Bolivia) 20. Universidad del Cine (Argentina) 21. Centro Latinoamericano de Economía Humana Claeh (Uruguay) 22. Universidad de Mendoza (Argentina) 23. Instituto Zuzu Angel (Brasil) 24. Peter Hamers Design School (Uruguay) 25. UDI - Universitaria de Investigación y Desarrollo

(Colombia) 26. Universidad Nacional Mayor de San Marcos UNMSM (Perú) 27. CETYS centro de Enseñanza Técnica y Superior (México) 28. Universidad de Castilla - La Mancha (España) 29. UCSF Universidad Católica de Santa Fe (Argentina) 30. Universitat Politècnica de Valencia (España) 31. Universidad Autónoma de Occidente (Colombia) 32. Universidad Maimonides (Argentina) 33. Universidad del Aconcagua (Argentina) 34. Universidad de Antofagasta (Chile) 35. Universidad El Bosque (Colombia) 36. Universidad Latina de América - UNLA (México) 37. Instituto Tecnológico de Sonora (México) 38. Universidad Internacional del Ecuador (Ecuador) 39. Universidad Autónoma de Chiriquí - UNACHI Panamá) 40. Universidad Anáhuac. México Norte (México) 41. Universidad Peruana de Arte Orval (Perú) 42. Universidad Técnica de Ambato (Ecuador) 43. Universidad Nacional de San Luis (Argentina) 44. Universidad Iberoamericana UNIBE (República Dominicana) 45. Escuela Superior de Diseño De Rosario (Argentina) 46 Instituto Superior Nicolás Avellaneda (Argentina) 47. Universidad Blas Pascal (Argentina) 48. Universidad Méxicoamericana del Golfo (México) 49. Instituto de Diseño Centro Gráfico de Tecnología



(Venezuela) 50. Instituto Toulouse Lautrec (Perú) 51. Universidad Autónoma del Caribe (Colombia) 52. Universidad de Palermo Técnica Federico Santa María (Chile) 53. UPSA - Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (Bolivia) 54. Universidad del Istmo (Guatemala) 55. CEIDE - Centro de Estudios Interdisciplinarios para la Educación (Colombia) 56. Universidad Finis Terrae (Chile) 57. Universidad Científica del Sur (Perú) 58. Tea Imagen (Argentina) 59. Universidad de San Martín de Porres (Perú) 60. Universidad Columbia del Paraguay (Paraguay) 61. Tecnológico Espíritu Santo (Ecuador) 62. Universidad de Málaga - Escuela Politécnica Superior (España) 63. Corporación Educativa Itae / Universidad Manuela Beltrán (Colombia) 64. Fundación Enrique (Argentina) 65. Unisinos - Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Brasil) 66. Universidad Ort Uruguay (Uruguay) 67. Universidad Pontificia Bolivariana (Colombia) 68. Universidad Francisco Gavidia (El Salvador) 69. Universidad de la Salle Bajo (México) 70. Universidad Ucaece Sede Mar del Plata (Argentina) 71. Universidad Popular de Resistencia (Argentina) 72. Universidad Tecnológica Metropolitana (Chile) 73. Uniritter Centro Universitario Ritter dos Reis (Brasil) 74. Instituto Profesional de Chile

(Chile) 75. Universidad Nacional de Misiones (Argentina) 76. MAD - Escuela de Moda & Diseño (Perú) 77. Inteci - Instituto de Profesiones Empresariales (Perú) 78. UNOCHAPECÓ - Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Brasil) 79. Escuela de Diseño en el Hábitat (Argentina) 80. UPAP - Universidad Politécnica y Artística del Paraguay (Paraguay) 81. Corporación Escuela de Artes y Letras (Colombia) 82. Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco (México) 83. Universidade Positivo (Brasil) 84. Universidad de Guadalajara (México) 85. ISIL - Instituto san Ignacio de Loyola (Perú) 86. Universidad Rafael Landívar (Guatemala) 87. Universidad Católica del Uruguay (Uruguay) 88. Universidad de Playa Ancha, Valparaíso (Chile) 89. EACH/USP - Escola de Artes, Ciências e Humanidades Universidade de São Paulo (Brasil) 90. Universidad de Caldas (Colombia) 90A. Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual (Colombia) 91. Universidad de Costa Rica - Sede de Occidente (Costa Rica) 92. Instituto Superior de Diseño Palladio (Argentina) 93. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Avellaneda 94. Universidad de Santiago 95. Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco.



INDICE	pág.
INTRODUCCIÓN	34
GUÍA DEL PARTICIPANTE DEL CONGRESO	34
Inscripción / Acreditación / Dinámica	34
Actividades / Detalle	34
Organización	34
INVITADO DE HONOR DEL CONGRESO	36
VII PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO	
• IV Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño	36
• III Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano	36
• Instituciones Educativas Homenajeadas	36
AGENDA COMPLETA DE ACTIVIDADES	
Agenda por día	37
Agenda Comisiones	37
1. Pedagogía del Diseño	
1.1 Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] [B] [C] [D] [E]	38-42
1.2 Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] [B]	42-44
1.3 Calidad Educativa y Evaluación	45
2. Capacitación para Emprendimientos y Negocios	
2.1 Mercado y Gestión del Diseño	46
2.2 Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] [B]	47-48
3. Formación para un Diseño Innovador y Creativo	
3.1 Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales	48
3.2 Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [A] [B]	49-51
3.3 Innovación Cultural [A] [B]	51-53
4. Investigación y Política Editorial	
4.1 Investigación. Metodología y Técnicas	53
4.2 Estudios Académicos, Publicaciones y Política Editorial	54
5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza	
5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología	55
6. Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño	
6.1 Observatorio de Tendencias	56
6.2 Identidades Locales y Regionales [A] [B] [C]	57-60
6.3 Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [A] [B]	60-62

**CORREOS ELECTRÓNICOS CONGRESO**

Cualquier consulta sobre la organización del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño contactarse con Paulina Ruiz Fernández: [congreso.palermo@gmail.com](mailto:congreso.palermo@gmail.com)

Otros e-mails importantes de contacto:

Foro de Escuelas de Diseño: [foro.de.esuelas@gmail.com](mailto:foro.de.esuelas@gmail.com)

Libro Actas de Diseño: [actasdc@gmail.com](mailto:actasdc@gmail.com)

Comisión Latinoamericana de Posgrado: [comisionposgradosdc@palermo.edu](mailto:comisionposgradosdc@palermo.edu)

Acuerdos Bilaterales: [vinculosinternacionalesdc@palermo.edu](mailto:vinculosinternacionalesdc@palermo.edu)

**INTRODUCCIÓN**

El IV 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 280 instituciones educativas de Iberoamérica, e integra la Agenda del VIII 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**

**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 inscriptos al Congreso. Los inscriptos al Congreso están automáticamente inscriptos en el VIII 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. (Ver detalle en página 3).

**ACREDITACIÓN CONGRESO**

La acreditación al Congreso sólo la podrán realizar quienes estén inscriptos al mismo. En el momento de la acreditación, 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 el lunes 29 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 29 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 29 al 31 de julio 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 29 de julio) en la sede de Mario Bravo 1050, se realizan las reuniones oficiales de la Comisión Latinoamericana de Posgrado, la Red Latinoamericana de Emprendedores Creativos y la Apertura del Congreso (Invitado de Honor: Norberto Chaves). El segundo día (martes 30 de julio) en la Sede 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 31 de julio) en el Palais Rouge (Salguero 1443), sesiona el VII 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 270 conferencias (programadas en 25 Comisiones). 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 38 a 62. Las actividades, según su tipo, se clasifican de la siguiente forma:



## IV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

(página 2 de 29)



**1. IV Reunión Comisión Latinoamericana de Posgrado: Observatorio Latinoamericano de Investigación en Diseño/ Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo**

Esta reunión se realiza el día lunes 29 de julio de 9 a 12hs. en la sede de Mario Bravo 1050, 6° piso, Aula Magna. Esta actividad es exclusiva para: miembros de la Comisión Latinoamericana 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.

En esta oportunidad se presentará el Doctorado en Diseño que la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU) aprobó recientemente y del que participan los miembros del Comité de Doctorado de la Comisión Latinoamericana de Posgrado.

**2. Red Latinoamericana de Emprendedores Creativos**

Esta reunión se realiza el día lunes 29 de julio de 9 a 12hs. en la sede de Mario Bravo 1050, 6° piso, Aula Magna. Esta actividad es exclusiva para las instituciones adherentes del Foro de Escuelas de Diseño que han firmado 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 también 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 reunión de la Escuela de Emprendedores Creativos de la Facultad de Diseño y Comunicación.

**3. Asociaciones de Carreras de Diseño**

Esta reunión se realiza el día lunes 29 de julio de 14 a 17hs. en la sede de Mario Bravo 1050, 6° piso, Aula Magna, la misma tendrá un segundo encuentro el día miércoles 31 de julio, de 9 a 12hs, en el Palais Rouge, Salguero 1443, donde se reunirá la Mesa de Asociaciones.

La iniciativa de la creación de las Asociaciones de Carreras de Diseño surge en el último Plenario del Foro de Escuelas en julio de 2012, serán cinco las Asociaciones de alcance latinoamericano en las áreas de: Diseño Gráfico, Industrial, Digital-Multimedial, Interiorismo y Modas. Cada una de estos grupos tiene un Equipo de Conducción colegiado conformado por autoridades académicas que actúan en el área específica de las mismas. Estas Asociaciones están integradas por los directivos y docentes de instituciones educativas de Latinoamérica, que se vinculan entre sí para la conformación de redes de cooperación e intercambio académico que buscan desarrollar y resolver cuestiones concretas de cada una de las áreas específicas del Diseño.

**4. Apertura del Congreso e Invitado de Honor**

Se realiza el día lunes 29 de julio de 18 a 20hs. en la sede de Mario Bravo 1050, 6° piso, Aula Magna. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso. La Apertura del Congreso cuenta con un Invitado de Honor, que este año será Norberto Chaves. (La capacidad de la sala es de 150 personas. Por riguroso orden de llegada). (Ver detalle página 36).

**5. 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 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 37).

El día miércoles 31 de julio 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.

**6. VII Plenario del Foro de Escuelas de Diseño**

Se realiza el día miércoles 31 de julio 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 IV edición del Congreso se realiza la VII edición del Plenario del Foro (reunión académica de intercambio anual que convoca a sus adherentes).

**• IV Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño.**

Se realiza, dentro de la programación del VII Plenario del Foro, el día miércoles 31 de julio 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 Luz del Carmen Vilchis Esquivel, propuesta por la ENAP-UNAM (México), y a Franca Rossi, propuesta por la Universidad de la Empresa UDE (Uruguay). (Ver detalle página 36).

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

Se realiza, dentro de la programación del VII Plenario del Foro, el día miércoles 31 de julio 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 tercer 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 2008-2012. (Ver detalle página 36).

**• Mesa de Asociaciones de Carreras de Diseño.**

Se realiza, dentro de la programación del VII Plenario del Foro, el día miércoles 31 de julio de 9 a 12hs. en el Palais Rouge (Salguero 1443).

La Mesa de Asociaciones presentará lo debatido durante la jornada del día lunes 30 de julio en la conformación de las cinco Asociaciones por área: Diseño Gráfico, Industrial, Digital-Multimedial, Interiorismo y Modas.

**7. Cierre del Congreso**

Se realiza el día miércoles 31 de julio 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.

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

En el libro Actas de Diseño número 16, 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 VIII Encuentro Latinoamericano de Diseño como en el IV 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 VII Plenario del Foro de Escuelas de Diseño y del IV 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 4). Estas actividades están abiertas a todos los inscriptos (sujeto a capacidad de sala).

**SEDE MARIO BRAVO 1050**

En esta sede, el día lunes 29 de julio en el Aula Magna, 6° piso, se realizan las siguientes actividades:

**9 a 12hs. I Foro de Escuelas de Diseño**

- Apertura del VII Plenario del Foro
- IV Reunión Comisión Latinoamericana de Posgrado: Observatorio Latinoamericano de Investigación en Diseño/ Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo: Actividad exclusiva para los miembros de la Comisión Latinoamericano de Posgra-

do; 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.

- Red Latinoamericana de Emprendedores Creativos

#### 14 a 17hs. I Asociaciones de Carreras de Diseño

- 14:00hs. Presentación de las Asociaciones
- 15:00hs. Sesión Asociaciones de Carreras de Diseño por área: Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño Multimedia-Digital Moda, Moda e Interiorismo. (Ver detalle página 35).

#### 16:00hs. I Programa de Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación.

- Firma de Acuerdos y Carta de Intención 6º piso, Aula Magna. 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.

#### 17:00hs. I Doctorado en Diseño de la UP

- Presentación del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo

#### 18 a 20hs. I Apertura del IV Congreso

- Invitado de Honor: Norberto Chaves.

Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso.

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 30 a la Sede Larrea 1079 a la Sesión de las Comisiones. (Ver detalle en la agenda página 38).

#### SEDE LARREA 1079

En esta sede, el día martes 30 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 pág. 38)

**10 a 13:00 hs.** Conferencias y Debate (Primer turno)

**13 a 14:00 hs.** Receso

**14 a 17:00 hs.** Conferencias y Debate (Segundo turno)

**17 a 18:00 hs.** Receso

**18 a 20:00 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 31 de julio, se realizan las siguientes actividades:

**9 a 12hs.** I Foro de Escuelas de Diseño (Actividad exclusiva para miembros adherentes del Foro)

- Cierre del VII Plenario del Foro

- IV Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño a Luz del Carmen Vilchis Esquivel, propuesta por la ENAP-UNAM (México), y Franca Rossi, propuesta por la Universidad de la Empresa UDE (Uruguay).

- III Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano.
- Mesa de Asociaciones de Carreras de Diseño.

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

**10 a 16.00hs.** I Entrega de los diplomas a los conferencistas y de los certificados a los asistentes. (Ver detalle en agenda página 36).

#### INVITADO DE HONOR DEL CONGRESO

##### NORBERTO CHAVES

Socio de I+C Consultores (Barcelona), estudio experto en Imagen Corporativa, asesor de empresas e instituciones en estrategias y programas de identidad y comunicación.

Fue Jefe del Departamento Pedagógico FADU, UBA. Profesor de Teoría del Diseño Urbano y Arquitectónico, Teoría Social del Hábitat y Semiología de la Arquitectura, FADU, UBA. Profesor de Teoría de la Comunicación, Lectura de Imagen, Teoría de Diseño del Entorno y Teoría del Diseño Gráfico en la Escola Eina, Barcelona. Profesor invitado en Escuelas y Universidades de Diseño y Arquitectura de España, Argentina, México y Cuba. Autor de libros y artículos sobre su especialidad.

Sitio Web: [www.norbertochaves.com](http://www.norbertochaves.com) / [www.ch-be.com](http://www.ch-be.com)

#### VII PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

El día miércoles 31 de julio, en concordancia con la IV edición del Congreso se realiza la VII 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:

#### IV Acto de 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.

Este año el Reconocimiento será entregado a **Luz del Carmen Vilchis Esquivel**, propuesta por la ENAP-UNAM (México), y **Franca Rossi**, propuesta por la Universidad de la Empresa UDE (Uruguay).



El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: **2.1:** piso 2, aula 1

**III 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 tercer 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 2008-2012; aunque dicha presencia institucional estuviera sostenida por diferentes representantes.

#### LISTADO DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS HOMENAJEADAS 2013 (por categoría institucional y por orden alfabético):

Universidades:**Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Arquitectura y Diseño** (Colombia) • **Tecnológico Espíritu Santo, Diseño Gráfico y Multimedia** (Ecuador) • **UNESP Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação** (Brasil) • **Universidad Americana, Facultad de Diseño y Comunicación** (Nicaragua) • **Universidad Americana UAM, Facultad de Comunicación** (Costa Rica) • **Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco** (México) • **Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Facultad de Ciencias Humanas, Arte y Diseño** (Colombia) • **Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño** (México) • **Universidad de la República, Facultad de Arquitectura, Instituto de Diseño** (Uruguay) • **Universidad de Mendoza, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño** (Argentina) • **Universidad Técnica Federico Santa María, Ingeniería en Diseño de Productos** (Chile) • **Universidad Tecnológica América, Facultad de Diseño y Comunicación Visual** (Ecuador) • **Universidade Federal de Minas Gerais UFMG, Escola de Belas Artes** (Brasil) • **UNNE Universidad Nacional del Nordeste, Facultad de Arquitectura y Urbanismo** (Argentina).

Otras instituciones educativas:

**Asociación Colombiana Red Académica de Diseño** (Colombia) • **Corporación Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria** (Colombia) • **Instituto de Diseño Centro Gráfico de Tecnología** (Venezuela) • **Instituto Profesional de Chile, Carrera de Diseño** (Chile) • **Instituto Superior de La Bahía** (Argentina) • **Instituto Universitario Bios, Escuela de Diseño y Comunicación** (Uruguay).

#### 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 28 de junio 2013. 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 270 conferencias (programadas en 25 Comisiones). 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 realicen, 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 29 DE JULIO 2013 (1º día del Congreso)

##### 1. ACREDITACIÓN

**8:00 a 20:00 hs.** I Mario Bravo 1050, Planta Baja.

##### 2. FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

**9:00 a 12:00 hs.** I Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

##### Apertura del VII Plenario del Foro

Comisión Latinoamericana de Posgrado: Observatorio Latinoamericano de Investigación en Diseño / Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo

Red Latinoamericana de Emprendedores Creativos

##### 3. COCTEL DE BIENVENIDA

**12:00 a 13:30 hs.** I Sede Espacio Cabrera (Cabrera 3641).

##### 4. ASOCIACIONES DE CARRERAS DE DISEÑO

**14:00 a 17:00 hs.** I Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna.

Detalle:

**14:00 hs.** Presentación de las Asociaciones

**15:00 hs.** Sesión Asociaciones de Carreras de Diseño por área: Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño Multimedia-Digital, Moda e Interiorismo.

##### 5. PROGRAMA PARA EL DESARROLLO ACADÉMICO

**16:00 hs.** I Sede Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna

Firma de Acuerdos y Carta de Intención

##### 6. DOCTORADO EN DISEÑO DE LA UP

**17:00 hs.** I Sede Mario Bravo 1050, 6º piso, Aula Magna

Presentación del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo.

##### 7. APERTURA DEL IV CONGRESO

**18:00 a 20:00 hs.** I 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.

##### 18:45hs. I INVITADO DE HONOR

- Norberto Chaves. (Ver detalle página 36)

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 30 a la Sede Larrea 1079 a la Sesión de las Comisiones.

#### MARTES 30 DE JULIO 2013 (2º día del Congreso)

##### 1. SESIONAN LAS COMISIONES

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

Detalle:

**10:00 a 13:00 hs.** Conferencias y Debate

**13:00 a 14:00 hs.** Receso

**14:00 a 17:00 hs.** Conferencias y Debate

**17:00 a 18:00 hs.** Receso

**18:00 a 20:00 hs.** Elaboración de Conclusiones

#### MIÉRCOLES 31 de JULIO 2013 (3º día del Congreso)

##### 1. FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

**9:00 a 12:00 hs.** I Palais Rouge (Salguero 1443).

Actividad exclusiva para miembros adherentes del Foro.

Detalle:

**9:00 a 9:30hs.** I DESAYUNO

**9:30hs a 12:00hs.** FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

- IV ACTO DE RECONOCIMIENTO A LA TRAYECTORIA ACADÉMICA PROFESIONAL EN DISEÑO
- Reconocimiento 2013: Luz del Carmen Vilchis Esquivel, propuesta por la ENAP-UNAM (México), y Franca Rossi, propuesta por la Universidad de la Empresa UDE (Uruguay). (Ver detalle página 36)

##### • III ACTO HOMENAJE DEL FORO Y CIERRE

El Plenario como Asamblea realiza un debate abierto de los miembros del Foro con propuestas para el período 2013–2014.

- III Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano. (Ver detalle página 36)
  - Acto de Cierre del Plenario.
  - MESA DE ASOCIACIONES
- Reunión de las Asociaciones de Carreras de Diseño

##### 2. PRESENTACIÓN DE LAS CONCLUSIONES DE LAS COMISIONES DEL CONGRESO

**14:00 a 16:00hs.** I Palais Rouge (Salguero 1443).

Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso.

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

**10:00 a 16:00 hs.** I Palais Rouge (Salguero 1443).

#### AGENDA COMISIONES

El día martes 30 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 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 270 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 31 de julio 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.

ÍNDICE	pág.
--------	------

##### 1. PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

- 1.1 [A] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 2.1]..... 38
- 1.1 [B] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 2.2].....39
- 1.1 [C] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 2.3] ..... 40
- 1.1 [D] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 3.1] .....41
- 1.1 [E] Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [Aula 4-1] ..... 42
- 1.2 [A] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [Aula 3.2].....43
- 1.2 [B] Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [Aula 4.2] .....44
- 1.3 Calidad Educativa y Evaluación [Aula 4.3] .....45

##### 2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

- 2.1 Mercado y Gestión del Diseño [Aula 4.4 ] ..... 46



- 2.2 [A] Vinculación con Empresas, Profesionales  
y Emprendimientos [Aula 5.2] ..... 47
- 2.2 [B] Vinculación con Empresas, Profesionales  
y Emprendimientos [Aula 5.1]..... 48

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

- 3.1 [A] Nuevas Carreras, Nuevos Campos  
Profesionales y Entornos Digitales [Aula 5.3] .....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
- 3.3 [A] Innovación Cultural [Aula 6.3] ..... 51
- 3.3 [B] Innovación Cultural [Aula 6.5] ..... 52

### 4. INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

- 4.1 Investigación. Metodología y Técnicas [Aula 5.4] .....53
- 4.2 Estudios Exploratorio, Publicaciones  
y Política Editorial [Aula 7.1] ..... 54

### 5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

- 5.1 Diseño, Medioambiente y Ecología [Aula 6.4] ..... 55

### 6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

- 6.1 Observatorio de Tendencias [Aula 6.1] .....56
- 6.2 [A] Identidades Locales y Regionales [Aula 7.4] ..... 57
- 6.2 [B] Identidades Locales y Regionales [Aula 7.5] ..... 58
- 6.2 [C] Identidades Locales y Regionales [Aula 6.6] ..... 59
- 6.3 [A] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía  
[Aula 7.3] ..... 60
- 6.3 [B] Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía  
[Aula 7.2] ..... 61

## 1. PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

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

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 2.1**

**Construções simbólicas: o objeto na composição de cenários de interiores**

**Clarissa Daneluz** (\*\*\*) [Faculdade America Latina - Brasil]  
A proposta integra as atividades do Ateliê Escola Design (Faculdade América Latina RS|Brasil). O objetivo é discutir estratégias metodológicas e pedagógicas adotadas para desenvolver o atual projeto e orientar o aluno em sua pesquisa. Com o foco em construções simbólicas de cenários de interiores as estratégias eleitas tem como base o uso do “caderno de ideias” - instrumento de investigação do designer, e a prática de uma “leitura sem palavras” - viés semiótico para reconhecer objetos/sígnos nos ambientes visitados. Espera-se aprimorar esse espaço de crítica do processo de ensino do design, bem como do desenvolvimento do aluno como agente investigativo.

**Didáctica del Diseño: tradición y reflexión**

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

El texto propone tratar de describir el Taller como estrategia y como técnica de la didáctica en el sentido de vincular diversos tipos de posibilidades de presentación de contenidos y de desarrollo de capacidades de Diseño. Valorar sus logros y sus limitaciones a nivel de desarrollo de destrezas como las relacionadas con exploración, representación y fabricación, donde ha tenido un gran éxito esta técnica. En cuanto a conocimientos, se presenta el problema de planeación, presentación y fijación de contenidos, al parecer algunas veces, no fundamentan la formación académica. Por último, las habilidades cognitivas en aspectos de competencias como estructuración de problemas, solución, negociación y otros más, las investigaciones han prestado algún interés en monitorear estos procesos, más bien tiende a prestar importancia a los resultados.

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

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

El tema propuesto surge como ampliación y continuación de la investigación iniciada para el Congreso de Enseñanza y Aprendizaje 2012 respecto ha profundizar: racionalizar, verificar y consolidar la base epistemológica del Diseño como Disciplina Integral. Al reflexionar sobre la base epistemológica del Diseño Integral común a todas las especialidades, surge la necesidad de ordenar principios y experiencias que pueden ir estructurando dicha disciplina.

**Diseño de Servicios: cómo introducir herramientas para diseñar lo intangible. Diseño: Disciplina y pedagogía**

**Ana Cravino** [UBA/ Universidad de Morón/ITBA- Argentina]  
La disciplina tiene dos dimensiones, una pedagógica: la asignatura, y otra epistemológica como campo de conocimiento o matriz disciplinaria; estas dos dimensiones se confunden en los planes de estudio. Es importante reconocer esta complejidad puesto que aún en el seno de una misma carrera coexisten materias con paradigmas, estilos de pensamiento e ideologías diferenciados, e incluso opuestos, lo cual lleva a concebir diferentes modelos de enseñanza y aprendizaje. Por otra parte, no debemos entender las asignaturas tan sólo como un corpus de conocimientos y prácticas, sino además como una comunidad de adherentes que definen una identidad.

**Estrategias pedagógicas y didácticas para un diseño dialógico**

**Jemay Mosquera** | **Ernesto León Duplat** | **Fabián Mena**  
[Universidad de Pamplona - Colombia]

El trabajo se fundamenta en la biopedagogía, la didáctica y en nuevos paradigmas de aprendizaje (significativo, personal y psicosocial, transacción participativa y subjetividad crítica) para la formación de arquitectos enfocados a la apropiación consciente y la configuración adecuada del entorno. La estructura hermenéutica de la propuesta se fundamenta en el entendimiento interpretativo de la acción social con significado subjetivo, posibilita la aplicación de una síntesis integradora adaptativa y sienta las bases para un diseño dialógico que

permite simultáneamente caracterizar, analizar, interpretar, modelar, experimentar, comunicar, retroalimentar y aplicar.

**Las planificaciones de Diseño y Comunicación UP: criterios de evaluación y contenidos**

**Mercedes Pombo** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]  
La ponencia plantea reflexionar acerca de la metodología que desarrolla el área de Producción y Gestión de Contenidos de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP frente a la elaboración de planificaciones y otros documentos académicos. El sector lleva adelante la revalorización y actualización de contenidos de las distintas asignaturas desde una perspectiva multidisciplinar. También se presentan los nuevos desafíos para la próxima etapa, centrada en generar un documento estándar para los trabajos finales de cada asignatura, tendientes a unificar el criterio de evaluación de las distintas cátedras y el mejoramiento de la producción áulica de los estudiantes.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 2.1**

**Da “Aprendizagem Baseada em Problemas” à “Aprendizagem Baseada em Projetos”**

**Federico Braida Rodrigues de Paula** (\*\*\*)  
[Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

Este artigo aborda o tema do ensino de projeto nos cursos de Design, à luz dos paradigmas contemporâneos da Educação, como transversalidade e (inter, multi e trans)disciplinaridade. Objetiva-se destacar a Aprendizagem Baseada em Projetos, uma variação da Aprendizagem Baseada em Problemas, como um método para a solução de problemas dinâmicos e complexos, capaz de contribuir para a prática do ensino de projeto, integrando disciplinas, áreas e campos do saber. Conclui-se que o desenvolvimento de um projeto fundamentado no aporte metodológico da Aprendizagem Baseada em Projetos contribui para a formação de designers verdadeiramente preparados para lidar com os desafios da contemporaneidade.

**Desenho e políticas educativas no Brasil: fragilidade no ensino industrial**

**Ana Rita Sulz** (\*\*) [Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil]

Em estudo acerca da presença do Desenho Técnico na formação para indústria automobilística brasileira, os dados relativos à frequência deste conhecimento na oferta formativa dos cursos técnicos revelaram fragilidade na organização curricular e inconsistência na definição e sistematização dos conteúdos relacionados ao Desenho de linguagem técnica, que somados à sua quase inexistência nos anos que precedem o nível técnico, resultam numa formação pouco competitiva para um mercado de trabalho global cada vez mais exigente. O estudo pautou-se no exame da relação estabelecida entre o Sistema Educativo e o Econômico, e o Curso Técnico de Mecatrônica serviu como referência para análise.

**Diseño y transformación social. Reto y objetivo pedagógico**

**Anna Urroz** [BAU, Escuela Superior de Diseño - España]  
Bau, Centro Universitario de Diseño desarrolla una docencia basada en la pedagogía activa que entiende que los estu-

diantes proponen sus proyectos de diseño, fruto del análisis y la investigación tanto social como instrumental. El espíritu crítico, la observación de las necesidades del entorno y el conocimiento de diferentes metodologías proyectuales les permite alcanzar una práctica profesional responsable en la línea del Design Thinking. Así, entendemos la figura del diseñador como un profesional necesario en diferentes ámbitos laborales, ocupando el espacio de intermediación y creatividad que provoque un cambio cualitativo en la empresa y en el bienestar de la sociedad.

**Estrategia de enseñanza-aprendizaje para la sensibilización, expresión e interpretación del color**

**Vanessa Ferrari Conti** [Universidad del Zulia - Venezuela]  
En esta ponencia se conceptualiza, describe y muestra resultados de una estrategia de enseñanza-aprendizaje del color desde un enfoque fenomenológico, como parte de la formación integral por competencias declaradas por la Universidad del Zulia, Venezuela. La estrategia es parte de la unidad curricular de Introducción al Diseño de los alumnos de primer semestre de la Facultad de Arquitectura y Diseño. El ejercicio se denomina: “Percepción y expresión del color”, en el cual el alumno conoce, explora y reflexiona sobre las referencias y factores que intervienen en la percepción e interpretación del color como constructo socio-cultural e imaginarios personales.

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

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 2.2**

**Aprendizaje colaborativo y significativo en el diseño**

**María Paula Serrano Gómez** | **Edgar Andres Moreno Villamizar** [Universidad del Norte - Colombia]

La integración curricular de asignaturas como Taller de Composición II y Teoría del Diseño II permiten al estudiante optimizar recursos y tiempo de ejecución de actividades académicas ya que la materia teórica se convierte en lo que realmente es: Una aproximación metodológica del diseño a la solución de problemas y la generación de satisfactores desde las tres funciones definidas en la teoría del objeto aunado a la comprensión teórica y sistemática del rigor que requiere la aplicación y generación de metodologías para diseñar productos en donde las rúbricas se convierten en una herramienta útil para la instrucción y el aprendizaje.

**Contribuir al Diseño desde la Filosofía: Una estética del Diseño Gráfico**

**Sebastián Caro** [Universidad de Palermo- Argentina]  
El concepto de “estética” se ha despojado de su verdadera significación para convertirse en una muletilla, pasar a ser algo banal, un mero recurso retórico para referirse a “estilo”. En realidad, la estética encierra un mundo de significaciones mucho más complejas. Sin embargo, es difícil encontrar consenso. Usualmente definida como “filosofía del arte o de la belleza”, se corre el riesgo de limitar la experiencia sensible solamente al arte, relegando prácticas inherentes a la cultura

visual humana. Aquí reclama su lugar el diseño gráfico, buscando contribuir a su desarrollo teórico desde la filosofía. Entonces, ¿es válido hablar de una “filosofía del diseño”? Y si es así ¿cuáles son las problemáticas que tratará?

**Fenomenología, una opción para el estudio de la educación en Diseño Industrial**

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

El presente trabajo corresponde al primer informe de avances de la investigación presentada en el pasado Congreso de Enseñanza titulada “La aprehensión de formas de pensamiento como punto de partida para la educación basada en proyectos” y pretende establecer y socializar las opciones metodológicas definidas para la realización del estudio. Es importante resaltar que los estudios fenomenológicos, tradicionales de las investigaciones en las ciencias sociales tiene aspectos relevantes no solo para la investigación en áreas de diseño, sino que además evidencia relaciones influyentes en la enseñanza misma del diseño, ya que revitaliza la relación alumno – docente reafirmando el concepto de aprehensión.

**Forma, materia y percepción en el diseño.**

**Taller de Morfología I**

**Griselda Bertoni** [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]  
Este trabajo expone la experiencia pedagógica y didáctica del Taller de Morfología 1 de la FADU UNL. Retoma a la percepción como eje central del proceso de enseñanza aprendizaje, y a la metodología fenomenológica como forma de acercamiento a la problemática del abordaje conceptual de la forma y la materia para el alumno de primer año de la carrera de arquitectura. Método que busca acercar el conocimiento y la manipulación de los atributos formales del espacio y la materia.

**Proyecto de Graduación: evaluación del proceso y del producto**

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

Esta ponencia abordará la metodología establecida para la evaluación integral del Proyectos de Graduación de las carreras de cuatro años de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo y de los Ciclos de Licenciatura en Diseño y en Negocios de Diseño y Comunicación. La misma contempla dos etapas: la evaluación del proceso de elaboración del Proyecto de Graduación en el desarrollo de las cursadas de las asignaturas Seminario de Integración I y II –correspondientes a las carreras de grado- e Investigación y Desarrollo I y II –correspondientes a los Ciclos de Licenciatura -, y la evaluación del producto final, es decir, del Proyecto de Graduación terminado. Cada una de estas etapas involucra criterios de evaluación específicos y herramientas de registro adecuadas a cada instancia.

**Quadrinhos: Estratégia para capacitação e conhecimentos**

**Silva Gemicrê do Nascimento** (\*\*) [Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil]

Este estudo revela como as Histórias em Quadrinhos no âmbito educacional, podem ser aplicadas valendo-se da riqueza dos recursos existentes nesta mídia. Usamos o personagem Piteco, protagonista criado por Maurício de Sousa, sugestionan-

do aspectos do “homem primitivo brasileiro”. Expomos suas estruturas básicas, em que defendemos sua utilização como recurso didático- pedagógico. Entendemos que os quadrinhos são contos de vários gêneros e estilos envolvendo diversos grupos sociais, cujos argumentos, em sua maioria, são bem humorados. Constitui-se num método narrativo sugerindo a fantasia, facilitando a aprendizagem. Esse enfoque servirá para promover entendimento dos quadrinhos, seus conceitos, desse instrumento gráfico criado por tantos artistas.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 2.2**

**Estrategias Didácticas. Enseñanza de Historia del Diseño**

**Claudia Patricia Dueri Méndez** [Universidad Mayor de San Simón - Bolivia]

La implementación de innovadoras estrategias didácticas diseñadas para impartir conocimientos y adquirir competencias en las asignaturas de Historia del Arte, Arquitectura y Diseño Gráfico Latinoamericano y Nacional; han permitido durante varias gestiones desarrollar un proceso de autoevaluación continuo, cuyos resultados fueron contribuyendo a potenciar el encuentro de una pedagogía educativa adecuada al medio, fundamentada con principios de calidad en las dimensiones: cognitivo, instrumental, actitudinal y social. El Proceso descrito ha sido articulado a un registro de experiencias, permitiendo el inventario y categorización de variados ejemplos ordenados según la temática y el espacio donde se han desarrollado: aula, universidad, ciudad y territorio.

**Análisis integrado de factores de diseño para desarrollar proyectos viables**

**José Luis Santolaya** [Universidad de Zaragoza - España]

Para realizar nuevos diseños de producto, competitivos y de alta calidad, o para mejorar los existentes, es necesario considerar todos los aspectos que intervienen en el proceso de desarrollo de producto y analizar cómo éstos afectan a las especificaciones iniciales. Este trabajo incide en la investigación y análisis integrado de factores durante el desarrollo de proyectos de diseño. Para ello, se elaboran matrices que permiten conectar especificaciones y factores y hacer su estudio de forma estructurada.

**Desenho e Linguagens Visuais: nova proposta na pesquisa em desenho**

**Luciana Miranda** | **Manuela Carvalho** (\*\*) [Brasil]

A proposta desse trabalho é mostrar como funciona o Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade (PPGDCI), da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), com linhas de pesquisa e áreas de concentração que refletem propostas inovadoras no estudo de Desenho, não se concentrando somente no estudo do desenho gráfico, como a maioria dos programas de pós-graduação e cursos de Desenho em geral no Brasil, que são inclusive em número reduzido frente a muitas outras áreas do conhecimento.

**Educación Resistencia y Sistema Modular**

**Jorge Castillo Morquecho** | **Diana Guzmán López**  
[Universidad Autónoma Metropolitana - México]

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: **2.1:** piso **2**, aula **1**

Educación Resistencia y Sistema Modular. Es una ponencia vivencial de la primera clase del Tronco Divisional I Interacción Contexto – Diseño en las áreas de Teoría/Taller de Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, en donde exponemos una serie de principios, sobre los cuales vamos a trabajar durante el trimestre. Esto es, hacer un Diseño de Resistencia, capaz de movilizar a la sociedad, el diseño como un bien comunitario, de bajo impacto sobre el medio. Un diseño que represente una realidad inicial para extraer de ella algo distinto: que ponga al descubierto la complejidad de la sociedad y la complejidad del Ser.

#### La incidencia de la materialidad en los procesos proyectuales de estudiantes de diseño de indumentaria

**Eugenia Aryan** [Universidad de Palermo - Argentina]  
Se propone el análisis de ciertos procesos creativos de diseño de indumentaria que se dan en el aula, planteando dos miradas: la del docente y la del estudiante, revelando así, tanto metodologías de enseñanza como maneras en las que el estudiante percibe aquello que aprende. Se propone estudiar los elementos que intervienen en la metodología proyectual que se implementa en los procesos de enseñanza y aprendizaje para la concreción de una pieza de diseño de indumentaria de manera tal de entender y mejorar resultados relacionados a trasladar el plano de las ideas al campo de lo posible y materializable, como parte sustancial de la propuesta pedagógica de la Facultad.

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

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 2.3**

#### Articulación de una red hermenéutica en torno a una pedagogía de la imagen

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

Si examinamos el universo de las imágenes cualesquiera sea su procedencia y circulación (arte, publicidad, diseño, moda, medios audiovisuales y masivos y las posibilidades que las tecnologías digitales proporcionan) reconoceremos a la cultura de la imagen como parte integrante de la cultura contemporánea. La emergencia de la visualidad y las tecnologías demandan una reflexión a fin de dilucidar los distintos aspectos que, en la actualidad, hacen a la sensibilidad, el pensamiento y la creatividad. Por ello, desde la pedagogía es ocasión de realizar un profundo análisis hermenéutico de las diversas teorías, miradas y enfoques metodológicos que circulan en el mundo global sobre los aspectos didácticos y enunciativos de la imagen. La propuesta, entonces, es articular una red polifónica de elaboración de propuestas educativas, investigativas y bibliográficas.

#### Ensino da prática projetual do design e questões da interdisciplinaridade

**Regina Álvares Dias** (\*\*\*) [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]  
O objetivo do presente trabalho é identificar e evidenciar algumas dificuldades para a implementação da interdisciplinaridade nos cursos de Design e sugerir algumas estratégias que

possam romper com os pressupostos e métodos educacionais calcados na fragmentação e pulverização dos saberes, que impedem a integração no ensino do Design com as mais variadas áreas de conhecimento. Para a construção do alicerce teórico-metodológico, partiremos de múltiplas referências, destacando o conceito de interdisciplinaridade. Ao incorporar esse conceito, nossa intenção é ampliar as perspectivas apontadas por educadores e pesquisadores que discutem e analisam a complexidade de saberes, produzidas e articuladas no contexto do Design.

#### Pensamiento Proyectual en las Conversaciones asíncronas del Taller de Diseño: estudio piloto

**Eduardo Hamuy** [Universidad de Chile - Chile]  
Si bien hoy la mayoría de los talleres proyectuales de diseño en América Latina, utilizan recursos Web, su rol y propósito en el aprendizaje requiere comprensión más profunda. En el taller prevalece el razonamiento práctico, se evalúa habitualmente centrándose en la representación del objeto de diseño, el proceso cognitivo se evalúa indirectamente. Esta investigación doctoral examina la comunicación asíncrona en línea durante un proyecto de taller como piloto de un trabajo de campo más extenso. Se buscan evidencias de construcción del conocimiento a través del marco de la Comunidad de Indagación en las comunicaciones asíncronas en una plataforma virtual.

#### Taller de Proyectos en Diseño de Vestuario: Pensamiento Docente/Pensamiento Estudiante

**Viviana Polo** [Universidad de San Buenaventura de Cali - Colombia]  
Esta socialización pretende dar a conocer los avances hechos acerca de la indagación acerca del devenir Enseñanza/Aprendizaje en los Talleres de proyectos en Diseño de Vestuario, teniendo como referente una profundización en el estado del arte y marco teórico. A su vez, poner de manifiesto cuales son las relaciones que se mantienen desde el Pensamiento el Docente y el pensamiento del estudiante, respecto a la interacción y la construcción del conocimiento.

#### Un acercamiento al diseño integral mediante nuevas tecnologías- Estudio de caso

**Pedro Jesús Villanueva** | **Alfredo Flores** [Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco - México]  
Exponer la experiencia que se desarrolló en el tronco terminal de la licenciatura de arquitectura de la UAM-X, que a partir del sistema modular, donde la participación del estudiante es primordial y complementado con los conceptos desarrollados por Piaget, Rolando García y Seymour Papert, se integraron las nuevas tecnologías en un proceso epistemológico que permitió la enseñanza de los procesos complejos que entran en juego en el diseño integral para comprender y asimilar las íntimas relaciones que presenta la realidad. Las nuevas tecnologías permitieron conjuntar rápidamente los procesos de investigación, análisis y diseño, además de retroalimentarlos.

#### Un ambiente donde se privilegia el pensar

**Teresito Bonafina** [Universidad de Palermo - Argentina]  
Uno de las preocupaciones docentes mas destacadas en los tiempos actuales donde transitan las aulas con las generaciones Y y Z, es el desinterés, la apatía y la indiferencia frente a determinadas propuestas de enseñanza. Aplicar la integra-

ción como estrategia didáctica provoca un aula en que se privilegia el pensar, despertando un interés en el estudiante y produciendo un aprendizaje significativo de los conceptos desarrollados a lo largo de un cuatrimestre. El objetivo de esta ponencia es contarles que dice la investigación en las aulas donde se ha utilizado la integración como estrategia. ¿Sucede que provoca un ambiente donde se privilegia el pensar? ¿Despiertan interés en el estudiante las explicaciones docentes que relacionan con sentido los conceptos? ¿Construyen aprendizajes significativos las actividades dirigidas a la conformación de un todo?

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 2.3**

#### El rediseño del diseño

**Carlos Roberto Soto Mancipe** (\*\*) [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]  
El Diseño Gráfico ha llegado a las aulas académicas hace poco tiempo y la proliferación de Programas dentro de la Educación Superior ha sido muy grande en los últimos años, al igual que las instituciones “no formales” y otras, de carácter indefinido. Este hecho nos muestra una gran variedad de proyectos educativos, planes de estudio y toda suerte de estrategias para allegar aspirantes a esta nueva alternativa de formación. Situación que, sumados los mitos de toda índole que tergiversan la verdadera esencia de la disciplina, le dan una imagen equivocada a la profesión.

#### Experiencias pedagógicas significativas en la formación de diseñadores gráficos

**Ricardo Parra** [Corporación Escuela de Artes y Letras - Colombia]  
Los niveles de comunicación entre el docente y los estudiantes, la aplicación práctica del conocimiento vivencial del mercado gráfico, así como la manera de generar estrategias, dinámicas, didácticas que permitan el desarrollo de propuestas gráficas asertivas cercanas al contexto actual, vinculado la investigación, los antecedentes del mercado, de la industria, así como de los servicios o productos, han justificado la generación de elementos didácticos que eleven la eficiencia de la relación intersubjetiva entre docentes y estudiantes de diseño. La actividad presenta experiencias significativas desarrolladas en La Escuela de Artes y Letras en la búsqueda de la calidad del proceso pedagógico.

#### O design e as antenas da semiótica em tempos pós-modernos

**Sérgio Silva** (\*\*\*) [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]  
A conferência terá como objetivo estabelecer um modo de apropriação da semiótica pelo design que vá além da aplicação de um modelo teórico-conceitual em análise de casos e produtos de design já consagrados. Num momento em que os artefatos industriais e o consumo desses artefatos tendem a estar cada vez mais associados às noções de propósito e de desejo, trata-se de estabelecer um campo interdisciplinar em que a semiótica possa penetrar as bases epistemológicas do design, gerando, assim, um método para a prática projetual calcado nos conceitos de signo e cultura e na questão da produção de sentido.

#### Reflexión sobre los métodos para la enseñanza del Diseño

**Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel** [Universidad Nacional Autónoma De México - México]  
Esta propuesta es una introspección en las actuales condiciones de la enseñanza del diseño y la importancia del impacto que las nuevas tecnologías han tenido en la pérdida de perspectivas que incluyan la teoría y la crítica como opciones metodológicas en la docencia. Los nuevos escenarios de la docencia en el diseño, que se muestran arcaicos en poco tiempo, que no logran una ruptura con las prácticas tradicionales de enseñanza-aprendizaje, han propiciado el devenir del pragmatismo en pro de la “excelencia” del “hacer”, dejando al margen de las discusiones la trascendencia del “pensar”.

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

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 3.1**

#### Diseño como estrategia pedagógica para transformar pensamientos desde el eco-diseño

**Fabian Panche Martinez** | **Diana Nathaly Parra Rojas** [Colombia]  
Se presentará una reflexión en torno a la enseñanza del eco-diseño y la sustentabilidad dentro de las practicas pedagógicas desarrolladas al interior de un aula de clase, que se transforma en un espacio apropiado al fomentar habilidades y capacidades para establecer y proyectar soluciones a problemas y necesidades inmediatas del contexto cercano.

#### Estrategias docentes en la interacción Arte / Diseño en la enseñanza superior de las Bellas Artes

**Salvador Haro González** | **Jose Mª Alonso** [Universidad de Málaga - España]  
La apuesta de formación de la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga propone una formación integral del arte en la que el diseño juega un papel importante. Y esto, con independencia de que existan otros títulos superiores, e incluso universitarios, específicos para la formación en diseño. No se trata únicamente de aprovechar los recursos que el diseño ofrece para la producción artística, sino también porque entendemos que estos parámetros pueden y deben funcionar en sentido inverso, es decir, la formación artística ofrece conceptos y recursos para el diseño.

#### Modelo Estratégico para la Enseñanza de la Ilustración

**Verónica Lizett Delgado Cantú** | **Julia De la Cerda** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]  
Este proyecto analiza la importancia de la investigación cualitativa para mejorar la calidad de la enseñanza del diseño gráfico. El propósito es investigar, analizar y documentar la didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ilustración en la Facultad de Artes Visuales de la UANL. Se busca desarrollar una “teoría fundada” a partir de un caso de éxito, utilizando técnicas cualitativas como la entrevista, el estudio de caso, la observación participante y la investigación documental. Se analiza el perfil deseable del profesor como tutor, facilitador y modelo; y se aborda el conocimiento aplicado a la

enseñanza de la ilustración.

#### O Learnflow no Ensino de Animação no Design

**André de F. Ramos** (\*) (\*\*\*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]  
Learnflow é a sequência de passos necessários para que durante o aprendizado, o aluno possa atingir maturidade no desenvolvimento de processos profissionais, de acordo com um conjunto de etapas definidas. Envolve a noção de aprendizado continuado, onde os alunos podem transitar na grade curricular seguindo algumas regras. O conceito deriva da palavra inglesa workflow (Fluxo de Trabalho), seus significados e aplicações. Apresentação da Teoria do Fluxo desenvolvida pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihaly promovendo sua aplicabilidade no campo do ensino de design. Detalhamento dos métodos utilizados neste processo e exibição de trabalhos desenvolvidos durante a pesquisa.

#### Reestructuración del plan de estudios de la Maestría en “Creatividad para el Diseño”

**Luis Bermudez** [Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes de México, EDINBA - México]  
Con motivo de la reestructuración del plan de estudios de la Maestría en “Creatividad para el Diseño” impartida por la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA), única entidad Federal mexicana que cuenta con una Escuela de Diseño, se pretende dar a conocer a la comunidad latinoamericana del diseño, la manera como fue concebido el nuevo plan de estudios 2013, la estructura del mismo, su filosofía y la importancia que dicho plan tiene para las nuevas dinámicas del diseño en nuestro país, ya que se consolida como el plan de estudios de pos grado en Diseño con mayor poder de convocatoria en este momento en México.

#### Viaje a la Semilla: innovación pedagógica en el área de expresión gráfica

**Christian Gray** [Universidad Tecnológica Metropolitana - Chile]  
El módulo “Viaje a la Semilla” surge como una alternativa académica que expande el ámbito del desarrollo de las destrezas y habilidades en el área de expresión de la carrera de diseño en Comunicación visual de la UTEM. Basado en el texto “Hundertwasser, El pintor rey con sus cinco pieles” de Pierre Restany, se genera una propuesta educativa que amalgama dos campos cruciales para el alumno(a) que debe enfrentar el tema de la creatividad: El desarrollo del Pensamiento Analógico, que permite potenciar la capacidad natural para relacionar conceptos, imágenes e ideas; y la Integración de los objetivos transversales de la educación.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 3.1**

#### Hacia una nueva propuesta epistemológica del diseño gráfico

**Juan Alfonso de la Rosa** [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]  
La acción del diseño gráfico se ha ampliado a medida que los nuevos medios han planteado nuevas maneras de ser de la imagen, esto nos obliga a preguntarnos la validez de las pro-

puestas de episteme de nuestra disciplina y reflexionar sobre las nuevas posibilidades que surgen con los nuevos medios.

#### La Idea Primaria, un encuentro con la creatividad

**Zulma Buendía de Viana** [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]  
Este trabajo es un avance de la investigación de la tesis de la Maestría en Educación que se cursa en el Centro de Estudios de Postgrado de la Universidad Autónoma del Caribe, “Implementación de una Herramienta Didáctica para la Enseñanza del diseño Arquitectónico, La Idea Primaria” y contiene las ideas principales que se analizaran sobre la práctica de la enseñanza del diseño por más de veinte años. El objetivo de esta investigación es la implementación de una herramienta didáctica en la enseñanza del Diseño Arquitectónico

#### Trayectos indisciplinados, educación flexible y sustentabilidad

**Mariela Alejandra Marchisio** (\*\*) [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]  
Proyecto y enseñanza están en permanente relación, como expresa Ravey “El proyecto se instala donde los saberes dialogan y los saberes dialogan donde se instala el proyecto”. Proyectar y enseñar a proyectar implican transitar experiencias, atravesar trayectos en los cuales se entrecruzan reflexiones conscientes e inconscientes, en los cuales las experiencias del pasado interceptan el presente o cualquier instancia de razón en un ejercicio constante de imaginación de escenarios, de alguna manera impredecibles y que no responden necesariamente a lo pensado. En ese escenario promover experiencias proyectuales superadoras de las trayectorias lineales que instalaban los planes de estudios tradicionales, implicó desbaratar direccionalidades, formular y poner en práctica otros recorridos, distintos, aleatorios, de geometrías enredadas por diversos puntos en movimiento.

#### Una didáctica proyectual para aprendizajes significativos y colaborativos

**Maria Georgina Bredanini Colombo** | **Matias Dalla Costa** | **Guillermo Mántaras** | **Maria Elena Tosello** [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]  
Uno de los desafíos que enfrentan las disciplinas proyectuales es cómo activar la imaginación, motivar y comprometer a estudiantes y docentes en procesos de aprendizaje heurísticos y significativos que integren las TIC en relación al nuevo paradigma epistemológico, estético y técnico. Surge así una propuesta didáctica que, a partir de la consigna de imaginar, proyectar y construir mundos, impulse una experiencia lúdica y creativa de construcción colaborativa del conocimiento. El artículo describe los fundamentos, objetivos, características y resultados de esta experiencia realizada en el Taller de Gráfica Digital, asignatura dictada para estudiantes de Arquitectura y de Diseño.

#### Una estrategia metodológica para la enseñanza del proceso de diseño

**Santiago Osnaya** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]  
Guiar al alumnado hacia el aprendizaje significativo para

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: **2.1:** piso **2,** aula **1**



incorporar la metodología a su ejercicio profesional, es una experiencia docente exitosa que al compartirla pretende re-  
troalimentar pedagógicamente a los colegas. El contacto de  
los estudiantes con métodos y procesos para el diseño resul-  
ta difícil debido a la falsa idea de que incorporarlos significa  
coartar y disminuir su capacidad creativa al forzar sus crea-  
ciones a una serie de pasos establecidos. El reto es lograr  
que el aprendizaje sea amigable a través de la reflexión y la  
práctica de lo que llamo “el proceso natural”; descubrirlo lleva  
a utilizar y sentir confidencialidad con la metodología alcan-  
zando logros importantes.

**Implementación de un Programa orgánico entre el  
nivel medio y el nivel superior en el campo del diseño,  
la creatividad y las comunicaciones**  
**Vanesa Schwarzbach** (\*\*) [Universidad de Palermo -  
Argentina]  
El Programa ColegiosDC se crea a partir de la necesidad de la  
Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Pa-  
lermo de generar, consolidar y fidelizar un vínculo con institu-  
ciones educativas, autoridades académicas y profesionales de  
orientación vocacional que se desempeñan en el nivel medio.  
En búsqueda de una articulación dinámica e interactiva entre  
ambos niveles educativos logra posicionarse desarrollando y  
planificando acciones que captan las necesidades e intereses  
de las instituciones secundarias en lo que respecta a la forma-  
ción y orientación vocacional de sus estudiantes generando,  
espacios de actualización curricular y acercamiento a las dis-  
ciplinas del diseño y las comunicaciones.

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

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 4-1**

**Diagnóstico como ferramenta para a proposta de revisão  
de projetos político- pedagógicos**  
**Denise Dantas** (\*\*\*) [Universidade de São Paulo - Brasil]  
Este trabalho descreve os métodos utilizados para a elabo-  
ração de um diagnóstico do curso de Design da FAU USP,  
entre 2011 e 2012, diagnóstico este que servirá de emba-  
samento para a revisão de seu projeto político-pedagógico.  
Discute a importância da elaboração de um diagnóstico como  
ferramenta para a construção de uma análise crítica sobre o  
processo implantado, a necessidade de triangulação de infor-  
mações que permitam uma avaliação menos tendenciosa e os  
desafios de consolidar as informações em recomendações fu-  
turas que efetivamente possam auxiliar o processo de revisão.

**Formar por medio del conocimiento del color a  
comunicadores visuales: ¿Posibilidad o ilusión?**  
**María Olga Largacha** [Universitaria de Investigación  
y Desarrollo UDI - Colombia]  
Dado que la educación superior ofrece diversos programas en  
los que se manejan signos y códigos que son propios de cada  
una de las disciplinas proyectuales, se hace imprescindible el  
conocimiento del color como aspecto fundamental, transversal  
y además, como fenómeno perceptivo que se sintetiza, de ma-  
nera personal y única. Se diría pues, que, alumnos universita-  
rios con procesos formativos originados en un medio diferente,

en un entorno diferente, con unas circunstancias particulares,  
una mirada particular y unos intereses propios, estarían en  
capacidad de completar el diálogo formativo propuesto por el  
docente al intercambiar experiencias — o falta de experiencia-  
en el aprendizaje de la comunicación gráfica desde la transver-  
salidad de los contenidos de la asignatura color y las materias  
teórico prácticas, no proyectuales, en el diseño gráfico.

**La cultura curricular de investigación en diseño  
y comunicación**  
**Virginia G. Suarez** [Universidad de Palermo - Argentina]  
La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de  
Palermo realizó acciones de investigación que se visualizan a  
través de la experimentación, la creación sostenida de pro-  
ductos, la construcción y ampliación de saberes en torno al  
Diseño y la Comunicación. Ha desarrollado un conjunto de  
programas, propuestas y proyectos para sistematizar la activi-  
dad investigativa. Se describen las estrategias que identifican  
y organizan la cultura curricular de investigación en la Facul-  
tad de Diseño y Comunicación, detallando los ejes concep-  
tuales que la caracterizan, las acciones de visibilidad que se  
desarrollan, la producción obtenida y la interrelación entre las  
diferentes áreas.

**Nuevo Posgrado en Gerencia de Marca**  
**Luisa F. Montalvo** [Universidad de Medellín - Colombia]  
La Universidad de Medellín (Colombia) presenta su nuevo  
posgrado en Gerencia de Marca, con un enfoque gerencial  
y creativo que dará las herramientas necesarias para la  
construcción de marcas poderosas en cualquier categoría de  
producto/servicio. Está dirigido a profesionales con título de  
comunicadores, diseñadores, publicistas, administradores in-  
teresados en adquirir conocimientos de marketing, estrategia  
comunicativa, tendencias culturales y de consumo, comporta-  
miento del consumidor y análisis investigativo a fin de lograr  
la generación de propuestas únicas, acordes a las verdaderas  
necesidades del mercado y de sus intereses comerciales,  
siempre en pro del crecimiento y el desarrollo de la comuni-  
dad que lo respalda.

**Taller de publicidad: generando aprendizajes significativos**  
**Álvaro Sánchez Colán** [Universidad de San Martín de Porres  
- Argentina]  
La modalidad de especialización del Taller de Publicidad de  
la Universidad de San Martín de Porres, se fundamenta en  
tres pilares: Actualización, en conocimientos impartidos a  
los alumnos que desarrollen sus prácticas pre profesionales;  
Adaptación, a las nuevas tendencias y recursos tecnológicos  
en el campo de las comunicaciones, el marketing y la publi-  
cidad; Optimización, para la formación de los alumnos, con el  
manejo de los recursos pedagógicos y prácticos aplicables a  
las exigencias del mercado laboral publicitario.

**¿Diseñador o investigador? Nuevos roles del diseñador y  
cómo fomentarlos en la enseñanza**  
**Leyda Milena Zamora Sarmiento** [Universidad Autónoma  
Metropolitana Xochimilco - México]  
Presenciamos un cambio en el ejercicio de diseño. El di-  
señador deja su rol como artista creativo y asume retos de  
entender al usuario, contexto y demás variables que inter-  
vienen en los proyectos de diseño. ¿Cómo la enseñanza se

está adaptando a esto? La ponencia resalta la importancia  
del trabajo articulado del diseñador en el proceso de com-  
prensión de problemáticas convirtiéndolo en interlocutor que  
escucha, analiza, interpreta y propone con expertos de otras  
áreas, a partir del entendimiento de problemas socialmente  
determinantes y con análisis complejos que llevan a múltiples  
soluciones relevantes, coherentes y pertinentes respecto a los  
usuarios y contextos.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 4-1**

**Capacidades de Diseño en la Fase de Resolución  
Tecnológica**  
**Fernando Rosellini** [Universidad Nacional de Córdoba -  
Argentina]  
El fin que motiva esta ponencia es explorar y estudiar de cerca  
las diferentes capacidades de Diseño en la Fase de Resolución,  
en el 4 año de la carrera de Diseño Industrial, para aclarar cuá-  
les son y porque se deben desarrollar en los estudiantes, esta-  
bleciendo las relaciones entre estas con el perfil del egresado.  
La Etapa de Resolución y las capacidades a desarrollar en ella,  
es un área que revela innumerables problemas y conflictos de  
articulación haciéndonos las siguientes preguntas: ¿Cómo se  
vuelve material una idea?, ¿Qué capacidades debo desarro-  
llar?, ¿Qué herramientas necesito?, ¿Existe una secuencia de  
utilización de las herramientas?, ¿Cuáles son los principales  
inconvenientes en esta fase del proceso de Diseño? y ¿Cómo  
se gestiona la relación entre Forma, Función y Tecnología?

**Diseño como elemento integrador en nuevas licenciaturas  
interdisciplinarias**  
**Luis Jorge Soto Walls** (\*) [Universidad Autónoma Metropoli-  
tana Azcapotzalco - México]  
Aun cuando la UAM representó una vanguardia en sus orí-  
genes, los cambios constantes de la sociedad mexicana, la  
globalización en todos los aspectos que afectan el desarrollo,  
social, económico, cultural de un país como el nuestro, ge-  
neran urgentemente la necesidad de un reforzamiento en el  
modelo propuesto hace ya 38 años. El documento presenta  
algunas consideraciones y definiciones que permiten hacer  
la propuesta de una licenciatura denominada Diseño de Pro-  
yectos Sustentables.

**Hacia una pedagogía modular en diseño**  
**Natalia C. Pérez Peña** [Universidad Santo Tomás - Colombia]  
La experiencia a partir de la inclusión de un sistema modular  
en un plan de estudios plantea grandes retos, pues bajo esta  
estructura se debe evidenciar una articulación permanente de  
las asignaturas, las cuales orientan sus programas respon-  
diendo a las preguntas que surgen en torno a un eje temáti-  
co. Así, se genera un espacio en el que el estudiante explora,  
experimenta, investiga y comprende desde diversos ámbitos  
dicho eje desde una problemática propia, de su realidad, su  
contexto y lo lleva a participar de un proceso de construcción  
de sus argumentos, los cuales le revelan el aporte que la disci-  
plina hace a la solución de ciertas preocupaciones, acercándo-  
se mucho más a la comunidad y proponiendo estas soluciones  
precisamente en función de las necesidades de la sociedad.

**La enseñanza de disciplinas creativas en el siglo XXI**  
**Franco Giuliani** [Instituto Universitario Patagónico de las  
Artes - Argentina]  
La enseñanza de disciplinas creativas en la actualidad es un  
problema de difícil abordaje. No solo se ve amenazada por el  
cambio sociocultural al que se ve sometida toda la humanidad  
sino que parece quedar al margen de todas las discusiones  
especializadas sobre el tema. La disociación entre la manera  
de enseñar estas disciplinas y los estudios de Gadner sobre  
la inteligencia; Vigotsky sobre los condicionamientos de los  
procesos de aprendizaje; Piaget y el desarrollo y, en la ac-  
tualidad, Fiorini y el psiquismo creador merece un análisis y  
refección más profundos.

**La Morfología en el Diseño**  
**Ramiro Pérez** [Perez Diseño - Argentina]  
Hoy en el ámbito académico no está impuesta la morfología  
como un pilar fundamental en el desarrollo profesional y de  
eso se trata “La Morfología en el Diseño”, busca reflexionar  
sobre el manejo del espacio y el análisis de la observación.  
La falta de trabajos manuales en las nuevas generaciones y  
los problemas en la decodificación del plano se manifiestan  
en el trabajo diario. La sobre valoración de efectos gráficos  
y estéticos sobre las estructuras de diseño reinante hoy en  
las nuevas generaciones desnuda problemas del desarrollo  
de tareas cotidianas muchas veces menores.

**Projeto novo curso Design de Moda**  
**Vânia Polly | Claudia Mendes | Sérgio Sudsilowsky** (\*\*\*)  
[SENAI CETIQT - Brasil]  
Proposta de conferência para apresentação do Projeto Novo  
Design de Moda do SENAI CETIQT com vistas à discussão do  
panorama atual do ensino de Design de Moda na América  
Latina. A conferência pretende mostrar o desenvolvimento  
do projeto por uma equipe de professores atuantes no curso,  
liderada pelo atual Coordenador, onde foi utilizada a metodo-  
logia do pensamento em design (design thinking) e apresentar  
o conceito e configuração do curso novo.

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

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 3.2**

**El sueño de la razón, conocimiento distribuido**  
**Mario Alberto Méndez Ramírez** (\*) [Universidad Autónoma  
de Nuevo León - México]  
Consideramos que los métodos de enseñanza que se utilizan  
en muchas ocasiones para la formación de profesionales del  
diseño gráfico, ponen mayor énfasis en el conocimiento racio-  
nal, a veces considerando que cualquier otro tipo de proceso  
restaría eficacia al resultado. Proponemos una reflexión que  
nos permita ampliar nuestra idea de conocimiento en relación  
con la producción diseñística, para así conformar profesiona-  
les integrales que sepan sumar el gran arsenal de elementos  
que nos proporciona, tanto nuestra condición humana, como  
nuestra condición social y cultural.

**Estudio exploratorio de modelos de enseñanza del diseño**  
**Jeisson Ramirez** [Liceo Nacional Antonia Santos - Colombia]  
Este trabajo consiste en “un estudio exploratorio de las prác-  
ticas pedagógicas y modelos de enseñanza del diseño en una  
muestra 30 docentes de programas universitarios de Diseño  
en la ciudad de Bogotá” con el fin de proponer un modelo de  
enseñanza del diseño para las instituciones técnicas, tecnoló-  
gicas y universitarias que forman profesionales del diseño y  
docentes del diseño. Para ello asumimos el modelo de investi-  
gación cualitativa y dentro de éste, el método fenomenológico  
hermenéutico (Buendía, Colas y Hernández, 1998), que resulta  
ser adecuado para dar cumplimiento al objetivo mencionado.

**Hacia una formación docente en la práctica del diseño  
concientizado y su metodología**  
**Elsa Morales Castañeda** [Universidad Autónoma del Estado  
de México - México]  
El pensamiento concientizado encuentra significación en la  
ardua tarea del diseñador industrial y ¿Por qué no? de todo  
tipo de diseñadores encargados de transformar al mundo con  
conceptos y formas que ayudan a comunicarse entre sí, tarea  
que cada vez exige un pensamiento renovado y ético sobre  
los usos de recursos naturales y sus procesos muy cercanos  
a la sustentabilidad, recursos que de alguna manera están  
desapareciendo, por lo menos como se conocen en el planeta  
y que lleva a una extinción fulminante y anunciada.

**La pedagogía como herramienta de emancipación  
intelectual**  
**Sebastián Ernesto Ackerman** [Universidad de Palermo -  
Argentina]  
Teniendo en cuenta la concepción de conocimiento que sos-  
tendremos en este trabajo, que propone que el conocimiento  
se construye a través de un proceso en el que intervienen  
tanto el docente como los estudiantes, aquí intentaremos ar-  
gumentar que este proceso tiene implícita una concepción ac-  
tiva del polo del cuerpo de estudiantes, en el sentido de que la  
actividad áulica (aunque sus frutos puedan ser aprovechados  
también fuera del aula) es una “apuesta pedagógica”, ya que  
la actividad del “maestro” (en los términos de Jacques Rancie-  
re) es la de propiciar y estimular la emancipación intelectual  
de los estudiantes.

**Pedagogía del diseño e ideología. El objeto de la  
enseñanza del diseño**  
**Gustavo Maurin | Anibal Fornari** [Universidad del Este -  
Argentina]  
El ejercicio profesional conlleva naturalmente un posiciona-  
miento ideológico. Esto implica adquirir conciencia sobre los  
modos en que las producciones inciden y afectan la estructura  
social y sus individuos. El debate y reflexión, sobre la acción  
socio-económica y cultural que representa el ejercicio de la  
profesión, inducen a la elaboración de un pensamiento críti-  
co y la adopción de un posicionamiento ideológico indepen-  
diente, tanto del alumno como del docente. El docente debe  
establecer ¿Para que enseñar? y ¿Qué enseñar? Nuestras  
respuestas: “mejorar la calidad de vida en nuestro entorno  
manufacturado”. Y por tanto el objeto de estudio: “Las múlti-  
ples interacciones sujeto-objeto”.

**Workshop como experiência pedagógica para inovação  
social**  
**Paula Bisoña** (\*\*\*) [Escola de Design Unisinos - Brasil]  
A conferência trata de uma experiência pedagógica de des-  
envolvimento de concepts para sistemas-produto por meio de  
um workshop, conduzido pelos autores, para alunos do curso  
de Especialização em Design Estratégico, da UNISINOS, no  
Brasil. O workshop é uma técnica de projeção intensiva,  
caracterizada como um processo aberto e dinâmico, com  
tipologias de pesquisa que permitem a compreensão do con-  
texto do problema a ser solucionado e a busca de referências  
criativas em outros ambientes. No caso estudado, o processo  
permitiu uma maior reflexão dos alunos- designers sobre o  
projeto, a quebra de ideias preconcebidas e o desenvolvimen-  
to de soluções inovadoras.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 3.2**

**Ecodesign: una experiencia en la formación de profes-  
ores enfatizando la lectura y la enseñaiza de ciencias**  
**Graciela René Ormezzano** [Universidade de Passo Fundo -  
Argentina]  
Este texto trata de una investigación en la que fueron realiza-  
dos nueve talleres de eco-diseño, en el Laboratorio de Costura  
de la Universidad de Passo Fundo, con alumnas del Curso de  
Pedagogía y su objetivo fue comprender el sentido de esta  
actividad para las participantes. La investigación fue de tipo  
descriptivo utilizando la observación como instrumento. Al  
sintetizar el estudio enfocando la relación teoría-práctica, se  
habla de lo relativo a la formación docente, del proyecto de los  
talleres de eco-diseño y de la descripción de los resultados  
fundamentada en la producción de objetos pedagógicos y en  
los comentarios de las entrevistadas.

**Ensino de interiores: o uso da memória criativa no ateliê  
de projetos**  
**Mariane Garcia Unanue** (\*) (\*\*\*) [Centro de Ensino Superior  
de Juiz de Fora - Brasil]  
Este trabalho apresenta uma experiência de ensino de proje-  
to desenvolvida com alunos do primeiro período do curso de  
graduação em Design de Interiores e aborda o debate sobre o  
ensino de introdução à concepção de projetos, a partir do uso  
do caráter criativo da memória. O referencial teórico, a partir  
dos trabalhos de Darke, Cross e Schön, discute o uso dos  
precedentes de projeto e da capacidade criativa do designer,  
relacionando-os às questões do ensino. Pretendemos reforçar  
a importância da reflexão, investigação e experimentação  
dentro do processo de projeto como forma de colaborar com  
o estudo das metodologias de concepção.

**Seminario docente de diseño gráfico**  
**Aarón Paredes Fernández de Lara** [Universidad La Salle -  
México]  
La necesidad de tener una perspectiva holística de la Licen-  
ciatura en Diseño Gráfico a partir del quehacer de los docen-  
tes dentro de las aulas de la Facultad Mexicana de Arquitec-  
tura, Diseño y Comunicación de la Universidad La Salle, los  
proyectos que desarrollan al interior de las mismas y entablar

mejores relaciones académicas con una visión para el desarrollo de los proyectos a través de las líneas curriculares, son la razón para proponer este seminario docente de diseño gráfico versión 1,0. Si bien se han propuesto dinámicas para desarrollar proyectos en donde se integran dos o más materias de forma horizontal y vertical, también se deben propiciar en sentido transversal con el propósito de fomentar el trabajo multidisciplinario e interdisciplinario entre los estudiantes.

#### Sólo para valientes: un enfoque centrado en la comprensión

**Renato Echegaray** (\*) [Instituto Superior Santo Domingo - Argentina]

La Educación para la comprensión es un modelo que pone a la comprensión ante todo, probado en numerosas partes del planeta con efectiva aplicación. Permite una formación asertiva de los futuros diseñadores mezclando: Tópicos que comprometen al alumno con el conocimiento; Metas explícitas para entender qué se está haciendo y por qué; Experiencias novedosas para pensar más allá de lo que saben y Valoración para retroalimentación. Claves: La comprensión no tiene límites. Comprendemos haciendo. Explicitar para saber hacia dónde ir. Ser reflexivo porque altos niveles de comprensión requieren altos niveles de reflexión. Transferencia al diseño: Mostración de dos aplicaciones.

#### Un aporte para el aprendizaje inclusivo del Diseño Industrial

**Estela Beatriz del Valle Aravena** [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

Nuestros alumnos de primer año de la carrera Diseño Industrial, por un lado presentan las características generales de cualquier adolescente que ingresa a la universidad; por otro lado, también muestran algunas características especiales relacionadas con la carrera elegida. Los resultados arrojados por la aplicación del SOVI 3 muestran a las claras que la mayoría de nuestros ingresantes tienen las capacidades necesarias para cursar con éxito la carrera Diseño Industrial y sin embargo, de las tres carreras de la FAUD es la que presenta mayor deserción y desgranamiento y no sólo en primer año. ¿Dónde está el problema? La respuesta es compleja. Lo que es claro es la necesidad de un cambio de paradigma en los docentes teniendo como objetivo la posibilidad real de que nuestros alumnos, ingresen, cursen y egresen con éxito.

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

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 4.2**

#### Aprendiendo a Ver: “Hacia una metodología del diseño de la comunicación visual”

**Matilde Rosello | Vivian Castro** [Universidad Católica del Uruguay - Uruguay]

Ver para aprender, aprender para diseñar, diseñar para comunicar. Entrenar “La Mirada”, como una forma de ver. La Mirada es nuestra herramienta de trabajo. Nos ayuda a comprender el mundo que nos rodea y posibilita que imaginemos qué, cómo y con qué proyectar lo que aún no existe. Para adiestrarla debemos ser inquietos y ávidos de información, ir a bibliote-

cas o librerías, leer, tomar fotografías, registrar percepciones e ideas, ver exposiciones, películas, obras de teatro, recorrer la ciudad, los lugares de intercambio social y cultural, de producción, de venta y consumo, ensayar, experimentar, investigar, encontramos, intercambiar, etc. Para ello en el curso de primer año de comunicación visual, desarrollamos una ejercitación la cual hemos llamado “Aprendiendo a ver” y sobre dicha experiencia esta basada la ponencia.

#### Enseñando lo Antiguo desde lo Contemporáneo

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

Según un trabajo de campo realizado en diversas aulas de diferentes lugares de enseñanza de Diseño, se explicarán los resultados de la investigación acerca de nuevas técnicas sobre enseñanza del Diseño. Esta vez apuntado a enseñar lo antiguo desde lo contemporáneo.

#### Ser antes que hacer. Formas de organización, interacción y decisión del estudiante en el aula de diseño

**Edgar Saavedra Torres** [Universidad Pedagógica

y Tecnológica de Colombia - Colombia]

El inicio de semestre en las aulas de diseño, es la continuación del proceso y ciclo de formación profesional; para docentes y estudiantes un nuevo comienzo y con ello, la incertidumbre sobre los resultados al final del periodo. Pero más allá de la calificación, es la oportunidad de observar, generar e implementar estrategias para el mejoramiento del proceso y romper paradigmas en las formas de organización, interacción y decisión de los estudiantes en el aula de diseño. La finalidad de este documento es aportar elementos para la observación de esas formas y para la calidad de formación profesional en diseño.

#### Visualización Creativa

**Sally Machado** (\*) | **Viviana Lichner** [Escuela Arte y Diseño - Uruguay]

La Tecnicatura de Decoración y Diseño de Interiores me ha llevado desde 2009 a buscar, investigar, la mejor manera de abordar el concepto de Diseño y este transmitirlo en el aula. Buscando en el afuera, me di cuenta que la mejor herramienta esta en nosotros mismos, ya que nada ha estado en la mente que no haya estado antes en los sentidos. Jugando con el aprendizaje de la visualización creativa, el mejor instrumento que me da la libertad en la forma, el color, el espacio, la línea, el sentido común, y la experiencia de la vida misma. La palabra como herramienta del Diseño. La palabra es un hecho sonoro que acompaña a la visualización.

#### ¿Enseñamos creatividad? Reflexiones sobre la docencia universitaria y los desafíos en la enseñanza del diseño

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

La tarea del docente universitario se ha ido complejizando al ritmo del contexto educativo actual en sí mismo. Los desafíos con los que se enfrentan los docentes son muchos y variados al punto que pareciera imposible que una sola persona contara con todas las cualidades y habilidades necesarias –o que se plantean como tales. Asimismo la enseñanza del diseño requiere que los docentes se pregunten sobre la creatividad. ¿Enseñamos creatividad?, ¿Cómo generamos espacios creativos? ¿Cómo formar profesionales creativos? Al respecto es probable no lograr respuestas acabadas, sin embargo siempre es importante formularse preguntas que abren espacios

para la reflexión, para revisar, para repensar el quehacer docente y así crear situaciones didácticas que favorezcan aprendizajes significativos.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 4.2**

#### Desenho como um processo inconsciente e criativo de projeto

**Antonio Colchete Filho | Carina Cardoso** (\*\*\*) [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

O presente trabalho relata experiência de ensino com alunos ingressantes do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil, onde as disciplinas de projeto são ministradas logo a partir do primeiro semestre. Assim, os professores têm a oportunidade de desenvolver metodologias de ensino com base no pressuposto de que os alunos são capazes de projetar a partir das experiências que já sedimentaram ao longo da vida e a partir do interesse que têm pela arquitetura. Destacamos cinco exercícios de criação que abrangem o vasto universo utópico, metafórico e simbólico do ato de projeto nesse context.

#### El diseño de vestuario y su enseñanza bajo la mirada del proyecto

**Mauricio Velasquez** [Universidad Pontificia Bolivariana -

Colombia]

Atravesado por imaginarios culturales y académicos, que entienden el estudio del vestido únicamente desde el paradigma de la moda, enseñar e investigar acerca del vestido como objeto del diseño supone para los docentes encarar una serie de retos que van desde la comprensión de su objeto de estudio con una mirada disciplinar, hasta la definición y consolidación de sus maneras de enseñanza y aprendizaje. En esta ponencia indagaremos acerca de por qué el vestido como objeto del diseño merece un estudio particular, qué implica estudiarlo desde una perspectiva disciplinar, y qué significa enseñar en diseño de vestuario.

#### In-House: Escuela de Pensamiento

**Andrés Novoa Montoya | Vladimir Sánchez Riaño** |

**Christian Schrader Valencia** [Universidad Jorge Tadeo

Lozano - Colombia]

El proyecto “In-house –escuela de Pensamiento”, desde su gestación ha tenido como propósito la constitución de entornos creativos en los cuales sea posible la confluencia y práctica de procesos de concepción, planeación y producción publicitaria, así como del desarrollo del pensamiento a partir de las competencias interpretativa, argumentativa y propositiva sobre la base del modelo Atelier de enseñanza, convirtiéndose en una nueva propuesta pedagógica que se basa en el aprender-haciendo.

#### Projetos de trabalho; experiências artísticas na formação de professores

**Valdemir Oliveira** (\*\*\*) [Universidade do Estado do Amazonas - Brasil]

Articular reflexões surgidas depois da realização da pesquisa de Mestrado (UFSM/RS) que buscou na aproximação dos Projetos de Trabalho (Fernando Hernández) possibilidades frente o processo formativo inicial de professores relacionando as

especificidades e abrangência da arte em interface com o contexto educativo. Assim, desdobramentos se fizeram, tornando o processo vivido presente e (re)significado e ainda suscitar reflexões apresentando possibilidades de revisão, embasando outras pesquisas em diferentes contextos, repensando a relação da arte com o mundo como manifestação do conhecimento em si. Considerando que as experiências fundamentam vivências num ciclo constante de criação/recriação do mundo, em seus significados e significantes.

#### Transiciones; Actividad pedagógica experimental, basada en un método proyectual de diseño

**Mario Escobar | Ricardo Abarca** [Universidad de las Américas UDLA / Escuela de Diseño- Chile]

Transiciones es una actividad pedagógica orientada a la enseñanza de los fundamentos del diseño de carácter experimental, la cual articula la asociación y un método proyectual de diseño, en donde los participantes de la actividad estarán condicionados a diferentes prácticas cada sesión, para luego realizar una muestra del proceso experimentado. y una síntesis de lo aprendido, en relación a la actualización de los conceptos de comunicación visual que el medio hipermedia requiere, en su dimensión alfabetización para el diseño.

#### 1.3 CALIDAD EDUCATIVA Y EVALUACIÓN

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 4.3**

#### De la Calidad en la Enseñanza a los Estudios Avanzados en Diseño

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

La Facultad de Diseño y Comunicación de la UP, ha reflexionado constantemente sobre su práctica en las tres tareas fundamentales: la investigación, la docencia y la extensión. En los últimos años ha considerado particularmente la ‘calidad’ de la investigación, la enseñanza y los servicios a la comunidad. A partir de las conclusiones obtenidas, se definen caminos a seguir para la mejora y el desarrollo de los aspectos que resultan relevantes. Como corolario de esa reflexión y maduración alcanzada, surgen una serie de proyectos que originan el espacio ‘Estudios Avanzados en Diseño y Comunicación’. Los pasos dados se publican en “Reflexiones Académica”, “Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (Ensayos)” y “Actas de Diseño”.

#### Formación integral e interdisciplinaria de los diseñadores

**Fernando Gabriel Caniza** [Universidad de Palermo - Argentina]

El objetivo de esta ponencia es la concientización acerca de la necesidad pedagógica de dotar al alumno de diseño de una formación integral e interdisciplinaria en comunicación, para que pueda comprender y aplicar procesos de producción gestados en equipo; además de aprender a participar en proyectos complejos de escala grande o pequeña, que le permitan profundizar el conocimiento y la interacción con la realidad del mercado desde etapas más tempranas en su educación.

#### La evaluación de la creatividad en diseño

**Sandra Ileana Cadena Flores** [Universidad Autónoma de

Ciudad Juárez - México]

La presente propuesta constituye un esfuerzo por generar una aportación dentro del ámbito de la educación en diseño específicamente en el proceso de evaluación para la creatividad, esto mediante la creación de un instrumento PIPEC y el desarrollo de una metodología que ofrezca criterios específicos bajo los cuales se sustenten los juicios de valor que les son exteriorizados a los estudiantes dentro de las licenciaturas que se ofertan en las diversas universidades.

#### La evaluación, herramienta de fortalecimiento institucional

**Julio Enrique Putalláz** (\*) [Universidad Nacional Del Nordeste

- Argentina]

La carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional del Nordeste inició en 2008 un vigoroso proceso de fortalecimiento, impulsado por la renovación de sus estructuras de gestión y enmarcado en un amplio Plan de Acción. El proceso contempló acciones en las dimensiones académica, institucional y organizacional y una nueva mirada hacia el entorno social y productivo, con crecientes acciones hacia el exterior, novedosas para una carrera habituada a una mirada introspectiva. La evaluación se constituyó en una herramienta privilegiada para operar en un complejo escenario de problemas y permitió alcanzar resultados que alientan expectativas positivas para el futuro.

#### Método de la Tetra Hélice (Industria, Gobierno, Sociedad y Educación) como factores de evaluación en los Procesos de Acreditación en México

**Alejandro Higuera Zimbrón** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

Este trabajo tiene como propósito primero, describir la problemática de la educación superior a través de datos cuantitativos o estadísticos para comprender cuál es la situación actual de la educación superior, y segundo hacer un análisis de la articulación de la educación superior en México bajo un esquema de integración entre la Industria, el Gobierno y la Sociedad. En ese sentido lo que se pretende es demostrar que para alcanzar la verdadera evaluación de programas académicos en los procesos de acreditación en México se requiere la participación de todos los sectores productivos. Con este enfoque, se establece el modelo de la tetra hélice para que los organismos acreditadores y las Instituciones de la Educación Superior lo orienten como un sistema de evaluación a los requerimientos del mercado, estimando las necesidades sociales y las del Estado mexicano.

#### Output Mapping; modelo de evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Taller

**Paola De la Sotta** [Universidad de Chile - Chile]

Corresponde a un método de evaluación que permite visualizar el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante durante su tránsito por el Taller. Con el objetivo de: Visualizar el proceso de enseñanza aprendizaje, en orden a levantar mapas que permitan jerarquizar las acciones reparadoras y de reforzamiento por parte del estudiante y del equipo académico. Los mapas son elaborados mediante la consideración de tres áreas de competencias; competencias cognitivas, actitudinales y procedimentales. Donde cada una de ellas considera cri-

terios de desempeño específico según el ejercicio o proyecto a desarrollar.

#### Reflexiones acerca de la titulación en diseño

**Oswaldo Muñoz Peralta** [Universidad de Chile - Chile]

La manera de poner término a los estudios de diseño tiene en la gran mayoría de las escuelas, el formato de un trabajo final llamado proyecto de título; se transforma junto al examen final en una ceremonia iniciática obligando al postulante a generar entelequias diversas, alargándose más de lo razonable, con altos costos para el titulante, desvirtuando el sentido de trabajo final de carrera. Este trabajo realiza una reflexión crítica al respecto, sugiriendo también algunos modelos susceptibles de poder ser aplicados, sobre la base de mi experiencia personal como profesor guía de proyectos de título por más de 25 años.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**

**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 4.3**

#### Calidad en la enseñanza del Diseño

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

El esfuerzo que realizan cada año las instituciones educativas de diseño en México, por certificar planes y programas de estudio, resulta en ocasiones insuficiente. Debido a la poca o nula atención, que se tiene por el seguimiento de los productos académicos que llamamos “egresados” y el considerar al mercado laboral y satisfacción del cliente. Considerando que la mayoría de los Diseñadores Gráficos son creadores y en ocasiones mantienen una constante lucha entre lo estético y lo funcional, o lo práctico y la calidad. Es entonces cuando el Docente debe conducir y guiar al estudiante de Diseño a ser consciente en los valores y ética profesional, participando así en una gestión de diseño con calidad y emprendedurismo base.

#### El pensamiento creativo construye una pedagogía innovadora

**Carlos Caram** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

El currículum por Proyecto se concibe como intención, realidad y concreción. El proyecto ocupa un lugar central en el proceso de enseñanza y aprendizaje. No sólo permite construir conocimientos, reflexionar en y sobre la práctica sino también ser un punto de partida y de revisión para futuras decisiones curriculares. Se redefine qué se piensa sobre los contenidos, la teoría y la práctica, la evaluación y el rol del docente y del estudiante. Concebir al currículum desde un pensamiento creativo, flexible y provisorio permite la puesta en marcha de experiencias innovadoras en el ámbito de la enseñanza universitaria del diseño.

#### Evaluación por competencias en Diseño Gráfico.

#### En busca de una normativa

**Leda María Muñoz Henríquez** [Universidad del Bío-Bío - Chile]

La evaluación en la formación del Diseñador Gráfico, sin criterios ni estándares claros que definan una norma que brinde objetividad y facilite una certificación transparente y confiable para el alumno, está siendo un problema universitario. Tam-



bién, el cómo el mercado de la profesión evalúa las competencias del egresado y la universidad exige un curriculum por competencias. Estos aspectos, además de la insatisfacción de los alumnos por la forma en que eran evaluados, motivó esta investigación acción en el aula, que plantea criterios y conceptos de competencia profesional, que privilegia el aspecto actitudinal e involucra todos lo integrantes del aula.

#### Impacto de los medios alternativos en el entorno universitario

**Fabio Andrés Ribero Salazar** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - Colombia]

La idea de desarrollar un proyecto de comunicación en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, surgió como una forma de encontrar salida a la reducida información que tiene la comunidad universitaria frente al desarrollo de programas académicos, científicos e investigativos. Así mismo, según se encuentra establecido en diferentes documentos Institucionales los problemas de comunicación de la Institución interrumpen estas proyecciones de formación de los estudiantes y no apoyan el desarrollo de la misma en un contexto regional, nacional e internacional. En la siguiente conferencia se buscará identificar el impacto en el mensaje y su construcción significativa del mismo, dentro de las propuestas comunicativa en el entorno universitario, y como estos deben contribuir al trabajo de los docentes al interior del aula de clase.

#### ¿Por qué hablar de evaluación otra vez?

**Elcy Vanegas Pérez** [Escuela de Artes y Letras - Colombia]

Es importante que los docentes reflexionemos sobre aspectos como: ¿para qué evaluar?, ¿cómo evaluar? y pensar en ¿quiénes evaluamos? Así mismo es preciso revisar la utilidad que se le da a la evaluación y la calidad de la misma; si evaluamos para identificar deficiencias en el proceso de aprendizaje, y aplicar planes de mejoramiento teniendo en cuenta que es muy difícil arrancar los paradigmas de la evaluación tradicional en las prácticas pedagógicas e innovar en este proceso. Lo antepuesto parece ser un factor muy importante en la mortalidad académica y deserción universitaria en los primeros semestres de la educación Superior.

#### 2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

#### 2.1 MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 4.4**

#### Como llevar los productos al mercado rápida y eficazmente

**Arturo Tejada (\*)** [Escuela de Diseño & Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano - Colombia]

Desde el punto de vista academico, el enfoque actual y a futuro en el desarrollo de producto nos obliga a tener un mejor manejo de la información en vez de los procesos. Los docentes deberán hacer énfasis en como mejorar al interior de los currículos el desempeño en el desarrollo de productos y el prototipado al lanzar nuevos productos al mercado de forma rápida, eficaz, y rentable, que a la vez cumplan con las ne-

cesidades de los clientes y sean valorados por ellos. Cuales serían entonces la soluciones en diseño más adecuadas y su adaptación a la producción.

#### Design Management

**Pablo Bertero** [Global Mind - Argentina]

¿Cuál es la función del diseñador en la empresa? En un mercado cada vez más visual, donde la identidad gráfica de los productos es en muchos casos el valor diferencial más importante, ¿cuál es el papel del diseñador gráfico? Design Management implica pensar el diseño como herramienta integral para la solución de problemas. Abarca todos los procesos, las decisiones de negocio y las estrategias que permiten la innovación y creación efectiva de productos diferenciales. Design Managent es revalorizar el papel del diseñador en la empresa, en el mercado y en la sociedad.

#### La agencia de Diseño: una experiencia pedagógica

**Edward Venero** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La Agencia de Diseño ofrece el marco para la generación de competencias que corresponden a un amplio campo del saber, saber hacer y saber ser. Plantea el trabajo colaborativo como una dinámica productiva y comunicativa, exige una gestión de proyectos que van desde la recolección de datos hasta la administración de la identidad e imagen de la agencia, pasando por criterios funcionales, comunicativos y valóricos. Esta conferencia se propone difundir una experiencia de formación de diseñadores a través de agencias de diseño instaladas en la Web y una actividad exigente de producción y comunicación en los medios sociales.

#### Sustentabilidad profesional de los egresados

#### > Sostenibilidad institucional de la Universidad

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

La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo construye su modelo de intervención en el universo académico de América Latina sobre la base de una acabada apreciación del presente que le permite definir su propia prognosis. Los modelos preexistentes proponían dos enfoques antagónicos: a) el modelo convencional de transmisión y escasa producción (eminentemente teórico); y b) ofertas promovidas por instituciones menores no universitarias que impulsaban propuestas no formales y periféricas. En este escenario polarizado la Facultad construye un modelo que instala al aula como espacio de producción que promueve el intercambio con la periferia. Esta estrategia es el eje fundacional de espacios como la Escuela de Emprendedores Creativos, los Programas Ejecutivos y el Observatorio de Tendencias Profesionales

#### Trabajo colaborativo en ambientes PLM (Product Lifecycle Management)

**Javier Mauricio Martínez Gomez** | **Jose Miguel Enrique Higuera Marin** [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

Product Lifecycle Management (PLM) es una estrategia clave para la gestión de información durante el desarrollo de producto. Los nuevos diseñadores deben estar familiarizados con herramientas PLM para trabajar eficazmente en entornos de trabajo colaborativo empresarial. Por el momento este perfil profesional no es común en el mercado laboral y por lo tanto hay una insuficiencia educativa. Con el fin de llenar este vacío,

se presenta una estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades de gestión del diseño durante el ciclo de vida del producto. La estrategia fue implementada en cursos de diseño automotriz.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 4.4**

#### BRAND. INC. Marcas seguidoras, evolucionadas o estratégicas ¡Usted decide!

**Gabriel Bernal García (\*)** [Escuela de Artes y Letras Institución Universitaria - Colombia]

En la industria del diseño, la publicidad, la comunicación y el mercadeo se habla del tema del branding o de las marcas, como una nueva ciencia mas allá de la investigación rigurosa de grupos objetivos en relación con los satisfactores percibidos. Los mercados actuales deben definir marcas seguidoras de tendencias mundiales, innovadoras, estratégicas y planeadas para trascender en el tiempo. El cliente, el diseñador, el creativo, el publicista, el director de marca definen, pero el mercado decide!

#### Gestión del Diseño: Una visión desde el ámbito académico, profesional y empresarial

**Paola Harris Bonet (\*)** [Universidad del Norte - Colombia]

Hoy por hoy, el Diseño y su Gestión deben ser ampliados, de modo que traslape a las necesidades latentes del sector industrial y empresarial, construyendo vínculos entre las oportunidades de un mercado o un grupo potencial de usuarios y la posibilidad de las capacidades instaladas de las entidades productivas, haciendo que el diseño pase de una actividad sencillamente operativa a una labor mucho más estratégica y de planeación general.

#### La presentación de un proyecto de diseño gráfico como factor esencial para su realización exitosa

**Carlos Mendiivil** [Instituto Tecnológico de Sonora - México]

El estudio en cuestión tiene como objetivo mostrar y analizar los puntos mas importantes para el diseñador gráfico al momento de presentar un proyecto con el cliente, así como los errores mas comunes al momento de interactuar con clientes potenciales, mismos que van directamente relacionados al factor de éxito o fracaso en la concreción de un proyecto En definitiva si se desea un crecimiento como diseñadores es fundamental a considerar que el entorno actual, se encuentra en constante cambio y que las complejas demandas que hoy enfrenta la profesión obligan a una revaloración de las ventajas competitivas que deben poseerse. Ya no es suficiente ser creativo e innovador, es necesario contar con una visión más integral de la profesión, que permita al diseñador ser un individuo profesional más competente y apto para encarar los retos del mercado laboral actual.

#### Observación Etnográfica para el diseño, las comunicaciones y los negocios

**Marcela Reynolds** [Be Curious - Chile]

¿Y qué es la observación etnográfica? Simplemente, la observación de las personas en sus diversos contextos cotidianos. Entendiendo que los objetos y espacios, no se definen por sí solos, sino que las personas los constituyen, es decir, el valor de éstos, está dado por el uso o la manera como las personas

los incorporan a su vida, surge la importancia y la necesidad de la Observación Etnográfica, es decir, la observación de las personas in situ. La tecnología, el diseño, la innovación, las marcas, por sí mismas, carecen de valor. Por lo mismo, deben considerar la observación de las personas, en sus diversos contextos, como parte del proceso de creación.

#### Uma perspectiva sobre o equilíbrio entre o valor intangível e financeiro do design

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

Em um contexto local, percebe-se a necessidade de identificação de quais são os valores do design sem ter de recorrer somente à percepção dos profissionais como se habitualmente vinha se fazendo, surge a necessidade da constituição de um Observatório de Mercado, como uma estratégia das instituições de ensino, que dentre outros objetivos se debruçaria sobre a identificação e uniformização da relação entre os valores intangíveis do design e a percepção de seu valor financeiro.

#### 2.2 [A] VINCULACIÓN CON EMPRESAS, PROFESIONALES Y EMPRENDIMIENTOS

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 5.2**

#### Enfoque Educativo de Empresa

**Andrés Vidal Rivadeneira Toledo** [Colegio Fiscal Guayaquil - Ecuador]

Un nuevo método de enseñanza basado en la práctica real El Enfoque Educativo de Empresa logra que los estudiantes desde el primer curso de universidad, practiquen de manera real con empresas y clientes. Se trata del primer enfoque educativo capaz de preparar profesionalmente a un estudiante universitario de cualquier carrera desde los primeros cursos, a diferencia de los métodos de enseñanza tradicionales, que proporcionan solo información y tornan la clase en tediosa y aburrida, el EEE capta toda la atención de los estudiantes, porque permite que ellos sean ejecutivos de una empresa y se diviertan tomando decisiones, aunque se equivoquen.

#### El rol de la marca en las redes sociales. Del concepto al mundo digital

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

Este trabajo tiene por objeto integrar en los alumnos el concepto del diseño y cómo se inserta la marca en el mundo de las redes sociales. En la actualidad las redes sociales atraviesan el mundo marcario; desde el diseño gráfico y La identidad visual hasta entender cómo se mueven hoy por hoy las marcas en las redes. La participación del consumidor como eje activo de la construcción marcaría.

#### Estudio de casos, trabajo colaborativo con empresas

**Claudio Frey** [Universidad Mayor - Chile]

Dentro del desarrollo de la formación del diseñador, la Escuela de Diseño de la Universidad Mayor realiza semestralmente trabajos colaborativos con la empresa privada y los secto-

res públicos, aunando los criterios de diseño, innovación y competitividad, es así que se pretende mostrar estudios de casos realizados en semestres anteriores y cuáles han sido sus impactos en el desarrollo del aprendizaje de los alumnos. Teniendo ellos una visión más clara de lo que significa estudiar bajo el concepto de espíritus emprendedores y las responsabilidades que significa que un producto de ellos esté presente en el mercado.

#### Formação profissional para o mundo real: vivências e experiências

**Ana Beatriz Andrade (\*)** | **Felipe Carvalho** | **Alexandre Magalhães Da Silva** | **Christian Monnerat** | **Renata Monnerat** | **Ana Maria Rebello (\*\*\*)** [FAAC/UNESP - Brasil]

Colocam-se em cena vivências e experiências de quatro designers egressos de formação em Design voltada para o mercado de trabalho. Em comum, todos tinham um sonho. Oriundos de famílias de baixa renda encontraram oportunidade de estudos em Curso de nível superior com curta duração. A proposta pedagógica multidisciplinar e a integração da equipe docente proporcionou o início de trajetórias diversas. Tempos depois, é possível observar e relatar o caminho destes profissionais que reconhecem o Curso como tendo sido fundamental.

#### La Enseñanza de Marketing y Gestión en una comunidad rural

**Fabian Podrabinek** | **Liliana B. Martínez Dávila** [Argentina]

El departamento San Martín, provincia de San Juan, ubicada a 40km de la capital (Buenos Aires), es el lugar donde realizamos la experiencia de educación no formal, un curso de Diseño y Marketing para jóvenes emprendedores. El mismo tenía la intención de crear conciencia y conocimiento en la gente sobre como lograr un mejor posicionamiento de sus productos, a través del valor agregado, por lo que esto significa. Así también se enseñaron estrategias publicitarias atractivas y adecuadas al contexto rural, con características sociales, económicas y culturales particulares que los representa e identifica para aumentar los volúmenes de venta y captar nuevos clientes.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 5.2**

#### Del diseño a la incubación de una empresa

**Humberto Angel Alborno Delgado** [Centro de Ciencias Aplicadas y Desarrollo Tecnológico UNAM - México]

El Grupo Cognición y Didáctica de las Ciencias del Centro de Ciencias Aplicadas y Desarrollo Tecnológico, UNAM diseñó el Laboratorio Escolar de Sensores Automatizado (LESA), herramienta tecnológica para utilizarse en las clases de ciencias. El equipo es tan atractivo que la UNAM decide escalarlo en su totalidad y lo incorpora a los Laboratorios de Ciencias del Bachillerato; también decide invitarlo a ser parte del programa de incubación de empresas, donde académicos responsables del desarrollo crean la empresa Educación y Tecnología para la Ciencia, S. de R. L. de C.V. a la cual transfiere la tecnología para su fabricación y distribución.

#### Emprendiendo a diseñar

**Pablo Sanchez Sandobal** [Fundación Universitas - Argentina]

Es posible formar profesionales que puedan llevar adelante su propio emprendimiento, con características específicas e innovadoras que los posicionen frente a su público objetivo como una propuesta de servicios eficiente, competitiva y creativa. Para esto es necesario que las entidades educativas generen planes de estudios que logren introducir y fomentar en los estudiantes herramientas competentes que les permitan insertarse en la realidad profesional desde el aula; indagando en temas como aplicación de habilidades laborales en los procesos de trabajo, alianzas estratégicas y trabajo con grupos interdisciplinarios.

#### Emprendimiento basado en diseño y la transformación social

**Juan Carlos Ruiz Barragán** | **Ana Cielo Quiñones Aguilar (\*)** [Universidad Javeriana - Colombia]

Tradicionalmente el emprendimiento y su enseñanza han estado relacionados con el ámbito empresarial, sin embargo, la noción generalizada respecto al éxito de un emprendimiento está basada en los resultados económicos, desconociendo el impacto social que deben o deberían tener éstas actividades. Dentro de este marco es importante desde la academia establecer acciones respecto a las dinámicas y enfoques pedagógicos que pueden ser desarrollados y que integren además de los aspectos económicos la dimensión social, propia del diseño. Al respecto la Universidad Javeriana ha desarrollado diferentes maneras de asumir el tema, estas experiencias han podido ayudar en la formación de los estudiantes de diseño, así como en la construcción de conocimiento.

#### Escuelas de diseño - emprendedores de negocios

**Samuel Villazana** [12-14 Consultores - Venezuela]

El siglo 21, nos sigue sorprendiendo de manera rápida cómo el diseño viene haciéndose cada vez más popular, es prácticamente impensable hoy en día, dar un paso en muchas áreas sin consultar un diseñador o una agencia, según sea el caso. Nuestras casas de estudio se amplían en técnicas y licenciaturas, cada vez más humanísticas como queriendo demostrar a toda costa que vamos más allá de un software popular y nuestros alumnos parten al campo queriendo hacer de las palabras ilusiones visuales, luchando entre arte y trabajo, haciendo un dilema entre costos, entregas, proyectos y necesidades. El proceso intelectual contra el ejercicio.

#### Pensamento estratégico e processos colaborativos no ensino do design

**Iara Mol** | **Lia Krucken (\*\*\*)** [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

Este artigo busca promover uma reflexão sobre algumas abordagens utilizadas para desenvolver pensamento estratégico e processos colaborativos no ensino do design. Apresenta-se, como estudo de caso, uma experiência conduzida em cursos de graduação e pós-graduação, baseada no método DREAM:IN. A partir deste método, que é parte de um projeto internacional realizado no Estados Unidos, na Índia e no Brasil, buscou-se estimular a aplicação do design thinking na identificação, desenvolvimento e implementação de polí-

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: **2.1:** piso **2,** aula **1**

ticas públicas e negócios empreendedores. Como resultado, discutem-se alguns pontos críticos e questões em aberto levantados ao longo do processo de inovação colaborativa, visando contribuir para o entendimento das competências necessárias à formação de profissionais dinâmicos, que possam oferecer soluções que melhor se adéquem ao cenário atual. Palavras Chave: Pensamento estratégico, Design colaborativo, Inovação aberta, Ensino do Design, Dream:IN.

## 2.2 [B] VINCULACIÓN CON EMPRESAS, PROFESIONALES Y EMPRENDIMIENTOS

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 5.1**

### Centro de Emprendedores en las aulas de las universidades

**Diego Bresler** (\*\*) [DBCONSULTORIA - Argentina]

El grado de madurez que tiene la actividad académica relacionada con los conocimientos sobre EMPRENDER en el mundo de las industrias creativas requiere pasar a otro estadio en lo que refiere a la transmisión de conocimientos del tema en cuestión. Nuevas herramientas se surgen a la hora de acompañar a los alumnos en su construcción de proyectos. Consultoría, soporte a dudas, proyectos interdisciplinarios.

### Distancias entre la educación y la vida profesional: la gestión

**Jorge Piazza** [Redargenta - Argentina]

La exposición busca establecer la falencia educativa existente referida a los aspectos de gestión, específicamente por su baja incidencia en los espacios curriculares. Se basa en un análisis de las diversas actividades que deben llevarse a cabo en los estudios de diseño y los tiempos que estas actividades demandan comparado con el poco tiempo destinado a la capacitación en esos aspectos, entendiendo que esa descompensación es gran responsable de los fracasos posteriores. Enfrentar la vida profesional con deficiencias educativas en estos aspectos (que a su vez nos son esquivos en forma innata) es sinónimo de años de golpes y frustraciones

### El rol del sistema educativo como articulador del diálogo proyectista-emprendedor

**Cristina Amalia Lopez** | **Paolo I. G. Bergomi** [Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

Los centros de educación deben jugar un papel trascendental en la definición de problemáticas de aprendizaje directamente relacionadas con la formación de profesionales del Diseño, en sintonía con las realidades de los mercados, asumiendo una participación activa en la sociedad civil y en su relación con el poder público. La educación de calidad va más allá del currículum y las buenas intenciones de los docentes, es un deber instalado en la sociedad del conocimiento, que requiere de un soporte diseñado de estrategias que preparen a nuestros estudiantes para una práctica profesional con capacidad para trabajar en equipos, en conectividad.

### Integração entre as universidades e os setores produtivos

**Paulo Roberto Silva** | **Amilton Arruda** (\*\*\*) [UFPE - Brasil]

A integração entre as universidades e os setores produtivos tem objeto de esforço e estudo de vários pesquisadores. A área de design é neste sentido uma atividade transversal que necessita desta integração. O setor produtivo se beneficia desta relação por ter acesso às pesquisas aplicadas que são geradas na academia e esta por propiciar aos integrantes do projeto vivenciar na prática, transformando esta ideia numa realidade, num benefício para a sociedade. Este artigo trata de uma intervenção do design em uma pequena indústria de transformação do plástico. Nele apresentaremos as experiências obtidas pela integração de um grupo de alunos do curso de design, se engajando com as práticas extensionistas da universidade, numa “relação universidade x empresa privada”. Acreditamos que o artigo irá contribuir para difundir da importância desse tipo de integração para a melhoria do aprendizado e formação dos alunos, bem como uma resposta as demandas do setor produtivo.

### Vinculación, una opción para la investigación aplicada en el diseño

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

La enseñanza del diseño se enriquece cuando la Academia se vincula con empresas y órganos gubernamentales de apoyo a la investigación. Esta unión genera múltiples beneficios, entre los cuales podemos destacar la aplicación del capital intelectual de las universidades en proyectos de investigación, la práctica profesional por parte de estudiantes y la incubación de proyectos de innovación en el diseño. Esta conferencia, detalla la experiencia de CETYS Universidad al desarrollar la interfaz gráfica de una aplicación web de geolocalización de vehículos. Se colaboró con otra universidad y una empresa privada con el financiamiento del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 5.1**

### Aportes para la autogestión del diseñador, experiencia en el aula

**Cecilia Ramirez** [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

El presente trabajo es la recuperación de saberes de una experiencia en el aula, que forma parte del desarrollo de una asignatura específica en una escuela colombiana de Diseño Industrial, cuyo propósito es la aplicación de los saberes de la administración en la autogestión del diseñador industrial para su interacción con la sociedad y con el medio productivo. Es una contribución al mejoramiento de la enseñanza del diseño. Palabras clave: Diseño industrial, autogestión, competencias, estrategia.

### Diseñador como generador de nuevas fuentes laborales

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

La implementación cada vez más intensa de tecnología aplicada al ámbito productivo, va generando cambios tanto a nivel cualitativos como cuantitativos en los mercados laborales de nuestros países. Los profesionales egresados de las escuelas de diseño, formados bajo los principios de la búsqueda de la innovación, de la constante aplicación de investigación en cuanto al uso de nuevos materiales, muchos

de los cuales hoy pueden ser considerados desechos en el área productiva, malezas o plagas en el área rural etc., están llamados a buscar aplicaciones a los mismos, contribuyendo por un lado a generar un proceso sustentable de producción, y por otro aplicando los conceptos de Responsabilidad Social a través de la generación de nuevas fuentes laborales

### Estrategias de Vinculación Académico – Laboral

**Erika Rivera Gutiérrez** (\*) | **Marcela Diaz** | **Mayra**

**Berenice Ortega Barrón** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

En la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México, se han instrumentado estrategias de vinculación que se han enfocado en la promoción del servicio social y las prácticas laborales, estas son cuestionables a partir del análisis de sus resultados. Por lo tanto, el objetivo de este trabajo es hacer una descripción general de la situación actual y su problemática respecto a la vinculación con los sectores productivos. Se presentarán diversas estrategias que contemplan una serie de medidas que van a permitir fortalecer los vínculos, a través de la sistematización de procesos derivados de las particularidades y necesidades de cada sector.

### Los referentes y la importancia de la investigación en la producción de la marca gráfica en los talleres de diseño

**Claudia del Carmen Herrera Ramos** [Toulouse Lautrec - Perú]

El diseño como disciplina cumple un rol importante en la creación de realidades culturales, ya que sirve como medio fundamental en la comunicación social. Es a través del diseño que transmitimos emociones, sensaciones, información y conocimiento. El taller de identidad visual corporativa debe ser un curso teórico-práctico que forme al futuro profesional en diseño gráfico generando conciencia sobre la importancia de la investigación. Este enfoque más estratégico del taller permite en los estudiantes un desarrollo integral y mejoras en el pensamiento crítico y analítico.

## 3. FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

### 3.1 NUEVAS CARRERAS, NUEVOS CAMPOS PROFESIONALES Y ENTORNOS DIGITALES

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 5.3**

### Fórmulas generativas dinámicas. Estrategias proyectuales paramétricas para prácticas arquitectónicas locales

**Matías Dalla Costa** [Facultad Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El Diseño Paramétrico introduce la geometría desde una visión matemática-algorítmica. Propone generación geométrica a partir de la definición de parámetros iniciales y la programación de relaciones formales entre ellos. Estos procesos de diseño crean posibilidades proyectuales dinámicas y variables. No producen una única solución, sino una familia de posibles soluciones. Las disciplinas proyectuales han incorporado progresivamente el D.P. como una nueva estrategia de generación estructural, formal, espacial y tecnológica

innovadora. Los desarrollos experimentales de URDIR.Lab indagan a través de ejercicios experimentales y de aplicación profesional, sobre soluciones proyectuales generadas por fórmulas simples posibles de adecuar a la práctica arquitectónica local.

### Generaciones digitales

**Santiago Miret** [Centro POIESIS - Argentina]

Durante las últimas décadas, el desarrollo del uso de metodologías digitales para la generación de forma ha sido vertiginoso. Gran cantidad de oficinas de Arquitectura se han ido volcando al uso de estas nuevas y efervescentes técnicas y metodologías de producción proyectual, con el objeto de no ser dejados atrás por el creciente número de arquitectos jóvenes que, aprovechando el uso y las ventajas de estas plataformas, han ido acaparando la escena principal de la Arquitectura contemporánea.

### La enseñanza del diseño en la época de la estética difusa: De lo simbólico a la afección

**Andrés Naranjo Ortiz** [Universidad Cooperativa de Colombia - Colombia]

Hoy las formas gráficas intervienen el espacio generando experiencias estéticas en las que se pensaría que hay un trabajo desde diferentes disciplinas de la imagen, sin embargo son realizadas por el diseño. Es así fundamental articular un sistema de enseñanza en donde el diseño sea un generador de productos visuales, que comuniquen desde lo gráfico y afecten desde la experiencia; una nueva estructura didáctica que vaya desde lo sensible en el arte hasta lo persuasivo en la publicidad pasando por lo informativo en la comunicación para hacer del diseño una disciplina transversal en un mundo donde lo estético toma fuerza.

### Net generation: jóvenes innovadores, creativos y sensibles ¿Estamos preparados?

**Virginia Marturet** | **María Victoria Latosinski** [Argentina]

En el presente taller se pretende indagar acerca del impacto del entorno social y cultural cambiante en las aulas, cuáles son las características particulares y sus consecuencias. Se expondrá la problemática actual de las distintas generaciones de individuos que asisten a clases, ya bien con el rol de profesores o alumnos. A partir de allí, se trabajará con distintas herramientas de pedagogía, marketing y comunicación para encontrar los puntos de conexión entre ellos.

### Nuevos perfiles profesionales del diseñador gráfico

**Crystal Camacho** [Instituto Tecnológico de Sonora - México]

Actualmente las exigencias laborales y sociales, demandan distintas competencias al diseñador gráfico. Ya no es suficiente ser creativo; de ahí que las universidades deben tener claro ¿Qué exige el campo laboral a un diseñador gráfico? Los nuevos perfiles profesionales tienden a solicitar competencias de trabajo multidisciplinar; adicionales al dominio de los rubros técnicos-prácticos que son básicos en el diseño, de manera tal que en las universidades se debe proveer al futuro profesionalista de lo necesario para ser pertinente al entorno laboral y social.

### Teatro y Espectáculos. Hacia la sustentabilidad de un proyecto

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

La intención de este escrito es vincular el desarrollo curricular de las carreras del área Teatro y Espectáculos con la teoría y la gestión académica, avanzando sobre la expansión del Área a partir de la incorporación de nuevas carreras que se ofrecen a partir de mayo de 2013: Producción de Espectáculos, Marketing de Espectáculos y Actuación. Se trabajará sobre la conceptualización del sector, las nuevas líneas de desarrollo planteadas para el crecimiento, el trabajo hacia el interior de las carreras y en el área de extensión y la historia de las publicaciones realizadas, proponiendo una articulación de la reflexión sobre la práctica.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 5.3**

### El diseñador como fotógrafo. Apuntes para su formación

**Mariano Molinari** [MolinariPixel - Argentina]

Los espacios digitales continúan cambiando la relación entre fotografía y diseño. Los diseñadores participan activamente en el proceso de generación de las fotografías, procesando o tomando las imágenes que incluirán en sus producciones. El número de diseñadores que hace sus propias fotografías aumenta constantemente. Desde la educación para el diseño resulta importante revisar y actualizar la didáctica de la fotografía y sus procesos. Hace algunos años, el diseñador debía saber “hablar” con el fotógrafo, hoy, en cambio, diseñador y fotógrafo participan de una misma tarea y tienen una técnica en común. Pero más allá de la técnica, resulta importante profundizar sobre la visión creativa, la perspectiva histórica, y la creación de sentido.

### Integración pedagógica de las plataformas digitales participativas para la enseñanza proyectual

**Sabrina Chao** | **Gaston Mato** [FADU/UBA - Argentina]

Este trabajo busca recopilar aspectos teórico- prácticos para el desarrollo de dinámicas de aprendizaje sobre plataformas digitales participativas (Web 2.0) socialmente vigentes. En especial aquellos aspectos propicios para la enseñanza proyectual. En la práctica docente percibimos la invisibilización (Cristóbal Cobo: 2011) que las instituciones educativas hacen de las habilidades y competencias que los estudiantes desarrollan por fuera de la universidad, en particular su relación con las tecnologías de la información y el conocimiento. Por eso queremos profundizar la inserción de las TIC en la enseñanza. Dicha inserción debe sostener, andamiar, acompañar un proceso de comprensión en el aprendizaje.

### La virtualidad en los programas de Diseño Gráfico, Publicidad y Mercadeo

**Fabian Jaimes** [Universitaria Virtual Internacionall - Colombia]

La educación virtual; las mediaciones que se emplean para lograr estos aprendizajes utilizan las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación NTIC. Y desde allí se generan herramientas pedagógico-didácticas conocidas como Objetos Virtuales de Aprendizaje-OVAS. El OVA es todo material educativo que corresponda a un recurso de carácter

digital distribuido y consultado a través de la Internet. Los actores que interactúan en los OVAS son estudiantes virtuales y tutores virtuales. Deben ser tecnológicamente competitivos, capaces de manejar cualquier situación que se presente, tanto en el aula virtual, como fuera de ella. El objetivo del OVA será motivar el diálogo interactivo logrando que el estudiante virtual y el tutor virtual conciban ideas, hechos y procesos que les lleven a la comprensión y a la máxima utilización del material de estudio, logrando un aprendizaje significativo.

### Profes y alumnos, enredados

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

En la sociedad actual, la información y el conocimiento son considerados como un factor de desarrollo económico, social y cultural de primer orden. Se hace indispensable promover la inclusión de las nuevas tecnologías en los entornos educativos de manera inmediata y definitiva. Ha quedado atrás la etapa en donde el conocimiento confiable reposaba sólo en los libros y las enciclopedias. Los docentes dejamos de ser la fuente exclusiva del conocimiento. El profesorado como agente educativo del siglo XXI es quien mejor puede servir de enlace entre el sólido conocimiento de antaño y la sociedad del conocimiento actual.

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

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 5.5**

### Contenido digital relevante: desafío para el proyecto de grado

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

Los avances tecnológicos permitieron un acceso inmediato a múltiple información. Además, posibilitaron la creación y edición de contenido por parte de cualquier usuario. Es así que cada vez existe más información de un tema específico y resulta difícil evaluar cuál es la adecuada. La web es un espacio indiscutido de búsqueda de información de los alumnos universitarios. ¿Cómo lograr que elijan aquel contenido digital relevante para utilizar en su proyecto de grado? ¿Qué herramientas les permitirán evaluar la seriedad académica y la utilidad de los contenidos que eligen? La figura del curador de contenidos (content curator) que se centra en reunir y dar sentido al contenido que existe en los medios digitales; y las herramientas creadas a tal fin, pueden aportar luz a estas inquietudes 2.0.

### Diseño Generativo, el computador como instrumento de creación

**Sebastián Aguirre** [Universidad de Santiago - Chile]

La utilización de los medios digitales en el diseño no es un tema nuevo, estos vienen aplicándose desde hace varias décadas, sin embargo su utilización se ha restringido al uso de simple útil de dibujo y almacenamiento. La nueva visión propone utilizar los medios digitales como verdaderas herramientas de creación permitiendo a estudiantes e investigadores potenciar la búsqueda y análisis de un diseño específico

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: **2.1:** piso **2,** aula **1**



por medio de un proceso iterativo. Esto implica impulsar al estudiante a utilizar los medios digitales como instrumentos de búsqueda por medio de un proceso o lógica que permita obtener la solución al problema de diseño.

#### El Laboratorio de Diseño e investigación, como experiencia pedagógica y de comunicación

**Jimena Mariana García Ascolani** (\*) [Universidad Columbia del Paraguay - Uruguay]

El Laboratorio de Diseño e Investigación de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Columbia del Paraguay está comprometido con el desarrollo, la promoción, el crecimiento y el posicionamiento de la Carrera y el Proyecto Cultural La Caja de la UCP, enfocándose en dos áreas. Comunicación: Administra el sitio Web de “La Caja”, impulsa publicaciones de artículos y proyectos destacados de estudiantes, docentes y colaboradores externos. Administra las redes sociales relacionadas al proyecto Módulos periféricos: Documenta los proyectos destacados de las distintas cátedras el “portafolio de trabajos”, selecciona, ensayos e investigaciones realizadas por estudiantes y docentes para su publicación.

#### Realidad aumentada e innovación publicitaria, un proyecto desarrollado por estudiantes de Diseño Gráfico

**Miguel Ángel Córdova Solís** [Organización Educativa Continental - Perú]

La ponencia presenta el diseño, aplicación, demostración, descripción de los resultados y conclusiones de un proyecto desarrollado por estudiantes de Diseño Gráfico del Instituto Continental (Perú). Este tuvo por objetivo desarrollar aplicaciones de realidad aumentada en Web y en móvil, conociendo así el grado de innovación que ello representa al incorporar videos, imágenes 3D animado e información digital. Esta se desplegó también a partir de patrones impresos en la revista del Instituto la cual fue diseñado por estudiantes de la carrera.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**

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

#### Broadcasting y virtualidad en las interfaces graficas de usuario de los diarios digitales

**Hugo Plazas** [Universidad de Nariño - Colombia]

La influencia de los medios editoriales en la construcción de la agenda pública ha pasado de un papel decisivo a un papel complementario. Esta situación se debe a que el modelo broadcasting (por emisión, de uno a muchos), propio de los modelos de medios de masas, se ve confrontado por otro modelo constituido por los múltiples trayectos que los usuarios crean en una red de forma compleja, nómada, fragmentada, sin jerarquía y con heterogeneidad de comportamientos culturales, en últimas un modelo de comunicación virtual, se podría decir que se trata de una comunicación de muchos a muchos.

#### El Diseño Gráfico como componente clave de la pedagogía virtual

**Luis Fernando Téllez Jerez** (\*) [Universidad de Santander - Colombia]

El diseño gráfico es importante cuando producimos recursos académicos orientados a la virtualidad; buscan cautivar al estudiante para alcanzar objetivos pedagógicos y una expe-

riencia agradable que lo motive a continuar con el siguiente nivel o módulo. En la medida que el diseño gráfico facilita la comprensión de los conocimientos, el estudiante aprenderá, recordará y alcanzará los objetivos en el proceso bajando los índices de deserción por las dificultades que implican lo contrario, es decir recursos aburridos, llenos de texto y sin interactividad o elementos multimediales.

#### Experimentación y tecnología aplicada a la enseñanza del diseño

**María Isabel de Jesús Téllez García** [Universidad de Guajauato - México]

Hoy en día, la enseñanza del diseño básico requiere un nuevo impulso generado a partir de la experimentación con herramientas tecnológicas. Su uso permite el empleo de modelos de diversa naturaleza, es así, como una herramienta como el escáner plano, diseñada para originales en dos dimensiones, admite a través de un proceso de exploración y adecuación de elementos, obtener imágenes digitales de modelos tridimensionales, para ser utilizadas a su vez en la comprensión y desarrollo de conceptos y principios básicos del Diseño, como la repetición, la reflexión, la similitud, la gradación o el ritmo alternado, entre otros.

#### La narrativa transmedia en la enseñanza de diseñadores y comunicadores

**Milagro Farfán Morales** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

En el contexto de la Sociedad de la Información y como consecuencia de la convergencia digital, hoy en día es necesario pensar en contar historias a partir del uso de una Narrativa Transmedia. Este nuevo enfoque nos permite diseñar estrategias de comunicación a partir del uso de distintas plataformas mediáticas, enseñar y aprender la lógica y el funcionamiento de la Comunicación Transmedia se constituye entonces en una herramienta importante para proponer meta- diseños comunicacionales.

#### Programa de Estudios Internacionales Avanzados.

##### Experiencias compartidas

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

El diseño actual, requiere formación constante y permanente, en cualquiera de sus áreas. La Universidad de Palermo, ha conformado, entre otras ofertas académicas, un Programa de Estudios Internacionales Avanzados para profesores de Diseño. En el período 2012- 2013, colegas del Instituto Politécnico de Quito, Ecuador, realizaron este curso que comprende varias materias, entre las que se encuentra Investigación y Desarrollo II perteneciente al Proyecto de Graduación que la Facultad de Diseño y Comunicación implementó para todas las carreras a nivel nacional. El desarrollo de estos espacios permite establecer un nexo que profundiza una formación regional apta para el desarrollo de profesionales de Latinoamérica.

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

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**

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

##### Aproximación a la enseñanza de la retórica digital

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

El presente trabajo describe el reciente concepto de retórica digital y propone estrategias para su enseñanza. Producir y analizar textos argumentativos del género discursivo digital no es una competencia que se circunscribe solamente al ámbito académico. Las estrategias y las técnicas para leer críticamente o componer un contenido digital a partir de una perspectiva retórica son centrales para la formación de los alumnos como ciudadanos y consumidores concientizados.

#### Campos de conocimiento emergente: diseño de videojuegos

**Daniela Di Bella** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

El diálogo de interacción y retroalimentación de la tecnología, nuevos dispositivos, gamers y consumidores, cambios en los patrones de consumo, nuevos modelos de negocio en internet y comunidades, creación, puentes e integración con nuevas industrias culturales, música, cine, arte y experimentación, están delineando un nuevo espacio de instalación de intereses conceptuales y comerciales donde el juego se instala como protagonista de nuevos tipos de producto. Un diseñador capacitado en imagen digital, posibilidades expresivas, plasmación de conceptos estéticos y lúdicos, diseño de entornos ficcionales interactivos y la coordinación de equipos multidisciplinares es uno de los desafíos académicos de UPDC en la formación del perfil del Game Designer.

#### Desenho, representação e objeto: elementos indissociáveis na concepção de produtos

**Maria Luiza Viana | Leonardo G. Oliveira Gomes** (\*\*\*)

[Universidade Federal de Minas Gerais - Brasil]

O objetivo deste artigo é propor uma redefinição do conceito da representação do produto com relação ao uso do desenho como ferramenta primordial, recorrendo às abordagens teóricas e conceituais da semiótica, filosofia, neurociência, ciência da informação e design. Tais reflexões acerca da representação são suscitadas pelas experiências desenvolvidas nas oficinas práticas, iniciais do Curso de Design da Universidade Federal de Minas Gerais e são entendidas como fundamentais na concepção de produtos. Estas práticas se referem ao uso de técnicas básicas de representação, de formas bidimensionais e tridimensionais, como etapa complementar à objetividade técnica no aprendizado de design.

#### El Entorno Telemático: Generar las Competencias del Nuevo Mundo del Diseño Gráfico

**Patricia Etcheverry** [Argentina]

El entorno socio-cultural conectivo-digital, habitado naturalmente por nativos digitales, marca la urgencia de considerar a un estudiante renovado, con nuevos modos de percibir, motivarse y utilizar su inteligencia. Es crítica la investigación en este sentido y a los fines didácticos, abriéndose la oportunidad de construir dispositivos de inmersión en mundos virtuales — a la manera de Second Life — para la enseñanza del Diseño Gráfico mediante TICs, apoyada en requerimientos de la didáctica general y especial, con el objetivo último de generar competencias vinculadas a las nuevas exigencias del campo profesional multimedial efecto y constructor del Paradigma de la Era Digital.

##### Herramientas para la educación virtual en facebook

**Jerónimo Rivera** [Universidad CAECE subsede Mar del Plata - Argentina]

La implementación de nuevas tecnologías, como así también el crecimiento que han tenido las redes sociales, especialmente facebook, hace posible pensar entonces en la posibilidad de utilizar esta red social, como un vehículo entre alumno y docente por el cual se pueda llegar de forma más sencilla y rápida a brindar contenidos para el dictado de clase. En la presente conferencia, se presentarán diferentes herramientas que pueden ayudar al docente en la creación de un espacio de aprendizaje dentro de un grupo en Facebook.

#### Reflexiones sobre el diseño de productos digitales educativos

**Luis Alberto Lesmes | Luz Dary Naranjo Colorado**

[Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

En esta ponencia se propondrán algunas consideraciones metodológicas para el diseño de productos digitales educativos desde una perspectiva de la comunicación, con una posición crítica sobre los modelos pedagógicos tradicionales. Se hará un corto análisis de las transformaciones en el mundo de la educación y la manera como la tecnología impacta este paradigma social, las diferentes concepciones desde lo instrumental, lo económico y pedagógico. Finalmente, se expondrá una idea sobre el papel del diseñador en el proceso interdisciplinar de diseñar productos digitales para la formación profesional.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**

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

#### El diseño gráfico y los medios interactivos digitales

**Paola Albao** [Corporación Escuela de Artes y Letras - Colombia]

La coyuntura entre diseño gráfico y medios interactivos digitales recaen en la evolución del diseño gráfico y sus nuevas tendencias. El reciente desarrollo de diseño, así como nuevos medios de comunicación se han extendido a nuevas divisiones y especializaciones en los campos de comunicación. Actualmente, un diseñador gráfico conecta diversos medios de expresión de formas multimedia e interdisciplinares que requiere de conocimientos y cooperación de otras disciplinas afines como la arquitectura, el diseño ambiental, la producción de programación y otros. Las competencias del diseñador gráfico deben ir acordes a la evolución de los medios ya que en su propósito de comunicar recaen las nuevas tendencias que se dan a partir de los medios interactivos como Internet, aplicaciones móviles, video interactivo, televisión interactiva, libros interactivos.

#### El papel y la pantalla: la cultura digital en las estrategias de enseñanza y aprendizaje

**Mariana Bavoleo** [Universidad de Palermo - Argentina]

Se intentará reflexionar sobre las relaciones pedagógicas, en el marco del fortalecimiento de la cultura digital, tratando de abordar las potencialidades, limitaciones y valorizaciones didácticas que surgen frente a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en el ámbito de las

materias del Núcleo de Formación Académica de la Universidad de Palermo. Se presentarán los resultados parciales del proyecto disciplinar que se desarrolla en el Programa de Investigación DC.

#### El profesor blogger: blogging y microblogging en el aula

**Nicolás Sorrivas** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

En esta actividad, analizaremos el uso educativo de los Blogs en las situaciones de Enseñanza y Aprendizaje. Ofreceremos diferentes estrategias para integrar al blogging y al microblogging en el aula. Debatiremos acerca de las aplicaciones de los blogs en los procesos educativos. Y analizaremos algunas experiencias modelos para tener en cuenta. Pero, sobre todo, buscaremos motivar a nuestros colegas en la creación y uso de los blogs como herramientas educativas. Porque un docente motivado equivale a todo un grupo de estudiantes también motivados.

#### Ensinar ilustração digital no curso superior de Produção Joalheira

**Marly de Menezes Gonçalves** (\*\*\*) [Istituto Europeo di Design - Brasil]

Este trabalho apresentará a disciplina de Computação Gráfica, do curso superior em Produção Joalheira do Instituto Europeu di Design/SP, demonstrando a capacidade de utilização dos programas informáticos necessários à elaboração de trabalhos gráficos bidimensionais, procurando aproximar os conteúdos programáticos às necessidades profissionais e conscientizando o leitor da importância da utilização das novas tecnologias para o desenvolvimento formativo do futuro designer.

#### Valorizando experiências de ensino-aprendizagem em Teoria da Percepção no curso de Artes Visuais

**Paula Rebello Magalhães de Oliveira | Ana Beatriz Andrade** (\*) | **Ana Maria Rebello** (\*\*\*) [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

A presente comunicação trata da experiência didática na disciplina Teoria da Percepção, presente na grade curricular de um curso de Pós Graduação Latu-Sensu em Artes Visuais. A proposta didático-pedagógica do Curso, estrutura e objetivos foi abordada de forma mais completa em artigo intitulado: Artes visuais: uma proposta de continuação integrada de estúdios, publicado em Actas de Diseño (2007).

#### 3.3 [A] INNOVACIÓN CULTURAL

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**

**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 6.3**

#### Un Taller abierto a los sectores desfavorecidos de la sociedad

**Aurora Maltos Díaz** [Universidad La Salle - México]

Desde el año de 2005 en la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación de la Universidad La Salle se viene desarrollando el Taller Vertical de Vinculación cuyo objetivo es en primera instancia que las entidades (instituciones, empresas, fundaciones, ONGs) invitadas a participar en el desarrollo de sus pro-

yectos, posean una característica en común: que su visión, misión y objetivos, así como todos sus recursos humanos y materiales, estén encaminados a servir, atender y dignificar a sectores desfavorecidos de la sociedad; elementos muy en sintonía con la misión educativa lasallista que pretende transformar a la sociedad a través del ejercicio profesional de sus egresados.

#### Competencias de diseño y discapacidad visual

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

Nuestra disertación recoge una experiencia de investigación en el desarrollo de competencias de diseño en personas con limitación visual congénita. Se asume que por ser una actividad cognitiva cuyos resultados y acciones dependen esencialmente del sentido de la vista las personas con discapacidad visual son incapaces de desarrollar actividades de diseño. Presentamos una propuesta de las competencias de diseño que deben ser promovidas a través de actividades de formación y una propuesta didáctica para su desarrollo en personas con limitación visual. Los resultados demuestran que este tipo de población desarrolla competencias de diseño.

#### Diseñar para la total inclusión. El gran reto moderno

**Mercedes Buey Fernández** [Universidad de Palermo - Argentina]

En el marco de Proyectos de Graduación, el proyecto profesional “Diseñar para la total inclusión”. El gran reto moderno, busca, desde una mirada profundamente social del diseño, investigar y analizar la estrecha relación que existe entre los objetos de diseño industrial, y la plena o parcial participación de las personas en ciertos ámbitos de la sociedad. Toma al diseñador como responsable de los aspectos formales de un objeto, pero no del uso que dicho contexto le de a ese objeto. El PG capitaliza lo expuesto con una propuesta de diseño consistente en una señal de tránsito que contemple la optimización de su funcionalidad considerando a la totalidad de sus posibles usuarios.

#### Enseñanza del diseño en procesos de innovación interdisciplinaria

**Elvert D. Durán Vivanco** [Universidad del Bio-Bio - Chile]

Hoy en día, la innovación es clave para obtener ventajas competitivas en el desarrollo productivo industrial. En este sentido, la docencia constituye a su vez el camino para generar conocimiento, es por eso que es necesario estimular nuevas iniciativas para la generación de ideas potentes y adaptables a nuevos desafíos. Enfrentar a los estudiantes a proyectos interdisciplinarios, les permita aplicar y validar sus conocimientos en problemáticas factibles de resolver de la mejor manera. Esta presentación se basa en la experiencia de alumnos de último grado, de las carreras de diseño industrial e ingeniería, en trabajos colaborativos resultante de propuestas innovadoras para 15 PYMES regionales.

#### Metodología para el ejercicio proyectual del diseño en la innovación social

**Luisa María Alzate Tamayo | Ana Elena Builes Vélez** [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: **2.1:** piso **2,** aula **1**

Las metodologías para el ejercicio proyectual del diseño han evolucionado y se han apropiado para cada uno de las perspectivas del diseño industrial, su importancia en el desarrollo de productos a logrado que estos sean coherentes y tengan un propósito específico. En temas como la innovación social existen asuntos desde las metodologías de diseño que no han sido tratados y que se deberían poner sobre la mesa para proponer posibles soluciones a ellos y de esta manera hacer que la innovación social sea una de las perspectivas mas del diseño y así pueda ser estudiada como tal.

#### “Vida sem barreiras” – uma experiência com o design de moda

**Maria de Lourdes Luz** | **Nara Iwata** (\*\*\*) [Universidade Veiga de Almeida - Brasil]

O Núcleo de pesquisa “Vida sem Barreiras” da Escola de Design da Universidade Veiga de Almeida – RJ - tem como objetivo pesquisar e sistematizar a forma como, em qualquer situação de deficiência física permanente ou temporária, o ser humano consegue manter o mínimo de individualidade e independência com maiores chances de sobreviver à sua doença e/ou dificuldades. Fazem parte do grupo professores e alunos dos cursos de Design de Moda e Interiores da instituição.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 6.3**

#### Acercamiento a nuevos escenarios de diseño: Gestión e Impacto Social

**Sandra Patricia Carvajal Cantor** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Esta propuesta expone una alternativa metodológica para que estudiantes y docentes puedan ampliar el enfoque del diseño con una visión holística, en donde el trabajo colaborativo y participativo valida aspectos teóricos aplicados a la investigación y gestión de proyectos de diseño. Comprender una temática y sus aplicaciones resulta más eficaz cuando hace parte de un desarrollo investigativo. Se toma como objeto de estudio el diseño centrado en el usuario, en donde lo simbólico constituye un importante elemento de comunicación que concentra una gran carga significativa. Es necesario desarrollar habilidades para proponer, interpretar, generar conocimiento y gestionar proyectos con impacto social.

#### Design-educação: experiência interdisciplinar focada em crianças em fase de pré-alfabetização

**Marcelo Ribeiro** (\*\*\*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O aspecto mais importante do processo de design, para Jorge Frascara, é a “intenção de transformar uma realidade existente em uma realidade desejada” que, para ser relevante, “deve sempre começar com o reconhecimento de uma necessidade.” [Diseño gráfico para la gente, 2008:19] Asimismo, este trabalho teve por objetivo identificar um problema comumente enfrentado nas escolas durante a fase de pré-alfabetização, em busca de uma solução possível, utilizando práticas do campo do design. O processo projetual se iniciou com a observação participativa no ambiente de alunos de uma Pré-Escola em seu dia-a-dia, e culminou com a proposta de um jogo educativo.

#### La ciudad de la imagen: Vinculación de la universidad con la comunidad

**Nicolás Amoroso Boelcke** [Universidad Autónoma Metropolitana - Argentina]

Un proyecto de intervención ciudadana realizado con un grupo de estudiantes de la maestría en Estudios Urbanos. La idea original que subyace en este ejercicio académico surge en el marco de entender a los universitarios como un conjunto participante de la comunidad en la que se asienta y a la que debería servir, no sólo en el aspecto educativo, sino como un sitio que permite la formación de sus pobladores vecinos. Su interacción debería ser más vinculante y profunda, un polo de desarrollo más allá de la posible demanda educativa, atendiendo a los requerimientos sociales y culturales de su entorno.

#### La evaluación de la tríada didáctica

**Mariángeles Pusineri** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

El proceso de aprendizaje se desarrolla en el interjuego entre los contenidos, los docentes y los alumnos. Desde hace unos años la Facultad de Palermo se ha interrogado acerca de estos procesos, de la percepción que de los mismos tienen los involucrados y sobre todo en como mejorar la calidad académica, y optimizar la gestión docente. De estas reflexiones se derivan las Encuestas de Calidad Docente, la actualización y revisión de contenidos y los procesos de incorporación docente al estilo académico de la Facultad.

#### Talleres de Diseño para mujeres desplazadas como formación empresarial

**Elvira Ticora** [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]

Este proyecto se encuentra vinculado a Vidas Móviles (proyecto institucional de la PUJ) y surge como una iniciativa en donde la disciplina del diseño busca alternativas para el desarrollo de proyectos en comunidades vulneradas con el fin de mejorar la calidad de vida de las personas. Se planteó una metodología basada en talleres de diseño Participativo, en donde se realizó un trabajo de reconocimiento de los saberes de la comunidad para abordar las necesidades de los participantes. Colectivamente se determinó realizar una línea productos de diseño, innovadores y con materiales reciclados.

#### 3.3 [B] INNOVACIÓN CULTURAL

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 6.5**

#### “Diseño Universal” Inclusión social, accesibilidad e independencia

**Lucía Arobba** | **Natalia Hazan** [Escuala Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

Este proyecto se enmarca en un ejercicio curricular que integra investigación y extensión trabajando con el concepto de Diseño Universal. Dicho concepto debe ser entendido como una nueva filosofía de diseño que intenta desarrollar productos y entornos de fácil acceso para el mayor número de usuarios posible. Es un trabajo multidisciplinario que involucra diferentes materias que integran la Unidad de Proyecto de 3er año textil. Se buscó involucrar al estudiante con la realidad social mediante el acercamiento a personas con dis-

capacidad, a través de la investigación y el intercambio con PRONADIS (Programa Nacional de Discapacidad- Uruguay).

#### Aportes para un Currículo de Diseño Orientado a la Responsabilidad Social

**Juan Carlos Silva** [Escuela de Artes y Letras - Colombia]

La conferencia tiene por objeto propiciar un proceso de reflexión en torno a las relaciones entre ética y diseño, teniendo como horizonte los denominados “Objetivos de Desarrollo del Milenio”, que se imponen como referente objetivo para cualquier proyecto ético, se busca establecer cómo la disciplina del diseño puede realizar unos aportes significativos en relación con la reflexión encaminada a la responsabilidad social. Desde el “currículo” educativo se pretende que la ética se convierta en un espacio presente en las aulas de tal forma que tanto instituciones como personas adquieran una profunda conciencia de responsabilidad por la vida en todas sus manifestaciones.

#### Diseñando para la inclusión de la diversidad funcional

**Juan Diego Moreno Arango** | **Vaslak Rojas Torres** | **Julian Lujan Bermudez** | **Juan Camilo Rios Serna** [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Garantizar el mejoramiento de la calidad de vida de las personas con divergencia funcional a partir del desarrollo de ayudas técnicas, requiere repensar el diseño como un ejercicio de interacción comunicacional entre usuario-objeto-contexto. Este trabajo parte de la pregunta: ¿Qué elementos se deben tener en cuenta para generar un discurso objetual incluyente en el diseño de ayudas técnicas para personas en situación de diversidad funcional locomotriz? y como posible respuesta se propone una reflexión entorno el diseño metodológico de los proyectos partiendo de la premisa de que la percepción del usuario y el lenguaje objetual son criterios directamente relacionados con el mejoramiento de la calidad de vida del usuario.

#### El museo, un laboratorio de diseño para la primera infancia

**Diana Casalins** [Corporación Parque Cultural del Caribe - Colombia]

Cada vez más los museos evolucionan para facilitar el acceso a sus colecciones para públicos diversos. En los últimos años se ha vuelto la mirada sobre el impacto de las primeras experiencias para los niños más pequeños. Por ello se plantea una propuesta multidisciplinar a través de una metodología en la cual el Museo se convierte en un “Laboratorio de diseño” enseñando y fomentando un proceso participativo en cual diseñadores y museólogos invitan a pedagogos y padres a participar en el diseño de materiales educativos y sensoriales para los más pequeños con el fin obtener resultados pertinentes, interesantes y concertados.

#### Neuroergodesign de Interfaces Assistivas para Reabilitação Cognitiva e Motora

**José Guilherme Santa-Rosa** (\*) | **Rummenigge Dantas** | **Antonio Pereira** (\*\*\*) [Universidade Federal do Rio Grande do Norte - Argentina]

O objetivo do trabalho é apresentar o projeto do grupo de pesquisa “Neuroergodesign de Interfaces Assistivas para Reabilitação Cognitiva e Motora” - interfaces computacionais

#### 4. INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

#### 4.1 INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 5.4**

#### Cartografía de la teoría del diseño

**Alejandro Rivera-Plata** [Politécnico Grancolombiano - Colombia]

La creación de programas académicos, la estructuración de asignaturas y la generación de proyectos pasan por la circunstancia de construir su argumentación desde el reconocimiento de distintas teorías, construyen su discurso desde aquello que los identifica y a su vez los define. El problema surge cuando es difícil reconocer dichas identidades y se complejiza cuando no existen acuerdos que permitan, a quien evalúan o asesoran, darle una ubicación a la propuesta, ubicación que posibilite el diálogo no solo entre quienes participan en la construcción-evaluación, sino entre las distintas visiones entorno al diseño y entre el diseño y otras disciplinas.

#### El Diseño Gráfico: Cuestión de investigar

**Gloria Mercedes Múnera** [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

El diseño gráfico es una disciplina académicamente joven pero con una gran fuerza conceptual derivada de la tecnología y el mundo de la comunicación y la imegen del presente siglo. Dentro de la Academia, la investigación juega un papel fundamental en el desarrollo conceptual de la disciplina, por esto, es necesario plantear esquemas para abordar, de forma sistémica y ordenada, sus procesos y con una organización que proyecte resultados alcanzables y que ayuden a la consolidación conceptual de la profesión.

#### Fenomenología. Una alternativa de investigación científica, más próxima al diseño

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

Esta presentación pretende ampliar la mirada tradicional del método de investigación científico. Una mirada alternativa, ya instalada en los ámbitos académicos, basada en la experiencia fenomenológica que incorpora los modos de aprehender el mundo a través de la experiencia sensible, en forma rigurosa y sistemática. Los procesos de diseño requieren bases epistemológicas serias, pero tal vez las ciencias “duras” no estén brindando caminos adecuados. La fenomenología recurre a la percepción sensorial para llegar a la idea (“reducción eidética”). Este lenguaje, propio de la práctica del diseño, involucra experiencias estéticas, sensibles.

#### La investigación científica en Diseño Gráfico. Experiencias en resolución de problemas

**Leda María Muñoz Henríquez** [Universidad del Bío-Bío - Chile]

En la incertidumbre de si se reconocería el método de indagación de Diseño como una metodología científica en reemplazo del método científico formal a la hora de investigar en diseño, es el tema de esta ponencia, que recoge los procedimientos científicos de investigación exploratoria en el

em formato videogame desenvolvidas para auxiliar na reabilitação de pacientes com Acidente Vascular Cerebral (AVC). O projeto, desenvolvido na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN - BRASIL) é uma ação integrada de ensino-pesquisa e extensão entre pesquisadores das áreas de Neurociências, Design, Computação, Fisioterapia e Engenharia.

#### Transformación social y Diseño

**Ana Cielo Quiñones Aguilar** (\*) [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]

El concepto de transformación social, es un concepto complejo, que puede abordar múltiples significados e interpretaciones. El objetivo de este documento pretende abordar las dimensiones esenciales que comprende este concepto y su relación con el diseño. Así mismo intenta hacer evidente el trabajo, representado en desarrollo de proyectos, publicaciones y acciones para la apropiación social de conocimiento que ha realizado el grupo de investigación Diseño Socio Cultural, adscrito al Departamento de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana, en Colombia, el cual cuenta con la línea de investigación denominada: “El diseño como factor de transformación socio-cultural”.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 6.6**

#### A Comunicação Tátil no Processo de Aprendizagem

**Cleuza Fornasier** (\*\*\*) [Universidade Estadual de Londrina - Brasil]

Considerando as necessidades da contemporaneidade em aceitar as diferenças e eliminar as barreiras de comunicação entre os indivíduos, esta pesquisa visa o estudo e o desenvolvimento de imagens táteis pelo design para que sejam compreendidas com o mesmo significado, tanto por videntes como por não videntes. Serão abordados conceitos como cegueira congênita e adquirida; construção de percepção e o papel da imagem no processo de aprendizagem. Aplicouse oVerbal Protocol Anális como registros para análises dos relatos de indivíduos videntes e não videntes sobre suas sensações, percepções e seu papel através dos livros universais ilustrados voltados ao público infantil.

#### Design Thinking: Paradigma de la Innovación. Pensar Diferentes es la Opción

**Jose Alberto Coronel Rico** [UDES - Colombia]

El contexto en el que se desempeñan los egresados de Diseño Gráfico de la Universidad de Santander se enfrentan a una realidad empresarial algo compleja debido a la dinámica económica de una región fronteriza (Colombia – Venezuela), en la cual el rol de una ciudad dedicada a modelos empresariales de comercialización, no permiten establecer el potencial del diseño en las empresas, de esta forma el departamento de Diseño Gráfico de la universidad de Santander, bajo el departamento de investigación, ha implementado un proceso de investigación de herramientas de diseño, las cuales se emplean de forma transversal en las empresas para desarrollar procesos de innovación soportados en pensamiento proyectual (Design Thinking)

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: **2.1**: piso **2**, aula **1**



enfoque cualitativo para el desarrollo de proyectos de alta complejidad por parte de alumnos de 4º año de la Escuela de Diseño Gráfico. La iniciativa es parte de la formación de una cultura científica tendiente a la formación de capital humano en I+D y al incentivo para continuar estudios de postgrado en la disciplina.

**La investigación en Artes y Diseño cuestión de método y...**  
**Edward Zambrano Lozano** (\*) | **Liliana Sofía Palma Hernández** [Escuela de Artes y Letras - Colombia]  
Administrar investigación en la universidad implica la maximización de la relación costo-beneficio en torno a la actividad investigativa, sin embargo, todos los esfuerzos por el desarrollo de la cultura investigativa se enfrentan a barreras derivadas del desconocimiento de la actividad proyectual como actividad investigativa formal (en cuanto a la forma), a la disfunción de registro generalizada entre artistas plásticos y diseñadores, y a métodos de creación o proyectación con instrumentos que la mayoría de las veces son novedosos pero que por particulares y no divulgados no alcanzan el reconocimiento desde su esencia tienen.

**Pensar en diseño: una mirada desde la investigación**  
**Ernesto Vidal** [Universidad de Pamplona - Colombia]  
El proceso de diseño no se aleja ni es ajeno a un proceso de investigación tradicional. Las metodologías de diseño de reconocidos autores se basan en ella para proponer ciertos pasos que rigen el proceso creativo del diseñador industrial. Buscamos dar una mirada a ésta interrelación, no solo desde el aula académica, sino desde la importancia de pensar el diseño a través de la cultura y el entorno.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 5.4**

**Aproximación sintagmática al concepto de investigación en diseño**  
**Liuba Margarita Alberti Zurita** [Universidad de los Andes - Venezuela]

La conferencia versaría en torno a un problema epistémico que subyace en el quehacer del diseño, y tiene que ver con las distintas acepciones y acercamientos al concepto de investigación en áreas relativas a la creatividad. En este sentido se plantea una aproximación sintagmático-gnoseológica a este concepto de modo tal que contribuya al esclarecimiento de este universo tan complejo, deslindando al mismo tiempo los modelos epistémicos que manejan los autores que han trabajado este evento. El trabajo implica la búsqueda de estos conceptos en autores que se han ocupado de la materia desde propuestas metodológicas de investigación en diseño.

**Decurso del Método (Proceso y resultados de Investigación)**  
**Erik Naranjo** [Colombia]  
Proceso y resultados de la investigación en donde se pretendió ensayar una estructura metodológica para caracterizar el utilizado en el proceso de diseño en un estudio Gráfico de Bogotá. A la vez se pretende lograr un acercamiento con una perspectiva de tendencia científica al fenómeno vivo, un primer paso a manera de aproximación inicial, de tanteo, que puede aportar al desarrollo de un posible nuevo aspecto

en el campo de la investigación en metodología del diseño en Colombia: La investigación de campo. Esto mediante el análisis de documentos de traza del proceso (Briefs, manual de procedimientos y funciones, informes, etc.), entrevistas y encuestas a personas (agentes) claves del proceso y un estudio de caso.

**Difusión: la investigación en diseño Taller Servicio 24Hrs**  
**Blanca Estela López Pérez** | **José Silvestre Revueltas Valle** [Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco - México]  
¿Qué es el diseño?, ¿Qué es la investigación en diseño? Los considerandos mencionados, amén de otros más, conforman los núcleos de las discusiones en las escuelas de diseño que no se resuelven en su totalidad bajo ningún plan de estudios. La irradiación de estos problemas y sus múltiples formas de enfrentarlos han llevado a que existan esfuerzos que centren su atención en las peculiaridades del diseño a través de sus múltiples manifestaciones. Taller servicio 24 horas consciente de esta problemática, desde su primer número hasta el presente número 16, ha abordado temas tan cercanos, y otros aparentemente muy lejanos, vinculados con la investigación en el diseño y su difusión. En ella temas como la literatura de ciencia ficción, los videojuegos, la narrativa, la historia, el cine, la arquitectura, entre otros, aparecen conformando ese enorme mosaico que aglutinamos bajo la palabra diseño.

**Reflexiones de diseño para el proyecto de libros de texto digitales**  
**Claudia Bordin Rodrigues** (\*\*\*) [Universidad Tecnológica Federal del Paraná - Brasil]  
El libro de texto en el Brasil ha tomado nuevos rumbos, los retos que la actualidad tecnológica y cultural en las aulas y la necesidad inminente de aumento de los niveles educativos en el país. En este contexto, las Directrices de la Educación Nacional y el Marco de 2015 propuestas en el último mes, el anuncio de la selección de libros de texto de la escuela secundaria en el año escolar 2015, por primera vez, incluye el registro de los libros de texto digitales de editores nacionales. Teniendo en cuenta el contexto del diseño y el uso de estos artefactos, surge la pregunta: ¿cómo se están desarrollando estos proyectos de diseño en el contexto mundial y latinoamericano? ¿Cuáles son las consideraciones de diseño necesarias para el diseño de estos artefactos? Y, por último, que las disciplinas de los cursos de didáctica del diseño pueden apoyar estos proyectos en el marco curricular?

**Empresas de base Tecnológica (Spin- Off), como nuevo medio investigativo praxeológico; caso: XT02**  
**Wilson Orlando Gomez Gomez** (\*) [Corporacion Universitaria Minuto de Dios - Colombia]  
XT02, es una Agencia de Publicidad de Bien Social que pertenece al sistema universitario Minuto de Dios. La cual nace como respuesta a la necesidad de llevar a cabo procesos de investigación desde la academia y tiene como misión el análisis, planificación y realización de campañas publicitarias enmarcadas en el modelo Spin-off universitaria, tiene como fin generar un cambio positiva y actitud ética a través del modelo praxeológico que pretende profundizar e incentivar la innovación y creatividad en el área de la comunicación grafica para el cambio social.

**Metodología de la Investigación aplicada en una carrera de multimedia**  
**Raul Carlos Drelichman** (\*) | **Florencia Bonforte** [Universidad Maimónides - Argentina]  
Desde el Inicio la Carrera de Diseño y Comunicación Multimedial de la Universidad Maimónides inculcó a sus alumnos la Metodología de la Investigación. A través de los años la misma se fue perfeccionando y adaptando al ámbito de acción de la multimedia. Hoy presentamos el caso de la Licenciada Florencia Bonforte SOCIAL PYMES “La adaptación a las nuevas formas de comunicación dentro de las pequeñas empresas: las redes sociales”

**Reflexiones pedagógicas sobre la investigación en Diseño**  
**Rosa Chalkho** (\*\*) [Universidad de Buenos Aires - Argentina]  
Este texto condensa las principales reflexiones que han emergido a partir del dictado de la asignatura “Seminario de Metodología de Investigación” en la Maestría en Diseño de

la Universidad de Palermo. El escrito expone las principales barreras teóricas y epistemológicas con las que los investigadores con formación de grado el diseño como quehacer se encuentran a la hora de desarrollar la investigación y propone algunos recursos en términos de marco teórico y herramientas a modo de contribución para solventar esta brecha entre práctica y reflexión. Para concluir se exponen algunos interrogantes que dejan abierto el tema a futuras profundizaciones meta-investigativas.

**4.2 ESTUDIOS ACADÉMICOS, PUBLICACIONES Y POLÍTICA EDITORIAL**  
**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 7.1**

**Reflexiones de diseño para el proyecto de libros de texto digitales**  
**Claudia Bordin Rodrigues** (\*\*\*) [Universidad Tecnológica Federal del Paraná - Brasil]  
El libro de texto en el Brasil ha tomado nuevos rumbos, los retos que la actualidad tecnológica y cultural en las aulas y la necesidad inminente de aumento de los niveles educativos en el país. En este contexto, las Directrices de la Educación Nacional y el Marco de 2015 propuestas en el último mes, el anuncio de la selección de libros de texto de la escuela secundaria en el año escolar 2015, por primera vez, incluye el registro de los libros de texto digitales de editores nacionales. Teniendo en cuenta el contexto del diseño y el uso de estos artefactos, surge la pregunta: ¿cómo se están desarrollando estos proyectos de diseño en el contexto mundial y latinoamericano? ¿Cuáles son las consideraciones de diseño necesarias para el diseño de estos artefactos? Y, por último, que las disciplinas de los cursos de didáctica del diseño pueden apoyar estos proyectos en el marco curricular?

**A prática docente e discente da atividade do projeto integrado, uma experiência do curso de design de produto da UPM**  
**Teresa Riccetti** | **Nara Silvia Martins** (\*\*\*) [Universidade Presbiteriana Mackenzie - Brasil]  
O escopo desta conferência é o de relatar a fundamentação e experiência do Projeto Integrado – PI, uma atividade que foi implantada há quatro anos no Curso de Design da Universidade Presbiteriana Mackenzie. A natureza do PI é interdisciplinar, assim como o próprio conceito de design; a atividade destaca a integração dos conteúdos desenvolvidos nas distintas disciplinas que contemplam o PI, e que juntas auxiliam no processo de conhecimento e sua aplicação pelos alunos do curso de design de produto.

**Contar para no olvidar, sobre la tradición oral y el cuento infantil**  
**Carolina Jiménez Franco** [Colombia]  
Contar para no olvidar, es un proyecto que surge de la investigación desde el diseño gráfico, sobre la tradición oral africana y el cuento infantil, busca promover la conservación de la memoria a través de la palabra hablada y retomar el momento del cuento como construcción colectiva, afianzadora de lazos familiares y sociales. Propone para este fin, un libro-máscara que sirve de indicio y objeto performático para

**5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA**  
**5.1 DISEÑO, MEDIOAMBIENTE Y ECOLOGÍA**  
**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 6.4**

**A transversalidade do campo da sustentabilidade no ensino de design**  
**Leila Lemgruber** (\*\*\*) [SENAI CETIQT - Brasil]  
O conteúdo desta conferência está voltado ao desenvolvimento dos conceitos e questões relacionadas ao campo da sustentabilidade que na nossa contemporaneidade apresentam-se como questões essenciais para a formação de um designer. Desta forma, a investigação sobre a atuação do design para a sustentabilidade em seus cenários diversos deverão ocorrer com o objetivo de provocar uma atitude inovadora e reflexiva na ação projetual.Deverão ser contemplados nessa estratégia de aprendizagem, os impactos sociais e ambientais provocados pelo processo de produção e consumo, assim como os instrumentos para avaliação de desempenho de produtos e processos. Novas tecnologias e os desafios do desenvolvimento do design para a sustentabilidade estão relacionados de forma sistêmica

**Aprendiendo de los sistemas naturales. Nuevos enfoques hacia la sustentabilidad**  
**Rosita De Lisi** [Uruguay]  
Diversas teorías contemporáneas afirman que la vía posible para resolver el desafío de la sustentabilidad se basa en el estudio y la comprensión de los principios, ciclos e interrelaciones de los sistemas naturales; esto conlleva a evolucionar hacia una economía circular y a la adopción de nuevos modelos de producción y consumo. Para que esto ocurra será necesario generar cambios culturales significativos y transformaciones en los modelos tradicionales de enseñanza, que serán incentivados por el desarrollo de prácticas integrales de enseñanza, extensión e investigación inter y transdisciplinarias, y por los avances tecnológicos.

**Design para transformação e promoção da cultura de sustentabilidade**  
**Najla Miranda Mouchrek** | **Lia Krucken** (\*\*\*) [Escola de Design - Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]  
Este trabalho apresenta o projeto Design e Transformação, desenvolvido junto ao Centro T&C Design/UEMG/Brasil, que objetiva mapear desafios e oportunidades quanto à promoção da cultura de sustentabilidade nas novas gerações e investigar o potencial e a aplicabilidade do Design como agente transformador no processo de mudanças de valores, criação de novos cenários e estilos de vida sustentáveis. Seu foco é investigar e propor estratégias de interação e recursos inovadores para promoção da cultura de sustentabilidade, desenvolvidas a partir das competências de Design, em processos de cocriação entre estudantes de graduação e o público-alvo (jovens de 12 a 18 anos).

**Estrategias innovadoras de desarrollo local: Emprendimientos basados en el diseño y la sustentabilidad**  
**Pablo Bianchi** [Universidad Nacional de Misiones - Argentina]  
La aplicación de estrategias de sustentabilidad, especialmente aquellas basadas en la refuncionalización de objetos y materiales, permite encontrar vías innovadoras para el desarrollo de emprendimientos a escala local. Para comprender e implementar esos mecanismos, que luego puedan ser aplicados en nuevos productos y emprendimientos, es necesario desarrollar herramientas de análisis y prospectiva acordes, basadas en el análisis de casos. Este proyecto busca desarrollar dichas herramientas

**Impresión tresD, ¿Diseño Industrial qepD?**  
**Daniel Wolf** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]  
La aparición de los formatos digitales hacia fines de los 80 forzó una transformación del campo del diseño gráfico obligando a una revisión de sus contenidos y habilitando el surgimiento de disciplinas emergentes vinculadas al núcleo central pero con especificidades propias. La aparición de dispositivos de impresión 3D de alcance masivo está comenzando a plantear interrogantes acerca de cómo esta nueva tecnología afectará la disciplina del diseño industrial. La relación entre forma, material y proceso de transformación pertinente, propia de la metodología disciplinar, se ve quebrada ante la aparición de estos instrumentos que posibilitan casi sin límites y a bajo costo la materialización de objetos, indumentaria, alimentos, prótesis e incluso armamentos.

**Relación estratégica de la enseñanza con el diseño productivo sustentable**  
**Cristian Ruth Moyano** | **Luciana Ailín D'Alessandro** | **Sol Deangelis** | **Natalia Paola Di Pace** | **Lorena Silvana Gonzalez** | **Cristina Mussio Morbidelli** [UNMDP- ACIA - Argentina]  
El presente trabajo intenta reflexionar sobre la experiencia vivida como docentes a través de proyecto “Hecho del Deshecho”. Un proyecto de extensión de la UNMDP, generado a partir del equipo pedagógico, alumnos y exalumnos del taller de indumentaria, capitalizando prácticas y resultados del desarrollo de estas acciones ejecutadas que se halla en funcionamiento desde el 2012. A partir de la problemática de los deshechos textiles de la Industria Marplatense en tejido de punto y confección se pensó el proyecto como un impulso del protagonismo del diseño en todas sus disciplinas brindando rasgos de identidad definidos y arraigados en productos sustentables

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 6.4**

**Design sustentável: integrando experiências locais e globais**  
**Paulo Roberto Silva** (\*\*\*) [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]  
Esse artigo faz uma reflexão sobre o papel do design no desenvolvimento de produtos e processos sustentáveis, discutindo como algumas recomendações e diretrizes gerais de sustentabilidade podem ser aplicadas a um contexto local. Acreditamos que as experiências de grandes e pequenas

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: **2.1:** piso **2**, aula **1**

industrias podem ser reescaladas e compartilhadas para ampliação do conhecimento em soluções sustentáveis. A partir dessa visão, apresentaremos um case de um projeto de extensão universitária, intitulado “Intervenção do design nos brinquedos educativos e processos produtivos da art gravatá” onde foram aplicadas diretrizes gerais sustentáveis. Analisaremos os resultados obtidos e algumas experiências que podem ser reescaladas para outras dimensões.

#### Diseño Sustentable: El rol de las morfologías y tecnologías

**Rosana Leonor Gonzalez | Jorge Manuel Augusto Galan** [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Un proceso de adecuación de los programas de enseñanza del diseño orientado hacia la sustentabilidad debe necesariamente garantizar:Acciones de articulación, programas flexibles, incorporación de saberes de distinto tipo e interacción con la comunidad. La enseñanza de las morfologías en las carreras de diseño fueron alejándose paulatinamente de la enseñanza de las tecnologías, así forma y materia se exploran por un lado y técnica y producción por otros. Es indudable la necesidad de pensar estrategias de diálogo y acercamiento entre estas áreas del conocimiento en las prácticas proyectuales como hipótesis de implementación de programas de educación sustentable en la enseñanza del diseño.

#### Projeto de mobiliário e indicadores de sustentabilidade: estudo de caso, o banco “W”

**Tomás Queiroz Ferreira Barata | Fernanda Henriques** (\*\*\*) [Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Brasil]

Esta pesquisa tem como objetivo apresentar o desenvolvimento do projeto e da produção de um mobiliário de uso público, denominado Banco W, para o Instituto Florestal do Estado de São Paulo, Brasil. Enfatiza-se a aplicação de teorias do ecodesign e a análise dos indicadores de sustentabilidade nas etapas produtivas do mobiliário elaborado com madeira serrada de eucalipto. A metodologia envolve a concepção de projeto, o processo produtivo de materiais de fontes renováveis e locais. Os resultados apresentados no trabalho são: o projeto do produto e peças gráficas e a análise dos indicadores de sustentabilidade na produção dos protótipos do mobiliário.

#### Sustentabilidad – Sociedad – Producción local

**Natalia Merlos** [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

Desde la cátedra de Diseño III, del Taller Vertical de Diseño Textil, nos proponemos hacer un recorrido que permita desestructurar el diseño, humanizarlo; a través de un Trabajo Práctico. Hoy la FAUD es un espacio fundamental para pensar la relación entre diseño y sustentabilidad, no solo porque como institución académica alberga algunas de las discusiones críticas e investigaciones más interesantes sobre el tema, sino porque además es un espacio concreto de entrecruzamientos entre la disciplina (desde lo urbanístico, pero también desde lo industrial, lo textil y la indumentaria) y el territorio.

#### Universidad e Investigación. ¿Abordajes Sustentables?

**Cecilia Emilse Corbella | Emiliano Mitri** [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño/ Universidad Nacional de Córdoba. Argentina]

El actual trabajo de investigación “Gestión Sustentable de la Universidad, educación para la Sustentabilidad en las carreras de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño” continúa con investigaciones donde abordamos el tema de la Educación para la Sustentabilidad en las carreras de la FAUD, las que nos permitieron conocer las condiciones de Sustentabilidad que posee el actual escenario de esta institución, como también la influencia que tiene este tema sobre las prácticas profesionales de sus egresados. Esto nos lleva a profundizar las indagaciones acerca de si estos escenarios deficitarios se reproducen en la Educación de Posgrado e Investigación. de Posgrado e Investigación.

#### Estética ecológica. Aplicación de procesos textiles en trajes de baño

**Cecilia Inés Mendez** [Universidad de Palermo- Argentina]

Los objetivos serán los de encontrar una alternativa al tejido de Lycra® utilizado en los trajes de baños femeninos por medio de métodos ecológicos y éticos. Se planteará una postura en cuanto a la visión de ecología y del cuidado del medioambiente, poniendo énfasis en el rol del diseñador, que como persona capaz de resolver problemáticas se atreve a nuevos desafíos. En el proyecto se planteará una línea de trajes de baño ecológica que se podrá realizar a través de la aplicación de tres diferentes procesos textiles, los cuales pueden ser implementados por diversas marcas que trabajen en el país.

#### 6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

##### 6.1 OBSERVATORIO DE TENDENCIAS

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 6.1**

#### Design de Moda: O curso e suas metodologias de ensino

**Cristiane Victer** (\*\*\*) [Sociedade Dom Bosco de Educação e Cultura - Brasil]

Diante das mudanças relacionadas ao consumo e à educação, pode-se perceber uma tendência de aproximação do mundo acadêmico com o mercado de trabalho. Neste sentido há uma necessidade de aquisição de competências essenciais para enfrentar um mercado instável e, cada vez mais seletivo e excluyente.O presente artigo como objetivo principal refletir sobre as metodologias de ensino utilizadas no curso de Design de Moda da Faculdade de Arte e Design /MG

#### Diseñador y Patronista-Conocimientos afines para realizar proyectos en Industria de la Indumentaria

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

La propuesta consiste en implementar en el programa de estudio de los Diseñadores de Indumentaria Industrial, materias de conocimientos técnicos afines a los Patronistas, esto redundará en beneficio de los Diseñadores porque podrán en prima facie concretar sus diseños y trabajar conjuntamente con el Patronista o delegando tareas en las distintas fases de los proyectos.

#### Evolución de la carrera de diseño de modas en el Ecuador

**Ruth Estefania Garcia Villarreal** (\*) [Tecnologico Sudamericano - Ecuador]

La carrera de Diseño de modas empezó en Ecuador, especialmente en Guayaquil y Quito hace aproximadamente 9 años, al inicio no tuvo mucho acogida, los estudiantes preferían otras carreras, pero conforme paso el tiempo la carrera de Diseño de Modas fue teniendo más acogida, como Directora de la carrera de Diseño de Modas del Tecnológico Sudamericano, he podido notar en los últimos 3 años una evolución y un crecimiento muy positivo

#### Metáforas tipográficas: a hibridização do artesanal e digital nos processos criativos

**Fernanda Henriques | Tomás Queiroz Ferreira Barata** (\*\*\*) [Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Brasil]

Em uma época em que nunca foi tão fácil produzir e compartilhar famílias tipográficas, observa-se um grande movimento capitaneado por jovens designers que busca o artesanal e manual como forma de expressão, sobretudo valendo-se da caligrafia e do letterpress. O objetivo da pesquisa é contribuir para a reflexão sobre como antigos sistemas de produção de letras estão sendo transpostos às novas mídias digitais, assim como, suas implicações no processo criativo no desenvolvimento de uma cultura tipográfica. A metodologia investiga como a técnica analógica influencia e atualiza as criações geradas digitalmente – e vice-versa, numa retroalimentação que hibridiza a produção tipográfica.

#### Nuevo enfoque integral para la formación de diseñadores de moda

**Silvana Mariela Garcia Varela** [DIT Consultora y Agencia de Diseño - Argentina]

El mundo de la moda, está en constante cambio, la comunicación evoluciona a corolario de las nuevas tecnologías. Un diseñador es un comunicador, capaz de adaptarse a las nuevas tendencias globales comunicativas y tecnológicas. Para ello, la formación integral en diseño de modas conjuga y combina diferentes áreas de especialización, que no solo se enfocan en la industria productiva textil, sino también en los medios masivos de comunicación y las asesorías personalizadas. Un diseñador de indumentaria es ahora un profesional multidisciplinar que ejerce un rol comunicativo protagónico en la sociedad y logra ejercer profesionalmente en diferentes campos de acción directa.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 6.1**

#### Graphic Design Show Room

**Aurora Maltos Díaz** [Universidad La Salle - México]

El Graphic Design Show Room es un proyecto de vinculación que surge de la dinámica propia de la Facultad Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación de la Universidad La Salle, en el año 2010, como una propuesta innovadora y pionera en el ámbito universitario. Responde a la necesidad de foguear a los estudiantes a través de la exhibición de sus portafolios de diseño a destacados expertos, quienes a través de la crítica y el análisis sobre los contenidos mostrados

en los proyectos que conforman dichos books, contribuyen a ampliar la visión a los jóvenes del ambiente altamente competitivo al que habrán de insertarse.

#### La sociedad de consumo como condicionante del cuerpo femenino

**Florencia Bertuzzi** [Universidad de Palermo - Argentina]

Teniendo en cuenta que la moda es un fenómeno social, se plantea una problemática actual acerca de la relación existente entre el cuerpo, la moda y la sociedad de consumo. Es posible evidenciar que a lo largo de la historia de la moda la relación entre cuerpo y vestido no fue del todo amigable. El desarrollo de una cultura consumista ha influenciado notablemente a la moda, la cual con el paso de los años se ha ido tornando cada vez más efímera. El objetivo será determinar si la sociedad de consumo y la moda condicionan al cuerpo femenino, teniendo en cuenta que actualmente la belleza ha dejado de ser un don para convertirse en un negocio más.

#### Metodologia do processo de construção de Projeto de Coleção de Moda

**Suzana Avelar | Beatriz Ferreira Pires** (\*\*\*) [Universidade de Sao Paulo - Brasil]

Tal metodologia é iniciada com um exercício de leitura de textos sobre cultura contemporânea, como forma de sensibilização e direcionamento do olhar do aluno. Em seguida, propõe-se a captação de imagens do ambiente no qual o aluno circula e vive, a partir de fotografias feitas por ele mesmo. O intuito é gerar um trabalho o qual o aluno perceba o lugar em que vive como algo particular e inovador em ideias, mediante a sua identidade de olhar, transformando tais elementos em um projeto de coleção de moda, traduzido em composição de formas, volumes, texturas e cores

#### Observatorio de Tendencias Profesionales

**Patricia Doria** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

El principal objetivo del Observatorio de Tendencias Profesionales de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo es detectar y descubrir las tendencias emergentes que afectan el diseño y las comunicaciones dándole un formato académico, el cual ira mutando y transformándose en diferentes productos, (carreras, seminarios, capacitaciones, cursos de extensión, imágenes). La Universidad de Palermo, cumple el rol de creador de tendencias educativas innovadoras en su área, desarrollando nuevas ideas, nuevos formatos en el mercado educativo, formulándolas en forma temprana, de tal modo que tengan sentido para la necesidad de los individuos. Captar estas tendencias implica no solo descubrir lo novedoso sino abrir los ojos a lo diferente y lo diverso, la búsqueda se realiza a través de patrones conocidos, y también siendo conscientes y aceptando las anomalías que nos desestabilizan y confunden.

#### Uma experiência voltada à inovação têxtil

**Lourdes Maria Puls | Icléia Silveira** (\*\*\*) [Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

Através deste artigo apresenta-se a relação de parceria entre a universidade e uma Empresa têxtil catarinense. Os procedimentos metodológicos se alicerçam na pesquisa qualitativa

com seu caráter descritivo. Os resultados mostram a experiência vivenciada por alunos e professores junto à empresa têxtil, com o relato das propostas dos projetos design têxtil, visando à inovação do produto e dos processos.

#### 6.2 [A] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 7.4**

#### Design na valorização do território: a pedra-sabão de Ouro Preto

**Lorena Gomes** (\*\*\*) [Instituto Federal de Minas Gerais - Brasil]

Pretende-se nesse trabalho discutir a importância do design no desenvolvimento e na valorização do território a partir de um estudo realizado em Ouro Preto, uma das mais importantes e emblemáticas cidades para a história do Brasil. A pedra-sabão, matéria-prima típica da região, é amplamente utilizada na produção de diversos artefatos, sendo responsável por gerar renda para a comunidade. Entretanto, existem inúmeros problemas na cadeia produtiva da pedra-sabão que dificultam o desenvolvimento econômico, social e ambiental de forma sustentável. A abordagem do design aplicada ao território pode contribuir para o planejamento de ações que se convertam em benefício real para a população local.

#### Ecomoda com mulheres de comunidades rurais

**Neide Schulte** (\*\*\*) [Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

O projeto do Programa Ecomoda UDESC desenvolvido em Ipira, Santa Catarina/Brasil, tem como objetivo a criação de uma unidade didática em confecção, para jovens agricultoras e familiares receberem capacitação na área da moda, em pesquisa, criação, produção e comercialização de peças para vestuário, com foco no desenvolvimento sustentável, para serem futuras empreendedoras no setor da confecção. O projeto pretende contribuir para que os jovens da população rural que migram para a periferia dos grandes centros, especialmente as mulheres, em busca de uma vida melhor e acesso à educação tenham oportunidades para se manter no município de Ipira.

#### La contaminación visual y las propagandas políticas en Quito

**Ana Isabel Mora Gallegos** [Ecuador]

Hoy en día, se encuentran muchos sitios saturados de publicidad y propagandas políticas, lo cual produce, en muchas ocasiones, altos niveles de estrés, distracción y desequilibrio ambiental en gran parte de los habitantes ciudadanos. Entre tales problemas se destacan principalmente la estructura gráfica y la construcción de mensajes y el uso descontrolado de propagandas políticas. El aporte a este problema, es mejorar la ciudad de Quito y su espacio público, sin el uso de factores contaminantes que retienen la atención de manera agresiva de los habitantes, buscando una solución para mejorar y crear conciencia del patrimonio cultural sin invasión de elementos publicitarios y políticos.

#### La investigación formativa y la topofilia para el diseño arquitectónico y urbano

**Elkin Gomez Carvajal** [Universidad de Pamplona - Colombia]

El presente trabajo busca identificar las necesidades de los estudiantes y los conflictos de uso del territorio presentes en contextos específicos de aplicación con el fin de configurar espacios y dinámicas de reflexión para la investigación formativa y su necesaria articulación, desde la Topofilia, con los procesos académicos y de interacción social dentro de la comunidad del programa de Arquitectura de la Universidad de Pamplona y su área de influencia.

#### Relatos de identidad: del lenguaje oral y escrito al formal-visual

**Marina Laura Porriá** [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

Un recorrido visual por los ejes de identidad de las Colecciones de la Red Identidades Productivas, permitirá visualizar la sincronía argumental y estructural que emerge del proceso de decodificación de los relatos en claves como sistemas de signos y su caracterización a través de rasgos formales. Este conjunto de rasgos, por su carácter referencial y distintivo, constituye la esencia del lenguaje necesario para evocar los relatos que dieron origen a estos objetos. El rasgo formal es el mediador entre el relato verbal y el formal. Definen la unidad de cada línea de identidad, comunicándola y promoviendo la identificación del sujeto.

#### Trabajando con Identidades

**Marcia Veneziani** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La identidad en Latinoamérica se plantea y se cuestiona: ¿Qué es la identidad? ¿La identidad es significante de lo propio y único de cada ser? ¿Representa a un grupo? ¿Cómo se vivencia en la cultura? ¿Existe realmente una identidad Latinoamericana? ¿Puede construirse? ¿Es estática y dinámica a la vez? ¿Hay algunas identidades que se imponen a modo de colonialismo sobre otras? Esas y tantas otras preguntas son las que se abordan en las acaloradas discusiones de los encuentros anuales entre estudiosos latinoamericanos durante las diversas ocasiones en que sesiona el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño en la ciudad de Buenos Aires y en posteriores reflexiones que continúan a la distancia y que convergen en afortunadas publicaciones.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079**  
**Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 7.4**

#### Del diseño conceptual al diseño textil

**Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza** (\*) [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

Esta conferencia relata y sustenta una experiencia específica de formación de diseñadores textiles con un enfoque estratégico que parte del concepto de construcción social y mediación simbólica para llegar a un diseño textil que valora y promueve la interculturalidad. Con este fin, se estudian textiles peruanos históricos y contemporáneos, con sus rasgos gráficos, imaginarios y simbólicos. El proyecto formativo propone una estructuración sistémica, que incorpora el análisis

El primer número del aula corresponde al piso y el segundo a la sala. Por ejemplo: **2.1:** piso **2**, aula **1**

(\*) Miembro del Comité Académico. (\*\*) Miembro del Equipo Académico de Coordinación

(\*\*\*) Conferencia en idioma portugués



semiótico de los textiles y de los discursos de sus creadores, así como de formas de arte y diseño popular andino, costeño, amazónico y el análisis de formas de arte y diseño urbano.

#### eclétiPOFACES2012: Pelotas dois séculos de escrita

**João Fernando Igansi Nunes** (\*\*\*) [Universidade Federal de Pelotas - Brasil]

Estratégia de ensino e formação de público para o ofício tipográfico, a disciplina de Tipografia do Centro de Artes - UFPEL apresenta sua produção interdisciplinar apartir das referências tipográficas plasmadas na cena urbana de Pelotas - RS, Brasil. Da palavra pronunciada ‘PELOTA’ às marcas de sangue, suor ou sal, bem como das texturas da luz e do comportamento urbano, do jogo de relações sociais, Pelotas (de 1812 a 2012) se escreve e, assim pode se fazer ler no conjunto de 12 outdoors, configuração publicitária de caráter artístico produzido por designers, artistas e arquitetos que lêem para desenhar e, consequentemente, desenham para escrever.

#### Fotografía artística en la Argentina 1950-1960

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

La propuesta abierta, integral y renovadora de la Licenciatura en Fotografía de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, sumada a los cambios sociales en el uso del medio, determinó una nueva mirada pedagógica. El trabajo de investigación realizado pretendió analizar una etapa difusa de la historia de la fotografía en la Argentina con la intención de recuperar algunos referentes locales de importancia. El aporte de las variantes estéticas, que en ciertos casos son completamente originales, resulta de interés para la formación de los estudiantes.

#### “El diseño en la cuneta”; Una aproximación de diseño en el espacio publico

**Paola De la Sotta | Osvaldo Muñoz Peralta** [Universidad de Chile- Chile]

En una constante búsqueda por descubrir el “carácter nacional o identitario” que busca el diseño como disciplina en América Latina, nos encontramos con la encrucijada de descubrir este territorio. Para ello, es que observamos las manifestaciones espontaneas, como códigos implícitos en el lenguaje de la calle; espacio urbano donde el ciudadano circula inconscientemente entre artefactos, artilugios, las que consideramos como un intento de diseño sin serlo en su origen. El análisis sobre la expresión de estas manifestaciones, basadas en una tecnología simple, nos acerca hacia la consideración de un lenguaje de diseño propio y vernáculo, que denota una identidad regional.

#### Identidad nacional y tapas de revistas femeninas

**Leandro Allochis** [Universidad de Palermo - Argentina]

El fenómeno de las tapas de revista femeninas como dispositivos discursivos y su particular funcionamiento como herramienta ideológica en la construcción de imaginarios, en relación a la mujer y la identidad nacional. Aunque Argentina posee una conformación identitaria diversa y plural, las fotografías de las tapas de revistas de moda no parecen representar tal heterogeneidad. Se conforma así un modelo reductivo de belleza femenina, patrimonio de las publicaciones de moda internacionales basado en mujeres occidentales de tez blanca, toma un significado particular en el contexto

de Argentino, reconocida por su carácter europeizante y su anhelo de legitimación en la imitación de lo extranjero.

#### 6.2 [B] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079  
Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 7.5**

#### Cidade Transmídia: apropriações de práticas situacionistas para a produção de novos olhares sobre ambientes urbanos

**Tiago Lopes | Camila Farina** (\*\*\*) [Universidade do Vale do Rio dos Sinos / UniRitter - Centro Universitário Riiter dos Reis - Brasil]

A conferência tem como objetivo debater, a partir do projeto de mapeamento criativo Cidade Transmídia, a utilização de metodologias voltadas à produção de novos olhares sobre ambientes urbanos. O eixo principal de discussão enfoca os trabalhos de artistas, ativistas e pesquisadores contemporâneos que se apropriam e, não raro, adaptam para os meios e ferramentas digitais alguns dos procedimentos e técnicas desenvolvidos por movimentos de vanguarda dos anos 60 e 70, como o Fluxus e a Internacional Situacionista.

#### Design e território: estudo das certificações de origem no setor de gemas e joias

**Laura Souza Cota Carvalho** (\*\*\*) [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

A dinâmica contemporânea, atrelada à globalização, tem ampliado tanto o aspecto global quanto o sentimento do local. Verifica-se assim a importância e pertinência de se associar produtos a suas regiões de origem como forma de garantia de qualidade e aumento de valor. Tal abordagem tem sido trabalhada em várias partes do mundo e, no Brasil, configura-se como prática relativamente nova. Assim como as marcas e patentes, esse novo tipo de registro de propriedade industrial merece atenção e deve ser melhor trabalhado durante o ensino e a prática do design. Este trabalho apresenta as formas de participação do design nesse processo de valorização de produtos a partir de seu território.

#### Duas propostas em desenho: Fantasia Carnavalesca e Autorretrato Fotográfico

**Manuela Carvalho | Luciana Miranda** (\*\*\*) [Brasil]

Com este trabalho tem-se o objetivo de explicitar duas pesquisas desenvolvidas na Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade (PPGDCI), da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), mostrando como o desenho foi abordado enquanto linguagem que permite a comunicação e a pesquisa, bem como o desenvolvimento acadêmico do Desenho enquanto objeto de estudo, partindo da proposta inovadora do Programa para essa área de conhecimento. As pesquisas feitas por alunas do mestrado tratam das fantasias carnavalescas como meio de se desenhar nas avenidas da festa, em Salvador (Bahia), e do autorretrato fotográfico como meio de se desenhar nas redes sociais digitais.

#### Identidad y arte

**Manuel Carballo** (\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La identidad es un proceso que nunca se detiene. Comienza en la historia común, la tradición, para ir concretándose en

pequeñas fotos que alternativamente van dando un paisaje en el que la creatividad desarrolla sus objetos y sus estéticas. El paso desde el cual el artista construye su universo simbólico está fuertemente signado por la problemática del lugar de enunciación, que se muestra como intrínsecamente ligado al desarrollo individual identitario. Algunas miradas y casos nos pueden mostrar cómo se vinculan el contexto de aparición de la obra y lo identitario en un mundo globalizado.

#### Integración del Marketing de Moda con la Identidad

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

En la mayoría de nuestros países Latino Americanos sentimos de manera constante la preocupación de la falta de identidad. El diseño no escapa de esta realidad, los mercados actualmente se encuentran saturados de productos elaborados en serie en su mayoría fabricados en China, los consumidores cada día están más susceptibles a los cambios de las tendencias o ciclos de la moda cuya duración con cada vez más cortos, debido a la necesidad de los mercados en adquirir bienes novedosos, sobre todo en el campo de la indumentaria y accesorios. La idea está en desarrollar por medio de la investigación de campo que los estudiantes de mercadeo de la moda puedan conocer y analizar su entorno establecer contacto en sus propias comunidades, crear relaciones con los artesanos locales para que luego desarrollen diseños basados en su propia cultura pero que a su vez puedan ser comercializados.

#### Vistiendo el Carnaval del Diablo: Diseño participativo y dialogo intercultural en Colombia

**Mauricio Velásquez Posada | Alexander Cardona Galeano** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

“Experiencia de diálogo intercultural y de Diseño Participativo entre el Resguardo Escopetera- Pirza y la Universidad Pontificia Bolivariana”. Entre los días 4 y 9 del mes de enero, tuvo lugar en el municipio de Riosucio, departamento de Caldas, el “Carnaval de Riosucio”, mejor conocido como el “Carnaval del Diablo”, fiesta popular declarada patrimonio nacional que se celebra cada dos años desde 1.849. En la festividad estuvo presente la universidad a través del programa de Diseño de Vestuario con un Proyecto que reunió once estudiantes y seis profesores quienes se encargaron del proyecto participativo, diseño de vestuario y la puesta en escena para la cuadrillas infantiles: “Esdrujulas de Carnaval”, y de adultos: “De Infiernos y Esperanzas”.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079  
Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 7.5**

#### 4023 km por la Identidad latinoamericana de Diseño

**María Alejandra Ricciardi Moyano** [Universidad del Aconcagua - Argentina] | Yván Alexander Méndez Espinoza [Universidad Señor de Sipán- Perú] (\*\*)

Desde la búsqueda para lograr el afianzamiento de nuestra identidad latinoamericana; realizamos acciones concretas, dirigidas a pequeños grupos de trabajadores que requerían nuestra respuesta desde el diseño. Conformamos un espacio de trabajo conjunto con docentes, alumnos y productores. Así, con una metodología interdisciplinaria, generamos: Identidad, Packaging y Publicidad para sus productos. Esto se

está implementando paulatinamente, se difundió y publicó en todos los medios masivos de comunicación de la Ciudad.

#### Aplicabilidade da noção de “identidade cultural regional” ao campo do design

**Luís Cláudio Portugal do Nascimento** (\*\*\*) [Universidade de São Paulo - Brasil]

Este artigo examina a questão da necessidade de projetos de design refletir elementos linguísticos e/ou estéticos que os integrem a traços e valores da cultura regional de onde tais projetos emanam e serão utilizados. Propõe-se uma distinção entre projetos de design mais diretamente vinculados a hábitos e costumes locais e projetos de design menos atrelados a tais tradições. A primeira classe de projetos de design demonstraria ser mais naturalmente propensa a manter-se permeável a influências de caráter cultural emanadas do contexto regional – o que parece menos premente com relação à outra classe de projetos intrinsecamente menos vinculados a tradições culturais.

#### Hacer la diferencia: Gestión de marca territorial

**Diana Libeth Flórez Tapias** (\*) [Universitaria de Investigación y Desarrollo - Colombia]

El desarrollo de una marca territorial en el Departamento de Santander (Colombia) ha pretendido crear identidad y divulgación de la cultura, así como de posicionamiento para los sectores productivos, sociales y empresariales de la región. La imagen ha permitido un reconocimiento en cada uno de sus productos autóctonos e identificables en el ámbito nacional así como el interés de las personas por sentirse identificadas con ella. Estas representaciones mentales generan en el individuo un posicionamiento, una interacción y un valor psicológico que obedece al reconocimiento de una imagen gestada como símbolo o iconos que se vuelven elementos públicos constantes.

#### Imagen e investigación. La ciudad en un archivo

##### Fotográfico

**Juan Medina Roa** [Universidad Santo Tomás/ Seccional Tunja - Colombia]

La aparición de la fotografía revolucionó las formas de enseñar. Pero sólo despues de varios años de emplearla se ha pensado en el papel preponderante que tiene para convertirse, incluso en fuente de investigación. Este trabajo muestra el empleo de la imagen en un proceso pedagógico investigativo.

#### Una propuesta de construir conocimiento: Ciudad - Texto

**Edward Jimeno Guerrero Chinome** [UAEM Universidad Autónoma del Estado de México- Colombia]

En la actualidad, donde el auge interdisciplinar está presente en la construcción de nuevas epistemologías o formas de producción de nuevo conocimiento, es necesario que áreas como el diseño gráfico sean reorientadas desde aspectos como la enseñanza, permitiendo que el ejercicio de la profesión no sea tomado como simple herramienta de representación académica, sino que contribuyan a la transformación de las estructuras de pensamiento actuales, reformulando la forma de pensar y aportar sentido a través de las imágenes. El proponer a la ciudad como un objeto de estudio donde

las imágenes recuperadas de manera accidental constituyan los caracteres que conforman un texto, constituye una forma de pensar desde nuestra disciplina, resaltando a la imagen como un constructor de sentido y/o pensamiento.

#### 6.2 [C] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079  
Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 6.6**

#### Como levar design aos territórios?

**Fabrizio Tarouco** (\*\*\*) [Unisinis - Brasil]

Interpretar o território como um produto é o desafio adotado. Desenvolver projetos de inovação social que impactem na vida das cidades é o que se propõe a Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS em algumas atividades de sua graduação em Design. Dessa forma, se apresentará um estudo sobre as possibilidades projetuais que a área de Design pode oferecer para os lugares, discutindo o processo criativo adotado e respondendo questões sobre ‘o que projetar para territórios?’ e ‘como projetar?’, a partir da análise das práticas desenvolvidas, dos estudos de casos selecionados, bem como a metodologia adotada e os resultados obtidos nestes processos.

#### Elementos indentitarios de la ciudad de Valparaíso

**Guido Olivares** [Universidad de Playa Ancha - Chile]

Esta presentación expone los avances del proyecto de investigación “Estudiantes de diseño e identidad ciudadana”, el cual se propone evidenciar los elementos que los estudiantes exponen como representativos de la ciudad de Valparaíso. En el mundo globalizado actual, la necesidad permanente de poner el valor los aspectos relacionados con identidad cobran una gran importancia, es por ello que los diseñadores gráficos deben asumir una posición respecto de ellos y constituirse en sus promotores, considerando que su potenciación está en las herramientas de su profesión, desde la cual puede aportar a otras áreas como la artesanía y la promoción turística para, finalmente, provocar un desarrollo en la economía local.

#### Identidad, íconos e hitos de una nación. El valor de los objetos en la sociedad

**Eugenia Alvarez** [Universidad Santo Tomás - Chile]

Viaje a lo largo de la historia en donde hemos ido construyendo la materialidad de objetos, otorgando valor y distinción en diferentes sociedades. Descripción de trabajo conceptual, creación de un material u objeto a el cual se le definirá un valor actual y futuro en distintas culturas al rededor del mundo. Estudio de target group, grupo objetivo, nicho. A donde queremos atacar con nuestro material. Desarrollo de idea sustentable en una sociedad, ya sea producto o servicio en donde integremos el diseño y otorguemos valor. Presentación de casos elaborados en aula con alumnos de etnia mapuche, introducción de objetos de diseño (Plata, cueros, entre otros) en la sociedad chilena, valorización de los elementos y comportamiento futuro.

#### Investigar la producción de conocimiento en la Universidad

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

La actitud investigativa propicia el desarrollo de aptitudes críticas consistentes en la recuperación de una disposición individual que posibilite la resolución de las diferentes circunstancias de incertidumbre y complejidad que plantean las experiencias profesionales y sociales tendientes hacia una práctica que favorezca el pensamiento y la reflexión. La presente ponencia tiene por objetivo iniciar el debate acerca del despliegue de un Proyecto de Investigación Institucional vinculado a la producción de conocimiento en el interior de la Facultad.

#### Observatorio del signo tucumano

**German Enrique Luft Albarracín** [Universidad del Norte Santo Tomás de Aquino - Argentina]

El Proyecto recopila y difunde miradas sobre la provincia de Tucumán con el propósito de construir una red de observación crítica en torno a los múltiples modos de practicar y percibir los signos visuales locales. Es un ejercicio de reconocimiento de lo tucumano y de la celebración de sus singularidades. La identidad local se manifiesta en lugares, personas, situaciones, objetos, vestimenta, alimentos, tradiciones, creencias, religiones, etc., que aunque a veces pasan desapercibidas por el acostumbramiento, son sin duda un claro reflejo identitario, esa identidad que está en construcción permanentemente.

#### Rescatando identidades en Boyacá

**Mónica Marcela Sánchez Duarte** [Universidad de Boyacá - Colombia]

En el programa de diseño de modas de la UniBoyacá, se ha apostado por identificar elementos del contexto que se traduzcan en identidad. Así, las colecciones femenina y masculina, se han desarrollado privilegiando 3 factores: intervención ecológica de los textiles, conciencia no industrial del vestir y el rescate de elementos icónicos del vestuario colombiano, entre los que se hallan la ruana, compañera infaltable del habitante del campo junto al tradicional sombrero en todas sus versiones y materiales. Estos se han convertido en pilares para desarrollar los proyectos de vestuario, otorgando un sello único a cada resultado del proceso de diseño.

**Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079  
Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 6.6**

#### Aprendiendo de las huellas de la ciudad

**Alvaro Ricardo Herrera Zarate** [Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira - Colombia]

Esta ponencia busca establecer un campo de interacciones ente las huellas urbanas, el arte y el diseño que se concreta al final en una propuesta de taller teórico-práctico transversal, enfocado en el estudio de las ciudades contemporáneas, desde su geografía cultural, sus historias locales y las distintas practicas creativas. Se esbozan unas bases desde campos teóricos y se dan ejemplos prácticos a partir de la lectura y revisión de experiencias artísticas personales y de otros referentes aplicados al aula de clase.

#### Construcción de identidad a través de la configuración formal de productos

**Carlos Manuel Luna Maldonado** (\*) [Universidad de Pamplona - Colombia]

La conferencia se basará en los resultados logrados por la aplicación de la estrategia pedagógica del programa de Diseño Industrial denominada “Proyecto de Ciclo” y en el desarrollo de la investigación “Fortalecimiento de la cultura material a través de la configuración formal de los objetos desarrollados por pequeños productores”. Estos dos pilares buscan conformar a través de sus resultados, paso a paso, la construcción de identidades locales y regionales por medio del Diseño Industrial en poblaciones donde la industria es escasa y el diseño no es tenido en cuenta como una herramienta importante de desarrollo.

#### Imagen y Cultura en la identidad del diseño

**Oscar Rincón** [Universidad Minuto de Dios - Colombia]

El texto es una aproximación a algunas de las bases epistemológicas de las disciplinas relacionadas con el diseño y la comunicación visual, basado en teorías contemporáneas que aportan una visión más amplia de conceptos tales como comunicación gráfica, imagen y lenguaje visual, entre otros. Se tiene como propósito el acercamiento conceptual a algunos de los términos que caracterizan la labor de un diseñador en los campos gráficos y visuales, con el objeto de identificar en sus actividades una producción que va más allá de la simple operatividad.

#### La identidad en la moda/vestido de las subculturas de Pereira

**Natalia Uribe** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

La moda/vestido es una parte fundamental de la vida del ser humano desempeñado numerosas funciones dentro de su vida. Una de las más representativas es el vestido como vehículo de expresión de identidad dentro de las subculturas, donde se pueden ver prendas llenas de significados, pero estos son modificados en cada contexto. Así pues, se ha llevado a cabo un estudio cualitativo- etnográfico de los significados de los elementos de expresión de identidad en la moda/vestido de las subculturas en Pereira para así entender la realidad de la moda dentro de la ciudad y el entendimiento de las dinámicas de moda.

#### Repensar e ensinar design a partir do conceito de região

**Alexandre Oliveira** (\*\*\*) [FUCAPI - FAPEAM - PUC-Rio- Brasil] Esta comunicação tem como objetivo discutir o conceito de região e as oportunidades para pensar e ensinar design. A discussão procura efetuar uma leitura positiva da região como categoria possível, face os discursos de globalização e de deslocalização que, por vezes, campeiam a teoria e prática do ensino do design, principalmente em locais específicos da América Latina que parecem sofrer uma pressão para conformar-se às determinações globais, em detrimento das especificidades e características regionais. A partir deste cenário discursivo, apresenta-se um conjunto de proposições que tem como objetivo o (re)pensar e o ensinar design a partir das conexões que advêm da região e de suas características identitárias.

#### 6.3 [A] RELACIONES ENTRE: DISEÑO, ARTE Y ARTESANÍA

<p><b>Martes 30 de julio   Sede Larrea 1079</b>  <b>Primer turno: 10 a 13hs.   Aula 7.3</b></p>
---

#### A cidade como objeto de estudo do design: experiências de aula de campo

**Maria Evany Nascimento** (\*\*\*) [Fundação de Amparo à

Pesquisa no Estado do Amazonas - Brasil]

Este texto se propõe a apresentar a experiência de aula de campo realizada com alunos do curso de Design, da Faculdade Martha Falcão em Manaus-AM, em visitas ao Centro Histórico de Manaus, como parte do conteúdo da disciplina de Estética e História da Arte e Semiótica. Tais atividades cumpriam, além do conteúdo programático relacionado ao estudo dos estilos artísticos do final do século XIX e início do século XX, a influência de Paris na construção do espaço público e do gosto em Manaus, o estudo simbólico das obras artísticas e dos elementos que compõem a arquitetura que se preservou da época, bem como compreender as mudanças estéticas que se materializam no espaço urbano.

#### El diseño precolombino como herramienta para la enseñanza-aprendizaje del diseño

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

El aprendizaje del diseño básico se basa en la definición de elementos básicos y la comprensión de sus relaciones en el espacio. El abordaje de estos elementos suele darse en abstracto, relaciones, principios y leyes han sido definidos por diferentes autores; pero coinciden en hacerlo de manera aislada, y desligándose de un contexto que de sentido a estas relaciones. Aprovechando el creciente interés por el diseño precolombino colombiano y los diversos aportes hechos a este desde diversas áreas, se puede plantear un abordaje novedoso, de los fundamentos del diseño, donde estos se ven de manera sistémica.

#### Materializações formais no design gráfico voltado à área cultural: um estudo de cartazes musicais

**Jade Piaia** (\*\*\*) [UNICAMP - Brasil]

Amostra da pesquisa de mestrado (PIAIA, 2012), orientada pelo Prof. Dr. Edson do Prado Pfutzenreuter, na qual estuda-se os elementos gráficos que compõe a materialidade das mensagens visuais. As reflexões acadêmicas obtidas estão voltadas ao design gráfico que veicula um conteúdo cultural artístico e visa desvendar uma área criativa do design voltada à criação de uma identidade cultural, com uma suposta aproximação entre as diferentes expressões culturais como a música e a dança, das teorias das artes visuais e do design, cuja estrutura de análise aplicada pode ser utilizada como forma de ensino em design.

#### Rescate de la identidad artesanal a través de la transferencia del diseño

**Sandra Alicia Utrilla Cobos** [Universidad Autónoma

del Estado de Mexico - México]

Reconstruir identidad es transcendental, la identidad infunde respeto y sentimiento de pertenencia y responsabilidad moral de una comunidad. Filosóficamente se pretende destacar los

intercambios culturales del hombre a través de la expresión de sus pensamientos, conceptos, ideas, sentimientos y emociones, en cuanto a sus necesidades; los cuales se interpretarán y comprenderán en la misma comunidad artesanal para ayudar a dar continuidad a la tradición, así como para manifestar su cultura material e identidad. La propuesta es resultado de un proyecto de investigación de enseñanza - aprendizaje del diseño en una comunidad artesanal cerámica en Temascalcingo, Estado de México, México.

#### Territorio sin fronteras: el libro como objeto

**Miriam Ubaid** [IES Siglo 21 - Argentina]

El libro como objeto, en este inicio del siglo XXI, es un soporte privilegiado de la mezcla y el encuentro de lenguajes y universos: arte, artesanía y diseño se cruzan en su cuerpo; dibujo, pintura, fotografía, impresión se instalan sobre su piel. Aquella materia que fue vehículo privilegiado del texto por largos siglos, hoy se satura de unos contenidos que exceden, desbordan a la palabra., materia, soporte, ejecución, formato, imagen parece haber transformado su rol subsidiario del texto y ganar el protagoníco en el libro (ya sea único o múltiple) en tanto objeto.

#### Um craft design no despertar das bordadeiras da praia do sono

**Lucia Acar** (\*) (\*\*\*) [Instituto Zuzu Angel /Universidad Estacio de Sa - Brasil]

A interseção entre os campos da Arte, do Artesanato e do Design pode ser nomeada como Craft Design, ou Design Artesanal. Desta união resultam produtos com a inteligência criativa e sofisticada do design, a alta performance estética da arte e a delicadeza caseira do artesanato. A partir deste conceito foi desenvolvido um trabalho de conscientização e desenvolvimento de potencialidades com as bordadeiras da Praia do Sono, em Paraty, no Rio de Janeiro, onde a partir dessa experiência na qual as mãos e as mentes estavam unidas, os sonhos transformaram-se em realidade.

<p><b>Martes 30 de julio   Sede Larrea 1079</b>  <b>Segundo turno: 14 a 17hs.   Aula 7.3</b></p>
--

#### Apropiación del discurso antropófago : un motor en los procesos de investigación/creación

**Marian Carolina Gómez Hurtado** [Universidad Santo Tomás de Aquino - Colombia]

La constitución de una de las reflexiones teóricas más reactivas que haya tenido lugar en Latinoamérica, a partir de la extrapolación de un término como lo es antropofagia, no solo sirve como marco para la revisión de algunos procesos históricos de apropiación y desappropriación, sino también como motor para la emergencia de nuevos enfoques teóricos y prácticas de creación que reivindican el acto canibal en el plano cultural; así bien el presente texto propone una revisión y aproximación a algunas de estas acciones, particularmente en los procesos de creación en arte y diseño, además de su determinante papel en la construcción de identidades.

#### Construcciones de moda. Una mirada desde el cine

**Jazmin Fasah** [Universidad de Palermo- Argentina]

En una interminable dialéctica, el séptimo arte, en su categoría de industria cultural, resulta la pantalla que en manos de

#### 6.3 [B] RELACIONES ENTRE: DISEÑO, ARTE Y ARTESANÍA

<p><b>Martes 30 de julio   Sede Larrea 1079</b>  <b>Primer turno: 10 a 13hs.   Aula 7.2</b></p>
---

#### Casa - Sentidos do Habitar

**Angélica de Carvalho** (\*\*\*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

A proposta de nossa experiência consiste em despertar um processo de aprendizagem em fotografia que trabalhe para além do foco em suas especificidades técnicas ou em seu uso como meio de expressão voltado à representação. Durante quatro meses os alunos foram motivados por uma palavra: casa. Que local, pessoa(s)ou objeto(s), tomados como estímulo poético, criam sentido e existência como a “casa” de um ser em devir? Tivemos como base teórica, a fenomenologia da imaginação poética, de Gaston Bachelard, textos de Vilém Flusser e o conceito de vida como obra de arte, segundo Friedrich Nietzsche.

#### Configuraciones espaciales básicas en el diseño interior

**Jorge Eduardo Pokropek** [LP Arquitectos - Argentina]

Intentamos aquí explicitar un conjunto de criterios e instrumentos conceptuales que nos permitan ahondar en la naturaleza de la noción “espacio interior arquitectónico” a fin de poder abordar la praxis proyectual desde bases firmes, iluminada con enfoques clarificadores que estimulen la creatividad desde el conocimiento riguroso de las lógicas inherentes a cada tipo configurativo. El tema que nos ocupa ha sido tratado desde muy diversos enfoques y en forma profunda por numerosos autores. Aquí sólo pretendemos sintetizar o resumir algunos conceptos en función de nuestras inmediatas necesidades pedagógicas y proyectuales.

#### El diálogo emergente entre diseño y arte desde las joyas

**María Lucía Gigena Santos** [Instituto de Diseño de joyas y Orfebrería Lucía Gigena - Uruguay]

La exigencia que nos proponemos en el campo teórico tiene una tendencia a ser cada vez más conceptual, tratando de buscar la perfección en el método de estudio. Un objeto fruto de una experiencia emocional difiere de un objeto tipo herramienta por su extensión significativa más allá del uso. La vivencia de meses compartiendo el aula con determinado artista, generalmente conceptual, incrementa capacidades. De este rico diálogo entre diseño y artesanía devenida del arte o a la inversa los resultados también se enriquecen y demuestran la necesidad de alimentación entre sí de los componentes. La apuesta a resultados positivos.

#### Reflexiones Pedagógicas de la Gráfica contemporánea a través de las Directrices Precolombinas

**Juan Carlos Perdomo Farfan** [Instituto Politécnico Americano - Colombia]

En la búsqueda de dilucidar la fuerte influencia del quehacer gráfico precolombino que se asienta sobre las tendencias actuales, el discurso del plagio o la interpretación en logotipos con tendencia étnica cobra gran valor epistemológico dentro del aula o taller de diseño. En las generaciones nuevas de

diseñadores gráficos son exiguas las recodificaciones iconográficas, por eso, a través de estas reflexiones que dispone a presentar esta ponencia, se enfatiza en que el diseñador siempre tenga que ser un agente que reinterprete su contexto y el ambiente tangible e intangible que lo rodea, debe trascender en la era que se críe y dejar legado para la que sigue.

#### Una propuesta metodológica para una crítica al exceso interpretativo

**Gustavo Kortsarz** [Argentina]

El arte contemporáneo necesita explicación, esta necesidad se ha convertido en moda y la moda en exceso, de manera tal que encontramos textos que resulta extremadamente difícil vincular a las obras a las cuales se refieren, como si se tratara de un gesto independiente. El ejercicio se basa en la utilización del método clásico de análisis de obra, partiendo de los elementos plásticos y apoyándose en un punto de vista personal. Teniendo en cuenta que las interpretaciones variarían según el ángulo desde donde se enfoque el análisis, la propuesta consiste en una demostración por el método del absurdo a través de una argumentación con bases sólidas.

<p><b>Martes 30 de julio   Sede Larrea 1079</b>  <b>Segundo turno: 14 a 17hs.   Aula 7.2</b></p>
--

#### Cromática en la cultura viva

**Julia Peláez Caveró** [Universidad Señor de Sipán - Perú]

Es oportuno revisar la influencia cromática, como herencia cultural que se mantiene vigente en comunidades locales y regionales del norte peruano, manifestadas en piezas con valor trascendental y cultural para ofrecerlo al mundo, a través de proyectos de extensión universitaria donde se ha tomado el conocimiento del color como símbolo de comunicación cargado no sólo de códigos intrínsecos propios de la cultura sino también decodificando mensajes acordes a las necesidades del contexto con optimismo y alegría, creando valor al momento de diseñar lo propio y capaz de transmitir la esencia de la identidad local, sin dejar de lado lo global.

#### Diseño aplicado a la artesanía ¿Qué fue primero, el huevo o la gallina?

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

La producción artesanal como bien cultural, como representación icónica de una región no se agota en la venta de la artesanía como producto o souvenir. La incorporación de estos objetos cargados de simbolismo y tradición trasciende su uso. La intervención de los diseñadores en esferas de la cultura artesanal tradicional debe ser muy precisa, respetuosa, basada en una investigación profunda. De lo contrario, se desvirtúa su esencia, vulnera su autenticidad. Atenta contra la persistencia de los valores que se sintetizan en el objeto artesanal, la autosustentabilidad del artesano que se apropia del proceso de diseño evitando la intermediación y la dependencia

#### Diseño & artesanía 3.0 –Uy.

**Ángela Rubino** [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

La actividad artesanal en Uruguay es relativamente reciente,



motivada por razones económicas, con una producción muy fragmentada, resultado de la labor de individualidades con inquietudes culturales diversas. A través de la organización de "Talleres de Diseño", brindados por los organismos gubernamentales de forma gratuita, los artesanos han desarrollado nuevas líneas de productos competitivos en el mercado nacional e internacional; guiados por un panel asesor conformado por diseñadores. Hemos compartido metodologías proyectuales dictadas en el ámbito universitario; para cumplir con el objetivo general de los talleres. Los puentes que se han generado entre artesanos y diseñadores, ha nutrido y enriquecido enormemente tanto a un sector como al otro, y se ha podido incrementar la presencia de la artesanía y por ende la cultura uruguaya en lugares como Córdoba, Bogotá, México DF, París, Milán, y Jerusalem.

#### Tejeduría rural

**Ana Ines Vidal** [Escuela Universitaria Centro de Diseño- UDELAR - Uruguay]

El trabajo a presentar muestra una experiencia de extensión en el marco de un convenio realizado entre el Ministerio de Desarrollo Social y la Escuela Universitaria Centro de Diseño. Esta experiencia tuvo como objeto diseñar e implementar un Programa de capacitación específica en Diseño y Calidad, para un emprendimiento de tejeduría rural. Se pretendió, a través de la introducción a las herramientas de diseño y de dinámica de taller, fortalecer y mejorar la calidad y propuesta de los productos de los artesanos, haciendo especial énfasis en la diferenciación y valoración de sus particularidades para generar así una identidad.

#### Transformando la arquitectura mediante el lugar y método para su diseño

**María V. Machado Penso** [Universidad del Zulia - Venezuela]

El lab-ller\_VA, es el medio propicio que conjuga la experimentación del laboratorio con el lugar para la fusión del arte, la teoría y la práctica, conformando una atmósfera para el intercambio de información que podría conducir hacia una re-in-formación del arte, el diseño y la arquitectura. Sus acciones de formación en el arte, el diseño y la arquitectura, discurren a través de ocho proposiciones, pero son las proposiciones proyectuales, que mediante un método basado en el texto, despliega una serie de etapas que buscan abordar de manera compleja el desarrollo del proyecto arquitectónico pudiéndose extrapolar al Diseño y al Arte.

## MARATÓN DISEÑO SIN FRONTERAS

1 IDEA - 7 MINUTOS - 14 IMÁGENES

Jueves 1 de agosto | 10:00 hs. | Cabrera 3641

Se presentarán más de 60 ideas, proyectos, productos, propuestas o negocios innovadores en 7 minutos. El objetivo de este espacio es la participación activa, la vinculación y el net-working de estudiantes, profesionales independientes, estudios de diseño y agencias de América Latina. Conocé los proyectos y vinculate con posibles socios, proveedores o clientes.

#### Proyectos por categoría:

#### > ANIMACIÓN, ESCENA Y PERSONAJES

**Amigos contra el Bullying** Francisco Contreras Toledo [Chile] • **Cerrito Art Toys | Ilustración y Parafernalia** Cesar Zanardi [Argentina] • **Diablillos estelares** Tomás Stiegwardt [Argentina] • **Fusión del arte tradicional con 3D | Breath - Webcomic** Francisco Tabakman [Paraguay] • **Paperuso | Identidad de Papel** Rodolfo Cofre [Chile] • **Puesta en escena de la ópera Alcina** Klaus Liebig [Chile]

#### > CALZADO Y ACCESORIOS

**ADN Nacional | Calzado con Identidad** Valeska Nataly Salinas Guerra [Chile] • **Big Pocket** Francisca Jeria [Chile] • **Contenedores para cosas valiosas (Portá tu mensaje)** Greta Gurfein [Argentina] • **Cuca Molina | Bolsas con diseño** Silvia Natalia Domínguez [Argentina] • **Franzin Ilustrada | Colección Circo** María Florencia Franzin [Argentina]

#### > ESPACIOS Y OBJETOS I

**Moovpress** Jorge Parra [Chile] • **PetDog** María Laura Rosende [Argentina] • **Proyecto Choca** Felipe Morales [Chile] • **Sombraria** Francisco Benítez [Chile] • **Up!** Francisca Verdugo [Chile]

#### > ESPACIOS Y OBJETOS II

**Arca Quelen | Catamarán boutique** Susana Herrera [Chile] • **Eco Muebles | Ana Amitrano** Ana Amitrano [Argentina] • **Mesa Flor** Damián Faccini [Argentina] • **Mixturas** Camila Cordero Arancibia [Chile] • **Tramas y Colores. Productos de diseño que animan tu vida** Gonzalo Flores Flores Ayala [Perú] • **Useful** Karen Atuán [Chile]

#### > INDUMENTARIA Y TEXTIL

**Crear en tela** Laura Cordero [Argentina] • **Cuadros hechos Remeras** Lucía Florencia Coronel Bravo [Argentina] • **El arte en la piel. Cómo llegar del arte al diseño** Alberto Morales [Argentina] • **Nacionalizando el estampado** Luis Carlos Perez Lippi [Chile] • **Plum!** Nadja Araya Espinoza [Chile] • **Tejiendo Valparaíso** Solange Rebeca Flores Gómez [Chile] • **Tiza Tizuela... Creá en tu remera!** Agustín López Blanco [Argentina]

#### > INTERFACES, PLATAFORMAS Y ESTUDIOS DE DISEÑO

**Botbox | Outsourcing uv** Thiago Soares [Chile] • **Crafts Room** Paulina Belén Fariás [Chile] • **El zapatero y el vendedor** Paula Ayelén Lupo [Argentina] • **Estudio KB | Implementación de diseño en interfaces para software, plataformas interactivas y aplicaciones** Lorena Maceratesi [Argentina] • **Kontracorrente | Estudio multidisciplinario** Raul Ariel Gallardo [Argentina] • **Prey Project | Open Source Anti-Theft** Joaquín Eduardo Figueroa Muñoz [Chile] • **Yo tan & vos tan** Natalia Acosta [Uruguay]

#### > PROYECTOS PARA NIÑOS

**Culti kit** Constanza del Nido [Chile] • **Ebutoy - Plataforma social para niños de entre 8 y 17 años** Demian Falestchi

[Argentina] • **Fruits kids** Alejandra Cristi [Chile] • **Ilucycle** Jose Morales [Chile] • **La aventura de estar erguidos** Javier Brito [Chile] • **Re encantar a los niños con la lectura a través del diseño** Ana Acosta [Chile] • **Viaje entretenido** Rosa Huerta [Chile]

#### > PROYECTOS SOCIALES

**Amalgama** Richard Alfonso Morales Ramírez [Chile] • **Diseñando por América** Jorge Rosse [Argentina] • **El diseño como disciplina de investigación y herramienta para el desarrollo sociocultural** Mauro Rojas [Ecuador] • **Moda Ética Inclusiva | Caso La Costurera** Romina Paola Benítez [Argentina] • **Nuevos sistemas de comunicación para reducir accidentes en la industria minera** Felipe Bernal Acha [Chile] • **Toy Acá** Alejandro Vignoli [Argentina] • **XT02 | Agencia de Bien Social** Susana Basto [Colombia]

#### > PUBLICACIONES Y PROYECTOS EDITORIALES

**Atila** Lucas Posada [Argentina] • **Azúcar MAG | Una revista dulce** Teko Van Kuyk [Holanda] • **NAU** Yona Duvauchelle [Chile] • **Proyecto editorial Venezuela CMYK** José José Villamizar [Venezuela] • **Revista digital House** Maximilianor Riva [Argentina] • **Revistas digitales para estudiantes** Luz Dary Naranjo Colorado [Colombia] • **Revuelta de ideas** Simon Lara [Chile]

#### > SUSTENTABILIDAD

**Casa Hidrica** Hugo Fernando Serrano [Colombia] • **Fin a la invasión de la colilla** Erika Orrego [Chile] • **IDO | Plataforma de desplazamiento para personas con discapacidad** Beatriz Orrego [Chile] • **Por más ideas y menos desechos** Bruna Aristizabal [Comores] • **Quantum** Juan Salinas [Chile] • **WINDEast | Desarrollo tecno/cultural** Juan Saldías [Chile]

## LIBRO LATINOAMÉRICA SOY YO!

LAS MEJORES ILUSTRACIONES LATINOAMERICANAS / DISEÑO DE AFICHES 2012

En mayo 2013 se realizó la presentación del libro **Latinoamérica soy yo!** en la Embajada de México, que incluye la mejores ilustraciones que participaron de los concursos organizados por el Encuentro Latinoamericano de Diseño 2012. La mesa de presentación estuvo integrada por **Fernanda Cohen, Hernán Berdichevsky, Guillermo Kilczkowski, Estela Reca, Roberto Céspedes y la anfitriona por la Embajada Jefe de Cancillería Ministro María Teresa Mercado.**



#### LATINOAMÉRICA SOY YO!

Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2012  
Diseño de afiches 2012

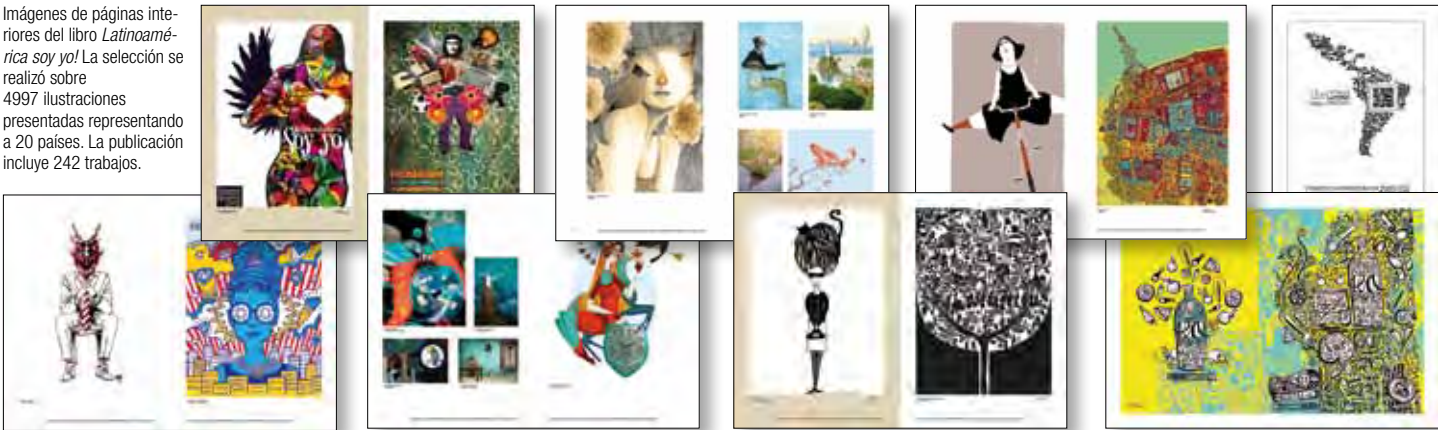


El Encuentro Latinoamericano de Diseño es la vidriera del talento latino que abarca a estudiantes, profesionales y académicos del continente.

En su séptima edición (año 2012) se desarrollaron, entre otros, el sexto Concurso de Diseño de Afiches "Latinoamérica soy yo!" y el Premio a la Ilustración Latinoamericana [Segunda edición]. Participaron más de 8000 trabajos representando a 20 países. El jurado del Premio a la Ilustración Latinoamericana fue integrado por **Dolores Avendaño** (ilustradora), **Max Luchini** (Mamuth ediciones), **Alejandro Ros** (Director de arte Radar-Página 12), **Gonzalo Fargas** (Director Revista 90+10), **Hugo Horita** (ilustrador) y **Diego Bianki** (Director Pequeño Editor). La selección se realizó sobre 4997 ilustraciones presentadas. La presente publicación incluye 242 trabajos organizados en: ilustraciones ganadoras y seleccionadas, elegidas especialmente para integrar el libro y afiches ganadores y seleccionados. Las ediciones anteriores de la publicación son: "La mirada de Nosotros - Latinoamérica Hoy" (2007), "América se expresa diseñando" (2008), "Pasión visual latina" (2009), "Somos latinos" (2010) y "Sueños latinos" (2011).



Imágenes de páginas interiores del libro *Latinoamérica soy yo!* La selección se realizó sobre 4997 ilustraciones presentadas representando a 20 países. La publicación incluye 242 trabajos.





## ORGANISMOS DE ESTADO QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2013



**ORGANISMOS DE ESTADO QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2013:** Ministerio de Industria - PND Plan Nacional de Diseño • Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto - Fundación Export-Ar • INPI - Instituto Nacional de la Propiedad Industrial • INTI - Instituto Nacional de Tecnología Industrial • UNESCO Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura •

Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires • Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva • Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto • INCAA - Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales.

## EMBAJADAS EN ARGENTINA QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2013



**EMBAJADAS EN ARGENTINA QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2013:** 1. Consejería de Educación de la Embajada del Reino de España 2. Embajada de Bélgica 3. Embajada de Colombia 4. Embajada de Costa Rica 5. Embajada de Dinamarca 6. Embajada de EE.UU. 7. Embajada de Francia 8. Embajada de la India 9. Embajada de la República de El Salvador 10. Embajada de la República de Finlandia 11. Embajada de la República de Polonia 12. Embajada de la República

Helénica (Grecia) 13. Embajada de la República Italiana 14. Embajada de los Estados Unidos Mexicanos 15. Embajada de Malasia 16. Embajada de Panamá 17. Embajada de Portugal 18. Embajada de Suecia 19. Embajada del Perú 20. Embajada del Reino de los Países Bajos 21. Oficina Cultural de la Embajada del Reino de España.