

AGENDA COMPLETA DE ACTIVIDADES

(página 24 de 24)

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.

STANDS DE REVISTAS Y EDITORIALES DE DISEÑO *

90+10



INVASIVA®

SBS
librería
internacional

VLOV



ÁREA PAÍDOS
Ariel Crítica PAÍDOS & JUÍZ
Grupo Planeta



espacio
moebius

WOLKOWICZ
EDITORES

Dadámini.

contrastes

redargenta
contenidos por y para diseñadores

Fabu
• FANTASÍAS ILUSTRADAS •

CRANN

Chikismiqui



modo
quiero
buenos aires

* Se 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



1



2

acmc
ASOCIACIÓN CREADORES DE MODA DE ESPAÑA

3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



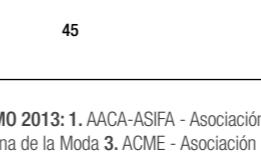
36



37



38



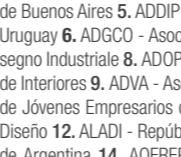
39



40



41



42

ASOCIACIONES QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2013: 1. AACAA-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. ADDIP - Asociación de Decoradores y Diseñadores de Interiores Profesionales del Uruguay 6. ADGCO - Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia 7. ADI - Asociación por el Diseño Industrial 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 Empresarios 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 26. Federación Argentina de Fotografía 27. FELAFACS - Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social 28. FIAP - Festival Iberoamericano de la 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 - Asociación 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. UJGBA - Unión de Diseñadores Gráficos de Buenos Aires 44. ULaDE - Unión Latinoamericana de Embalaje 45. Vitruvio - Red de Bibliotecas de Arquitectura, Arte, Diseño y Urbanismo.



INSTITUCIONES EDUCATIVAS QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2013: 1. Universidad Estadual Paulista (Brasil) 2. Bau Escola Superior de Disseny (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 Claeah (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. Universidad Politécnica de Valencia (España) 31. Universidad Autónoma de Occidente (Colombia) 32. Universidad Maimónides (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 (Peru) 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 (Peru) 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 (Peru) 58. Tea Imagen (Argentina) 59. Universidad de San Martín de Porres (Peru) 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 Aníque (Argentina) 65. Unisinos - Universidad de 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 Bajío (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 (Peru) 77. Inteci - Instituto de Profesiones Empresariales (Peru) 78. UNOCHAPECÓ - Universidad Comunitaria de la Región 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. Universidad Positivo (Brasil) 84. Universidad de Guadalajara (México) 85. ISIL - Instituto san Ignacio de Loyola (Peru) 86. Universidad Rafael Landívar (Guatemala) 87. Universidad Católica del Uruguay (Uruguay) 88. Universidad de Playa Ancha, Valparaíso (Chile) 89. EACH/USP - Escola Superior 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.

ÍNDICE	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
Otros e-mails importantes de contacto:
Foro de Escuelas de Diseño: foro.de.escuelas@gmail.com
Libro Actas de Diseño: actasdc@gmail.com
Comisión Latinoamericana de Posgrado: comisionposgradosdc@palermo.edu
Acuerdos Bilaterales: 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:

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, 6º 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.

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, 6º 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.

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, 6º 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.

• 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.

• 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-Mutimedia, 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, 6º 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 Posgrado.

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 Escuela 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 / 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).

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).



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

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 realizan, de los materiales y/o publicaciones que se distribuyan. Las mismas son responsabilidad de sus autores. El acceso a las actividades del Congreso (evento exclusivo para docentes, autoridades académicas e investigadores) está limitado a quienes se hayan inscripto al mismo.

LUNES 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

IV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

(página 5 de 29)

- 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] CURRÍCULAS, 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/signos nos ambientes visitados. Espera-se aprimorar esse espaço de crítica do processo de ensino de 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 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.

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 fundamente 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, 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.

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"

*Frederico 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-

IV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

(página 6 de 29)

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 laborables, ocupando el espacio de intermediación y creatividad que provoca 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] CURRÍCULAS, 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

Maria 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 aprehension 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 aprehension.

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.

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 potencializar 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

Eugenio 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] CURRÍCULAS, 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 Niedermayer (**) [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 interdisciplinariedade

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 interdisciplinariedade 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 interdisciplinariedade. 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 Investigación 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 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

permittió 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

Teresita Bonafina [Universidad de Palermo - Argentina]

Uno de las preocupaciones docentes más 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. ¿Sigue de 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 condic平nantes de la enseñanza del diseño y la importancia del impacto que las nuevas tecnologías han tenido en la pérdida de perspectivas que incluyen 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] CURRÍCULAS, 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

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.

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

Salvador Haro González | Jose M. 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 Cerdá
[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 seqüência 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 transitir 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 Csikszentmihalyi promovendo sua aplicabilidade no campo do ensino de design. Detalhamento dos métodos utilizados neste processo e exibição de trabalhos desenvolvidos durante a pesquisa.

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 analizan 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 transitir 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 instalan 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 | María Elena Tosello [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Uno de los desafíos que enfrentan las disciplinas proyectuales es cómo activar la imaginación, motivar y promover 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 retroalimentar pedagógicamente a los colegas. El contacto de los estudiantes con métodos y procesos para el diseño resulta difícil debido a la falsa idea de que incorporarlos significa coartar y disminuir su capacidad creativa al forzar sus creaciones 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 alcanzando 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 Palermo de generar, consolidar y fidelizar un vínculo con instituciones 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 formación y orientación vocacional de sus estudiantes generando, espacios de actualización curricular y acercamiento a las disciplinas del diseño y las comunicaciones.

1.1 [E] CURRÍCULAS, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

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

Diagnóstico como herramienta para a proposta de revisão de projetos político- pedagógicos

Denise Dantas (**) [Universidade de São Paulo - Brasil]

Este trabalho descreve os métodos utilizados para a elaboração de um diagnóstico do curso de Design da FAU USP, entre 2011 e 2012, diagnóstico este que servirá de embasamento 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 informações que permitam uma avaliação menos tendenciosa e os desafios de consolidar as informações em recomendações futuras 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 manera personal y única. Se diría pues, que, alumnos universitarios 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 transversalidad 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 productos, 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 actividad investigativa. Se describen las estrategias que identifican y organizan la cultura curricular de investigación en la Facultad de Diseño y Comunicación, detallando los ejes conceptuales 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 interesados en adquirir conocimientos de marketing, estrategia comunicativa, tendencias culturales y de consumo, comportamiento 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 comunidad 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 publicidad; 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 diseñador deja su rol como artista creativo y asume retos de entender al usuario, contexto y demás variables que intervienen 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 comprensión 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 cuáles son y porque se deben desarrollar en los estudiantes, estableciendo 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 haciendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se vuelve material una idea?, ¿Qué capacidades debo desarrollar?, ¿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 Metropolitana Azcapotzalco - México]

Aun cuando la UAM representó una vanguardia en sus orígenes, 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, generan 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 Proyectos 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 respondiendo a las preguntas que surgen en torno a un eje temático. 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 disciplina hace a la solución de ciertas preocupaciones, acercándose 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 actualidad, Florini y el psiquismo creador merece un análisis y reflexión 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 metodologia 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

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 posicionamiento 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 crítico y la adopción de un posicionamiento ideológico independiente, tanto del alumno como del docente. El docente debe establecer ¿Para qué enseña? y ¿Qué enseñar? Nuestras respuestas: "mejorar la calidad de vida en nuestro entorno manufacturado". Y por tanto el objeto de estudio: "Las múltiples interacciones sujeto-objeto".

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

Workshop como experiência pedagógica para inovação social

Paula Bisóña (**) [Escuela de Diseño Unisinos - Brasil]

A conferência trata de uma experiência pedagógica de desenvolvimento de conceitos 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 contexto 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 desenvolvimento 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 profesores enfatizando la lectura y la enseñanza de ciencias

Graciela René Ormezzano [Universidade de Passo Fundo - Argentina]

Este texto trata de una investigación en la que fueron realizados 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

Mariana García Unanue (*) (**) [Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora - Brasil]

Este trabalho apresenta uma experiência de ensino de projeto 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 Licenciatura en Diseño Gráfico a partir del quehacer de los docentes dentro de las aulas de la Facultad Mexicana de Arquitectura, 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, encontrarnos, 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 Záccara [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.

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

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 parir 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 contexto.

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

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.

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

Julio Enrique Putalláz (*) [Universidad Nacional Del Nordeste - Argentina]

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

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. 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 Académicas", "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

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

Reflexiones acerca de la titulación en diseño

Osvaldo 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-

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

bien, el cómo el mercado de la profesión evalúa las competencias del egresado y la universidad exige un currículum 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 los integrantes del aula.

Impacto de los medios alternativos en el entorno universitario

Fabio Andrés Ríbero 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 comunicativas 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?

Eicy 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 ¿quién evalúa? 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 académico, 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 las 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 Management 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

Maria 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 proyección. Los modelos preexistentes proponían dos enfoques antagonicos: 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

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 más 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 Mendivil [Instituto Tecnológico de Sonora - México]

El estudio en cuestión tiene como objetivo mostrar y analizar los puntos más importantes para el diseñador gráfico al momento de presentar un proyecto con el cliente, así como los errores más 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 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 si 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 debruça 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 equivocuen.

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

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

Patricia Lurcovich (**) [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 marcaria.

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 espíritu emprendedores y las responsabilidades que significa que un producto de ellos esté presente en el mercado.

Emprendiendo a diseñar

Pablo Sanchez Sandoval [Fundación Universitas - Argentina]

Es posible formar profesionales que puedan llevar adelante su propio emprendimiento, con características específicas e innovadoras que los positionen 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 Villazan [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 adéquam 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.

Integración entre las universidades y los setores productivos

Paulo Roberto Silva | Amitton 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.

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.

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 materiais, 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

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.

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

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

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.

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 multidisciplinario; 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 profesionista de lo necesario para ser pertinente al entorno laboral y social.

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

Fabian Jaimes [Universitaria Virtual Internacional - 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 "portfolio 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 animados 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 gráficas 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

Maria Isabel de Jesús Téllez García [Universidad de Guanajuato - 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.

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, abriendo 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.

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

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

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 circumscriba 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, abriendo 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.

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

Mariana Bovaleo [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.

Herramientas para la educación virtual en facebook

Jerónimo Rivera [Universidad Caece sub sede 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 cuál 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.

El profesor blogger: blogging y microblogging en el aula

Nicolás Sorrius (**) [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. Debatiaremos 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.

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 interdisciplinario 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 Alba [Corporación Escuela de Artes y Letras - Colombia]

La coyuntura entre diseño gráfico y medios interactivos digitales recae 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.

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 da a ese objeto. El PG capitaliza lo expuesto con una propuesta de diseño consistente en una señal de tránsito que contempla 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 Bío-Bío - 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 permite 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

Aceramiento 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 el 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." [Design gráfico para la gente, 2008:19] Assim, 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 proyectual 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 triada didáctica

Mariángelos Pusineri ()** [Universidad de Palermo - Argentina]

El proceso de aprendizaje se desarrolla en el intercambio 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.

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 multidisciplinaria a través de una metodología en la cual el Museo se convierte en un "Laboratorio de diseño" enseñando y fomentando un proceso participativo en el 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.

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

Lucia Aroba | Natalia Hazan [Escuela 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-

Neuroergodesign de Interfaces Assistivas para Reabilitação Cognitiva e Motora

José Guilherme Santa-Rosa (*) | Rummenege 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

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.

Dragon-Ball: seu impacto na formação educaciona e psico-social da criança - um estudo de caso

Tercia Pitta ()** [Universidade Paulista - Brasil]

Este estudo discute a linguagem do desenho – Dragon Ball – e o seu impacto no desenvolvimento infantil. As teorias e observações trabalhadas têm por objetivo auxiliar a formação do educador em relação ao meio televisivo e aos desenhos animados, também estudar a criança que assiste à televisão e verificar a qualidade de sua compreensão, observações e comportamento frente a série. Dessa forma, entenderemos esse desenho e o seu impacto na educação e sua influência como gerador de problemas sociais ligados à violência.

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. Aplicou-se o Verbal Protocol Analis 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).

Innovación Social + Diseño. ¿Cómo se come esto? v.2.0

Juan José Suárez Peña | Juan Javier Cardona Trujillo [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

En nuestro contexto la Innovación Social está asociada a la necesidad vital de supervivencia (trabajo, salud, alimentación y educación). Nuestra alternativa siempre ha sido la creatividad. En esta medida la Innovación Social en nuestra realidad es parte de nuestra cotidianidad, lo que en muchos casos nos impide verla y valorarla como agente de cambio. Las experiencias de Innovación Social ocurren al mismo tiempo en muchas partes del mundo y con coincidencias formales increíbles, creemos que el Diseñador puede y debe involucrarse en estas prácticas de innovación desde su disciplina y educada creatividad. La pregunta es ¿cómo involucrarse?

Taller lecturas creativas y creacion de imaginarios urbanos

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

Este conferencia se enmarca dentro de la perspectiva metodológica del aprendizaje colaborativo y el aprendizaje significativo, básicamente expresa como una estrategia de lectura del paisaje urbano basada en el mapeo intuitivo de territorios, pretende la caracterización gráfica y cartográfica de escenarios de intervención urbanística desde la perspectiva del diseño industrial y la innovación social, buscando de esta manera el desarrollo de soluciones creativas a problemas plausibles en el espacio público, promoviendo el mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades.

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

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 académica joven pero con una gran fuerza conceptual derivada de la tecnología y el mundo de la comunicación y la imagen 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 sistemática 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 investigación 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

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 epístémicos 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 tanto, 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 considerando 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.

Empresas de base Tecnológica (Spin- Off), como nuevo medio investigativo praxeológico; caso: XT02
Wilson Orlando Gomez Gomez (*) [Corporación 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 gráfica para el cambio social.

Metodología de la Investigación aplicada en una carrera de multimedia
Raul Carlos Drelichman (*) | **Florencia Bonferte**

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 Bonferte 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 Chalko (*) [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 práctica 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 conferencia 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 conferencia 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 sistemática

La política editorial en el aula universitaria

Fabiola Knop (**) [Universidad de Palermo - Argentina]

Uno de los aspectos más interesantes de la edición en las Universidades reside en que dicha tarea, es desarrollada en el mismo ámbito en el que el material se produce, de manera tal que se entremezclan dos dimensiones lógicas, por un lado la académica y por otro la operativa propia del quehacer editorial. En esta oportunidad nos proponemos repensar el diálogo entre estas dos dimensiones, a fin de indagar en la relación efectiva entre el aula universitaria y el producto editorial. Esta reflexión abre la posibilidad de establecer vínculos entre universidades latinoamericanas en el desarrollo de productos editoriales conjuntos.

Revistas casa do vaticano – Un proyecto de colaboración

Marise Chirico | Silvana Novaes Ferreira (**) [Escola Superior de Propaganda e Marketing - Brasil]

As 2 últimas edições da revista Casa do Vaticano foram resultado de um projeto colaborativo entre alunos e professores da ESPM e profissionais da Buriti. Dentre os objetivos, podemos destacar a aprendizagem através do projeto, a profissionalização dos processos e a participação do aluno como autor, um âmbito a atuação do designer cada vez mais solicitado dentre as suas competências contemporâneas. Em ambos casos, partimos de um tema desencadeador (a obra O Jardim das Delícias Terrenas, de Hieronimus Bosch e o livro Seis Propostas de para o novo Milênio, de Italo Calvino) e de princípios da intertextualidade entre as linguagens para criar imagens que foram selecionadas através de diversas etapas de juri. Para subsídio do processo, deselvemos workshops e palestras específicos e cada projeto foi orientado por um professor designer.

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/UFGM/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).

Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079

Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 6.4

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 estos 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 González | Cristina Mussi 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 desechos 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 gravata" 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 Miti [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 trabajan 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 Vicker (**) [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 excluente. 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.

Evolução da carrera de diseño de modas en el Ecuador

Ruth Estefania Garcia Villarreal (*) [Tecnológico 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 pasó 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抗igos 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 García 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 multidisciplinario 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.

Metodología do processo de construção de Projeto de Coleção de Moda

Suzana Avelar / Beatriz Ferreira Pires (**) [Universidade de São Paulo - Brasil]

Tal metodología 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

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 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 irá 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.

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.

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

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

La investigación formativa y la topografía 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 Topografía, 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 Porrúa [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 estética 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 sistemática, que incorpora el análisis

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.

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.

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 público

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 espontáneas, como códigos implícitos en el lenguaje de la calle; espacio urbano donde el ciudadano circula inconscientemente entre artefactos, artílujos, 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.

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 diálogo 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: “Esdrújulas 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

Maria Alejandra Ricciardi Moyano [Universidad del Aconcagua - Argentina] | Yván Alexander Mendive 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

Luis 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 Tapia (*) [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 después 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.

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

Eugenio 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. El proponer a la ciudad como un objeto de estudio donde

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

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 Luff Albaracín [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 entre 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 prácticas 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 desempeñando 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 advém da região e de suas características identitárias.

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

Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079
Primer turno: 10 a 13hs. | Aula 7.3

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 sistemática.

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 Pfützenreuter, 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 protagonismo 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.

Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079
Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 7.3

Apropriação do 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 desapropiación, sino también como motor para la emergencia de nuevos enfoques teóricos y prácticas de creación que reivindican el acto caníbal 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

diseñadores gráficos son exigidas 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 crée y dejar legado para la que sigue.

designadores gráficos son exigidas 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 crée 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 variarán 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.

Martes 30 de julio | Sede Larrea 1079
Segundo turno: 14 a 17hs. | Aula 7.2

Cromática en la cultura viva

Julia Peláez Caverio [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, y

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

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 Jerusalén.

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 networking de estudiantes, profesionales independientes, estudios de diseño y agencias de América Latina.

Conocé los proyectos y vinculáte 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] • **Diabíllos 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] • **Sombra** 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 Pérez 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 Farías [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] • **Kontracorriente** | **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 Palestchi **Casa Hídrica** 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 tecnocultural** Juan Saldías [Chile]

En mayo 2013 se realizó la presentación del libro *Latinoamérica soy yo!* en la Embajada de México, que incluye las 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 Kliczkowski, 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.

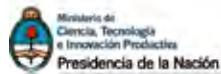
Las ediciones anteriores de la publicación son: "La mirada de Nosotros - Latinoamérica Hoy" (2007), "América se expresa diseñando" (2008), "Pasión visual latina" (2009), "Somos latinos" (2010) y "Sueños latinos" (2011).



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.



Diseño en Palermo IX Edición: Del 28 de julio al 1 de agosto 2014. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires. Argentina. Inscripción libre y gratuita sólo a través de la web: www.palermo.edu/encuentro

Más información: encuentrolatinoamericano@palermo.edu | Para adherirse al Foro de Escuelas de Diseño: foro@palermo.edu | Para publicar en Actas de Diseño: actasd@palermo.edu | Para enviar material por correo: Decanato. Facultad de Diseño y Comunicación. Mario Bravo 1050, 6º piso (C1175ABT) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina | Decano Facultad de Diseño y Comunicación: Oscar Echevarría (oechev@palermo.edu) Teléfono: (54-11) 5199-4500 int. 1505 | Coordinación general del Encuentro: Violeta Szeps (vszeps@palermo.edu). Teléfono: (54-11) 5199-4500 int. 1103.

