

estrategias metodológicas que responden a distintos factores, particularidades y elementos condicionantes que la diferencian de la práctica tradicional.

Generación de números de parte para proyectos de Diseño Industrial

Armando Martínez de la Torre [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México]

La ponencia tiene como propósito, dar a conocer la importancia que tiene la introducción y aplicación del conocimiento de crear o generar Números de parte para la administración de proyectos de Diseño Industrial, sin importar la complejidad o simplicidad relacionado a la cantidad de componentes o partes que integran el diseño de un producto. Este modelo de generar códigos alfa-numéricos que propongo para su enseñanza en el aula está vinculado en el proceso de planeación, desarrollo y realización de proyectos que permita al alumno cuando egrese de la universidad, tener el conocimiento para que pueda administrar sus propios proyectos de diseño si decide ejercer su profesión como emprendedor.

Interfaces Educativas. Estrategias, Instrumentos y Espacios para Propuestas Didácticas Innovadoras

Maria Georgina Bredanini Colombo | María Elena Tosello | Cecilia Verónica Zorzon | Cecilia María Scandolo [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo; Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el entorno socio-técnico actual, la educación universitaria debe integrar redes educativas híbridas, orientadas al aprendizaje contextual por un sistema distribuido deconstrucción de conocimientos, favoreciendo el desarrollo de destrezas interpersonales y competencias para la resolución colaborativa de problemas. El curso "Interfaces Educativas. Estrategias, Instrumentos y Espacios para Propuestas Didácticas Innovadoras", destinado a docentes de disciplinas proyectuales, buscó motivar procesos educativos integrando las capacidades del medio digital, mediante metodologías de aprendizaje combinado que complementan las instancias presenciales con recursos y actividades en espacios-interfaz.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 4.3

Intuición, acción, creación: Mil trucos para docentes atrevidos

Patricia Claudia Barrios [Argentina]

Todas las áreas del desarrollo humano presentan hoy constantes desafíos y cambios de los cuales la educación no podía quedar exenta. Organizado en torno a las tres fases principales del proceso de diseño: definir problemas (intuición), generar ideas (acción) y dotarlas de forma (creación), esta ponencia expone una decena de recursos para conceptualizar y formalizar proyectos gráficos acordes a la enseñanza-aprendizaje educativo: desde métodos rápidos y puramente intuitivos hasta sistemas de investigación más formales. Métodos de inspiración e inventiva para planificar clases más motivadoras y creativas acordes al área del diseño.

La creatividad como herramienta didáctica en la licenciatura en diseño gráfico

Mariela Zúñiga Luna [Instituto Tecnológico Latinoamericano ITLA - México]

El presente trabajo es sobre cómo los profesores de la carrera de diseño gráfico podemos potencializar la creatividad en los estudiantes y utilizarla dentro del aula como una herramienta mas para el auxilio de la práctica docente. Expongo una propuesta para el uso dinámico de la creatividad como herramienta docente.

Métodos Innovadores de Enseñanza atravesando el AulaTaller

Maria Fernanda Apesteguia [Universidad de Palermo - Argentina]

Este proyecto se encuentra enmarcado dentro del último ejercicio curricular del cuatrimestre. Un trabajo de Identidad Corporativa propia donde se integran investigación, selección de material para trabajar, conceptos aprendidos en la cursada extendiendo en muchos casos el concepto aula taller fuera del mismo. Un método de enseñanza basado en la práctica real, donde los estudiantes son clientes del mismo grupo al que pertenece. Un enfoque educativo capaz de preparar profesionalmente a un estudiante universitario de una carrera de diseño desde el primer curso. Un método de enseñanza innovador donde se sigue trabajando fuera del ámbito universitario.

Modelo Educativo IDEA y su adecuación a la enseñanza del diseño

Vanessa Patiño [Van-arq - Perú]

La educación basada en el estudiante, como hoy en día se estructura la enseñanza, genera retos en los docentes que día a día anhelamos inspirar la vida integral y no solo profesional del estudiante. El Modelo Educativo o de Aprendizaje "IDEA" se baja en "momentos" durante una sesión de aprendizaje, en el cual se desarrollan distintos procesos pedagógicos, importantes para el logro de cada sesión. Como docentes estamos llamados a no solo transferir conocimientos, sino ser parte de la transformación de vidas, por ende el Modelo IDEA adecuado a la enseñanza del diseño es una metodología docente que puede ser aplicada en la educación centrada en el estudiante.

Notas para o ensino de desenho: arquitetura e pintura

Antonio Colchete Filho | Domingos Loureiro (*) [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

O objetivo desse artigo é sintetizar duas experiências de ensino de desenho em dois cursos e países distintos (Arquitetura - Brasil; Pintura - Portugal). Tenciona-se fazer uma abordagem ao desenho como matéria de compreensão e representação do espaço para avaliar como campos de conhecimento próximos apropriadamente dessa ferramenta cotidianamente. Verificamos a utilização desses desenhos em diferentes etapas e inserções no processo de produção discente, além da extrapolação do desenho como suporte bidimensional, que invade o corpo. A análise desses resultados amplia os usos do desenho com alto valor simbólico agregado e reflete sobre os meios e insumos pedagógicos em cada contexto.

O ensino colaborativo de conceitos de fundamentos do design

Vinicius da Costa (*) [Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul Riograndense - Brasil]

O tema da apresentação é sobre a experiência de ensino na disciplina de Fundamentos do Design - dentro do Bacharelado em Design do IFSul - Pelotas - Brasil - a partir de uma abordagem construtiva, na qual os alunos são convidados a relacionar temas gerais dos elementos básicos da sintaxe visual entre a teoria dos livros com sua prática visual. Com um tema gerador - como uso de texturas, por exemplo - os alunos ouviam uma música e relacionavam sua letra a um exercício prático visual com uso dos conceitos propostos em aula. Assim ao final da disciplina tinham seu próprio portfólio de trabalhos com conceitos próprios e experimentações.

1.2 [C] FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.1

Recursos 2.0. ¿Realidad o utopía en la educación actual?

Marina Portillo | María Victoria Latosinski [Argentina]

En la actualidad, nos encontramos dentro de un mundo globalizado, en el cual, las nuevas generaciones de alumnos son nativos digitales y las redes sociales son su entorno natural. Es por ello que la educación superior requiere docentes 2.0, preparados para incorporar las nuevas tecnologías a los métodos de enseñanza tradicionales con el fin de poder acompañar a los millennials en la construcción de sus saberes. En esta ponencia, se ofrecerán diversas estrategias didácticas para el desenvolvimiento y la comunicación en redes sociales, desde una mirada pedagógica y atendiendo a sus posibles aplicaciones. Se trabajará con distintas herramientas de pedagogía, marketing y comunicación para encontrar los puntos de conexión entre ellos.

Política educativa universitaria y necesidades de especialización de los diseñadores

Daniela Larrea [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Un objetivo del Gobierno ecuatoriano es la transformación de la Matriz Productiva, lo cual se consigue a través del desarrollo educativo. Así, uno de los requisitos para ser docente universitario es contar con título de maestría afín al área de su cátedra. Sin embargo ¿Cómo puede cumplirse con este requisito si en el país existen escasos programas afines a la profesión?, y en el caso específico de la Región N° 3 no se cuenta con ninguna Maestría en Diseño Gráfico, lo cual limita el cumplimiento de este requisito y además retrasa la posibilidad de acreditación de las carreras y la mejor calificación de las Universidades dentro del Sistema Nacional de Evaluación y Acreditación.

PreMediTAR- La percepción visual y el aprendizaje

Adriana Granero [UBA - Argentina]

Dentro del modelo proyectivo iniciativo (DOBERTI, 2008), PreMediTAR (Precisar / Medir / Investigar / Trazar / Cotejar y la

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

técnica de repaso espaciado como proceso de consolidación de conocimientos) es el método propuesto sobre el que se debiera efectuar la acción como actividad lúdica para llegar al conocimiento a través de atajos holísticos donde el alumno aprende por utilidad práctica, apoyando sus resultados en las potencialidades y probabilidades, en función del riesgo, la productividad del juego.

Proyectos de Intervención social para el Fortalecimiento de la Autonomía

Edgard David Rincón Quijano | Katherine Tapias

[Universidad del Norte - Colombia]

Durante ésta ponencia se describe la experiencia de cómo la incorporación de proyectos con trabajo de campo junto a comunidades vulnerables, en pobreza extrema o calamidad, acompañados de metodologías de diseño social, diseño participativo e innovación social, ha impactado positivamente la actitud de los estudiantes de Diseño Industrial de último año hacia el desarrollo de competencias de autonomía, autogestión y empoderamiento en la formulación y ejecución de proyectos; convirtiéndose así en una estrategia clave para la formación para la investigación.

Reflexiones sobre estrategias de enseñanza en Taller de Diseño III

Gabriel Juani [Argentina]

En el presente trabajo proponemos una reflexión sobre las estrategias de enseñanza desarrolladas en la materia Taller de diseño gráfico 3 de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de la Universidad Nacional del Litoral. Dicha reflexión consistirá en el reconocimiento, clasificación y descripción de tales estrategias. Esto nos permitirá destacar tanto similitudes con la dinámica y las estrategias utilizadas en los talleres de diseño en general, como particularidades implementadas en nuestra cátedra, en búsqueda de estrategias de enseñanza innovadoras que permitan un mejoramiento de la práctica docente y un aumento de calidad del proceso de enseñanza/ aprendizaje del diseño.

Tecnología y Materiales en Diseño de Interiores:

Una propuesta de acción, integración y análisis

Vanina Fernanda Logarzo Mondello [Instituto Superior

Andrea Palladio - Argentina]

La propuesta de este ensayo es poder plasmar la experiencia vivida, desde la mirada del docente, en la cátedra de Tecnología y Materiales de la Carrera de Diseño de Interiores, en los niveles de 2º y 3º año. Aquí se resume el desarrollo de la materia partiendo de los objetivos propuestos, teniendo como fundamental el crear en el alumno una actitud activa y positiva frente a los diferentes temas desarrollados en las materias. Creando con las diferentes actividades la posibilidad de mostrarle al alumno de manera casi real el mundo profesional del Diseñador de Interiores.

Un paradigma para la enseñanza del Diseño Industrial a una nueva generación de alumnos

Estela Beatriz del Valle Aravena [Facultad de

Arquitectura, Urbanismo y Diseño - UNSJ - Argentina]

Generalmente los docentes no se plantean si sus estrategias de enseñanza son parte de las dificultades que tienen los

alumnos para cursar con éxito la carrera. Esto tiene que ver con la diferencia generacional que hace que las estrategias de enseñanza priorizadas tengan que ver con las actividades del hemisferio cerebral izquierdo mientras que los alumnos priorizan las actividades del hemisferio cerebral derecho. Es de destacar que en una carrera como Diseño Industrial son fundamentales las actividades del hemisferio cerebral derecho. Además, se les pide a los alumnos algunas actividades para las que aún no tienen madurez ni cerebral ni emocional. Ser verdaderamente inclusivos requiere mucho más que un cambio metodológico; requiere un cambio de paradigma de la enseñanza del Diseño Industrial, tanto en lo institucional como en las cátedras.

1.3 CALIDAD EDUCATIVA Y EVALUACIÓN

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 4.4

Descubriendo el lenguaje oculto del diseño

Osvaldo Muñoz Peralta [Universidad de Chile - Chile]

Este trabajo es producto de una investigación realizada para descubrir como es el lenguaje utilizado por docentes y estudiantes de diferentes escuelas de diseño de Chile, para referirse a conceptos de diseño. Se observa que el lenguaje académico y ortodoxo que se enseña o se debería enseñar en las escuelas de diseño no siempre se condice con el lenguaje que regularmente se emplea. Esto nos lleva a suponer que existe un lenguaje paralelo u oculto del diseño que se ha desarrollado según diversas vertientes. Sobre esta base, se realizó un catastro de los términos de diseño más utilizados por los estudiantes de primer año, para generar un pequeño diccionario de diseño.

El diseño como generador de nuevos contextos de pensamiento

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

La competitividad de una sociedad depende de la calidad de su fuerza de trabajo, para lo cual la educación, en su rol estratégico de formador, debe obligarse a educar ciudadanos con capacidades calificadas. En el tránsito de la necesaria formación de las fuerzas del trabajo es imprescindible asegurar un proyecto de país industrial, donde las potencialidades, aportes y capacidades de la clase empresarial sean sinceramente consideradas y respetadas, tomando en cuenta que "Sin industria no hay país" y "sin Diseño no hay industria", una educación optimizada es un componente vital, necesario para fomentar el desarrollo de cara a pensar los Objetivos del Milenio.

El Diseño en Colombia: La apuesta desde la academia en un entorno hostil

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

El diseño en Colombia debe buscar adaptarse a un medio hostil que no lo concibió -como generalmente sí ocurrió en otras partes del mundo- desde el vientre productivo y empresarial. Inició a principio de los 60s por coyunturas relacionadas con el desarrollo colombiano, el crecimiento de algunas universidades y el trabajo de un grupo de intelectuales que, influenciados por las ideas traídas por extranjeros y colom-

bianos formados en el exterior, dieron cuerpo a la profesión. Esta realidad afectó directamente a la académica y su lucha por identificar escenarios de acción en la industrial y sobre todo la disyuntiva que buscaba promover esta profesión en un sistema de que no prepara ni fomenta el desarrollo de líderes en estas áreas.

El diseño se aprende

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

La enseñanza es una actividad intencionada que implica estrategias que promuevan el aprendizaje. Si bien el aprendizaje es una actividad psíquica individual, ésta se desarrolla en un marco social y con la ayuda de ciertas herramientas. En este sentido las herramientas pedagógicas son la contrapartida del talento individual. Centrar la enseñanza y el aprendizaje sólo en el talento del estudiante implicaría, entre otras cosas, negar la capacidad transformadora que tiene la educación, el derecho que tienen los estudiantes a aprender en un grupo y se correría el riesgo de excluir a ciertos estudiantes de estos procesos.

Evaluación de Proyectos de Diseño con Realimentación de Actuaciones

José Luis Santolaya [Universidad de Zaragoza - España]

En este trabajo se presenta una herramienta para realizar de forma eficaz la evaluación de proyectos de diseño. Disponible en la nube, es capaz de generar una plantilla o rúbrica extendida con una adecuada estructura formada por diferentes niveles. Además, permite definir los criterios de evaluación necesarios, conocer el grado de cumplimiento de los objetivos previstos, registrar los aspectos mejorables y añadir las observaciones que el profesor estime oportunas. Los alumnos pueden acceder al resumen de las evaluaciones realizadas, pueden ver los errores más habituales, los aspectos mejorables y las recomendaciones y utilizarlas como base para la elaboración de sus proyectos.

Una propuesta de evaluación por competencias en diseño gráfico: un caso de México

Mariela Zúñiga Luna [Instituto Tecnológico Latinoamericano ITLA - México]

Los modelos de formación universitaria sustentados en los contenidos curriculares como objetivos fundamentales del aprendizaje están sufriendo cambios como derivación de la acelerada variación de los conocimientos y por consiguiente, de lo eventual de los saberes. La educación superior deberá promover la formación de individuos que se adapten a condiciones y problemáticas cambiantes de manera eficiente. Una opción es la educación basada en competencias (EBC). Aunque afronta imprecisiones sobre qué enseñar, qué se debe aprender y cómo evaluar. El presente trabajo es una propuesta de la interacción de estas tres actividades dentro del marco de la EBC y su adecuada aplicación.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 4.4

Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje-Evaluación en el Taller de Diseño

Paola De la Sotta [Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile - Chile]

En los talleres de diseño la evaluación ayuda a mejorar la práctica docente y el aprendizaje de los estudiantes. La estrategia que se plantea en el modelo Output-Mapping contribuye a una mejora en cuanto a la enseñanza, aprendizaje y evaluación del proceso proyectual desde una mirada holística y alineada con los nuevos paradigmas en evaluación en la educación superior. Es así que el proceso de evaluación fomenta el desarrollo de la autonomía por parte del estudiante como así también la retroalimentación del equipo docente. La evaluación genera aprendizaje y el aprendizaje comprende logros, los que no son unidimensionales ni univalentes.

La corrección como proceso dinámico de aprendizaje

Ezequiel Bluvstein [Universidad de Palermo - Argentina]

La corrección de un proyecto de diseño representa una de las actividades más comprometidas para el docente y supone uno de sus mayores retos. El objetivo principal de una corrección es guiar al alumno en dos aspectos claves: uno técnico, otro estético/creativo. Dentro de su dificultad, el primero no resulta controvertido al estar avalado por un marco normativo específico. Pero el segundo sí. La subjetividad del docente, y la necesidad de hallar argumentos objetivos dentro de ésta; la problemática de la percepción por la forma en que el cerebro procesa las imágenes; son algunas de las cuestiones que debemos analizar para mejorar el proceso de corrección y la comunicación con el alumno.

La evaluación transversal como proyecto educativo

Carolina Menso | Moriana Abraham | Victoria Solís

[Argentina]

La evaluación de los procesos de aprendizaje en materias proyectuales nos promueve la reflexión sobre los paradigmas que estructuran los programas académicos. Cómo docentes, vemos la necesidad de establecer dinámicas de enseñanza que le permitan al alumno el desarrollo del pensamiento proyectual operando redes de sentido, vinculando saberes adquiridos desde las diferentes materias que forman la disciplina. Entender el proceso como instancia de reflexión y posterior aprendizaje, promulgando la reflexión en la acción, nos convoca a pensar la evaluación como parte del trayecto y no como instancia final de un recorrido académico

Propuesta para la Sistematización de Procesos de Acreditación de Programas Académicos de Diseño

Erika Rivera Gutiérrez (*) | Alejandro Higuera Zimbrón | Arturo Santamaría Ortega** [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

Sistematización de procesos de acreditación tiene gran importancia actualmente, sirve para asegurar y promover la calidad en Instituciones de Educación Superior y programas académicos que éstas imparten. Sus efectos están en dos niveles: interno, desarrollo de procesos de autoevaluación que conducen al conocimiento de la realidad, considerando fortalezas como debilidades que deben reforzarse; externo, la acreditación cuenta con mecanismos de certificación pública de calidad de PA e IES. Este trabajo está orientado a desarrollar criterios que permitan plantear procesos de acreditación para IES, mediante sistematización de experiencias adquiridas

en estos procesos, teniendo adecuada orientación para definir e implementar soluciones en PA.

Vivencias y predicamentos de un doctorado en diseño en México

Diana Guzmán López [Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco - México]

La Universidad Autónoma Metropolitana cuenta con un Doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, por el cual transcurren once generaciones con cuatro objetivos de formación comunes. Cada persona involucrada (Alumno, Docente, Director de Tesis e Institución) juega un rol delimitado. A través de un grupo de enfoque, se dan a conocer las perspectivas que tienen los miembros de la comunidad de doctorado acerca del papel de cada uno, en diferentes etapas de la formación. Y una de las posibles causas de la diferencia entre el tiempo que se tardan en graduarse de la maestría y el doctorado.

2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

2.1 MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 2.1

A questão da complexidade na constituição da percepção de valores no design

Rodrigo Antônio Queiroz Costa (*) () [Faculdade Tecnológica Inap - Brasil]**

Para se alcançar a percepção real dos valores do design dentro da realidade do mercado local da cidade de Belo Horizonte há de singrar as realidades das Tabelas de Referências de Valores constituídas para outros mercados, perpassando pela montagem da tradicional Composição de Preço, assim como pela Escala que contextualiza a proposição da solução, e por fim, se propõe adicionar a essa equação a Complexidade que se exige ao designer. Com isso, além de formatar uma nova percepção de Tabela de Referências de Valores do design para a realidade local se constituirá uma metodologia para que se parametrize o valor do design na realidade contemporânea.

Análisis de las estrategias empresariales en los estudios de diseño de la ciudad de Buenos Aires.

Estudio de casos, período 2001 - 2013

Diego Jordan [Ecuador]

El objetivo de esta investigación es desarrollar un modelo de gestión de calidad, basado en un estudio de caso en centros de diseño. Se trata de una estrategia de investigación, método mixto, centrada en un análisis profundo de la disciplina del diseño. El estudio es elaborado sobre la hipótesis de que la calidad de la gestión podría mejorar utilizando criterios y herramientas empresariales eficientes en los sectores gráficos. El estudio concluye con un resumen general de los casos y un análisis comparativo de tres estudios. Este material está dirigido a desarrollar un modelo de gestión de calidad para instituciones similares.

Ánalisis Semiótico: Campaña "All you need is Ecuador"

Santiago Pazmiño [Ceja Pensante - Ecuador]

El análisis semiótico de las piezas gráficas publicitarias de una campaña, se puede abordar desde diversas perspectivas. Si tomamos en cuenta que la morfología y la sintaxis son elementos que se interrelacionan y configuran el mensaje, la profundización en el estudio de estos elementos partiendo de un modelo de análisis semiótico, configura un método de construcción del sentido, cuando relacionamos los elementos visuales denotados con las características implícitas de los signos, que conformarán la pieza fundamental de los mensajes visuales.

Aportes significativos de una marca líder en el mercado colombiano

Guillermo Roberto [Universidad de Boyacá - Colombia]

Este proyecto de investigación propone abarcar la identificación de planes y estrategias de comunicación corporativa que son utilizados en la estructura del sistema publicitario en Colombia, durante las décadas de los ochenta y noventa. Analizando los factores determinantes que la empresa Nalsani S.A. desarrolló en el empleo de objetivos y estratégicas comunicacionales en torno de la marca Totto; logrando así, ser de gran impacto asertivo en los modelos de negocio y estrategias dentro del sistema publicitario del país.

El ADN de las marcas de moda

Gianfranco Castillo Lecca [Chio Lecca Fashion School - Perú]

Las grandes marcas de moda tienen una personalizada definida, un distintivo que va más allá del logo, un ADN que habla por ellas mismas y las hacen únicas, descubramos qué nos quieren decir y de qué manera lo hacen.

El discurso del miedo en las campañas gráficas de prevención de accidentes viales

Rafael Clariana [Universidad Católica Argentina - Argentina]

El objetivo de esta tesis es analizar en cómo actúa el discurso de miedo en las campañas gráficas de Prevención Vial. El mismo es tan recurrente en dichas campañas, que se presume como el mejor sino único modelo comunicativo. Durante el transcurso del presente trabajo, se buscará optimizar dichas estrategias comunicacionales. No es la intención ofrecer una solución única y absoluta a una temática tan compleja e inabordable por la multiplicidad disciplinar que la compone, sino aportar valores positivos, que incorporen mayor eficiencia al mensaje, estimada como adhesión real y cambios conductuales del público objetivo de dicho mensaje.

Estudio de trayectoria de construcción de marca gráfica en Guayaquil

Antonio Moncayo [ESPOL - Ecuador]

En Guayaquil el diseño gráfico nació como una actividad propia de las personas que tenían el talento, el don y/o la habilidad de dibujar, mientras que la construcción de marcas gráficas estaban asociadas a la creatividad de estas personas (que en algunos casos fueron verdaderos artistas) y la subjetividad de quienes les tocaba aprobarlas, es por eso el motivo

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

de esta investigación, el cual es buscar cuales fueron los referentes que usaron los diseñadores de Guayaquil - Ecuador a través del tiempo, ¿qué aprendieron?, ¿qué leyeron?, ¿cómo se formaban las marcas gráficas?, ¿qué hechos ocasionaron que se de más atención a las marcas gráficas en Guayaquil?

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 2.1

Gestão de Design no Brasil - discurso e disciplina

Luis Emiliano Costa Avendaño (*) [Centro Universitário Belas Artes - Chile]

A compreensão do objetivo do ensino da Gestão de Design e do seu significado como atividade gerencial do projeto de design tornou-se uma necessidade atual. Esta análise nasce da própria fundamentação construtiva do discurso da Gestão de Design que se apropria, na sua teoria e prática, das ferramentas já estruturadas por outros agentes, em especial do Marketing. Este artigo visa compreender o significado do design na sua origem, missão e como a Gestão de Design vai se definir neste contexto e na obra do design, gerando uma necessidade de uma reflexão mais ampla desta disciplina no com o design.

Gestión de la innovación y capacidad competitiva del sector confección

Bibiana del Pilar Tinjacá Numpaque [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Frente al descenso de los índices de competitividad del sector confección en Risaralda/Colombia, surge la necesidad constante de hacer transformaciones derivadas de la relación existente entre la gestión de la innovación en la capacidad competitiva de la micro, pequeña, mediana y gran industria de las confecciones. Para el abordaje del objeto de estudio se seleccionó una muestra significativa de 144 empresas. De manera que la investigación espera ser una herramienta útil para los empresarios que apunten a la alta competitividad en la visualización, no solo de nuevos horizontes de mercado, sino también de procesos innovadores y pertinentes para sacar de la crisis este sector.

Gestión del diseño, una mirada integradora

Marcela Zakalik | Analía Erica Villegas [Universidad Nacional de Cuyo - Argentina]

El Diseño no es una disciplina que se desarrolle independientemente del resto de las actividades, para ejercerla se hace necesaria su interrelación con un amplio abanico de elementos del contexto actual. Identificar y analizar estos elementos es un desafío de los nuevos profesionales, para responder a las necesidades de las personas. El presente trabajo tiene como objetivo la aplicación de una metodología de enseñanza que permita al alumno vincular e integrar los conceptos de economía y gestión dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño.

La industria de la Moda Ecuatoriana y el cambio de la Matriz Productiva: Nuevos Retos

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

El gobierno Ecuatoriano quiere impulsar el producto local por

ese motivo estableció algunas restricciones en las importaciones para que la industria de la moda ecuatoriana se desarrolle, esto también ha impactado a nivel académico, como docentes nos hace modificar el método de enseñanza debemos preparar y capacitar a los estudiantes ante esta nueva demanda, el Tecnológico Sudamericano participó en la feria XPOTEX en una competencia de 33 grupos de estudiantes ganamos el Primer Lugar, esto demuestra que la academia no es indiferente a los cambios que se dan en un país sino más bien es un pilar fundamental que genera cambios innovadores.

La sustentabilidad profesional de los egresados.

Su inserción en el tejido productivo

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

La sustentabilidad profesional de los egresados, su inserción en el tejido productivo y el desarrollo de una "interacción virtuosa" (Arocena, 2001) entre la Universidad y el contexto socioeconómico de influencia, son los ejes del abordaje de una problemática que atraviesa a toda la cadena educativa. Factores como el impacto de la nueva organización del mercado laboral, nuevos modelos ocupacionales y profesionales, la expansión del ecosistema emprendedor, el ritmo en el que los cambios se producen y la legitimación de los nuevos saberes, producen incertidumbre y tensión en la cadena educativa. Para las escuelas de diseño (en todos los niveles), el desafío para promover esa interacción virtuosa será impulsar modalidades de pensamiento proyectual que estimulen la capacidad de leer escenarios, comprender contextos, visualizar oportunidades, delinejar tendencias, tomar decisiones y proponer soluciones.

Observatório Tecnológico da Moda

Lourdes Maria Puls | Dulce Maciel | Icléia Silveira (*)

[Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

Na sociedade atual, o conhecimento é o único ativo capaz de diferenciar as organizações, portanto no ambiente empresarial o uso das informações e dos novos conhecimentos constitui-se um valor estratégico na tomada de decisões dos negócios. Isso significa vantagem competitiva. Esse trabalho apresenta o Observatório Tecnológico de Moda, como instrumento de disseminação de informações e conhecimento relevantes ao setor do vestuário, tendo em vista a criação do conhecimento organizacional. Constata-se que os objetivos do observatório estão sendo atingidos, pelo número de acessos ao portal, obtidos pela flexibilidade e rapidez da conexão via internet e pela constantemente atualização dos conteúdos postados.

Ya terminé y ahora ¿Qué Estudiar?... La influencia de la publicidad gráfica

Yván Alexander Mendívez Espinoza (**) [Universidad Señor de Sipán - Perú]

La universidad como cualquier organización que necesita comunicarse con su público objetivo requiere el uso de diferentes medios para transmitir sus mensajes; por ello es importante saber si el impacto de los medios gráficos influye sobre la toma de decisión en la carrera a la que postulan los egresados de Educación Secundaria y en qué medida éstos eligen la Escuela Profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial, lo que permitirá optimizar la selección de los medios y el manejo del presupuesto publicitario de la institución

2.2 [A] VINCULACIÓN CON EMPRESAS, PROFESIONALES Y EMPRENDIMIENTOS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.2

Formación para el emprendimiento en diseño

Juan Carlos Ruiz Barragán [Universidad Javeriana - Colombia]

En un entorno globalizado y altamente competitivo el diseño y su gestión, se han vuelto protagonistas activos en la formulación de nuevas y diferentes maneras de generar emprendimientos, es así como otras disciplinas están vinculando conocimientos, procesos y herramientas propias del diseño en sus planteamientos. Al respecto, es importante desde la disciplina articular sus propios discursos en la formación de los diseñadores. De aquí la importancia de la academia como ente responsable no solamente de la formación sino del quehacer profesional de sus egresados en donde el emprendimiento más que un ámbito laboral se convierte en un proyecto de vida. .

La formación de profesionales en el diseño gráfico.

Estudio de las competencias y habilidades necesarias para el campo laboral

Carlos Salas | Magdalena Jaime [Universidad Autónoma de Coahuila - México]

Durante el desarrollo de esta comunicación se abordará el tema de las competencias y habilidades que se consideran necesarias para la formación de profesionales creativos en el área del diseño gráfico y la situación actual de los estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico de la Universidad Autónoma de Coahuila sobre el cambio de paradigma que enfrentan al estar próximos a egresar y convertirse en profesionales del diseño. Se pretende abordar como una crítica en base a la observación y estudio de casos de la materia de Portafolio profesional y la experiencia a través de los programas de prácticas profesionales y seguimiento de egresados.

La interacción colectiva de los ilustradores de la red networking "Behance" Como medio de salida laboral

Juan Sebastián Ceferino [Colombia]

En los últimos 10 años ha habido un auge significativo en la forma de comunicarnos y de trasmisir información a diferentes personas, clientes o empresas a través de internet. Dicho esto, La presente investigación busca saber que tan efectiva resulta la red networking "Behance" para los ilustradores en la ciudad de Bogotá, para mostrar proyectos a clientes o empresas que puedan brindar oportunidad(es) laboral(es).

PAR: Integrando la empresa con la academia

Sandra Lisseth Meléndez Martínez [El Salvador]

PAR significa Programa de Apoyo Recíproco, el cual es un modelo de trabajo academia-empresa que ha permitido poner en práctica los aprendizajes adquiridos por los estudiantes de Diseño Gráfico y Diseño del Producto Artesanal de la Universidad Dr. José Matías Delgado, en un contexto real. A través de una metodología de aulas abiertas, se ha propiciado nuevos ambientes de aprendizaje entre estudiantes y beneficiarios, generando una integración entre los diversos contextos em-

presariales con nuestra realidad académica. PAR posee un enfoque integrador que propicia la investigación, la planificación, la ejecución, la validación y la medición del impacto en los beneficiarios.

Proyecto Diseño MX: estatus del diseño

Alejandra Marín [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El contenido de esta investigación se basa en redescubrir la situación del Diseño en México a través del posicionamiento que ha tenido el diseño industrial en el estado de Nuevo León, auxiliándose de la ubicación de la práctica profesional en la oferta, la demanda y la cultura, por medio de un modelo teórico que sirve para organizar en un solo mapa el conjunto complejo y variado de actores que participan en un contexto delimitado y que interactúan alrededor de la actividad profesional del diseño y su impacto para saber el lugar que ocupa en esta región de nuestro país.

Se trabaja con la imagen; se negocia con la palabra

Silvina Scheiner [Silvina Scheiner Redacción Corporativa - Argentina]

¿Cómo vender un servicio, si el código que utilizo no es el que comprende quién me contrata? Si bien un profesional del diseño habla a través de sus trabajos, la negociación y la relación cotidiana con el cliente necesitan de otro lenguaje, el de la palabra escrita. Lidiar con la información y la persuasión, así como con la etiqueta que rodea a la comunicación mediada por pantallas -en ese híbrido entre la oralidad y escritura- es un enorme desafío para el profesional del diseño. Herramientas y estrategias para salir de la "zona de confort" de la imagen, y entrenarse para dominar el lenguaje de los que contratan.

¿Cómo construir una incubadora de emprendimientos sociales?

Fabián Espinola [Consultora Estratégica Fabian Espinola - Argentina]

En esta conferencia desarrollaremos, la construcción (teórica) de una incubadora. Como proyecto para la aceleración del proceso de formación, funcionamiento, crecimiento y consolidación de emprendimientos; A partir de las capacidades emprendedoras de los titulares de dichos proyectos. Objetivo general: Aplicar / tomar un modelo de incubación general y transformarlo en una incubadora social. Objetivo específico: Identificar las organizaciones relacionadas con emprendedores. Identificar las organizaciones encargadas de incubar emprendimientos. Conocer los programas de incubación para emprendedores. Identificar elementos estructurales necesarios para la viabilidad de una incubadora social.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.2

Formando Designers de Moda com foco em oportunidades globalizadas: a parceria Yamamay

Sergio Sudsilowsky (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

A Inticon, grupo italiano que possui 2 empresas no ramo de

moda, estabeleceu desde 2011 uma parceria inédita com a Faculdade Senai Cetiqt/RJ, para a realização de um concurso de novos talentos com alunos da graduação de Moda, cujo prêmio para os vencedores é um estágio de até 6 meses no Depto de Criação e Estilo da Yamamay, em Milão (Itália), com todas as despesas pagas pela empresa. O projeto constitui-se no convenio escola-empresa, onde à escola cabe oferecer workshops direcionados para a realidade de mercado globalizado e à empresa, fornecer todos os dados necessários inclusive sigilosos, para a realização dos mesmos. Como resultado, em 3 anos, 6 alunos concluíram o estágio com sucesso.

Las Nuevas tendencias del consumo y del diseño en el contexto de la Enseñanza

Patricia Lurcovich (***) [Universidad de Palermo /

PI Consultora en Comunicación Integrada - Argentina]

Conceptos como desnudar con anticipación la mente del consumidor, ó desafiar el pensamiento convencional. Anticiparse, de eso se trata. Esta síntesis apunta a meterse en el mundo del nuevo cliente y consumidor, ya no solo a través del eje de las redes sociales sino entendiendo que los alumnos deben pensar en cualquiera de las disciplinas del diseño en la palabra, anticipación. Hoy los ambientes, son "espacios", la moda es "tendencia", el cliente es "la mente". Se recorren los campos tradicionales y novedosos del mundo del diseño y la comunicación.

Pensamiento de Diseño y Emprendimientos basados en Diseño

Leticia Fernández Marín [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

La incorporación de los modelos de Pensamiento de Diseño en las actividades de enseñanza para la generación de negocios basados en Diseño con estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial en la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá, Colombia), ha contribuido a la identificación de competencias profesionales que deben ser desarrolladas para facilitar la inserción del profesional del Diseño en las empresas de su contexto, especialmente las que requieren gestión de diseño de integral tanto de sus productos y servicios como de la estructuración de una cultura de innovación que apunte a una competitividad basada en el diseño diferencial y un consumo sustentable.

Programa de Emprendimiento y Liderazgo para Universitarios

Richard Campillay [Ipioneros - Chile]

La ponencia brindará una mirada global a la implementación y desarrollo de un Programa de Emprendimiento y Liderazgo para universitarios de carreras vinculadas a la comunicación y el diseño con unidades de aprendizajes específicas, para reconocer los fundamentos del emprendimiento, del espíritu emprendedor y del desarrollo de ciertas habilidades financieras, innovadoras, sociales-comunicativas que fortalecerán sus capacidades para crear, exponer, liderar e innovar en las organizaciones.

Rosario Design. Un observatorio para la integración local y regional

Maria Cecilia Ribecco (**) [Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031 - Argentina]

El encuentro nace como respuesta ante la demanda local de espacios para el intercambio de experiencias del sector en pos de fomentar la vinculación académica con el campo profesional del área. La propuesta articula la transmisión de saberes propios de los profesionales en ejercicio, las prácticas de los alumnos en las aulas de las escuelas de diseño de la región y las necesidades de un mercado en expansión que encuentra en esta disciplina una vía de desarrollo económico como factor competitivo y de innovación. La experiencia congrega referentes y emergentes destacados que tienen como objetivo transmitir y compartir nuevas prácticas.

Ser emprendedor universitario

Wendy Hernández [Universidad Autónoma de Baja California - México]

Fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes, no es tarea fácil, sin embargo el papel de los maestros puede contribuir en la promoción, impulso y creación de nuevas habilidades en los futuros diseñadores alternas a las que adquieren creativos para lograr una posición privilegiada en el desarrollo económico, y servir como plataforma de crecimiento para el diseño industrial de su país. El emprendedurismo en los jóvenes universitarios y estudiantes de diseño debe fomentarse para pasar de disciplina pasiva a disciplina activa que forme parte y sea uno de los principales motores e impulsores de la economía de los países latinoamericanos.

Surfeando las dificultades de la creatividad e innovación

Carlos N. Papini [Universidad de Palermo - Argentina]

Los emprendimientos del futuro van a necesitar no sólo de trabajadores activos y creativos sino que además del invaluable compromiso que poseen para el cambio, agreguen un necesario dominio sobre las herramientas de la gestión y la comunicación. Estas nuevas competencias deben adquirirse rápidamente vista la vertiginosidad de la evolución en la tecnología. Manejar estas nuevas herramientas nos permitirá una transición hacia el crecimiento ordenado, que nos asegurará la sustentabilidad futura. Pero además, nos ayudará a evitar o enfrentar con opciones de éxito, a las crisis que por cuestiones internas o del entorno siempre aparecen.

2.2 [B] VINCULACIÓN CON EMPRESAS, PROFESIONALES Y EMPRENDIMIENTOS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.3

Apresentação e Difusão do Design Gráfico sob a Ótica Universitária

Ana Maria Rebello (*) [Universidade Federal do Rio Grande do Norte UFRN - Brasil]

Dentro das várias preocupações do designer recém-formado, a que mais causa dor-de-cabeça é explicar o que ele realmente faz. Mas se existe esta confusão, de onde ela se origina?

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

Como minimizá-la? Através de pesquisa realizada entre 199 alumnos (calouros e concluintes) busca-se observar os principais equívocos, motivações, expectativas e objetivos dos alunos em relação a profissão. A análise dos resultados obtidos aponta para os pontos críticos na definição do que é design, formas de atuação e o domínio de ferramentas. Os dados avaliam ainda o papel fundamental e o sucesso do curso em questão como agente transformador do profissional de design.

Audiovisual en el Diseño Gráfico, rompiendo el sistema

Rodolfo Silvero Caballero [KUYA Producciones - Paraguay]
Los sistemas educativos han dejado de buscar el SER de los estudiantes para concentrarse en PRODUCIR trabajadores para cubrir las necesidades de un mercado. En las escuelas de diseño nos sucede relativamente lo mismo, y además de eso, resulta que los estudiantes al terminar sus carreras, siempre reclaman que lo que han aprendido en los años de estudio, no es suficiente para emprender en el mercado laboral. Pero en realidad no reflexionan sobre su papel dentro de un sistema. ¿Qué pasaría si un taller de diseño rompiera con el sistema de una manera práctica y sencilla? ¿Qué pasaría si en la clase aprendieras a laburar como en la calle? ¿Qué pasaría si tu examen lo hicieras porque TE ENCANTA y no porque tenés que hacerlo? Un taller audiovisual en una escuela de diseño de Paraguay, muestra una experiencia que cambia la mentalidad de los alumnos de una manera práctica y efectiva, acercándolos a la realidad profesional.

Concursos Universitarios. Aprender haciendo

Raul Carlos Drelichman (**) [Universidad Maimónides - Argentina]
Las cátedras de Marketing de la carrera de Diseño y Comunicación Multimedial de la Universidad Maimónides, desde su implementación, promueven y apoyan la participación de alumnos en diversos concursos interuniversitarios, como forma de enriquecer el aprendizaje mediante el intercambio de experiencias y la interactividad con la vida real.

De la inclusión a la superación. El diseño como estrategia de integración y reinserción social y laboral

Romina Tártara | Alejandro Dantas | Luis Augusto Gandini Ammann | Denise Gari Jonneret | Angel Joubin | Marisa Navarro [Argentina]
Este proyecto se enmarca en un ejercicio curricular que incorpora la extensión universitaria como protagonista. Alumnos de la cátedra Diseño Industrial IA, del segundo nivel de la carrera de Diseño Industrial, FAUD, UNC, trabajan en función de verificar sus proyectos de diseño por medio de prototipos. En una labor compleja que los vincula y articula a una institución pública, el Centro de Rehabilitación Socio Laboral de la Provincia de Córdoba, los alumnos llevan adelante la materialización de los mismos mediante un trabajo conjunto con los operarios de los talleres de oficios, pacientes ambulatorios con diferentes problemáticas relacionadas a la Salud Mental.

Diseño y Gestión: experiencias de formación

Cecilia Ramírez [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]
Este registro de una experiencia de enseñanza de la administración en el ámbito del diseño industrial confirma el aporte

de los saberes de la administración al desempeño personal y profesional del diseñador, dado el carácter interdisciplinar de su ejercicio en permanentes dinámicas de trabajo en equipo y en permanente interacción con el usuario del producto que diseña. El trabajo es fundamentalmente una contribución en la toma de decisiones curriculares para efectos de formación del diseñador. El caso de estudio es la asignatura "Administración de la Profesión", en la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

E-book virtual de nuevas aplicaciones y nuevos productos de diseño

Cesar Muñoz | Omar Eduardo Sánchez Estrada | Mario Gerson Urbina Pérez [México]

En la actualidad muchos diseñadores industriales utilizan las herramientas 3D para desarrollar o simplemente visualizar de manera realista los proyectos generados según sus competencias particulares. De esta manera se desarrollo como proyecto una revista o portafolio de trabajo con la selección de los mejores proyectos diseñísticos y con un buen nivel de conceptualización realizados por diseñadores novedes y profesionales del Centro Universitario UAEM Valle de Chalco, para que cada uno de ellos contribuyen a la difusión del Diseño Industrial en México, y logre crear vínculos con empresas de la zona para comenzara a generar bolsa de trabajo para el egresado.

El Inhouse universitario, una experiencia exitosa en la formación de nuevos profesionales

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

Deseamos presentar esta experiencia académica, como aporte importante en la formación de los nuevos profesionales del diseño, mostrar la conceptualización, la calidad gráfica, la ilustración, creación de personajes, animación de videos y destacar los logros y reconocimientos que se pueden obtener a nivel mundial con los futuros profesionales del medio latinoamericano y la vinculación de la empresa privada y las instituciones gubernamentales. Desarrollamos un proyecto para complementar las competencias de formación y acercar a los estudiantes a las prácticas profesionales y vincularlos al mundo real, así se creó el inhouse institucional denominado "Realidad Comunicación Estratégica".

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.3

Capacitación en emprendedorismo a alumnos de industrias creativas

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

La presentación aborda la reflexión sobre el emprendedor y su mundo, la reflexión sobre el tipo de emprendimiento a desarrollar por los alumnos y los patrones de la actividad en cuestión y la relación entre la Universidad y los profesionales que participan en la materia. Se desea superar la barrera entre lo institucional, los conocimientos teóricos y la práctica y vida real que se vincula en una materia como esta donde se coopera con la construcción de un emprendimiento que le dará salida laboral al profesional/emprendedor que la toma.

Clientes reais no projeto final para aproximação do aluno com o mercado

Raquel Godinho (*) [Instituto Federal Sul-rio-grandense - IF Sul - Brasil]

O trabalho tem o intuito de apresentar uma das experiências de aproximação dos alunos dos cursos de design, do Instituto Federal Sul-rio-grandense Campus Pelotas, com o mercado. O desafio aceito em 2013 foi de atender a uma demanda interna de seis cursos de diferentes níveis e áreas do Instituto. Foram desenvolvidos sete projetos de design em seis disciplinas, das dez que compõem o semestre, de forma interdisciplinar.

El contacto con clientes reales como elemento de definición del perfil profesional

Gabriela Pagani [Universidad de Palermo - Argentina]

El trabajo indaga acerca del impacto de los trabajos proyectuales para empresas e instituciones con demandas reales en la reformulación de las expectativas laborales de los estudiantes de carreras de Diseño y Comunicación, ayudándolos a definir el campo de trabajo en el que desean incursionar dentro de su disciplina.

El diseño y el desarrollo local una apuesta desde la universidad

José Eduardo Naranjo Castillo (**) [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

La Universidad como epicentro del desarrollo del conocimiento en Latinoamérica debe jugar un papel importante en su desarrollo a escala humana, es así como desde el Diseño a partir del modelo de la triple hélice (relación Universidad-Empresa-Estado) la Universidad Nacional de Colombia a partir de sus ejes misionales formación-investigación- extensión, genera una plataforma para el desarrollo desde la dimensión productiva soportado por tres entes que se integran para fortalecer las estructuras del estado y las empresas con miras a un desarrollo sostenible y sustentable en el tiempo. DGI, EDDP y ACUNAR tres unidades integradas para este fin, un modelo de desarrollo desde la universidad.

Enseñanza del Diseño, fase dos “Producción y Financiamiento”

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

Los programas públicos y sistemas de apoyo económico y financiero son una herramienta necesaria para concretar desarrollos de investigación tecnológica, innovación, prototipos, pre-series y productos diseñados, en especial cuando se trata de los primeros proyectos de diseño, momento en el cual proponer en el mercado una idea innovadora y creativa necesita de apoyo crediticio para poder concretarlo. En este sentido los lineamientos desarrollados por ALADI en lo que respecta a la formación profesional a través del ALA y la alianza con el Foro de Ciencia y Tecnología han desarrollado el programa informativo y de proceso “Financiando Diseño”, pensado como una oportunidad estratégica de apoyo al neo diseñador.

3. FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

3.1 NUEVAS CARRERAS, NUEVOS CAMPOS PROFESIONALES Y ENTORNOS DIGITALES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.4

Análisis de las transformaciones que han registrado los videojuegos

Yamil Lambert [Escuela Superior Politécnica del Litoral - Ecuador]

Analizar las transformaciones que han tenido incidencia en el diseño de videojuegos independientes que tienen como factor de éxito la adictividad, cómo subsiste la industria de los videojuegos siendo que deja de ser un pulpo y externaliza un producto que es atractivo, Identificar patrones de adictividad en los videojuegos móviles como factor de éxito usando el DSM V, identificar y explorar los factores que han hecho que los desarrolladores independientes se interesen en la industria de los videojuegos móviles. Analizar el diseño de videojuegos móviles con pocas características técnicas e inversión. Describir y analizar la ludopatía y Comparar y analizar los videojuegos móviles populares.

Análisis de objetos gráficos y de patrones utilizados en Realidad Aumentada para el aprendizaje en la educación básica del Ecuador

Wellington Remigio Villota Oyarvide [Ecuador]

Analizar las transformaciones que se han registrado en el contenido multimedia producido por diseñadores ecuatorianos para la Realidad aumentada en la educación básica del Ecuador entre el 2010 y 2013. Conocer desde el punto de vista docente la aportación de la Realidad Aumentada en la educación básica del Ecuador frente a otras tecnologías como el video digital. Diagnosticar los objetos (imágenes 2D, 3D, videos y animaciones) y su interacción a los que se ha aplicado realidad aumentada. Además de evaluar el proceso de producción del contenido de Realidad Aumentada como imágenes 2D, 3D, videos y animaciones por diseñadores gráficos especializados.

Análisis Histórico en la interacción de medios de Facebook

Jessenia Guadalupe Chalen Ortega [Universidad Católica Santiago de Guayaquil - Ecuador]

La red social Facebook (2004) sigue liderando, seguida de Twitter, puesto que es considerada no sólo la más popular sino también la más innovadora, debido a la inclusión de varios elementos como el video, sonido, enlaces, imagen, y texto han ido registrando una transformación notable en las interfaces del usuario en el periodo que se desea estudiar. Dichos elementos forman parte del diseño web que se aplica a los sitios 2.0. En este contexto, nos lleva a realizar un análisis de cada uno de los elementos y su disposición relativa que afectan en la intención comunicacional y funcional de la interacción de medios dentro del diseño web de esta red social.

El diseñador del futuro

Ramiro Pérez [perezdiseño - Argentina]

El mundo ha cambiado vertiginosamente y no nos ha dado tiempo aún para saber si lo que estamos enseñando y formando es lo que el mercado necesita. En pos de vislumbrar el panorama actual y de embarcarnos hacia una nueva etapa, reflexionemos: ¿cómo debe ser el diseñador del futuro?

El diseño de interfaz como investigación en arte-ciencia-tecnología

Joaquín Zerené Harcha [Chile]

El arte y el diseño que trabajan con nuevos medios plantean una serie de investigaciones sobre el desarrollo de interfaces experimentales que buscan explorar no sólo las posibilidades técnicas sino también la dimensión cultural y vital de estas tecnologías. Las figuras del artista medial y del diseñador de interfaz presentan fuertes similitudes, tanto en la práctica como en la teoría, como generadores de espacios de acción donde se articulan las interacciones entre usuarios y artefactos. Las relaciones arte-ciencia-tecnología encontramos un escenario propicio desde el cual plantear posibles encuentros interdisciplinarios para reflexionar sobre la actividad del diseño en una sociedad mediática

Elementos conceptuales para la aplicación de la ergonomía en el proceso creativo

Viviana Otálvaro [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Las nuevas tecnologías han generado grandes cambios en la relación usuario-maquina-entorno, amplifican las maneras de uso de los objetos y determinan modos de comportamientos que deben replantear la manera de la enseñanza y aplicación de la ergonomía. Esta ponencia pretende establecer una reflexión acerca de cómo se puede abordar esta enseñanza mediante la incursión de varios elementos conceptuales que permiten cambiar estructuras mentales en el estudiante y amplifican los modelos de interacción en el proceso creativo o metodológico. Estos elementos se han probado en diversos cursos de ergonomía en el Programa de Diseño Industrial del Instituto Tecnológico Metropolitano.

Tipografía: de la gráfica a la web

Rita E. Ludueña [Instituto Superior Santo Domingo - Argentina]

“Tipografía: de la gráfica a la web” se muestra como un recorrido que lleva a comprender la tipografía desde su esencia formal y su raíz gráfica, hasta su aplicación en la web. La metodología de enseñanza que se presenta se aleja de la transmisión de recetas ejecutadas. Propone ver ejemplos de diseños tipográficos inspiradores que alimentan la creatividad. Ayuda a comprender los detalles de la creación de fuentes y tipos de letra para múltiples aplicaciones, con el firme objetivo de formar profesionales que además de crear técnicamente sitios web, lo hagan con originalidad y criterios estéticos.

¿Sufro de algún “TIC nervioso” en tiempos de Alfabetización Digital?

Luis Fernando Téllez Jerez (***) [Fundación Universitaria Comfenalco Santander UNC - Colombia]

Como docentes, directivos o investigadores en la Educación Superior nos enfrentamos al impacto de las nuevas tecnologías en un contexto netamente expedito para los nativos digitales (que son nuestros estudiantes hoy en día) y algunos somos considerados dinosaurios tecnológicos por el poco conocimiento en el uso de dispositivos electrónicos en el aula para impartir conocimiento o aprovechar las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías para su aprovechamiento en educación; en esta ponencia busco diagnosticar a los asistentes si sufren de algún “TIC nervioso” para mostrarles el enfermo panorama si no se actualizan y emprenden la adaptación de sus currículos a sus contextos educativos.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.4

Diseño editorial de bajo costo: El dibujo y las soluciones imaginarias proyectadas hacia espacios loft mediante ideas low tech

Georgina Montoya Vargas [Taller San Miguel - Colombia]

El proyecto pedagógico presentado para el área de artes en el Liceo Taller San Miguel en la ciudad de Pereira, hace parte de los laboratorios de experimentación - creación en arte y diseño, donde las Conexiones entre lo simbólico y lo real, parten de la experiencia creativa como eje fundamental en la generación de ideas, pensamiento, comunicación y expresión. El análisis que se presentara a continuación trata de la intermedialidad y la utilización de diferentes dispositivos donde los niños y niñas puedan comprender el mundo de las imágenes en la contemporaneidad a partir de una alfabetización visual simulada por medios análogos pero dirigida hacia el pensamiento digital.

El papel y la pantalla. Potencialidades y limitaciones de la cultura digital en las estrategias de enseñanza y aprendizaje

Mariana Bavoleo [Universidad de Palermo - Argentina]

Retomando algunas de las concepciones sobre la tecnología educativa, la ponencia intentará reflexionar sobre las relaciones pedagógicas, en el marco del fortalecimiento de la cultura digital. El objetivo es abordar las potencialidades, limitaciones y valorizaciones didácticas que surgen frente a incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en las asignaturas del Núcleo de Formación Académica (NFA) de la Universidad de Palermo. En esta ponencia se presentarán los resultados finales del proyecto disciplinar que se desarrollado en el marco del Programa de Investigación DC, perteneciente a la Universidad de Palermo, durante el año 2013.

Hotel Salam: relato sobre o desenvolvimento de um produto audiovisual para mídias digitais

Tiago Lopes (*) [Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Brasil]

O relato aborda o processo de desenvolvimento do projeto web de audiovisual interativo Hotel Salam. Trata-se de uma atividade transdisciplinar do curso de graduação em Comunicação Digital da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) na qual que foram trabalhados princípios conceituais

de hipertextualidade, convergência de novos formatos audiovisuais e produção colaborativa emergente.

La Comunicación Audiovisual, caos y transformación, una reflexión histórica desde 1995 - 2013

David Ulises Chóz Ortega [Ecuador]

Este análisis pretende identificar cuales son las esferas que participan en la transformación de la comunicación audiovisual en el Ecuador entre los años 1995 -2013 estableciendo una correlación entre el criterio de varios autores sobre la disyuntiva entre la profesionalización y la metodología académica de la comunicación audiovisual, su importancia y su aparición dentro del contexto educacional, con el fin de permitir una reflexión y discusión que nos ayude a pautar un eje de percepción entre el arte, la sociedad y la tecnología.

Los territorios del diseño y su incidencia en los modelos educativos

David Jurado | Lukas Vargas Bonilla [Colombia]

Construir un diálogo crítico-académico entre los agentes involucrados en la enseñanza y práctica del diseño es importante, para tal fin, se observa el sistema dinámico de la cultura que genera la formación de nuevos territorios del diseño, en donde el desempeño del diseño en términos laborales, se presenta como consecuencia de la formación académica brindada por el docente y las instituciones educativas. De igual forma, es interesante dar cuenta del vínculo entre algunas problemáticas del diseño y la integración disciplinar atendido desde una perspectiva antropológica del diseño.

Narrativas digitales en Redes Sociales

Washington Quintana [Universidad Católica Santiago de Guayaquil - Ecuador]

En el desarrollo de la historia la narración ha sido una herramienta que nos ha ayudado a contar historias propias y de extraños, traspasando experiencias de vida y conocimiento. A partir de la evolución tecnológica estas narrativas han tomado un plano activo en la construcción del significado de una cultura, el desarrollo de discursos en redes sociales nos llevan a tratar las narrativas desde un punto de vista no lineal y digital, donde el audio, el video y la imagen ahora son parte del contar del individuo, construyendo historias propias que forman parte de la identidad de una sociedad.

Procesos proyectuales algorítmicos en estrategias de diseño no-lineales

Santiago Miret [Argentina]

El enorme avance que representó el descubrimiento de ecuaciones diferenciales por parte de Newton y Leibniz, sentó las bases definitivas de la ciencia clásica. Tiempo más tarde, la ciencia daría con el hecho de que el universo es un tejido complejo de estructuras no-lineales. El término no- lineal es utilizado para referirse a sistemas en donde la información de entrada, no tiene siempre un correlato de causa y efecto con la de salida. Los sistemas no-lineales tienden a ser impredecibles, indeterminados. La aplicación de este concepto al diseño, apoyado por el actual avance en materia de software paramétrico, parece ser el modo más indicado para abordar el actual paradigma de la complejidad.

Social Media y Universidad, mucho más que marketing online

Nicolás Sorrisas (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

En los tiempos que corren, las redes sociales se han tornado una herramienta indispensable a la hora de pensar las estrategias de comunicación de una empresa. Sin embargo, si hablamos de una institución educativa, el Social Media no puede, únicamente, pensarse en torno a estrategias de marketing. En la presente conferencia, se debatirá el caso DC 2.0, la Facultad de Diseño y Comunicación en las Redes Sociales, donde el coordinador del Programa describirá cómo se trabaja el Social Media en la Universidad de Palermo, en torno a la gestión de comunidades educativas online.

3.2 NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN, TECNOLOGÍAS Y MATERIALES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.5

Enseñanza innovadora de Diseño Industrial con tecnologías de fabricación digital

David Torreblanca [Duoc UC - Chile]

Las tecnologías de fabricación digital están modificando la manera de concebir, diseñar y de fabricar productos, impulsando la innovación. Son tecnologías que permiten materializar una pieza, sistema o producto final directamente de un archivo digital, con diferentes métodos, materiales y acabados. Las ventajas para la educación de Diseño Industrial son la rapidez, precisión, versatilidad y posibilidad de generar formas complejas. Las Tecnologías de Fabricación Digital son herramientas que permiten potenciar las competencias (conocimientos, habilidades, actitudes) de los diseñadores industriales en formación, motivarlos y abrir nuevos espacios para la innovación y emprendimientos a través del Diseño Industrial.

Ensino de Animação em Design - Um caminho com três etapas

André de F. Ramos (*) (**) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

Será apresentado no congresso o resultado das disciplinas relacionadas à área de animação no curso de Comunicação Visual/Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Serão abordados: a proposta pedagógica, expectativas, os procedimentos metodológicos, exercícios e trabalhos finais das disciplinas de Tecnologia e Produção da Imagem B (animação), Projeto em animação e Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs). O artigo refere-se à apresentação dos resultados obtidos ao longo dos anos de 2012 e 1013, concebido a partir da filosofia de Fluxo de aprendizagem (Learnflow - apresentado no Congresso Latino Americano de Ensino de Design em 2013).

Las herramientas multimedia como refuerzo en el aprendizaje en las unidades educativas del milenio

Paulina Paula [ESPOCH - Ecuador]

La investigación pone de manifiesto el problema de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los niños de segundo año de Educación Básica de las Unidades Educativas de Milenio. Por tanto el desarrollo de una herramienta

multimedia como ayuda para el proceso de aprendizaje será la propuesta didáctica en que los niños aumentarán su nivel de aprendizaje, de forma que la propuesta esté direccionada entorno a la identificación de componentes gráficos que despierta el interés y aceptación en los estudiantes. Este trabajo de investigación refleja que las herramientas multimedia reforzarán el aprendizaje en las Unidades Educativas del Milenio.

Las Teorías del Procesamiento de Información Aplicadas en los Entornos Virtuales de Aprendizajes Utilizados en las Carreras de Diseño Gráfico

Ingrid Fiallos [Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

La educación ecuatoriana ha venido transformándose desde hace algunos años en donde las corrientes europeas han sido un modelo exitoso a replicar en el país, uno de los componentes utilizados son entornos virtuales de aprendizaje aplicados en las aulas de las universidades, los mismos que incorporan recursos a ser usados por los docentes para la mejor comprensión del estudiante. Las teorías de enseñanza-aprendizaje están inmersas en estas herramientas ya que ayudan analizar a los alumnos. Esta investigación pretende analizar los entornos virtuales de aprendizaje dentro de las teorías de procesamiento de información que son aplicados dentro de las carreras de Diseño Gráfico en el Ecuador.

Puestas lumínicas dentro y fuera del aula

Carolina Levy [Levy & Ciotti / Universidad de Palermo - Argentina]

El objetivo es mostrar como agrega valor a una clase, llevar las pruebas de luces habituales de cada espacio de un anteproyecto de Diseño, y producirlas en el aula. Incorporándolo como un juego grupal, en una escala chica, con toda la práctica que sea necesaria y luego volver a aplicarlo sobre objetos, interiores o fachadas. Observando como cada intervención es diferente, porque hay diversos materiales, texturas y colores que inciden en el espacio y luego como repercute en la puesta lumínica. La especialización y la Integración de los elementos nos condicionaría al momento de cerrar una venta. Todo es parte del proceso de creación.

Rudimentos del Modelado Tridimensional y Renderizado dentro del aula

Edwin Alberto Moreno Jaimes [Universidad Manuela Beltrán - ITAE - Colombia]

Se propone profundizar el aprendizaje de la computación gráfica 3D, de todo el conjunto de utilidades y recursos que los programas de diseño brindan para la creación de ilustraciones espaciales en el campo arquitectónico, editorial, Web y multimedia, aplicados dentro de un curso de diseño. Reconociendo y haciendo un análisis de las técnicas gráficas y los recursos existentes basados en varios conceptos novedosos como navegar en mundos tridimensionales, crear complejas figuras partiendo de formas simples, aplicar texturas, y redimensionados que transformen las ideas. Propiciando la investigación en la producción de material gráfico analizando los procesos estructurales involucrados en el diseño.

Televisión educativa en Argentina: Perspectivas teóricas para abordar la problemática

Matías Panaccio [Universidad de Palermo - Argentina]

En la Argentina, el concepto de "televisión educativa" continúa hoy tan en disputa como desde la aparición de la tecnología a principios de los años cincuenta. Desde entonces al concepto se lo han apropiado productores, docentes, canales, sacerdotes, médicos, políticos o tecnófilos, sin que esta pretenda ser una lista completa o representativa. Esta ponencia se propone discutir en las diferentes concepciones que ha tenido este concepto tan complejo a lo largo de los años, con miras a intentar comprender las actuales concepciones y dejar planteadas las preguntas que aguardan por una respuesta.

Tipografía híbrida: caligrafia e letterpress em processos digitais

Fernanda Henriques | Naiane Biazi | Marcella Gadotti (*)
[Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp - Bauru) - Brasil]

Desde a invenção da escrita a partir do barro e da cunha, uma constante busca pelo desenvolvimento de ferramentas exploram a plasticidade da escrita. Atualmente contamos com diversos aplicativos para dispositivos móveis que emulam processos antigos de composição de texto. Os aplicativos móveis acabam por se tornar um importante instrumento de ensino no campo do design por permitir aos alunos experimentarem técnicas antigas que precisariam de grandes e onerosos laboratórios para existirem, infelizmente distantes da realidade das universidades públicas. Portanto, esta pesquisa averigua alguns aplicativos disponíveis no mercado analisando seus potenciais didáticos, as convergências e divergências com as técnicas originais.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 5.5

Aprender a dibujar con tablets, métodos de estudio del arte y nuevos métodos de enseñanza

Luis Lopez Jubin [Hastaller Comunicación Visual - Uruguay]
Se trata de un proyecto de trabajo a 3 años, donde se busca aprender el dibujo desde la técnica pura utilizando herramientas digitales, para luego abordar varios temas sobre arte digital, los futuros métodos de estudio del arte y nuevos métodos de enseñanza. Se explicara el recorrido de aprendizaje del dibujo que da la academia de arte, usando una tablet con sus herramientas digitales, solo cambiar el lápiz y el papel por la tablet y su lápiz. En esta conferencia se explicara el proceso de como se realizaron todos los pasos que marca un taller de Bellas Artes (5º año) utilizando una tablet Samsung Galaxy Note y un lápiz wacom.

Aspectos inquietantes de la subjetividad contemporánea: lo deseable y lo posible

Daniela Di Bella ()** [Universidad de Palermo - Argentina]
La subjetividad contemporánea ha efectuado un pasaje de la concepción del sujeto clásico, a la del sujeto operativo, un sujeto que no sabe bien por qué hace las cosas, un sujeto con vacío simbólico. En este contexto la definición de la propia subjetividad ciertamente se puede convertir en una incógnita, en un vacío de desorientación y dificultades. Como educadores en Diseño estamos cada vez más comprometidos en encontrar y proporcionar las pistas, y llaves hacia la propia

subjetividad significada, donde el individuo se encuentra, se divierte y se retroalimenta en relación con una actividad que lo identifica, satisface y lo motiva, en definitiva brindar aquellas claves que resultan esenciales en la construcción de una subjetividad anclada con el propio flujo personal creativo.

Cine digital en realidad aumentada

Fernando Rolando [Universidad de Palermo - Argentina]
Esta ponencia plantea que asistimos a un cambio profundo en los paradigmas audiovisuales que dinamizan los métodos de enseñanza. La concepción retiniana del cine, sumada a las posibilidades que hoy nos brindan los procesos de digitalización nos obligan a ampliar las estrategias pedagógicas conforme a las exigencias innovadoras del mercado. Implica discutir medios, recursos y didácticas para el desarrollo de un diseño innovador y creativo que sume distintos enfoques en el aula aunando el cine digital con la realidad aumentada, reflexionando acerca del rol que les cabe a las nuevas formas de producción y tecnologías como generadoras del conocimiento humano.

Diseño Didáctico y Educación para la Comprensión:

Una respuesta editorial para la demanda contemporánea
Renato Echegaray ()** [Instituto Superior Santo Domingo - Argentina]

Inmersos en una cotidianidad en la que palabras como "Experiencia de Usuario", "Accesibilidad", "Amigable" y "Comprendible" son términos corrientes; se propone una interfaz interactiva y diseñada a medida para cada espacio curricular en la enseñanza del diseño. Se presenta una solución de diseño que articula la "Educación para la Comprensión" como un modelo educativo consistente y una interfaz diseñada bajo atributos de estética sincrónica al estudiante y calidad académica. En este marco conceptual, la ponencia presentará diseños editoriales digitales que responden tanto a la exigencia académica como a un relato visual agradable para el alumno.

Dispositivos móviles de realidad aumentada como plataforma de innovación disruptiva para la creación de valor de marca

Eduardo Orozco Coba [Colombia]
Los avances en la miniaturización de los microprocesadores, y la disminución del costo de la tecnología, han democratizado el uso de dispositivos móviles creando un mercado global altamente competitivo y favoreciendo un desarrollo tecnológico marcado por la convergencia digital y la comunicación permanente. Para permanecer relevantes en un mundo sobrecomunicado las marcas deben innovar. Es así que nacen las computadoras vestibles y los dispositivos móviles de Realidad Aumentada. En este estudio se explora la capacidad que tienen estas aplicaciones tecnológicas de crear valor de marca para las compañías que las desarrollan y se evalúa la posibilidad de que cambien la manera en que las personas interactúan con la información a diario.

El libro digital y las nuevas formas de acceso y consumo de contenidos

Daniel Benchimol [Proyecto451 - Argentina]

El libro digital está presentando cambios muy profundos en la forma que tenemos de crear, distribuir, compartir y acceder a los contenidos. Tal vez el cambio más profundo en su historia. Y el ámbito académico esta sin dudas atravesado fuertemente por este nuevo contexto, donde docentes, investigadores y alumnos conviven con nuevas maneras de acceder a la información. En esta conferencia, la propuesta será desarrollar cuáles son las características que diferencian a un libro digital de un contenido en papel, y exponer las características fundamentales de los cambios que promueve el acceso a libros digitales, así como también las estrategias que actualmente están desarrollando las editoriales educativas, acompañado del surgimiento de nuevas plataformas de difusión de contenidos

El modelo Flipped Classroom: una propuesta de enseñanza digital

Andrés Olaizola [Universidad de Palermo - Argentina]
La ponencia describe los rasgos distintivos del modelo pedagógico flipped classroom o "clase inversa". En primer lugar, se exponen los orígenes de este modelo, así como su vinculación con el "blended learning". Despues, se detallan los pasos a seguir para implementar este modelo y la estructura básica de una clase inversa. En tercer lugar, se reflexionan acerca de los beneficios potenciales del modelo y sus limitaciones y desafíos. Luego, se analizan los videos de las clases o mini-videos docentes modulares (Letón et al., 2009, 2011), elemento central de la clase inversa. Finalmente, se esbozarán algunas conclusiones.

3.3 [A] INNOVACIÓN CULTURAL

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.1

Accesibilidad en el diseño de interfaces gráficas de usuarios ciegos y sordos

Pedro Augusto Cruz Rodríguez [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]
Evaluar y analizar la página de la Maestría en Discapacidad e Inclusión Social de la Facultad de Medicina de la U.N. de Colombia; como herramienta pedagógica y marco referente en los procesos metodológicos de proyección, tratamiento, diseño, soporte y robustez del desarrollo multimedia; estas pautas de evaluación se harán centradas en el usuario -proceso de accesibilidad- en el caso específico ciegos y sordos. Para esto se realizaron protocolos de análisis y herramientas de evaluación, cuya finalidad es la recomendación y propuesta del re-diseño de la página Web de la MDEIS de la Facultad de Medicina. Creando herramientas de análisis usabilidad y accesibilidad, que sean cuantificable.

Aplicação do conceitos do Design Universal a uma proposta de Loft para Terceira Idade com Acessibilidade

Amilton Arruda (*) ()** [Universidad Federal de Pernambuco - Brasil]

Com o crescimento da população idosa no Brasil aumenta a preocupação com lugares adequados para os idosos morarem e adequar estes ambientes para tal faixa etária. Para esta im-

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

portante tarefa de design é necessário fazer uso de ferramentas informacionais e computacionais para o desenvolvimento de projetos mais inovadores. O objeto deste trabalho é apresentar uma modelo de estudo, onde os ambientes do ponto de vista das dimensões, do espaço físico, do mobiliário e da informatização, para se tornarem residências confortáveis, seguras e adequadas aos idosos, é necessário implantar uma cultura da Terceira Idade, onde estes valores sejam verdadeiramente coerente.

Aproximación a los discursos en torno a la dimensión social del Diseño

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

Este documento muestra los avances en la propuesta de acercamiento a teorías y/o discusiones de diseñadores en su producción escrita (textos en o traducidos al español y portugués) difundidos en Latinoamérica, que aborden conceptualmente la dimensión social en el diseño; por tanto se centra en lo discursivo y no en las intervenciones o casos que se auto inscriban en la acción social del diseño. Lo anterior, con el fin de aportar elementos teórico- conceptuales, que contribuyan a ampliar el campo de investigación en el diseño y particularmente en lo social.

Carnaval e Design. Laboratório de Design Solidário junto ao GRES Coroa Imperial

Claudio Goya (*) [Brasil]

Trata-se do relato de experiências do Projeto de Extensão Universitária em Design, Laboratório de Design Solidária, Labsol, do Departamento de Design da Faculdade de Artes e Comunicações, FAAC, Unesp Bauru, junto à comunidade do GRES Coroa Imperial. Neste processo os integrantes do projeto, contou-se com o voluntário do alunado do Curso de Design, na experiência de projeto, execução de protótipos, pilotos e peças finais, propiciando o contato com a comunidade e demonstrando na prática o papel social e o valor do designer na sociedade contemporânea ao verem que a Coroa Imperial último colocado no carnaval de 2013, recebeu o terceiro lugar em 2014 pela ação do Design.

Design para a diversidade cultural na escola infantil

Rita Aparecida da C Ribeiro | **Anderson Horta** (*)

[Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

Uma das grandes questões que permeiam a Universidade hoje é sua interação com o ensino infantil. O trabalho propõe a discussão da diversidade cultural, a partir da construção de mobiliário para escolas infantis associada à utilização de materiais sustentáveis. Nossa proposta foi criar uma linha de mobiliário para escolas públicas, que traga o conceito da diversidade, mostrando que todos são iguais, porém diferentes. Realizada pelo Grupo de Pesquisa Design e Representações Sociais, do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais com a Escola Municipal Henfil, que atende 200 crianças, na faixa de 02 a 05 anos, é um projeto financiado pela FAPEMIG e CAPES.

Percepción del adulto mayor de Buenos aires, Argentina, frente a la comunicación visual de las etiquetas en los productos del mercado

Martha L. Arroyave Vargas [Colombia]

Esta investigación se enfoca en la oportunidad de comunicación que puede o no generar el diseño gráfico y sus variables (color y tipografía) en el adulto mayor de Buenos Aires, a través de la etiqueta del envase de un producto exhibido en góndolas. Esta población de consumidores crece cada vez más y se convierte en un mercado potencial con sus propias necesidades. En este sentido, se busca indagar acerca de las dificultades que encuentra este grupo etario para percibir, detectar o identificar objetos espaciales, considerando, además las limitaciones que presentan en su capacidad visual.

Publicidad Social - Comunicación para la integración

Rafael Mauricio París Restrepo [Colombia]

Se reconoce la Publicidad Social, porque sus objetivos van encaminados a la acción de reflexión, en pro de mejorar actitudes hacia el cambio social, y sobre todo, actividades dirigidas a la difusión de ideas y conceptos acerca de la convivencia, posicionando causas sociales. Esta ponencia se centra en dilucidar el papel de la Publicidad Social en el escenario del siglo XXI, y en señalar su valor educativo como publicidad integrativa y de desarrollo social de las identidades nacionales y globales.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.1

“Somos Todos Um” - Projeto teórico-fotográfico baseado em estudos em Natureza, Simplicidade e Espiritualidade, desenvolvido juntamente com crianças da Escola Viver

Débora Cristina Ferrari (*) [Brasil]

Com o objetivo principal de trazer boas energias aos que têm contato com esta pesquisa, de uma forma simples e leve, Somos Todos Um tem base em estudos a partir dos conceitos de Natureza, Simplicidade e Espiritualidade. Foi desenvolvida junto com crianças da Escola Viver - Waldorf de Bauru, interior de São Paulo. As ferramentas metodológicas tiveram por princípio a possibilidade de Educação com o Design, o Design Social e a Cartografia como método descritivo. Amor, Afeto, Cuidado, Respeito, Filosofia, Sociologia, Pedagogia, dentre outros saberes e sabores, misturam-se e interligam-se em uma rica teia repleta de trocas, experiências e evolução.

Co-laboratorio, diseño desde el museo del caribe dirigido a la primera infancia

Diana Casalins | **Tatiana Miranda** [Museo 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 colaborativo, 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 estimulantes para los más pequeños, con el fin obtener resultados pertinentes, interesantes y concertados.

Derechos Humanos y Diseño industrial: experiencia en la Cátedra Ciencias Humanas

Patricia Buguña | **Adriana Ester Martín** [Argentina]

En una materia del ciclo introductorio de Diseño Industrial, como es Ciencias Humanas, docentes y alumnos embarcamos en un medio donde navegan fortalezas y debilidades asociadas ambas a distintas problemáticas, entre ellas, las posibilidades de la institución universitaria como sede de inclusión social y cultural. La educación, por su capacidad de transformación es el instrumento más efectivo para lograr el objetivo de que la ética de los derechos humanos se transforme en un motor de cambio que mejore y facilite la interacción de las personas en los distintos ámbitos sociales. Este objetivo se incluye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia Ciencias Humanas, desde la que proponemos construir una conciencia crítica de la práctica proyectual, con una clave de lectura del Diseño Industrial a partir del enfoque de Derechos Humanos

El diseño y la construcción de significados:

de la sociedad al aula

Sebastián Caro (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

La condición sónica del diseño lo inserta en la vida cotidiana como un innegable configurador de sentido. A través del flujo de imágenes, el diseñador realiza su labor contribuyendo a procesos de construcción de significados. Esta acción -propia del carácter comunicacional del diseño- otorga al diseñador una gran responsabilidad social. En esta ponencia se analizan cuáles son las herramientas pedagógicas que se deben poner en práctica para educar al futuro diseñador en dicha responsabilidad social, estableciendo la importancia de la transposición didáctica de la acción significativa del diseño para incluir en el aula desarrollos conceptuales y tecnológicos para la innovación cultural.

O Designer de Moda Abraça as Mulheres Mastectomizadas

Priscila Andrade | **Naira do Amaral** | **Leila Lemgruber** (*) [Brasil]

Este artigo apresenta o desenvolvimento de um projeto de design social para o campo da moda que objetiva promover o bem estar de mulheres mastectomizadas, através de uma coleção de vestuário e acessórios. Trata-se de um público bem extenso e que requer um projeto específico, tendo em vista as limitações físicas impostas pelo tratamento da doença que fragiliza a autoestima da mulher. A proposta da coleção é, ao mesmo tempo, promover o bem estar da usuária e valorizar sua feminilidade.

3.3 [B] INNOVACIÓN CULTURAL

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 2.2

A voz da Capoeira: Design Social aplicada em jornal comunitário

Manoela Cazzoni Gonçalves (*) [Brasil]

A pesquisa trata do processo e dos resultados do jornal comunitário A Voz da Capoeira. O projeto vem sendo elaborado junto com o Centro Cultural Casa da Capoeira, localizado na cidade de Bauru, interior do estado de São Paulo. Optou-se pelos princípios do Design Social, considerando como interlo-

cutores: fundador, professores e alunos. Até a presente data, duas edições foram feitas e a terceira está em produção. Isso já permite possibilidades de validação acadêmico-científica. O grupo social foi envolvido em todas as fases do processo e optou-se pela cartografia enquanto metodologia descritiva, enfatizando relacionar Design e Emoção.

Desarrollo de competencias de diseño en personas con discapacidad visual congénita

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

El siguiente trabajo presenta los resultados de la investigación "El análisis de objetos como estrategia pedagógica para el desarrollo de competencias de diseño en estudiantes con ceguera congénita como discapacidad visual" desarrollado en la Universidad Pedagógica Nacional. Se presentan y caracterizan las competencias de diseño y cómo la estrategia las favorece. Los resultados señalan que tales competencias si se favorecen en personas con esta discapacidad.

Diseño de libros infantiles como una experiencia de inclusión educativa. Nivel Inicial / Universitario

Carolina Menso [Argentina]

La experiencia de Responsabilidad Social Universitaria, se basa un trabajo entre la Cátedra Diseño III de la Carrera de Diseño de la Universidad Blas Pascal y la Escuela primaria Municipal Lazcano Colodrero, ambas de la ciudad de Córdoba. Este proyecto propone la realización de libros de cuentos infantiles entre los alumnos de ambas instituciones. Esta experiencia se puede definir como un instrumento de la construcción socio-cultural de los valores que pueden ser sistematizados para ambos dimensiones educativas: la escuela primaria y universitarios. Esta experiencia ha sido evaluada por el Ministerio de Educación para ser propuesta en currícula académica.

Diseño incluyente a partir del estudio de la comunicación objetual

Juan Diego Moreno Arango (**) [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

El diseño de soluciones incluyentes para personas con diferencia funcional ha sido una constante preocupación del Semillero de Investigación en Diseño y Salud del Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia). A través de la experiencia adquirida con los proyectos de investigación realizados hasta ahora se ha encontrado que la inclusión de las personas divergentes funcionales dentro de sus diferentes contextos con una mal llamada normalidad pasa no sólo por el uso de un apoyo técnico que le permita realizar algunas funciones sino también de un entendimiento de los diferentes procesos comunicaciones entre sujeto, objeto y contexto.

El diseño en la trama intercultural

Amalia Soledad Martínez (**) [Escuela de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo - Argentina]

En las últimas décadas el diseño se ha enseñado en torno a algunas problemáticas y ha dejado de lado otras más próximas o necesarias. Es en ese vacío del diseño donde nos interesa indagar en los intersticios del entramado intercultural.

Pensaren aquello que no "ha sido diseñado" que ha sido construido con la participación de cada uno en las comunidades, incluso de aquellos no participan de la lucha dentro del campo de la disciplina. El diseño puede definirse según la perspectiva desde la cual se mira. Puede ser un instrumento al servicio de algunos pocos o una posibilidad de construcción social.

Identidade em Ambientes e Serviços Comunitários - instrumental de ensino de Design

Lucy Niemeyer | Stella Hermida (*) [Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Brasil]

Ao abordar o nosso objeto - o ambiente construído - tratamos a relação do design de interiores com o design de serviços, ambos como possíveis instrumentais teóricos do design social. Para tanto, aspectos de comunicação e de identidade do ambiente construído, assim como, seu caráter significativo, foram então observados também em ambientes comerciais e serviços de interesse social. O espaço em que realizamos a nossa atividade de ensino/pesquisa é o prédio pertencente à Cooperativa Vale Encantado, no Rio de Janeiro, que realiza iniciativas econômicas que promovem a sustentabilidade ambiental e inclusão social por meio de empreendimentos inovadores.

Inclusión de la lateralidad humana en las redes de la investigación en el diseño

Elsa Morales Castañeda | Arturo Santamaría Ortega

[Universidad Autónoma del Estado de México - México]

La lateralidad humana es la preferencia que el hombre manifiesta por el uso del lado derecho o izquierdo de su cuerpo. A los individuos de lateralidad izquierda se les ha discriminado en la sociedad, sin embargo, la legislación promueve, protege los derechos, la cultura del consumidor y procura la equidad, certeza y seguridad jurídica en las relaciones entre proveedores y consumidores. De tal modo que la inclusión de las minorías dentro del diseño concientizado es un nuevo paradigma que permitirá la formación de redes de investigación para la innovación sobre esta temática.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 2.2

Design Gráfico Inclusivo: Percepção visual na dislexia e o estudo da tipografia

Fernanda Henriques (*) [Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp - Bauru) - Brasil]

No âmbito do design gráfico, inúmeras áreas e propostas específicas podem agregar-se sob o conceito de Design Inclusivo e propiciar um alargado rol de trabalhos que visam amenizar certas limitações humanas. Dessa forma, esta pesquisa propõe a união entre os estudos sobre dislexia e tipografia a partir dos saberes fonoaudiológicos e de design gráfico no intuito de identificar algum padrão relacionado ao nível visual entre estes indivíduos e se as diferentes tipografias existentes influenciam no reconhecimento visual das palavras desta população.

Diseño para fortalecer tejidos sociales

Diomar Elena Calderón Riaño [Universidad San Buenaventura (sede Medellín) - Colombia]

La buena nutrición en la primera infancia es una de las formas para romper el ciclo de pobreza, promover el desarrollo humano y económico de un país. Situación que involucra diversas disciplinas e invita al diseñador industrial al ejercicio de proponer a partir de un modelo social que considera una serie de ejes o valores fundamentales del bienestar de las personas, hábitos y cultura. En este panorama se consolidan oportunidades para la intervención del diseñador desde los enfoques social, sistemático, estratégico, y de servicios, para generar propuestas centradas en la comunidad, compatibles con el contexto y fortalecedoras de la red de conocimiento.

Formando en diseño incluyente: "Hacia la emancipación de la diversidad"

Vaslak Rojas Torres (**) [Instituto Tecnológico metropolitano - Colombia]

Cuando se diseña para la diversidad funcional locomotriz, se hace inevitable reestructurar las maneras y métodos de diseño tradicionales, esto implica cambiar desde la base la forma y maneras del enseñar dicha clase de diseño, donde se le muestra al estudiante el poder que tienen los usuarios en el proceso mismo del diseñar sus propios objetos, esto sumado a la responsabilidad del diseñador al asumir el reto de cambiar su paradigma de creador a co-diseñador de los mismos, y el entender como debe volverse un experto en "la lectura del otro" para saber interpretar su punto de vista máximo cuando son usuarios que tienden a la introversión.

Intervención del Diseño Universal en la experiencia del usuario con discapacidad visual en productos de consumo masivo

Yurbi Álvarez [Venezuela]

Normalmente el consumidor espera encontrar el producto en determinado empaque con determinados colores. ¿Pero qué sucede cuando el consumidor es discapacitado visual? Hoy en día al revisar las góndolas de los supermercados se observa la ausencia de Diseño Universal en los productos, lo que imposibilita la interacción adecuada del producto con el consumidor con discapacidad visual. Pues para estas personas no es posible distinguir por medio del tacto qué producto están adquiriendo, ya que el empaque o la etiqueta no les proporcionan ningún tipo de información bien sea por medio de la escritura Braille, uso de texturas, relieves y formatos.

La enseñanza en la academia del Diseño Web incluyente. Interfaces gráficas para todos

Jaime Enrique Cortés Fandiño [Colombia]

El presente texto busca abordar de una manera introductoria la relación que existe entre la accesibilidad de los públicos con discapacidad visual, el diseño web y la enseñanza formal en el aula de clase. Se utilizan ejemplos del cine de usos de traducción semiótica y procesos lingüísticos para la ilustración del tema. Este texto hace parte de la investigación que lleva el mismo nombre en la Universidad Minuto de Dios, el Instituto Nacional para Ciegos y la Universidad de Caldas, esta última en donde adelanto mi maestría en Diseño y Creación Interactiva.

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

Reflexiones acerca de la complejidad de investigar en diseño: la experiencia del Doctorado

Marina Matarrese (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

Se indagan las complejidades que conlleva formar investigadores que serán los que construyan el futuro del diseño y las comunicaciones. El Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo procura contribuir al desarrollo de las competencias necesarias para generar nuevos conocimientos y aportes originales, tanto teóricos como prácticos. Esta propuesta innovadora, que cubre una demanda académica que hasta ahora no había sido resuelta en Argentina y América Latina, cuenta con las particularidades propias de elaborar una tesis doctoral con una alta complejidad teórica acerca de tópicos que muchas veces tienen un claro interés proyectual y requieren un abordaje metodológico específico.

3.4 [A] ESTUDIOS ARTÍSTICOS Y CREATIVOS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.2

Bioenergética y entrenamiento actoral

Ruth Rodríguez | María Pía Rillo [IUNA - Argentina]

En la cátedra de entrenamiento corporal del actor del IUNA que tenemos a cargo, utilizamos la bioenergética ya que es una técnica muy movilizante de la zona emocional. Observamos que los estudiantes llegan rápidamente a un estado de disponibilidad y presencia, y que se conectan con un amplio registro de sensaciones y emociones. En nuestra ponencia, describiremos ejercicios que aplicamos en clase, expondremos brevemente el marco teórico y nos detendremos particularmente en los aspectos metodológicos y pedagógicos de nuestro enfoque de enseñanza.

El aula-taller como espacio transformador

Eugenio Mosteiro [Argentina]

La importancia de guiar al estudiante en un proceso de aprendizaje que lo convenga para aprender a adquirir un conocimiento de la asignatura, que aprenda a emprender, que cometa sus propios errores y que descubra a partir de sus fortalezas y debilidades su evolución y objetivos deseados. En la asignatura Caracterización se parte de un concepto y se visualiza el personaje. Y la articulación entre la teoría y la práctica lleva al estudiante a incorporar la técnica, uso y herramientas del maquillaje.

El proceso de diseño en la enseñanza de la escenografía

Héctor Calmet [Universidad de Palermo - Armenia]

En esta ponencia se desarrollará y demostrará como está encarada y los objetivos que se están llevando a cabo en la carrera de escenografía en el Área Teatro y Espectáculos de la Facultad de Diseño y Comunicación. Se reflexionará sobre el plan de estudios, la teoría y la práctica encarada en los cursos, la experiencia que se le transmite a los alumnos, debido a que los profesores de esta carrera somos, profesionales en actividad, por lo cual, trasmítimos y legamos toda nuestra experiencia, las pasadas, las actuales e investigamos la vanguardia tecnológica. Con esta forma de enseñar, preparamos futuros profesionales con temáticas innovadoras.

Hacia una pedagogía funcional a la poética personal

Florencia Cima [Argentina]

Considero de vital importancia impulsar el universo singular del intérprete para el abordaje compositivo. Trabajo en una pedagogía que integra las cualidades asociativas psicofísicas del actor en pos de una búsqueda activa y personal. Siempre me interesó un camino que le permitiera libertades, ciertos márgenes de libre asociación para que el resultado final fuera una combinación de los recursos técnico expresivos con su imaginario poético. Pienso que para lograr presencias escénicas elaboradas y personales los recursos que se le otorgan al actor tienen que ser vastos y provenir de una experiencia de experimentación metodológica interdisciplinaria.

Ser dramaturgo hoy: recursos y metodologías

Pilar Ruiz [Instituto CDM / Universidad de Palermo - Argentina]

La escena teatral de Buenos Aires se destaca por la diversidad de propuestas teatrales. ¿Cómo está diseñado hoy el campo teatral? y ¿cuáles son las nuevas tendencias en los procesos de creación? Crece la tendencia de dramaturgos que dirigen sus obras; directores que experimentan en la escena para llegar a una dramaturgia; actores que crean una dramaturgia a partir de la acción de sus cuerpos. ¿Cómo escribir una obra de teatro hoy? Analizar las diferentes formas de dramaturgia, comprender el rol del dramaturgo, conocer sus recursos y aprender diferentes metodologías para escribir y diseñar hoy una obra teatral.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.2

El arte en la formación del docente de arte

Débora Astrosky [Tercer Acto, Escuela de Teatro - Argentina]

Suelo escuchar a profesores de teatro relatar su sendero a profesor contando: estudiaba teatro hacía unos años, mi profesor me ofreció ser su asistente, luego lo reemplacé cuando el viajó, al año siguiente me ofreció un curso, leí un par de libros, hoy tengo mi propio taller. Sin desmerecer a los procesos de aprendizaje a partir del ensayo error, considero que tratándose de un trabajo que hacemos con sujetos humanos que depositan en nosotros su confianza y entrega deberíamos ser algo más cuidadosos y hacer uso del desarrollo teórico y metodológico para la formación de profesores del área artística con los que contamos en la actualidad. A ser profesor del área artística también se aprende.

Las artes del espectáculo. El proceso creativo como desafío

Alejandra Soto [Argentina]

Puntos basales de conocimiento, cómo desarrollar un proceso creativo de pensamiento en lo visual, técnicas y estrategias de experimentación, la importancia de la retroalimentación en el sistema de creación, los desafíos creativos de la enseñanza y del alumno, cómo conciliar, las salidas de campo y la interrelación de las diferentes áreas del espectáculo para una nueva generación de alumnos a insertar en el mundo real.

Proceso creativo y vivencial en el Taller de Moda I

Andrea Cárdenas [Universidad de Palermo - Argentina]

En esta ponencia se abordarán las problemáticas y detección de necesidades académicas de la asignatura Taller de Moda I.

El eje de central de esta investigación es la exploración vivencial y creativa a partir de la obra del multifacético artista Xul Solar. Se analizará su interdisciplinaria obra, desde sus pinturas, objetos- escultóricos hasta sus creaciones lingüísticas. Los estudiantes crearán un trabajo de registro visual y teórico personal. Como catálogo visual de inspiración y disparador de ideas para la concreción de los trabajos prácticos y para el Trabajo Final. Se pretenden lograr las competencias de los códigos del lenguaje visual y su representación en productos de indumentaria.

Relaciones de Tonalidad Sinestésica y la interpretación

Atonal de música y color

Héctor Zurita [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

El fenómeno perceptivo sinestésico color y sonido en un estudio de la obra de Araceli Gilbert, contribuirá hacia nuevas lecturas interpretativas para el diseño, a través de un análisis de Tonalidad Sinestésica y la Interpretación Atonal de música y color como una experiencia sinestésica. Es en la relación tonal del sonido contrastado con la tonalidad del color que serán estudiadas las obras de Araceli Gilbert. Además, se desarrollará la interpretación Atonal propuesta por Kandinsky y Schöenberg para evaluar y sugerir un diagnóstico correlacional con los resultados sinestésicos obtenidos.

Teatro interactivo: funciones y alcances

Ayelen Rubio [Universidad de Palermo - Argentina]

Desarrollar habilidades, solucionar situaciones problemáticas o mediar conflictos son algunas de los beneficios que otorga la utilización del teatro interactivo como herramienta de aprendizaje, reflexión y cambio social, lejos de una búsqueda con fines estéticos.

Tendencias Escénicas. Presente y futuro del espectáculo

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

Desde la Facultad de Diseño y Comunicación nos preocupa generar proyectos que integren el mundo profesional con la gestión académica. Desde el nacimiento, hace diez años, del Área Teatro y Espectáculo, hemos venido desarrollando acciones al interior y hacia el exterior de las carreras destinadas a integrar esos dos mundos. En el año 2013 se tomó la decisión de organizar un Congreso que pudiese aglutinar en 2 días a los profesionales, creativos y teóricos del espectáculo. El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre la articulación entre gestión, diseño y realización del Congreso Tendencias Escénicas, cuya primera edición se realizó el 25 y 26 de febrero de 2014, evaluar sus alcances y su proyección hacia el futuro.

3.4 [B] ESTUDIOS ARTÍSTICOS Y CREATIVOS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula S.6 (subsuelo)

Análisis historiográfico del surgimiento de la industria del cine de animación en el Ecuador

Mario David Moncayo Romero [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Ecuador es una nación multiétnica y multicultural, lo que apasiona y evoca un interés colectivo por el reconocimiento de la identidad ecuatoriana. Formar parte de este reconocimiento es lo que motiva la investigación en el campo de la industria cinematográfica animada, reencontrarse con la historia a través de un análisis del surgimiento de la industria de la animación en el Ecuador; como aporte a la historia de la cinematografía en el país. Este análisis busca encontrar una realidad en la actualidad, en donde habría que analizar diferentes esferas que de alguno u otro modo interactúan en el desarrollo de la industria de la animación en el Ecuador.

Animo lúdico y profesionalización en las Artes Escénicas

Raúl Santiago Algán [El Catalgan - Argentina]

El juego, actividad sobre la que han reflexionado filósofos como Huizinga y Callois, es una herramienta pedagógica muy importante en la formación profesional. El sector de las artes escénicas de Buenos Aires asiste a la profesionalización de sus agentes y el robustecimiento de su producción. En tal sentido, el ánimo lúdico propio de la actividad artística y creativa puede funcionar como plataforma para orientar este proceso y potenciar la formación de técnicos y creativos en áreas no tradicionales como el teatro o el arte en general.

Cuerpo/danza en la cultura digital

Alejandra Ceriani [Facultad de Bellas Artes - Argentina]

El mundo de las especializaciones se desmoronó. Los lenguajes artísticos entrecruzan procesos y configuraciones promoviendo así un amplio campo de investigaciones. Haciendo hincapié en esta migración del cuerpo al contexto digital observaremos, en principio, cómo se va afectando y mutando la gestualidad estetizada y la percepción de quienes intervienen. Pues, la danza, como un sistema perteneciente a un contexto, estará siempre implicada en una determinada cultura. Es fundamental hoy, por tanto, abordar una particular orientación pedagógica que posibilite la selección de ciertos saberes propios del vínculo de la danza con las artes audiovisuales y multimediales.

Del Film Noir al Cyberpunk: Una comparación entre el género Film Noir y el film Blade Runner

Ronald Villafuerte [ESPOL - Ecuador]

En esta comparación tratamos de mostrar los elementos que tiene en común el Cine Negro con la película Cyber punk: Blade Runner. Elementos como el espacio donde se desenvuelven, la iluminación, el arquetipo de los personajes y como se interrelacionan, temática, lenguaje. Es decir, como el Cine Negro de la década de los años 40 y 50 sirvió para que sobre su estética y tipo se construyera una película de ciencia ficción basada en una novela de Phillip K. Dick denominada Blade Runner.

Del Registro Etnográfico de la cotidianidad Educativa, a la Creación plástica de los y las docentes de Arte y Diseño

Isayra Colmenares [Venezuela]

La Cotidianidad Educativa, contiene en sí elementos minúsculos que son ricos para la interpretación artística, me refiero a los formatos administrativos, los registros evaluativos, datos del estudiantado, fotos de los productos creativos y hasta las

planificaciones. Todos ellos pueden ser papeles de trabajo seductores para el Docente de Diseño y Artes que desee interpretar su entorno y reconstruirlo en propuestas plásticas contemporáneas. Esta experiencia ya aplicada, desea determinar al registro etnográfico, como método cualitativo para la creación artística, además de establecerlo como una humilde ruta fenomenológicamente alternativa que poetiza ó critica la intensa labor rutinaria del maestro.

Desafíos de la Formación Artística en tiempos de cambios y transformaciones

Claudio Emilio Seijo [Universidad de Palermo - Argentina]

El pensamiento y la didáctica de la formación artística no solo se enfoca en la transmisión de la técnica y de la información sino que fundamentalmente imprime un huella generalmente permanente en la personalidad y futuro de la actividad artística del estudiante. En los comienzos de la contemporaneidad, tiempos de cambios y transformaciones, muy lejos ya de los modelos ortodoxos que nos proponía la modernidad y el desvarío de la postmodernidad, nos encontramos con nuevos desafíos para repensar continuamente nuestra postura frente a la valoración del conocimiento y de sus concreciones.

La enseñanza de las artes en primer lugar

Paola Acosta Zambrano [Colombia]

La enseñanza de las artes en el sistema educativo tiene poco valor ya que se le anteponen las ciencias exactas, aquellas que desde la antigua Grecia se consideraban como trascendentes para la razón, por lo tanto las artes han sido despreciadas y vistas desde un aspecto meramente técnico. Sin embargo ésta disciplina posee la facultad de develar en el sujeto una visión del mundo diferente, concreta la autonomía y se planta en la conciencia valores que hemos perdido con la distracción de la virtualidad y la saturación publicitaria. El arte es el camino que conduce fuera del panóptico y nos abre la puerta hacia nosotros mismos, por ello el arte en la educación debe ser primero.

4. INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

4.1 [A] INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.3

A análise de imagens como método de pesquisa e recurso didático

Ana Paola dos Reis (*) [Universidade Federal de Minas Gerais - Brasil]

A análise de imagem representa um procedimento metodológico que estabelece a imagem como fonte de conhecimento teórico. Toma-se como parâmetro para discussão a experiência didática desenvolvida com estudantes do sexto período do curso de bacharelado em Design de Moda da FAV-UFG, que concerne a análises de imagens e sobre as quais a problematização e a relação com outras fontes de pesquisa ancoraram o processo de aprendizagem. O artigo apresenta as particularidades metodológicas a serem consideradas ao se tomar a

imagem como fonte de pesquisa, à luz de autores como Jules Prown, Lou Taylor e Gillian Rose.

Co-Diseño: espacios de investigación-participación social

Michele Wilkomirsky [Pontificia Universidad Católica de Valparaíso - Chile]

Se trata de presentar un marco teórico y de investigación generado a partir de una asistencia académica de nuestra escuela de Diseño Gráfico al Programa de Recuperación de Barrios del Ministerio de Vivienda y Urbanismo, a través de la Subsecretaría de la V región de Chile; realizada entre los años 2012-2013 con el Co-Diseño como método generatriz de diálogos formales para la elaboración y ejecución de proyectos de intervención barrial, tanto a nivel de equipamiento como de intervención social.

Comunicación estratégica: un enfoque para la investigación en Diseño

Diego Eduardo Apolo Buenaño [Ecuador]

Concepciones antiguas propendían a que el diseño sólo servía para que las cosas se vean bonitas, en la actualidad se requiere realizar un análisis que permita establecer equilibrios y abrir espacios para que los estudiantes y profesionales vean la necesidad de investigar para desarrollar sus trabajos. Se requiere comprender que la comunicación visual (diseño) debe estar acompañada de procesos de comunicación estratégica e institucional, no por el carácter instrumental sino por la forma investigativa analítica que se pretende alcanzar. El tener este acercamiento permitirá en los asistentes obtener aspectos relevantes para la vinculación institucional, estratégica y visual en sus prácticas.

Concepto, idea e insight: tres engranajes para la creatividad en el diseño

Omar Muñoz Sánchez [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

A diario, los estudiantes de diseño, comunicación y publicidad deben relacionarse con tres palabras que pueden parecer sinónimos pero que desde su naturaleza epistemológica no lo son. Aclarar los términos: concepto, idea e insight es tan necesario como obligado. Es por ello, que esta propuesta investigativa que es resultado de una tesis doctoral intenta arrojar información que permita construir un marco epistemológico para la creatividad de disciplinas como el diseño, la publicidad y la comunicación. Aclarar los conceptos anteriores desde una perspectiva interdisciplinaria y, transferir los hallazgos investigativos al ámbito académico será un paso importante en la difusión de nuevas prácticas sociales que beneficiará a los estudiantes y a los docentes.

Convergencia de la investigación formativa y la investigación propiamente dicha

Elizabeth Vejarano [Universidad de San Buenaventura Cali - Colombia]

La dinámica de investigación dentro del Taller de diseño es pertinente para desarrollar los Cuadernos de Investigación del Programa Diseño de Vestuario, en la Universidad San Buenaventura. Estos son una forma de producción intelectual, desde

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, elaborados en el aula de clase, como publicación y resultado de investigación en el Taller al final del semestre, constituyendo el resultado de un ejercicio reflexivo, de búsqueda y de análisis por parte de los estudiantes y con la guía dialógica de sus docentes, en torno a debates concernientes al campo interdisciplinario del Diseño de Vestuario, donde el cuerpo vestido es protagonista.

Design, Proxemia e novas vivências nos percursos cotidianos

Jorge Langone (*) [PUC - RIO - Brasil]

Este trabalho tem como objetivo inicial aproximar o conteúdo bibliográfico da disciplina proxemia às aulas do curso de design de produtos da PUC-Rio, relacionando os principais autores que trataram do tema até o momento. Através dessa pesquisa, associar e resgatar a utilização de um procedimento de escrita literária do autor Raymond Roussel à disciplina. Durante as aulas, foi realizado um exercício empírico com embasamento teórico no ganho de conhecimento através do campo prático com os alunos. O objetivo final é a análise da recuperação de pequenos relatos de objetos cotidianos na vivência dos alunos em sua cidade através percursos cotidianos.

Diseño, Verbo-Acción

Orlando Gómez Gómez (**) [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

El grupo XTO2, ha trabajado en motivar a estudiantes y docentes hacia la investigación y se generaron cuatro productos que gozan de un alto impacto en la sociedad y que en este congreso queremos socializarlos: Un libro para niños que utiliza la técnica pop up para la apropiación del patrimonio cultural, Una serie para Televisión para jóvenes que hacen un recorrido por los inventarios culturales de su región, Un documental que rescata la memoria colectiva entorno a la exhibición cinematográfica y el ultimo que es un proyecto - propuesta para la preservación de los Parques nacionales entre países de Latinoamérica.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.3

Agendas de investigación en los programas de Diseño Gráfico colombianos

Alexis Castellanos Escobar [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN - Colombia]

El presente texto ofrece una perspectiva sobre las agendas de investigación en diseño gráfico en los programas técnicos profesionales, tecnológicos y profesionales universitarios en Colombia, particularmente en la producción investigativa generada por los estudiantes en los trabajos de grado. Se describen los retos y desafíos que enfrenta la investigación en el campo del diseño así como la reconfiguración de las áreas temáticas disciplinares. Por último se puntualizan las ambigüedades en las posturas y dificultades teóricas-metodológicas que requieren atención, generando un balance de las experiencias en una época donde el diseño ha actualizado su praxis más no sus paradigmas.

Diseño y archivos

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

En distintos frentes teóricos se ha discutido el papel que juegan las prácticas de archivo y su pertinencia como espacios de investigación, memoria y creación para las disciplinas relacionadas con la creación. Este escrito busca indagar algunos aspectos en relación a los archivos dentro del diseño actual así como validar su importancia en la formación del estudiante, del investigador y del profesional. Algunas preguntas al respecto serían: ¿Cuáles son y dónde están los archivos del diseño? ¿Cómo pueden usarse en la consolidación teórica y práctica de la disciplina? ¿Cuál es su relación con la enseñanza, dentro y fuera del aula?

El diseño sonoro en la construcción del significado musical en el cine

Rosa Chalkho (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia delibera acerca de la función semiótica de la música en el discurso audiovisual. Se parte de la concepción más extendida que explica la manera en que la música integra la construcción de sentido del filme, aportando significaciones al clima o emoción de la escena, para luego hipotetizar acerca de la semantización, en perspectiva histórica, que el cine como maquinaria productora de sentido ha sellado sobre la música y los géneros musicales. De esta manera la música circula mediada por lo cinematográfico que ha impregnado en la discursividad social un repertorio de sentidos asociados a la narrativa audiovisual.

El documental como producto de investigación: Registro dinámico de la cultura material e inmaterial

Juan Manuel España [Colombia]

El material filmico como sistema de registro de las actividades investigativas es una herramienta de gran utilidad que permite la obtención de productos de gran valor como registro patrimonial como un documental, a la vez que permiten registrar diversos matices y singularidad del tema a investigarse, el sector de las fibras naturales en Colombia es un objeto de estudio importante que está siendo abordado a través de el registro filmico en busca de obtener una perspectiva completa y única del fenómeno.

El viaje y la etnografía: Una experiencia de aprendizaje fuera del aula

Coppelia Herran Cuartas [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Con el objetivo de transformar en diseños artesanales los conceptos asociados a la identidad del departamento de la Guajira en Colombia, los estudiantes de Diseño Industrial emplean la etnografía como método de investigación, para enfatizar en cuestiones descriptivas e interpretativas de un ámbito social concreto, por fuera del aula de clase durante un período de tiempo. Con una observación directa del lugar, nuestros estudiantes emplean diferentes herramientas de investigación cualitativa, logrando entender el contexto del mundo real sin alteraciones, mientras conocen de cerca los patrones de comportamiento y los rasgos más significativos que hacen parte de la identidad de esta parte de Colombia.

Humor gráfico durante la crisis del 2001 en Argentina

Yuris Ahumada Jaramillo [Colombia]

Durante los últimos años de los 90 comienzos del 2000 Argentina atravesaba una de las crisis económicas, políticas y sociales más difíciles y significativas para el país; de manera que este investigación toma como objeto de estudio el humor gráfico expuesto en dos diarios importantes del país (La Nación y Página 12) durante dicho periodo. Esto nos permite observar cómo el humor gráfico funciona como elemento de crítica, Observando así que papel juega las figuras retóricas dentro de este y de que manera estas ayudaban a proyectar acertadamente la crítica de la situación de crisis.

4.1 [B] INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.4

Epistemología del diseño; un entorno difuso en investigación de diseño

Sergio Donoso [Universidad de Valparaíso - Chile]

Lo impreciso de la metodología de investigación del diseño, se origina en una epistemología débil, constituida en muchos casos por métodos del más variado origen, no siempre validados e incluso discutibles. Esto implica una baja credibilidad social y productiva, al no ser capaz de generar conocimientos trazables y dar certezas. La observación creativa de Diseño, que es principalmente hipotética e interpretativa, depende en demasía del observador, sus conocimientos y experiencias, más que de un método sólido de investigación. Pareciera que una razón para esto, es la búsqueda del sello identitario, que diferencia a cada escuela, más que una búsqueda de consolidación disciplinaria.

Instrumentos de Análisis de La Composición Arquitectónica

Edwin Quiroga Molano [Universidad Piloto de Colombia - Colombia]

La presente ponencia trata sobre el avance en la investigación para la construcción de un instrumento que permita el análisis en relación con la composición arquitectónica, con el fin de dar un soporte teórico y práctico para el aprendizaje de ésta. La investigación en curso se presenta en tres pasos: revisión de antecedentes, identificación de instrumentos de aproximación al análisis de obras y proyectos de arquitectura; construcción de un inventario de objetos de estudio, cuyo análisis facilite el aprendizaje de la composición arquitectónica y la aplicación de los instrumentos de análisis.

Investigación y Proyecto; revisión de casos para el diseño de vestuario

Fausto Zuleta Montoya | **Diana Carolina Zuleta Montoya** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Dentro de la Facultad de Diseño de Vestuario en la Universidad Pontificia Bolivariana en su sede Medellín, los proyectos investigativos y proyectos académicos pueden ser vistos desde la perspectiva del investigador o del diseñador. Dichos proyectos reúnen una serie de actores involucrados (estudiantes, docentes, investigadores), donde se reconocen las dos variables de dichos proyectos como piezas fundamentales del proceso y establecen guías metodológicas para el desarrollo de cual-

quiero de las dos partes. El objetivo principal de esta ponencia será evidenciar la metodología investigativa y del proyecto aplicada al proceso de acompañamiento, identificándola como una variable de uso.

Investigación: historia de la exhibición de cine en Villavicencio, Colombia

Jaime Sandoval [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

Seis miradas es un documental producto de un proyecto de investigación, con la asistencia de estudiantes de la Tecnología en Comunicación Gráfica, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, vicerrectoría Regional Llanos. A partir del testimonio de seis personas involucradas en el tema, se abordó la historia de la exhibición de cine en la ciudad de Villavicencio, tanto en los aspectos técnicos como conceptuales y de infraestructura. Este proyecto, encabezado por el docente Jaime Sandoval, del grupo de investigación XTO2, les sirvió a los tres estudiantes asistentes como proyecto de grado, siendo la primera vez que se aplica a esta opción de grado en esta regional de la universidad.

La formación en investigación científica en diseño y el rol de los semilleros

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

[Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

La experiencia sobre los procesos de formación de los estudiantes de diseño en temas, metodologías y prácticas de la investigación científica y formal, ha sido una actividad novedosa, que viene acompañada de no pocas problemáticas y desafíos, para los docentes y las instituciones que intentan fomentar la cultura de la investigación como actividad curricular o extracurricular en los programas de diseño. En esta ponencia se analizan las vivencias, los resultados y el impacto de siete años experiencia con los semilleros de investigación de estudiantes de diseño industrial, vinculados al Grupo Polisemia Digital.

La investigación en diseño en universidades públicas

Nidia Maidana [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo- Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

La UNL abrió en 2012 una nueva convocatoria para la presentación de proyectos de investigación a la que presentamos la propuesta "Investigación en Diseño: cartografía del presente. Recorridos temáticos, metodológicos y epistemológicos de investigaciones realizadas en Universidades Públicas entre 2007 y 2012." La misma fue evaluada favorablemente en una doble evaluación (interna y externa). Actualmente, realizamos el proceso de recopilación y análisis de dichos proyectos. Nuestro propósito es dar cuenta de la investigación en diseño (objetos, metodologías, epistemologías derivadas) y su vinculación con la enseñanza y el sistema productivo, entendiendo el diseño en su carácter transdisciplinario.

La Investigación Formativa, y la oportunidad de publicar como herramienta para su desarrollo

Edward Zambrano ()** [Escuela de Artes y Letras - Colombia]

La investigación formativa en la Escuela de Artes y Letras, se entiende como el proceso mismo de enseñanza-aprendizaje,

generando permanentes trabajos que posibiliten que las opciones metódicas o metodológicas no acompañen intentos "académicos", sino que se establezca claramente que la investigación es posible cuando formulamos la pregunta adecuada, cuando interrogamos cerrando la pregunta, huyendo de la obviedad y de la vaguedad y la generalidad tanto como sea posible. La "ilusión" de publicar ha sido la herramienta para evidenciar procesos investigativos ocurridos en el aula, generando un proceso de doble vía en donde la calidad de los procesos investigativos se eleva en el rigor y registro, acompañada del aumento de la producción de todos los actores de la academia, y la reformulación de las políticas editoriales institucionales que visibilizan la i+f.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.4

Design enquanto Campo: Relações entre pesquisa científica e design

Almir Mirabeau | **Bianca Martins** | **Francisco Valle** (*)

[Instituto INFNET - Brasil]

Com o presente trabalho propomos analisar aspectos das relações entre pesquisa científica e design relacionados ao reconhecimento do design enquanto campo. Discutiremos assim, como a pesquisa científica em design tem contribuído para a institucionalização do campo do design enquanto área de conhecimento.

Los Programas Académicos de la Facultad y su relación con la Política Editorial. Teoría y Proyecto

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

La trayectoria académica de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, se caracteriza por los profusos y contundentes programas institucionales que hacen presente la relación entre lo docente y la producción, entre la teoría y la práctica. Cuando una publicación se convierte en espacio y vidriera de la producción académica, consolida la enseñanza y promueve el acercamiento del estudiante con el mercado laboral, de un modo más competitivo. Las series editoriales que ponen de manifiesto esta vinculación entre la teoría y la práctica, son: Libros de Imágenes DC y Creación y Producción en Diseño y Comunicación.

Perspectiva: un proceso de pensamiento sobre la ciudad

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

La comprensión de la ciudad, abordada desde una metodología de proceso editorial, incluye los espacios cotidianos, las relaciones - socioculturales y las narraciones subjetivas, como una propuesta interdisciplinaria de reconstruir conocimiento. Una investigación que surge desde los procesos editoriales, permite identificar dichas prácticas, ya no solo como simples objetos de diseño funcional, sino desplazarlos a ser objetos de pensamiento. Es imprescindible que dentro de una pedagogía del diseño se amplíen las fronteras de la experiencia profesional en diferentes ámbitos actualizando las producciones visuales latinoamericanas.

Saberes del Diseño para la reconfiguración del espacio público

Isabel Molinas | **Maria del Carmen Albrecht** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El trabajo se inscribe en el Proyecto de Investigación Políticas y Poéticas del Diseño de Comunicaciones Visuales en Santa Fe" (FADU-UNL). En el mismo abordamos la metaforización de los espacios públicos, en tanto matriz discursiva que estructura un saber hacer del diseño para contribuir a la reconfiguración material y simbólica de las relaciones entre experiencia sensible y existencia colectiva. Partimos de la configuración de un corpus de buenas prácticas que posibilitan la construcción de sentido en el espacio público. A partir del mismo, identificamos variables de análisis y proponemos un andamiaje teórico-metodológico para el estudio del Diseño.

5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

5.1 DISEÑO, MEDIO AMBIENTE Y ECOLOGÍA

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 6.5

Enseñanza Sustentable y Tipologías Educativas

Fabiana Griselda Agusto | **Patricia Buguña**

[Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

En la historia, diversos modelos de enseñanza-aprendizaje del diseño fueron demandando resoluciones arquitectónicas, algunas de las cuales mantienen aún sus funciones. Resulta imperante comprender las relaciones entre modelos de enseñanza y tipologías arquitectónicas para medir el potencial de sustentabilidad de la adecuación o no a los nuevos procesos de ES. Los trayectos educativos debieran admitir y favorecer fluctuaciones entre escenarios, actores y procesos educativos, promoviendo la aparición de entornos que faciliten oportunidades de amplia exploración y experimentación, con capacidad de afectar la definición de las fronteras o la reconfiguración de límites entre los saberes.

Gestión sustentable en las universidades.

"Las tecnologías y los edificios educativos en programas de Educación Sustentable"

Rosana Leonor González [FAUD - UNC - Argentina]

Las tecnologías emergentes, tanto para la construcción de los edificios y sus condiciones de funcionamiento, como las nuevas tecnologías educativas centradas en la generación de espacio virtuales para la puesta en marcha de procesos de enseñanza-aprendizaje, promueven nuevos desafíos pedagógicos y edilicios a la vez que abren nuevos grandes debates acerca de la relación docente-estudiante y entre los mismos estudiantes. Se propone reflexionar sobre la transferencia de los conceptos de sustentabilidad a la resolución de las demandas que surgen de los nuevos espacios educativos, analizando sus pros y contras, en relación a su adecuación o no a los nuevos procesos de Enseñanza Sustentable.

Incidencia del perfil del diseñador en el cuidado o degradación del medio ambiente

Gustavo Maurin | Anibal Fornari ()** [Universidad del Este - Argentina]

La formación de diseñadores con conciencia de protección medioambiental, debe superar la enseñanza de estrategias de eco-diseño, e incluir la reflexión sobre: el modelo socio-económico que ha provocado el desequilibrio y la influencia del profesional en su sostenimiento. La crisis, refleja la formación "Individualista", y la concepción del "diseño profesional" como estrategia dinamizadora de ventas, con el dinero como fin trascendente que incrementa los ciclos económicos hasta el agotamiento de recursos. La sustentabilidad, se logrará re-significando nuestra escala de valores. Enseñando a diseñar, pensando, valores de aprecio por sobre valores de adquisición, y en producir mas satisfacción y menos basura.

O design do espaço construído hospitalar e o design social

Claudia Amaral (*) [Senai-Cetiqt - Brasil]

Este artigo apresenta uma reflexão da importância dos espaços construídos como objeto de inovação social, tendo como pano de fundo a sociedade pós-moderna. Sustentando a ideia de design social será abordado o ensino do design e o que poderá ser revisto para atingir novos patamares da sustentabilidade. Para melhor elucidação da interação entre o design do espaço construído, sua materialidade e o agente social, o ambiente hospitalar será usado como exemplo. O conceito de design cidadão será introduzido como possibilidade de um caminho para o futuro.

Programa Educación Sustentable (ES) 2011-2014

Mariela Alejandra Marchisio ()** [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El objetivo es exponer el Modelo de Gestión como instrumento para operativizar los postulados de la ES cuyas acciones principales se orientaron al conocimiento y la resolución de las problemáticas ambientales de la FAUD - UNC, en el que se incluyen e interactúan el conjunto de cuestiones siguientes: Acciones inherentes al contexto académico, a través de sus tres principales ejes; la Investigación, la Formación y la Extensión. Acciones demostrativas (experiencias y resultados). Acciones de cooperación con otras Universidades, particularmente la Universidad de San Buenaventura de Cali que desarrollan experiencias similares. Acciones de monitoreo y evaluación permanente de resultados. Hemos considerado oportuno la articulación de las metas y modalidad operativa propuesta en el modelo UNSUS, con el conjunto de iniciativas incluidas en el Programa ES de la FAUD.

Revisión teórica y experiencia con recurso didáctico digital lúdico

Adriana Granero [UBA - Argentina]

El trabajo revisa la naturaleza del sistema de construcción y transposición de conocimientos relacionados con la profesión del arquitecto y el mejoramiento del diseño en el hábitat sustentable, investiga enfáticamente los beneficios y las posibilidades que brindan los medios digitales como instrumentos lúdicos de aprendizaje, a través de recursos didácticos como el uso de interfaces gráficas intencionadas y con estrategias

vinculadas a la teoría de los juegos. Enumera y caracteriza los efectos que el sistema produce y expone experiencias académicas extracurriculares con la inclusión de nuevos recursos y nuevas estrategias, en alumnos y en profesores de la carrera de arquitectura.

Un enfoque holístico para la enseñanza del Diseño Sustentable

Nora Irma Souza (*) [Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes - Argentina]

Presentando un estudio de caso en la enseñanza de posgrado del Diseño Sustentable, proponemos un modo integral de aprender-enseñar que incluye el cuerpo sensibilizado, las emociones y las pasiones de sus actores; el saber como construcción colectiva y autogestiva; prácticas comprometidas con la realidad social, económica y cultural; el pensamiento complejo como herramienta idónea para un conocimiento profundo y contextualizado; cambio en el rol del magisterio, en transición hacia la asesoría; la información apoyada en el eficiente empleo de las TIC's; y un desplazamiento del currículum hacia los intereses y necesidades de los contextos locales, académicos y circunstanciales, incluidos en los espacios globales.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 6.5

Cultura objetual contemporánea

Daniel Wolf (*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

El proyecto "Cultura objetual contemporánea" aborda desde un marco académico-proyectorial las diversas problemáticas que atraviesan la cultura material. Con un enfoque crítico al sistema de consumo, se interpela a los estudiantes acerca de las prácticas proyectuales y sus incidencias. Se desarrolla en 2 áreas definidas: a) Mercado y Práctica y b) Teoría y Proyecto. En la primera se trabaja junto a comitentes reales a fin de evaluar diversas posibilidades de implementación de los proyectos en el mercado. En tanto en la segunda se realizan exploraciones de corte teórico abordando problemáticas contemporáneas tales como sustentabilidad, integración y desigualdad. Una vez desarrollada la investigación necesaria, se procede a establecer posibles escenarios y eventuales respuestas que aborden desde el marco proyectual la complejidad de las temáticas elegidas.

Diseño de Material Didáctico para el desarrollo de Cultivos Orgánicos, basado en principios de DGS (Diseño Gráfico Sustentable)

Ana Laura Malavasi Ogas [Argentina]

Diseño Gráfico Sustentable/ Mi Huerta. Proyecto de plan provincial destinado al desarrollo de cultivos en la escuela. Comprende el Diseño de Material Didáctico para el desarrollo de Cultivos Orgánicos, basado en principios de DGS. (Diseño Gráfico Sustentable). El Proyecto está orientado a facilitar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en el desarrollo de Cultivos Orgánicos, destinado a Maestros y Alumnos de Escuelas Rurales de la Provincia de San Luis, a través del Diseño de Material Didáctico, basado en principios de Diseño Gráfico Sustentable.

Diseño y complejidad. El enfoque antropológico en la formación del diseñador

Juana Leonor Vejar Becerril [Escuela de Diseño del INBAL - México]

El alumno en su formación como diseñador aplica en sus proyectos de diseño una serie de conceptos teóricos y elementos metodológicos que le permiten comprender cómo son los diseños buenos para pensar o buenos para usar, la necesidad del cuidado ambiental, y la sustentabilidad en sus propuestas desde un trabajo de campo que al contrastarse con los sustentos teóricos lo lleven a una reflexión, y toma de decisiones argumentada desde un enfoque antropológico que retoma la teoría de la complejidad hasta llegar a la inteligencia colectiva de Pierre Levy.

Diseño, la respuesta a la sustentabilidad

Ramiro Pérez [perezdiseño - Argentina]

Hoy los ámbitos de enseñanza están en una relación arrítmica con el eje diseño - producción. En este caso y sobre la base de un caso real vamos a descubrir, reflexionar y profundizar como el enseñar a diseñar se convierte en la llave a las respuesta que el medio ambiente está necesitando. La enseñanza debe comenzar a transitar la gestión estratégica de diseño para poder otorgar al nuevo profesional el tan mentado agregado de valor que hoy se reclama y que el diseño puede y debe aportar a los procesos productivos.

El consumo sostenible, megatendencia del mercado vs. el diseño sustentable

Silvia Stivale [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Argentina]

El análisis de tendencias de mercado posibilita identificar los signos de una cultura o sub-cultura. Desde hace algunos años la tendencia de "consumo sostenible" se manifiesta como una directriz que impulsa cambios profundos en el requerimiento de productos, que deben adoptar la calidad de sustentables. En este contexto ¿cuál es el alcance del diseño sustentable como satisfactor a esta necesidad? ¿Qué grado de responsabilidad incumbe a los diseñadores, a partir de la íntima relación entre diseño y efectos sociales, económicos, políticos, culturales y ambientales que los productos generan? La práctica docente facilita la búsqueda de respuestas.

Estrategias de revalorización y su vinculación con la sustentabilidad urbana

Mariana González Insua [Argentina]

El proyecto Hecho del Deshecho entiende lo esencial de la retroalimentación en el escenario académico formal y no formal para el éxito educativo. Enmarcado en el escenario académico formal, se presenta el proyecto de investigación dirigido por el CIAM. La investigación tiene como objetivo el desarrollo de métodos y técnicas de revalorización de los RSU utilizando como marco metodológico el Ecodiseño con la finalidad de elaborar estrategias de acción o implementación e identificar indicadores de desarrollo sustentable que permitan el seguimiento de las mismas.

La tipología para la educación sustentable

Silvina Moccia [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Los edificios educativos responden a paradigmas tipológicos de época que los trascienden. Podemos sentar bases para formulación de un programa de condicionantes funcionales,

espaciales y tecnológicas que promueva la incorporación del Diseño Sustentable, según los campos que propone el Modelo y en concordancia con Indicadores de sustentabilidad. Se considerarán y definirán condicionantes de diseño surgidos de comprender la problemática, implementando los postulados teóricos de la Educación Sustentable en un escenario concreto, usando los resultados de estrategias de la anterior etapa de investigación y se concretarán nuevas propuestas metodológicas, programáticas y tipológicas.

5.2 MATERIALES TECNOLOGÍAS SUSTENTABLES Y RECICLAJE

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula S.3 (subsuelo)

Design participativo: elaboração de projeto de um espaço recreativo comunitário

Gabriel Fernandes dos Santos (*) [Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Brasil]

Este trabalho tem como objetivo expor a elaboração de projeto de um espaço recreativo comunitário feito com materiais renováveis associados a resíduos locais e realizado através de um design participativo junto às crianças do assentamento rural Horto de Aimorés, localizado na divisa das cidades de Bauru e Pederneiras, Brasil. A metodologia adotada durante o processo de projeto inclui a realização de duas atividades inclusivas e cooperativas entre designer e as crianças, e a utilização de softwares para modelagem em 3D virtual. Os resultados apresentados são: o projeto finalizado em 3D virtual e uma análise reflexiva da interação promovida pelo design participativo.

Diseñando edificaciones basadas en materiales sustentables

Miguel Isaac Sahagun Valenzuela [Universidad Autónoma de Baja California - México]

La enseñanza del diseño arquitectónico en zonas desérticas pone énfasis en la integración de elementos que responden a problemas con la ganancia de calor, entre los cuales se encuentran los medios mecánicos A/C. Cuando estos se aplican indiscriminadamente sube el consumo eléctrico, aumentando el daño al medio ambiente, para evitarlo se requiere que desde el aula se diseñe tomando en cuenta materiales naturales que propicien una menor carga térmica en la edificación. Debido a lo anterior se planteó que los alumnos construyan cubiertas verdes, para que comprendan la facilidad de elaboración e implementación y la disminución de la huella ecológica que pueda dar la edificación sobre el entorno.

Diseño e innovación de productos con base en materiales de desuso para el ITSPV.

Teoría y práctica desde la gestión medioambiental

Jimena Odetti [Instituto Tecnológico Superior de Puerto Vallarta - Argentina]

El presente trabajo analiza la relación entre el diseño y la educación medioambiental a través del eco diseño y la implementación del diseño participativo entre docentes y estu-

diantes del ITSPV, en México, con el fin de diseñar productos que representen un beneficio para la sociedad. El objetivo fue concebir el diseño con artículos de desuso como parte de un proceso creativo. La metodología buscó vincular a los estudiantes con las necesidades de la comunidad tecnológica. La formación de la conciencia ambiental se transmitió a través del diseño arquitectónico e industrial, el diseño participado y la experimentación con materiales de desuso. Palabras Claves Diseño sustentable - Gestión ambiental - Innovación - Diseño de producto

El arte de ser verde

Mariana Vaquero Martínez (**) | **Juan Manuel De Jesús De Santiago** [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

"El arte de ser verde" Es una iniciativa que pretende impulsar la educación ambiental teniendo como núcleo la utilización de "las tres R: reciclar, reutilizar renovar", mismas que a la par del concepto "verde" son los principales pilares de este proyecto. Pensando en el verde no solo como un color sino como un adjetivo que califica en toda la extensión de la palabra, es decir hace de nuestra propuesta un concepto con una esencia de pensamiento sustentable, un pensamiento verde. Los parques son el pulmón que las ciudades necesitan para respirar, siendo así y sabiendo que estos espacios son un lugar donde los individuos podemos tener pleno contacto y estar en armonía con la naturaleza.

La creatividad del diseño en un producto objetual

Marco Arango [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

Se agrupan tres acepciones como son la teorización, planificación y materialización de la idea desde el Diseño hacia un producto objetual, permitiéndole al estudiante, enfrentarse a problemas de procesos; no solo manejando las destrezas y la técnica, sino los aspectos biológicos, psicológicos, y humanos; en donde se le asigna al Diseño, la responsabilidad total en el desarrollo de sus productos. Los objetivos de sus propuestas, se lograron a través de considerar el futuro como un elemento cambiante, en constante evolución y transformación en donde se encamina el trabajo del estudiante - diseñador en sus diversas disciplinas.

Sembrando vínculos entre Instituciones para el desarrollo de proyectos Sustentables

Cristian Ruth Moyano | **Sol Deangelis** [Universidad Nacional de Mar del Plata] | **Lorena Silvana Gonzalez** |

Mariana González Insua [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

Este equipo docente considera necesario compartir las experiencias y conocimientos adquiridos durante el desarrollo del proyecto "Hecho del deshecho", donde se visualizó la importancia de la retroalimentación entre el escenario académico formal y el no formal como un lazo esencial para el éxito educativo. Hay un camino largo por recorrer para reunir convicción y coherencia entre las políticas económicas, las demandas educativas, la promoción de una nueva forma de producción y diseño, que reúna materiales, técnicas, habilidades personales y lenguajes con identidad adecuada para la inserción de este nuevo modelo de producción con fuerte impacto social.

dades personales y lenguajes con identidad adecuada para la inserción de este nuevo modelo de producción con fuerte impacto social.

Vivo mi parque, proyecto educativo vivencial para la transformación social

Susana Basto [UNIMINUTO - Colombia]

La transferencia de tecnología, conocimiento y la educación para el desarrollo son los lineamientos que orientan el proyecto, se busca integrar estudiantes de nivel de formación superior y tecnológico del último año de pregrado en un proceso de aprendizaje/enseñanza, vivencial que complemente su proceso académico con la realidad, las necesidades y experiencias de otros similares en pro de una transformación social positiva que garantice la preservación del planeta para las nuevas generaciones. La movilidad académica de los docentes investigadores y estudiantes vinculados al proyecto VIVO MI PARQUE es factor fundamental para que la experiencia de aprendizaje sea significativa.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula S.3 (subsuelo)

DO Diseño Originario: un abordaje multifacético sobre la sustentabilidad

Natalia Pérez [Argentina]

Caso de emprendimiento socio-ambiental donde el diseño de objetos es resultado del intercambio cultural con comunidades originarias y la gestión de residuos en empresas, la influencia de la cosmovisión indígena en la comprensión del desarrollo sustentable, aspectos generales de la educación en las comunidades guaraníes y wichiés, acercamiento al significado de las técnicas ancestrales, el lugar que ocupa la palabra, el rol del arte y el diseño como aglutinante social, experiencias de voluntariado, convivencias en la selva misionera y en el impenetrable salteño.

Estudio bioclimático, análisis y evaluación de tecnología sustentable, vivienda en merlo, San Luis

Rosana Leonor González | **José Manuel Ruiz / Gabriela Sánchez** | **Roberto Tambussi** [FAUD - UNC - Argentina]

La crisis energética actual, presenta un desafío a los profesionales de la Arquitectura, que debemos adaptarnos a usar racionalmente la energía, nuestras intervenciones deberán ser muy eficientes y lograr el menor consumo energético posible para su uso funcionamiento. La toma de conciencia de todos estos retos, hará un aporte significativo al medio ambiente y al ahorro energético que demanda el mundo. Este trabajo analiza y evalúa una vivienda/estudio ubicada en Merlo, Provincia de San Luis, propiedad del Arq. Daniel Fassi, quien realizó el diseño, arquitectónico y tecnológico de la vivienda, teniendo en cuenta aspectos Sustentables.

Gestión ambiental comunitaria sustentable. Experiencia formativa-investigativa para la innovación social

Ibeth Adriana Castellanos Alvarado [Universidad Nacional de Colombia / Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

El proyecto consiste en diseñar participativamente soluciones

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

estratégicas y colaborativamente con la población de la vereda Andes Bajo en Cali, en el marco del proyecto Cali Ciudad de las Aguas. La población de esta zona ubicada en la cuenca del río Cañaveralejo, desarrolla un proyecto de recuperación del ecosistema con el liderazgo del Colegio Ideas, principal Gestor Ambiental. Esta es una oportunidad para el Diseño Industrial desde la asignatura Nodo Proyecto Ambiente, Cultura y Diseño Avanzado en la Universidad Nacional de Colombia -Palmira. Así, se consolida una metodología interdisciplinaria para este tipo de proyectos en los cuales se diseñan soluciones sustentables.

Inclusión de las comunidades dentro del proceso educativo, producción sustentable

Santiago Osnaya [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

Las prácticas educativas basadas en la educación por competencias, desarrolladas en la Licenciatura de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma del Estado de México-Plantel Zumpango, han devenido en grandes resultados. Para que el alumnado logre un aprendizaje significativo y demuestre su aplicación se ha involucrado a las comunidades dentro del proceso educativo a través de proyectos de investigación aplicada. Tal es el caso de la Sociedad de Productores y Destiladores de Agave de Zumpahuacán, en la comunidad de Santa María la Asunción; donde 10 familias están participando con un grupo de alumnos en una dinámica investigativa para la producción sustentable de papel por medio de la reutilización y transformación de sus desechos orgánicos. Extendiendo con ello las prácticas pedagógicas e impactando de manera local y directa en sus contextos.

Kitsch y consumo simbólico: una mirada hacia la problemática del desecho de los envases en las grandes ciudades

Washington da Silva Neves [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde la explotación de la población mundial en el siglo XV, las grandes ciudades han sufrido con el problema de la basura en las calles, principalmente con los productos efímeros como los envases. Después de los años 80, los diseñadores empezaron una búsqueda por materiales reciclables en el desarrollo de sus diseños con la finalidad de minimizar los daños hechos al medio ambiente, pero los nuevos materiales elevan los costos de producción, convirtiendo esa propuesta inviable para los empresarios. Una solución para la problemática planteada está en la estética kitsch como disparador hacia el consumo simbólico.

La nueva moda de consumo o una simple estrategia de marketing

Dely Bravo [Ecuador]

Antiguamente nadie se preguntaba si los recursos naturales eran renovables, si afectaba la cantidad de energía que se gastaba, o si los desechos generados eran o no aprovechados, simplemente se diseñaba y se consumía sin pensar en los trastornos que esto podría generar. Hoy en día es difícil concebir una producción que no sea sustentable y la tarea del diseñador se ha vuelto más compleja, pues cuestiona el tipo material, la cantidad de energía que consume, y evalúa la manera de mejorar la producción.

6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

6.1 [A] OBSERVATORIO DE TENDENCIAS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 7.1

Hibridação entre imagens: lapso do tempo

Rogerio Gomes Zanetti (*) [UEL - Universidade Estadual de Londrina - Brasil]

O hibridismo imagético corrente no design contemporâneo ad-vém de inúmeros dispositivos tecnológicos da imagem que há pouco tempo atrás, eram vistos como uma realidade distante, ou mesmo inimagináveis. As discussões sobre a convergência das imagens digitais e seus suportes estão em efervescência. Para compreender tal hibridação entre imagens a investigação é baseada em pesquisa bibliográfica. Propõe-se investigar a arqueologia da fotografia a partir da cronomotografia de Edward Muybridge onde se denota um princípio de animação. Com aplicação de análise em produtos do design contemporâneo para diagnosticar os conceitos convergentes e sua consequência na intersemiosis entre as imagens digitais.

Diseño textil y diseño de indumentaria: por una semiótica de las interacciones

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

Esta investigación desarrolla una mirada semiótica sobre las interacciones entre el diseño textil y el diseño de indumentaria, para explorar el territorio de su creación y generar estrategias innovadoras de enseñanza y aprendizaje de diseño de indumentaria y vestuario, como un componente artístico fundamental. El textil ingresa en la narrativa visual de la indumentaria participando en su capacidad de contar historias, para construir y hacer funcionar discursos visuales a través del objeto - prenda y de las colecciones de moda, con valores de representación y significación y una pragmática que lleva la moda en el territorio de la historia y la cultura.

Historia del traje femenino en Santander:

Una aproximación a la investigación en diseño desde una perspectiva histórica y pedagógica

Natalia Salazar Peña | Marelbis Velásquez [Universidad Manuela Beltran - Colombia]

Esta investigación tiene como fin, desarrollar un proceso metodológico dentro de la pedagogía a nivel universitario, para la formación específica en el área del diseño de moda. Toman-do como base principal en la estructura de investigación, los contextos históricos regionales, en donde se analizan códigos vestimentarios, para la aproximación a un cuadro de costum-bres a partir del traje, generando productos como réplicas de vestuario, accesorio y acercamientos a prototipos morfológi-cos para la construcción de un "Museo virtual del patrimonio e identidad cultural de Santander".

La identidad de la moda en un país y su repercusión social

Rocio Lecca (**) [Chio Lecca Fashion School - Perú]

Estudios de identidad son imprescindibles para entender los

fenómenos sociales, es muy difícil abarcarlo en toda su magnitud, por lo que se pretende un acercamiento para referenciar aspectos importantes de este fenómeno a través de uno de sus indicadores: la vestimenta y su más amplio exponente: la moda. La representatividad social de la moda, denota su incidencia como elemento identificativo, cuestionado en este mundo globalizado, tendiente a deformar la imagen de los pueblos y a desvirtuar la manifestación de idiosincrasia nacional. Desde esta perspectiva se han perfilado tópicos como: identidad, cultura y moda, con un enfoque crítico que contempla la expectativa de una época tendiente.

La recuperación del trabajo y experiencia directa con el cuerpo humano y sus proyecciones en el diseño de figurines e ilustración de moda

Mariana Jasovich [Universidad de Palermo - Argentina]

La pérdida de la referencia del cuerpo humano en muchos de los procesos de formación y aprendizaje de carreras relacionadas con la moda, y en particular en materias de resolución de figurines, conlleva el riesgo de repetir modelos de producciones idealizadas, estandarizadas y alejadas de lo tangible y asible. Por esto, el conocimiento del cuerpo humano a partir de su observación directa, su análisis y estructuración, debiera ubicarse probablemente en el punto de partida y de llegada de cualquier proyecto creativo que lo involucre directa o indirectamente.

Métodos de enseñanza sintetizados en Talleres de Indumentaria Industrial

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

La aplicación de Métodos Sintetizados de Enseñanza para ampliar conocimientos en la capacitación destinada a Profesionales y Estudiantes de Diseño y de otras Profesiones Afines en "Talleres para Producción de Indumentaria Industrial" es indispensable para alcanzar los objetivos propuestos en tiempo y forma.

Semiotica: las nuevas estéticas corpóreas en el universo moda

José Antonio Cortés Núñez [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

La ponencia centra su atención en la multiculturalidad (meeting pot) cuyo ejes estéticos están dando apertura a lenguajes nuevos en el universo de la moda; a partir de la reflexión semio lingüística que aporta oportunidades múltiples en el entendimiento humano, la industria de la moda (un mayúsculo segmento productivo que siempre le ha apostado a maneras nuevas, visionarias y transformadoras) realiza capturas continuas de esos nuevos lenguajes corpóreos con artistas, fashion marketers, editores, productores y managers que están al servicio de la moda en distintos sectores. La propuesta del discurso en esta ponencia propone escenarios narrativos y multimediales que expongan casos particulares de esos ensamblajes corpóreos e intervenciones neo semiológicas en la arquitectura de la imagen.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.1

Ingresando a la cultura de la moda: los nuevos caminos de la identidad

Edward Venero [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La cultura de la moda propone mundos construidos a partir de los deseos de las personas. En el proceso de materialización y adquisición de los objetos que la moda propone, lo aparente se vuelve real y cumple su función transformadora, con implicaciones psicológicas, culturales y económicas. Si bien la moda centra actualmente su atención en la identidad personal, resulta imprescindible relacionar la identidad personal con la cultura de la identidad colectiva.

Moda como expressão do comportamento feminino brasileiro na segunda metade do século XX

Cristina Seixas | Ana Paula Carvalho (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

O trabalho decorre do estudo das docentes ao longo da trajetória acadêmica, relacionado às disciplinas Comunicação Aplicada à Moda e História da Indumentária. O objetivo é apresentar um panorama da moda feminina brasileira, da segunda metade do século XX, com ênfase no Rio de Janeiro, baseado nas mudanças comportamentais da mulher e seu reflexo na construção de uma nova silhueta e estética vestimentar, influência dos Estados Unidos na década de 1980. Este novo comportamento promoveu mudanças no cotidiano urbano e na estrutura corpórea, que levaram ao universo feminino brasileiro a preocupação com conceitos de beleza e de saúde, associados à valorização da silhueta, expressos na indumentária.

Moda, cuerpo y sociedad

Jorge M. Castro Falero [Universidad de la Empresa - Uruguay]

La moda puede ser vista como una forma de vestir con características definidas, que surge en un tipo de sociedad específica, donde comienzan a percibirse diversas posibilidades de movilidad social. Cada vez que nos vestimos preparamos nuestro cuerpo para el mundo social, intentando su aceptación tanto social, sexual como laboral. Desde la sociología los estudios sobre la indumentaria, deben centrarse en el uso de las prendas, en que contextos se valida el mismo, que significados adquieren, que representan simbólicamente, y como el cuerpo se prepara para las diferentes relaciones sociales en las que participa.

O Hijab: Uma relação de Religião, liberdade e moda

Giulia Munoz Gushikem (*) [Brasil]

A pesquisa tem caráter teórico-práctica, com aplicação e usabilidade reais. Pretende-se investigar aspectos das questões sociais e culturais relacionadas ao uso do véu pelas mulheres muçulmanas, pertinentes ao desenvolvimento de uma linha de hijab para a comunidade islâmica brasileira jovem, especificamente estabelecida na cidade de Bauru, interior de São Paulo. Demonstrando as múltiplas possibilidades de relacionamento da mulher muçulmana com este tipo de véu, como um dos elementos para o Design da linha de hijab no campo do Design em Moda.

Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria.

El desafío creativo

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

La asignatura Diseño de Indumentaria es la materia troncal de la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil. Ésta no contiene una doctrina latente, sino que se trata de aprender-haciendo. Es decir, primero se aprende a diseñar objetos de indumentaria y luego se aprende en el mismo ejercicio de ese hacer. No es un conocimiento de características discursivas, sino más bien prácticas. Los proyectos en diseño de indumentaria son simulacros de experimentación, de relación entre el material textil y los límites o contornos corporales. La enseñanza en una clase de diseño de indumentaria se desarrolla a partir del producto completo denominado el proyecto, que consta de diferentes etapas de aprendizaje.

Trascendencia de la escritura lectura en procesos de creación en diseño de modas, espacios y producción audiovisual

Roger Díaz Carreño [Universidad Manuela Beltrán / Fundación Universitaria Comfenalco - Colombia]

La importancia de la lectura y la escritura en la creación en diseño, no ha sido muy valorada en los espacios de formación de los diseñadores de modas, de espacios y de los productores de radio y televisión en Colombia. Es así, como desde el espacio académico ha surgido una propuesta didáctica y metodológica, donde el estudiante de diseño de modas, de espacios y de producción de radio y televisión, mediante la lectura y la apropiación de textos sugeridos por el profesor y por ellos mismos, logren realizar ejercicios gráficos, objetuales y audiovisuales que potencialicen sus procesos creativos, al momento de enfrentarse a la realización de la obra, artes finales o productos.

6.1 [B] OBSERVATORIO DE TENDENCIAS

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.6

Comunicación Visual y Perspectiva de Género.

Una experiencia

Mariángelos Camusso [Activa Comunicación - Argentina]

La presente ponencia pretende narrar una experiencia pedagógica destinada a incluir la perspectiva de género como contenido transversal y metodológico en el desarrollo de la asignatura Comunicación Visual Gráfica 1, perteneciente a la Lic. en Comunicación Social, UNR. Nos propusimos abordar contenidos de carácter técnico a partir de los dilemas que plantea la representación iconográfica de las mujeres en particular y de las diversidades sexuales en general. Hemos intentado preguntarnos cómo vemos, cómo representamos, cómo naturalizamos la relación entre imagen y objeto, para apostar a construir contenidos comprensibles sin apelar al residuo iconográfico de los estereotipos de género.

Fashion Systema; Propuesta de análisis teórico de la Moda, desde la crítica cultural

Daniela Miranda | Carolina Nicoletti [Chile]

Propuesta para el análisis teórico del Sistema de la Moda, desde una perspectiva de los estudios culturales, para la incorporación del campo de estudio en mallas curriculares de carreras vinculadas al estudio de la Indumentaria y la Moda

Geração de tendências: Identificando e ativando novos cenários criativos na América Latina

Gláucia Centeno (*) [Senai Cetiqt - Brasil]

O trabalho apresentará resultados do grupo de estudos em Moda, cultura e identidade: mapeando novos comportamentos na América Latina, do curso de Bacharelado em Design de Moda do Senai Cetiqt (RJ-Brasil). Entre os resultados estão a identificação de novas metodologias de mapeamento de cenários, sua aplicabilidade nos contextos local e global, além de reflexões acerca da interface com o trabalho realizado por observatórios de comportamento e tendências como Trend Watching, WGSN, Usefashion, entre outros.

Identidade Visual para Moda

Gisela Monteiro | Natalia Junger (*) [Senai Cetiqt - Faculdade de Design de Moda/Superfície - Brasil]

O artigo é sobre a metodologia aplicada no redesenho da disciplina de Identidade Visual, do Bacharelado em Design de Moda do SENAI- CETIQT, que entrou no currículo do Bacharelado em 2003, sendo consolidada como obrigatória em 2005. O designer de moda, em geral, trabalha diretamente com marcas e precisa conhecer as nomenclaturas técnicas, o processo de criação e aplicação das mesmas.

La estética como elemento transversal de toda práctica modificadora sobre el cuerpo

Ana Esther García [Universidad Autónoma de Manizales - Colombia]

El concepto de la belleza y de lo bello ha ido evolucionando en diferentes épocas y lugares, pero ha sido la imagen la forma constante para comunicarlo, y ha sido el cuerpo el que le ha dado la forma requerida a esa idea de belleza, como lo enumera Baudrillard. Con relación a los cuerpos de los modelos: "ya no es un objeto de deseo, sino un objeto funcional, un conjunto de signos donde se combina la moda y lo erótico. Ya no es una síntesis gestual, aunque la fotografía y las imágenes de moda desplieguen todo su arte para recrear los elementos gestuales y naturales a través de un proceso de simulación, esto ya no es un cuerpo propiamente dicho, sino una forma".

Ecuador: Período de 1530 a 1830

Tania Escobar [Ecuador]

Dentro del panorama de la histografía universal, la historización del diseño de indumentaria de la mujer ecuatoriana ha sido excluida del relato. La presente investigación doctoral interpreta al vestuario femenino, en el período de 1530 a 1830: tres siglos denominados la época colonial del Ecuador, como un legítimo objeto de estudio, reconociendo que el registro de la historia constituye una producción cultural. Construir un relato de una memoria historiográfica del vestuario femenino para tres clases sociales: blancos, mestizos e indios; tiene como horizonte de análisis un carácter hermenéutico, histórico, y gráfico, tributando a la significación del vestuario.

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

6.2 [A] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 7.3

Contexto en la imagen del mural con estudiantes Mbya Guarani

Mónica Soledad Haydar [Facultad de Arte y Diseño Universidad Nacional de Misiones - Argentina]

"Cuando el espíritu se hace Imagen"; En el Valle del Kuñá Pirú, A. del Valle, Misiones, se encuentra la Escuela Secundaria (extensión de la Escuela Normal Superior Nº 6). Llevamos cuatro años trabajando con Adolescentes y Jóvenes de las Comunidades Mbya Guarani, orientación Artes Visuales. Al proponérseles poner en imágenes su historia, vivencias y religiosidad, dentro de la materia "Imagen y contexto" con herramientas y materiales que no pertenecen a su cultura, los estudiantes se entregaron a la línea, al color y la forma dejando en las paredes de la Institución un histórico mural esgrafiado mostrando su profundo pensamiento con respecto al sentido de vida comunitaria que vivencian permanentemente.

El diseño en la iconografía Mapuche, La Araucanía, Chile

Eugenio Álvarez [Universidad Santo Tomás - Chile]

La siguiente ponencia presenta el avance del trabajo de investigación para el grado de Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo. En donde como objetivo general de estudio es investigar los elementos visuales presentes en la artesanía de la etnia Mapuche, en la Región de La Araucanía, Chile. El abordaje metodológico será en base a un trabajo de campo con comuneros artesanos de etnia Mapuche apoyado por un marco teórico antropológico, semiológico e histórico de la "zona roja" determinada así por los constantes conflictos que debe sobre llevar el pueblo Mapuche dentro de Chile.

El ingenio como vehículo de la identidad del diseño argentino

Pablo Bianchi [Universidad Nacional de Misiones - Argentina]

El ingenio es la característica que mejor define las prácticas con las que el diseño industrial argentino logró expandirse. Este abordaje ingenioso apela a estrategias proyectuales basadas en la optimización de los recursos materiales; que, no obstante, permiten resoluciones formales y funcionales refinadas y contemporáneas; enfrentándose así a las consuetudinarias dificultades del sistema productivo nacional. De allí surge una posible identidad del diseño nacional, basada no en soluciones estéticas homogéneas, sino en modos de hacer que recuperan aquello que subyace en el inconsciente colectivo nacional, y que indica que es posible hacer mucho, incluso cuando se manejan recursos escasos.

El lenguaje de la arquitectura del vino y la identidad regional

Sandra Navarrete ()** | **Laura Gilabert** [Universidad de Mendoza - Argentina]

Desde principios de los años '90, arquitectos y empresarios vitivinícolas, se replantearon el concepto de bodega. En la actualidad se busca crear espacios de especial significación para la cultura de Mendoza; valorizar la identidad del terroir, resolver una arquitectura contemporánea de alta funcionali-

dad, con capacidad de integrar usos sociales relacionados con el turismo cultural y de establecer un diálogo armónico del complejo arquitectónico industrial con el contexto natural. Se propone un análisis semiológico de la arquitectura del vino del Estudio Bórmida & Yanzón, de sólida vanguardia conceptual regional.

La fotografía en la identidad latinoamericana

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

Cada país, región, continente posee una cultura que le es propia, producto de sus ancestros, historia y tradiciones. La fotografía constituye un referente insustituible al momento de definir cada una de estas características, especialmente en Latinoamérica. Desde sus orígenes la imagen fue testigo, protagonista y documento durante mucho tiempo inapelable del acontecer de una sociedad. Este trabajo analiza las características de un recurso que, pese a su evolución técnica, sigue teniendo conceptualmente el mismo criterio que desde sus comienzos y que pese a la globalización y la tecnología, mantiene su referente de identidad en cada una de las comunidades en las cuales se manifiesta.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.3

Acciones de diseño para la promoción de la participación ciudadana

Anabella E. Cislaghi | **Cristian Eduardo Vazquez**

[Universidad Nacional del Litoral, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

A partir de renovar el compromiso que asume la Universidad con la democratización de los conocimientos y la cultura, articulándolos con grupos sociales con acceso a la educación en condiciones precarizadas, es que nos proponemos trabajar una mirada a los patrimonios culturales establecidos, deteniéndonos en los vínculos que promueven las disciplinas proyectuales con la construcción de sentido. Esta situación, analizada y debatida en ámbitos académicos, parte de reconocer tanto en la intensidad y rapidez de los cambios así como en los modos de producción, transformaciones vigentes que operan a nivel global-local y disponen a la reflexión sobre la condición contemporánea.

Aderência e visualidade: uma proposta pedagógica

Elizabeth Motta Jacob | **André de F. Ramos** (*) (**)

[Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

Originado na disciplina Tópicos Especiais :Cidade e Cinema por mim ministrada na UFRJ onde analisamos o campo de representações simbólicas formado pelo cinema que faz eclodir percepções e representações do mundo. E constituem um universo mental interveniente na apreensão e vivência do espaço urbano agindo sobre a percepção do mesmo. A dinâmica empreendida permitiu a fusão entre teoria e prática tendo como produto final a realização de vídeos e transformou a percepção dos alunos em relação ao espaço urbano onde circulam cotidianamente e uma apropriação intensificada e estetizada das práticas, atividades, edificações da Universidade de forma analítica e afetiva.

Diseño de un sistema de Identidad Regional

Flavio Burstein | **Marcelo Fabián Molina** [Argentina]

Descripción del desarrollo del rediseño de la marca Fin del Mundo como signo identificador de turismo para la provincia de Tierra del Fuego, en el que se entrecruzan los conceptos teóricos de diseño de identidad con las planificaciones, procesos y metodologías del trabajo real. Análisis FODA, perfil de identidad, marcas análogas, estrategia comunicacional, signos de identidad, sistematización e implementación.

Diseño iconográfico de la cultura Valdivia: patrones de ornamentación en dibujo y pintura

Ana Lucia Murillo Villamar [Universidad Católica Santiago de Guayaquil - Ecuador]

En el dibujo y la pintura el uso de elementos básicos son empleados como fundamento en el diseño; aunque no se llega a profundizar en su significado. Por esta razón, el estudio de la cultura Valdivia genera interés para la enseñanza. El conocimiento sobre patrones de ornamentación que embellecían su cerámica, formando un lenguaje auténtico con símbolos visuales y mágicos efectos que resaltan su poder creativo para comunicar ideas, nos permite acercarnos a su cosmovisión y orientar hacia genuinas y nuevas expresiones en el diseño contemporáneo.

El Diseño Textil Tradicional en la actual Enseñanza-

Aprendizaje

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

Nos interesa enfocar la problemática de la enseñanza aprendizaje del diseño textil en la perspectiva de la valoración de la tradición textil para la expresión de la identidad en tanto que construcción sociocultural y mediación simbólica, como fundamentos para valorar y promover la interculturalidad. Con este fin, comparemos la tradición textil tradicional andina con los textiles peruanos actuales, regionales andinos y amazónicos, así como con los textiles de diseñadores que re-plantearon y re-contextualizaron la semiótica tradicional del diseño textil. Se aplicará el método semiótico para identificar e interpretar sus rasgos gráficos simbólicos, en el marco del conjunto de interacciones comunicativas con las cuales se dirigen al contexto actual.

6.2 [B] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 7.5

Identidad ciudadana y diseño gráfico

Guido Olivares [Universidad de Playa Ancha - Chile]

Esta ponencia presenta los resultados del proyecto de investigación "Identidad ciudadana y diseño gráfico" el cual se propuso evidenciar y registrar los elementos que son reconocidos como representativos del carácter particular de la ciudad de Valparaíso, Chile. Se dirige determinar los elementos que diferentes grupos de personas reconocen como tales, para ello se aplicó un método cualitativo y cuantitativo realizado mediante entrevistas y encuesta. La información extraída permitió realizar un repertorio visual, el que es procesado por los alumnos de diseño gráfico y aplicado en objetos de producción artesanal.

nal o semi industrial, aportando a una revalorización del objeto de consumo turístico.

Identidad, Información y Complejidad

Mercedes Mercado | Liliana Sosa [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

La Identidad y la información son temas que intervienen en el desarrollo del diseño, teniendo como punto de encuentro la sociedad y el objeto. La identidad y la información se pueden tratar desde el punto de vista de las formas arquitectónicas, los objetos y los espacios determinados. Este trabajo analiza las teorías que involucran dichos factores, en relación con el desarrollo del ser humano, cuando la información se vuelve clave para la adaptación exitosa con los nuevos paradigmas sociales. Las cantidades de datos y los flujos de información en las ciudades están inmersos en diversas dinámicas de sistemas y subsistemas que, además de interactuar entre ellos, se autorregulan y organizan entre sus elementos y a través de ellos, dando así la identidad de las ciudades que, a su vez, son sistemas. Estos sistemas involucrados en dinámicas de autoformación y que, además, son sujetos de diseño, son denominados objetos complejos.

La academia como gestor en la preservación de la identidad cultural

Maria Cecilia López Barrios | Juan Padilla [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

Las tradiciones culturales son parte importante en la identidad de un país, la mayoría se remontan desde la época cristiana, una de estas tradiciones más representativa son los Carnavales, fiestas populares que se realizan en honor a un Dios. Es importante seguir con el legado de la conservación de las tradiciones culturales y esa tarea no solo le corresponde al gobierno solamente, también es gestión de la academia, puesto que es el deber de todos los actores seguir resaltando y valorando todas las tradiciones culturales. El Programa de Diseño de Modas de la Universidad Autónoma del Caribe ha sido pionero en este aspecto con su proyecto Cultura Caribe el cual rinde un homenaje a las tradiciones culturales del Carnaval de Barranquilla, respetando la génesis de su cultura, valorándola y apropiándose de ella.

Paisagens tipográficas pelotenses: Percursos iniciais de um estudo exploratório sobre a tipografia no espaço urbano

Daniela Brisolara | Rafael Arnoni | Raquel Godinho (*)
[Instituto Federal Sul Rio-Grandense - Brasil]

Este trabalho apresenta os percursos iniciais de uma investigação sobre os diferentes tipos de paisagens tipográficas em determinadas regiões urbanas da cidade de Pelotas/RS/Brasil visando uma melhor compreensão da tipografia (design) enquanto informação histórica e cultural. Insere-se num quadro nacional de pesquisas neste âmbito, as quais consideram os elementos (tipo)gráficos como formadores da identidade visual, estética e cultural das cidades, funcionando tanto como indicadores de fluxos urbanos e percepções quanto como marcos que identificam e nomeiam pontos da cidade.

Programa de Tutorías en la UP: Estrategias específicas para la evaluación de proyectos en seis clases

Eleonora Vallazza (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

El programa de Tutorías de exámenes previos, es un instrumento pedagógico que va tomando mayor importancia con cada ciclo. Pensar en evaluar ensayos no es tarea simple pero pueden mencionarse algunas estrategias que funcionaron: la elaboración de mapas conceptuales sobre bibliografía y la evaluación de ensayos escritos por otros alumnos. Otro punto a resaltar es la necesidad que el docente, genere espacios de debate, presentación y reflexión de los trabajos realizados por los alumnos, ya que generalmente es difícil lograr que los alumnos escuchen a sus compañeros.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.5

El patrimonio cultural se pone de moda entre los niños

Orlando Gómez Gómez (**) [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

El grupo de investigación XT02, desea presentar el libro CU-4TRO CU4DRILLAS que tiene por objetivo inculcar de una manera didáctica, entre el segmento de los estudiantes de los dos últimos años de educación primaria, la apropiación del patrimonio cultural de su región, exactamente "Las cuadrillas de San Martín", un ballet ecuestre que busca representar la unión entre las razas, donde toda una población interactúa en el evento y los roles van heredados de generación en generación. Debido a la calidad e interacción del libro, será una herramienta donde los miembros del núcleo familiar y amigos, puedan ser impactados positivamente también.

El trabajo colaborativo y la vinculación social como estrategia de enseñanza del diseño

Mariana Vaquero Martínez (**) | **Estephanía Muñoz Hernández** | **Jorge Alberto Ponce Castillo** [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La Enseñanza del Diseño motivada por un pensamiento proactivo, de responsabilidad social y conciencia por el entorno: Tehuacán ciudad con Sabor, Tehuacán y sus 5 regiones, La ruta del Chivo, Historias de Ciudades, proyectos potenciadores de la enseñanza del Diseño a través de la identidad regional, la vinculación social y el trabajo colaborativo, como postulado constructivista, concibiendo a la educación como proceso de socio construcción a través de un proceso dinámico, participativo e interactivo del universitario en ambientes de enseñanza donde los alumnos aprenden a trabajar juntos, descubriendo y potenciando sus fortalezas, desarrollando una actitud de tolerancia en torno a la diversidad.

Enfoques sociales para la conceptualización del diseño, inclusión en el proceso de enseñanza-aprendizaje

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano |
María del Consuelo Espinosa Hernández |

Maria Gabriela Villar García [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

El proceso de diseño tiene la posibilidad de emplear enfoques y metodologías sociales para caracterizar a los grupos socia-

les y a sus objetos e imágenes. Se considera que un proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño que incorpore dichos enfoques posibilita un acercamiento pertinente a los actores de un contexto, que es impactado por la práctica profesional, desde los factores comunicativos alrededor de los objetos, posibilitando a los estudiantes de la disciplina del diseño adquirir conocimientos, para establecer las cualidades de los objetos como portadores de la cultura, abarcando aspectos sociales y tecnológicos, de un mundo de la vida, desde la caracterización de los factores tangibles e intangibles de éstas

Experiencias y Diseño en trasformación de territorios

Sandra Jaquelina Aguilar [Argentina]

Esta ponencia está orientada a la práctica y aplicación del diseño del paisaje y sus pautas para transformar territorios con una visión contemporánea y artística. Generando nueva identidad y geografía en ámbitos naturales serranos y despoblados de San Luis, Argentina. El pragmatismo de la aplicación de los métodos de diseño, la aceleración de los procesos creativos a la acción, como la maximización de los recursos, se trasformaron en herramientas óptimas para generar una arquitectura del paisaje propia y nuevos pensamientos surgidos de la experiencia.

6.2 [C] IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 7.4

Expresión artística en la fotografía argentina de los '60

Carlos Alberto Fernández [Universidad de Palermo - Argentina]

El concepto de diseño fotográfico es relativamente novedoso y excede la capacitación que tradicionalmente se le ha exigido al fotógrafo profesional. Hoy, independientemente de su área de especialización, debe tener los conocimientos suficientes para resolver cualquier propuesta estética. La historia de la fotografía ofrece numerosos recursos que no sólo están en la obra de los maestros de reconocimiento internacional sino, también, en las expresiones locales. Nuestro proyecto de investigación propone rescatar obras y autores de la fotografía artística de los '60 en la Argentina, como también reconocer criterios para su valoración en la época, un aporte para nuevas posibilidades creativas.

Identidad e Investigación en Diseño y Comunicación en la Universidad de Palermo

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

La ponencia tiene por objetivo desarrollar los alcances del Programa de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Asimismo, se propone enfatizar en aquellos trabajos desarrollados en el marco de dicho Programa vinculados con temáticas de Identidad en el campo del diseño y las comunicaciones a nivel local.

Memoria cultural en torno al Hotel Refugio del Salto del Tequendama 1927-1937

Angela Liliana Dotor Robayo [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

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

Reconstruir la memoria cultural del entorno del hotel del salto del Tequendama como sitio turístico y referente de comunicación de historia de la moda de Colombia, sus crónicas y valor histórico, fotografía y semiótica del contexto 1927-1937 de Bogotá, son elementos de estudio en este proyecto, estudio que comprende análisis histórico, bibliográfico, entrevistas con expertos y descendientes de personajes ilustres, estudio del traje de los habitantes de la zona y del hotel, así como la reconstrucción de crónicas que construyen un contexto histórico que permitió al grupo generar una reconstrucción histórica del traje y la memoria cultural bogotana y colombiana.

Promoción y difusión endógena “Centro Ceremonial Mazahua”. Una intervención de diseño

Ana Maldonado | María de las Mercedes Portilla Luja

[Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM - México]

Esta ponencia presenta resultados de la investigación registrada, “Intervención del diseño para el desarrollo de la cultura mazahua y su prevalencia dentro del Estado de México”. Caso de estudio: Promoción y difusión del Centro Ceremonial Mazahua, elaborada por el Cuerpo Académico de Diseño y Desarrollo Social de la Facultad de Arquitectura y Diseño-UAEML. La cual permitió demostrar la colaboración del diseño en el desarrollo de la etnia; se realizaron aportaciones desde el diseño a partir de cuatro proyectos muy concretos orientados a la promoción y la difusión endógena, los cuales fueron implementados y examinados conjuntamente con el grupo indígena.

Resultados de la aplicación de metodologías de diseño basadas en una nueva epistemología proyectual

*Carlos Manuel Luna Maldonado (**)* [Universidad de

Pamplona - Colombia]

La ponencia mostrará los resultados obtenidos en el proceso desarrollado en la identificación de los patrones de la configuración formal de los objetos producidos por pequeños productores locales los cuales propician una reconfiguración de los mismos con miras a la estandarización de procesos productivos. Estos resultados, además de mostrar unas respuestas objetuales, aborda la relación del Diseño con los productores, ya que detrás de cada objeto fabricado, hay una vida y unas experiencias que lo fabrican y enriquecen. Esta ponencia hace parte del proyecto “fortalecimiento de la cultura material a través de la configuración formal de los objetos desarrollados por pequeños productores”.

Tipografía urbana - a cidade como cenário de aprendizagem

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

Os espaços da cidade contemporânea estão impregnados por diversos tipos de signos visuais. Nesse contexto os caracteres tipográficos registram, marcam e imprimem os mais variados significados junto à arquitetura. A atividade se insere na perspectiva dos Estudos da Cultura Visual que segundo Mirzoeff (2003, p.25), “afasta nossa atenção dos cenários de observação estruturados e formais, e a centra na experiência visual da vida cotidiana”. A abordagem pedagógica se dá com a análise visual e categorização dos elementos tipográficos, considerando a anatomia do tipo e suas características, bem como com o processo de criação de novos tipos a partir

do referencial coletado e sua aplicação em projetos de design gráfico.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.4

La iconografía ancestral del Inti Raymi como base gráfica en la construcción de su marca y como elemento visual

Paulina Paula [ESPOCH - Ecuador]

La investigación y análisis acerca de la fiesta del Inti Raymi, que se llevó a cabo en Cuenca, Ingapirca y Chimboraço, lugares principales del Ecuador, arrojaron datos importantes los cuales son aplicados para crear una marca propia de identificación, donde muestra los principios básicos de la fiesta y lo referente a dicho rito religioso - ancestral, los cuales apoyarán a su difusión y rescate de los valores culturales perdidos en la identidad del pueblo ecuatoriano. Por lo tanto expertos ayudaron a su validación de la marca, donde un 97% fue aceptado y por lo tanto identificado por sus propios principios.

Memória Gráfica de Pelotas: um século de design - de 1890 a 1990

João Fernando Igansi Nunes ()* [UFPEL - Brasil]

Memória Gráfica de Pelotas: um séc. de Design é um projeto Interinstitucional lotado no Centro de Artes/UFPEL em convênio com a Biblioteca Pública Pelotense. Constituído por um grupo de pesquisa sistematicamente orientado às ações de preservação e conservação de documentação de perfil histórico, esse projeto propõe identificar, categorizar e analisar as fontes bibliográficas e respectivos dados sobre o desenvolvimento do Design Gráfico em Pelotas, do final do séc. XIX ao final do XX, a partir das fontes de periódicos impressos localizadas no Acervo da Biblioteca Pública Pelotense, organizando seus respectivos resultados para que garantam a guarda dos seus originais e respectivo acesso.

Memórias em Festa: Uma cartografia das Congadas em Atibaia

Mariana Targa Gonçalves | Ana Beatriz Pereira de Andrade ()* [FAAAC/UNESP - Brasil]

A presente pesquisa teve início a partir de releitura de imagens fotográficas de Pierre Fatumbi Verger. O objeto de estudo são as congadas, uma manifestação cultural e religiosa que ocorre em algumas regiões do país. O recorte se dá na ocorrência de congadas da cidade de Atibaia, interior de São Paulo. Pretende-se mostrar como a tradição se mantém na cidade, abordando aspectos históricos e relatos de memória oral dos integrantes da festa. E, um dos princípios norteadores é o do Design Social, ou de projetar junto com as pessoas e não para as mesmas.

Pensamiento de Diseño (Identidad y Cultura)

Ángel Jácome [Ecuador]

Algunas consideraciones generales para la construcción de un pensamiento de Diseño con características de identidad y soberanía en la producción de conocimiento fundado en reales condiciones sociales y culturales de nuestra región. La propuesta parte por una deconstrucción de conceptos considerados fundamentales en la teoría de Diseño general desde occidente, establece fundamentos teóricos alternos

concurrentes a nuestras formas de Ser y actuar en los escenarios socio-culturales de la región. Principios que posibilitan nuevas opciones de prácticas de Diseño, tanto para la formación como para el ejercicio profesional.

Rescate de la identidad Huarpe desde el Diseño local y territorial

María Alejandra Ricciardi Moyano [Universidad del Aconcagua - Argentina]

La identidad huarpe, sigue viva en pequeñas comunidades de pueblos originarios de Mendoza. Estas subsisten, en un contexto político-social que explota su trabajo y su producción. Es necesario intervenir desde el diseño, para ofrecer herramientas que permitan reivindicar y reposicionar su existencia. También es pertinente reflexionar acerca del patrimonio cultural que ella nos ofrece. Estas comunidades locales, se manifiestan a través de piezas con gran valor trascendental que ofrecen al mundo. Este trabajo presenta la experiencia de un proyecto de extensión universitario realizado en campo, con la población huarpe de Asunción, Mendoza. Se generó: Marca territorial, Packaging y Señalética.

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

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 7.2

A caligrafia no livro de Kells: legibilidade e informação

Leila Rangel ()* [UNESP - Brasil]

Esta pesquisa propõe uma análise de folios iluminados do Livro de Kells - Irlanda século VIII. A análise será desenvolvida como resultado da participação do aluno bolsista em projeto de extensão do laboratório de Design Gráfico "Inky Design" - Unesp Bauru, focando na pesquisa e produção da caligrafia e funções comunicativas não-verbais no Design Tipográfico. O "Evangelho de Kells" apresenta escrita insular, iluminado com padrões geométricos e motivos diversos. Observou-se organização dos caracteres, ligaturas, signo verbal, visual e detalhamento dos padrões. O objetivo da análise é entender a caligrafia além da função verbal, como elemento visual com significado plástico independente.

Arqueología estética y de diseño de una imagen precolombina

Jesús Alejandro Osorio Contreras [Universidad de Santander UDES - Colombia]

La conferencia es producto de la mirada hecha sobre la imagen “Deidad con Masas” con el propósito de identificar posibles elementos conceptuales de arte y diseño utilizados por el artista agustiniano, los que pudieron ser tomados de los principios de la geometría sagrada y utilizados en la creación de un módulo y Canon para una consciente, equilibrada y armónica composición de sus imágenes, ya fuese dentro de un espacio cuadrado, circular o rectangular y, los que además se pueden encontrar aplicados en otras obras de arte americano, lo que se constituiría en un indicio de la existencia de una escuela.

Arte y territorio: una perspectiva desde la estética

Mauricio Vera Sánchez [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

La generación de conocimiento está atravesada por componentes racionales centrados en el lenguaje, y sensibles que nos permite construir afectivamente el mundo. En este sentido, la ponencia aborda como desde un enfoque pedagógico se puede generar una enseñabilidad provocativa acerca de la relación arte y territorio, tomando como ejemplo la frontera México-Estados Unidos, de cómo entender el arte y el territorio desde lo geopolítico y también, y al mismo tiempo, desde lo geopoético. Como lugares de encuentros y des-encuentros, inclusiones y exclusiones, de fusión de los afectos expresados a través del sentir y ser sentido, es decir, desde la estética.

Ciudad, narración, literatura y cine

Nicolás Amoroso Boelcke [Universidad Autónoma Metropolitana - México]

Es el intento de gestar otra forma de pensar (y hacer). Plantea que ciertas construcciones transitán por ámbitos diferentes en su contribución al desarrollo del pensamiento y el conocimiento, tanto en su elaboración como por su transmisión. Así, el propósito fue reflexionar sobre lo diverso tomando a ciertos autores cuyo pensamiento transita por andarieles singulares. La experiencia ha transmitir en el Congreso se refiere a la idea transdisciplinaria de apelar a instrumentos que no son propios del diseño pero que pueden intervenir en un proceso de absorción compleja para enriquecer la formación de los alumnos. Así, en el Doctorado en Diseño, en la Línea de Estudios Urbanos, se realizó un Seminario: Ciudad, narración, literatura y cine, desde la significación narrativa, particularmente en la literatura, la música, el teatro y el cine.

Design de Moda x Projetos sob medida: uma alternativa de atuação profissional

Gisela Monteiro | Beatriz Moura | Sergio Sudsilowsky (*)
[SENAI CETIQT - Faculdade de Design de Moda/Superfície - Brasil]

Este artigo versa sobre o desenvolvimento de um projeto de design de moda que resultará na criação de uma coleção de roupas para executivas com características da forma de trabalhar da alfaiataria, constituindo um encontro entre o projeto de design e o trabalho artesanal sob medida. Os cargos executivos vêm sendo cada vez mais ocupados por mulheres e elas necessitam de roupas que sejam adequadas ao código de vestuário formal exigido e, ao mesmo tempo, de uma identidade que as diferencie, destacando-as nos cargos e funções que ocupam. Por este motivo, o trabalho personalizado da alfaiataria é o mais indicado para que o público seja atendido com eficácia.

La artesanía patrimonial como recurso de diálogo intercultural

Mariá de los Ángeles Custoja Ripoll [Escuela Superior Politécnica del Litoral - España]

La mocora es una palmera, materia prima y artesanía patrimonial base de la identidad cultural y complemento de la economía montubia, pero hoy se encuentra en serios problemas de conservación. En el contexto de creación de un modelo de ruta turístico-cultural de intereses especiales que desde el ámbito de la investigación académica en diseño ponga en valor a este patrimonio cultural integral, surge la necesidad de

plantear estrategias de diálogo intercultural alrededor de la artesanía entre todos los actores involucrados, que haga sostenible tanto al sistema- producto como a la cultura montubia en general. La metodología es mixta y aplicada de carácter etnográfico.

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno tarde: 15 a 19hs. | Aula 7.2

Acerca de los Paisajes Sagrados de Francene Keery

Alban Martínez Gueyraud (**) [Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay]

Francene Keery, fotógrafa norteamericana que reside y trabaja en Asunción, ha venido desarrollando desde 2004 un proyecto artístico titulado Paisajes Sagrados. A través de singulares encuadres fotográficos, tal proyecto evidencia cómo los nichos mortuorios callejeros se van integrando, lentamente, al paisaje del Gran Asunción. Paralelamente, Keery nos interpela con su exploración fotográfica/ artística, ya que ésta se convierte en mecanismo disparador de renovadas consideraciones sobre la religión y el imaginario popular, el diseño y la fantasía creativa de ciudadanos corrientes, la inseguridad y la vulnerabilidad en la calle, las efemérides y las ofrendas funerarias, la muerte y la vida.

Diseño Arte Rupestre y documentación

Raúl David Pérez García [Colombia]

El desarrollo de la representación de las ideas está en la base del reconocimiento del arte rupestre, pues con este se puede apropiar de manera sustancial el problema de la idea, lo idealizable, e ideal, como Hegel afirmaría. Es por esto que la investigación del arte rupestre y su documentación, propicia las alternativas por el aprendizaje de formas abstractas y complejas que han sido realizadas por más de 10000 aP en Colombia, en la zona Cundiboyacense. Esto en gran medida permite la construcción de nuevos pensamientos y obras creativas a través de técnicas de representación necesarias para la formación en diseño.

Diseño, artesanía, innovación social e Identidad Local con Mirada Global

Alejandro Palma | Pablo Melzer | Luz Vargas
[DuocUC - Chile]

El objetivo planteado para esta actividad es el de "establecer y posicionar el patrimonio humano de las artesanas de Quinchamalí y rescatar el valor de la alfarería negra única en el mundo mediante el desarrollo de Diseño transversal de estudiantes de la Escuela de Diseño de Duoc UC - Concepción". Se identificaron un conjunto de oportunidades de intervención, en un proceso de levantamiento conjunto entre docentes guía, reconociendo problemas en procesos de trazabilidad desde la preparación de la materia prima hasta su transporte y comercialización, proponiendo soluciones mediante el trabajo en conjunto de alumnos de diseño Industrial, Gráfico y Ambientes.

El Diseño Gráfico como estrategia de preservación de patrimonio

José María Doldan (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde la Cátedra de Diseño Tridimensional II (Señalética) de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Palermo, se propuso a la Facultad de Diseño y Comunicación trabajar con el Jardín Zoológico de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires con el objetivo de la realización de estudios, investigaciones y trabajos técnicos referentes a la señalética sobre el inmenso patrimonio de obras de arte que existen en esa institución. En esta ponencia de describirá el proceso llevado adelante, el Convenio Marco firmado con el Zoo, se describirá el trabajo que fue sin fines de lucro, el respeto a las autorías y se expondrán los resultados, a ojos vista exitosos.

No alvorecer; a iconografia “brotou” com nossos ancestrais

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

Esta investigação traz possibilidade do uso dos elementos da iconografia e aplicação no ensino do Desenho, valendo-se dos recursos existentes neste meio que podem expor informações presentes nas representações, estátuas e monumentos antigos, produzidos por tantas culturas ao longo da História da humanidade. É presumível que os primeiros humanos encontraram na capacidade criadora um meio para comunicar seus conhecimentos. Buscamos analisar essas ideias remotas das origens desses subsídios gráficos para uma aplicação nas artes visuais, tomando como referências manifestações feitas por culturas paleoameríndias baianas, que se assemelham com formas de comunicação do homem moderno contribuindo na transformação do conhecimento.

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

Martes 29 de julio | Sede de Larrea 1079

Turno mañana: 10 a 14hs. | Aula 5.1

A alfaiataria e sua particular transmissão de ensino

Juliana Barbosa (*) [UFMG / UNA - Brasil]

A alfaiataria no Brasil vem passando por um período delicado, anunciada como próxima da fim. Os motivos para tal previsão são os avanços da indústria da confecção, a falta de reconhecimento do trabalho pelos próprios alfaiates e a descontinuidade do ofício que traduz-se na ausência de aprendizes nas oficinas. Como revertir este quadro, repensar estas relações de transmissão de saberes e, valorizar o trabalho deste artesão de modo a garantir a salvaguarda de um ofício secular que ainda encontra espaço no mundo contemporâneo é o que este artigo pretende discutir.

El diseñador como promotor de participación en los procesos creativos. Una reflexión desde la perspectiva de los artesanos

Lorena Alarcón [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

A partir de la sistematización de las experiencias vividas durante un proceso investigativo desarrollado desde la disciplina del diseño con las comunidades artesanales del Alto Ricaurte en el departamento de Boyacá, Colombia, se pudieron evidenciar algunas habilidades sociales que desde la perspectiva

de los artesanos, deben apropiar los diseñadores para lograr promover la participación activa en estos procesos de diálogo entre saberes.

Fotografía y artes visuales. Desde la teoría hacia la creatividad

Mercedes Pombo (**) [Universidad de Palermo - Argentina]
La enseñanza artística es un punto fundamental para futuros fotógrafos o profesionales de la imagen que quieran abordar estas disciplinas desde un enfoque creativo y profundo. Poder llevar adelante proyectos fotográficos de autor permite desarrollar una mirada personal que deviene en un sello profesional propio. Para eso, resulta fundamental que los estudiantes puedan acercarse a teorías y conceptos que tratan esta vinculación, conociendo acerca de autores y propuestas visuales que despiertan la creatividad artística. Esta ponencia invita a reflexionar acerca de la manera en que el docente puede colaborar para el enriquecimiento de los trabajos creativos de sus alumnos.

Incidencia de la artesanía en procesos globalizantes de la moda colombiana

Astrid Mora De la Cruz | Emilia Sofía Velásquez Velasco
(**) [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]
Se puede afirmar que la artesanía colombiana como sector de la actividad económica y socio-cultural reviste importancia estratégica para el país. Son múltiples las razones que justifican la aplicación de esfuerzos especiales por parte de reconocidos diseñadores y nuevos creadores, para procurar el fortaleci-

miento y posicionamiento en mercados en los que tiene gran aceptación. Esto es debido a: la variedad de artículos y al dominio de técnicas y materiales propios; que es portadora de una mezcla de elementos precolombinos, españoles, nativos y afroamericanos; su contribución al rescate y enriquecimiento de la cultura; la afirmación de la identidad de las comunidades, de las regiones y de la nación, y a la proyección de su imagen en otros países.

La creación, un lugar donde se pliegan las experiencias sensibles del arte y el diseño

Sandra Johana Silva Cañaveral [Fundación Universitaria del Área Andina, Seccional Pereira - Colombia]

Los propósitos de esta conferencia migran hacia un terreno en el que la experiencia y los actos creativos son la manera como los individuos se integran a sus grupos y producen sentido; el diseño y el arte: las plataformas sobre las cuales se cierne el conocimiento sensible del mundo; y la creación: la urdimbre sobre la que se entraman esas formas de significación que emanan del pensamiento y la imaginación de los individuos. El valor que adquiere la creación en estas disciplinas, estriba en el poder que confiere a los individuos para transformar y promover cambios en la sociedad.

Las campanas de Ucuengá, preservando el conocimiento tradicional

Roger Díaz Carreño [Universidad Manuela Beltrán / Fundación Universitaria Comfenalco - Colombia]

En la vereda de Ucuengá, municipio de Nobsa (Boyacá) desde hace 200 años la familia Tristánchó se ha dedicado a la elaboración de campanas, manteniendo las técnicas tradicionales. Así que ésta investigación realizó un acercamiento, desde el trabajo de campo y las fuentes documentales, buscando develar las técnicas y las místicas que rodea este arte, desde la memoria inmaterial con fines pedagógicos para elaboración de una cartilla que lograse preservar el conocimiento tradicional de la elaboración de campanas, para darlo a conocer a la comunidad, que no conoce las particularidades del proceso artesanal que lleva a cabo la fabricación y el diseño de las campanas, ni todo su legado cultural.

Los procesos de impresión gráfica artesanales y su contribución al desarrollo del diseño artesanal

Félix Jaramillo [Ecuador]

Se busca en esta conferencia llamar la atención sobre la posibilidad y la importancia del conocimiento y aplicación de los elementos inherentes de los sistemas de producción gráfica artesanales, ya que existe una serie de aspectos propios de este proceso productivo que son capaces de aportar importantes elementos tanto a los sistemas de producción de las artes gráficas actuales como al producto gráfico mismo permitiéndole mejorar sobre todo la interacción humana en estos importantes ámbitos relacionados con el producto. La fabricación de materia prima vegetal permite explorar la creatividad de los diseñadores y artistas gráficos además de la valorización del conocimiento artesanal.

LIBRO LATIDOS VISUALES

LAS MEJORES ILUSTRACIONES LATINOAMERICANAS 2013

“Este libro es un orgullo para la historia visual de nuestros países”

Expresó Guillermo Stein en la presentación de *Latidos visuales* en el Centro Cultural de la Embajada de Chile en Argentina.

El pasado 28 de mayo en el Centro Cultural de la Embajada de Chile en Argentina se presentó el séptimo libro de creaciones visuales latinas que edita la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.



La presentación estuvo a cargo de un panel integrado por: **Marisa Bicher** (Directora de la Dirección General de Industrias Creativas de la Ciudad de Buenos Aires), **Laura Varsky** (Diseñadora gráfica e ilustradora), **Guillermo Stein** (Fundador y CEO de Steinbranding Design Studios) y **Roberto Céspedes**, docente de la Universidad de Palermo.

Los trabajos incluidos en este libro fueron presentados en el concurso que se realizó durante el año 2013 en ocasión del VIII Encuentro Latinoamericano de Diseño que se realizó en la Universidad de Palermo.

La versión online está disponible en forma gratuita en www.palermo.edu/dyc/publicacionesdsc



Guillermo Stein, Marisa Bicher, Oscar Echevarría, Laura Varsky y Roberto Céspedes



En esa ocasión se presentaron más de 6000 ilustraciones. Fueron premiadas en el concurso y seleccionadas para el libro, más de 300 ilustraciones que integran *Latidos visuales*.

El jurado fue integrado por: **Dolores Avendaño** (ilustradora), **María Pizzolo** (Directora de arte de la revista ELLE y ELLE DECO.), **Alejandro Ros** (Director de arte Radar-Página 12) y **Diego Bianki** (Director Pequeño Editor).

El libro tiene una amplia difusión y es distribuido en universidades, bibliotecas, embajadas, estudios y medios de comunicación.



Diego Bianki, María Pizzolo, Alejandro Ros y Dolores Avendaño

nuestra FERIA de diseño

Diseño+Comunicación+Arte

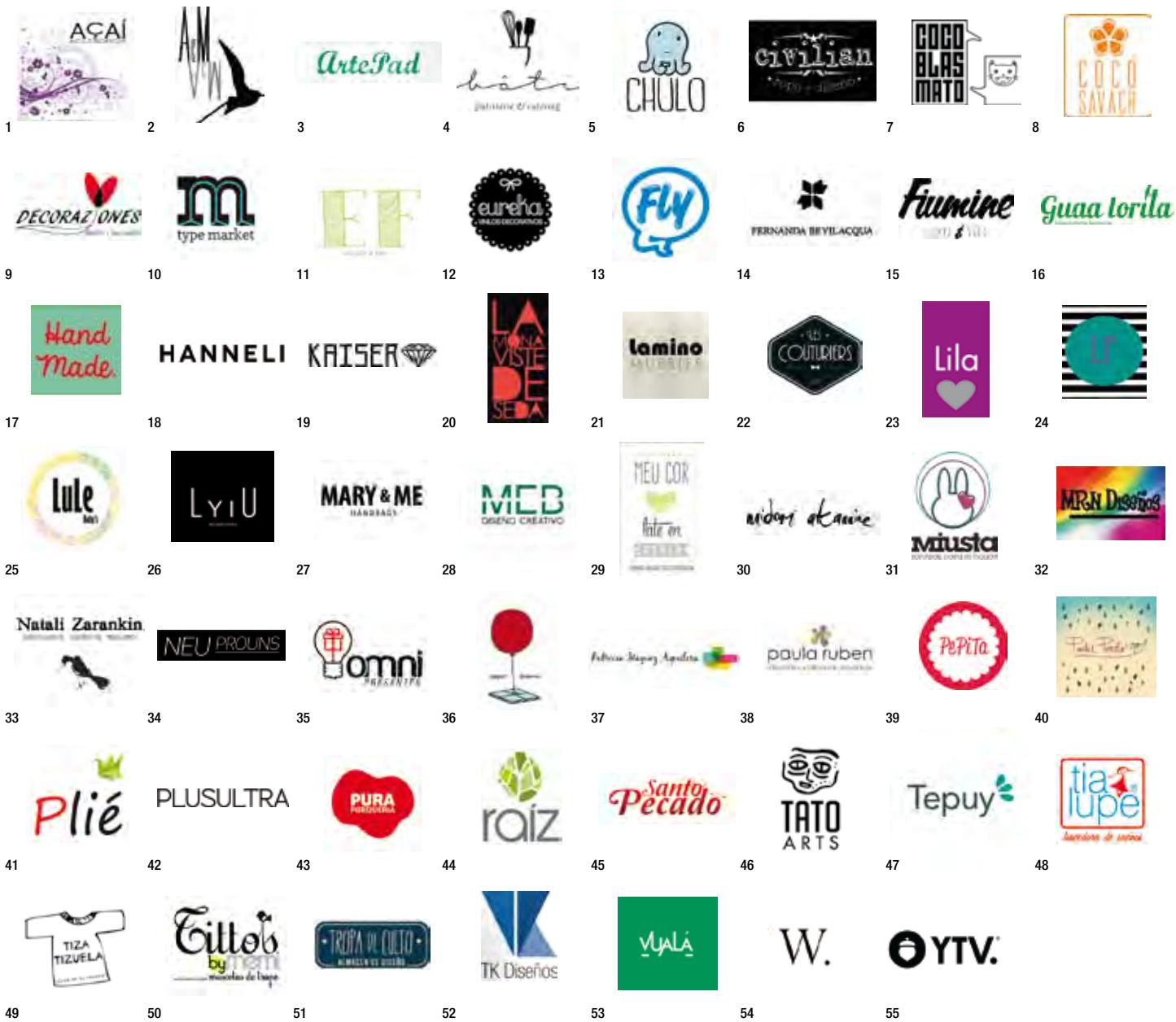
31 DE JULIO Y 1º DE AGOSTO, Ecuador 933.
Acceso libre y gratuito

Estudiantes y egresados de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo expondrán, promocionarán y venderán sus productos de diseño en el marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño.

La octava edición de Nuestra Feria se realizará en Ecuador 933 el jueves 31 de julio y viernes 1º de agosto de 2014 de 15 a 21 hs. El acceso será libre y gratuito.

Nuestra Feria es un proyecto realizado en conjunto entre el Encuentro Latinoamericano de Diseño Generación DC, la red social de estudiantes y egresados de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo

Los interesados en futuras ferias deben comunicarse por mail a feriadc@gmail.com

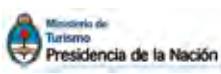


1. **Açaí** [Accesorios] [/acai.accesorios](#)
2. **ACM** [Indumentaria]
3. **Artepad** [Librería] [www.artepad-store.com](#)
4. **Bati Patisserie & Catering** [Gastronomía] [/bati.patisserie](#)
5. **Chulo** [Decoración] [www.dimeestudio.com](#)
6. **Civilian** [Indumentaria] [/civilianar](#)
7. **Coco Blas Mato** [Indumentaria] [www.cocoblasmato.com.ar](#)
8. **Cocó Savach** [Calzado] [/cocosavach](#)
9. **Decorazones** [Decoración] [/decoracionesarg](#)
10. **EM Type Market** [Objetos de diseño] [/emtypemarket](#)
11. **Eugenia Frontini** [Accesorios de autor] [/eugeniafrontiniaccesorios](#)
12. **Eureka** [Vinilos] [www.eureka-deco.com.ar](#)
13. **Fernanda Bevilacqua** [Carteras] [www.fernandabevilacqua.com.ar](#)
14. **Fiumine** [Objetos de Iluminación] [www.fiumine.com](#)
15. **Fly Design** [Librería] [www.flyd.com.ar](#)
16. **Guaá Lorita** [Indumentaria] [/guaa.lorita.1](#)
17. **Hand Made** [Decoración] [/Hand-Made](#)
18. **Hanneli** [Accesorios] [/HanneliStore](#)

19. **AÇAI**
20. **AM**
21. **ArtePad**
22. **bati**
23. **CHULO**
24. **civilian**
25. **COCO BLAS MATO**
26. **COCO SAVACH**
27. **DECORAZONES**
28. **m type market**
29. **EF**
30. **eureka**
31. **FLY**
32. **FERNANDA BEVILACQUA**
33. **Fiumine**
34. **Guaá lorita**
35. **Hand Made.**
36. **HANNELI KAISER**
37. **LA VIDA VISTE DE SEDA**
38. **laminomuebles**
39. **Lamino Muebles**
40. **les couturiers**
41. **Lila**
42. **Lule**
43. **LYIU**
44. **MARY & ME**
45. **MEB**
46. **midori akamine**
47. **miusta**
48. **MRN**
49. **Natali Zarankin**
50. **NEU PROUNS**
51. **Omni**
52. **Pepita**
53. **Pura Porquería**
54. **Paula Ruben**
55. **Pepita**
56. **PLIE**
57. **PLUSULTRA**
58. **PURA PORQUERIA**
59. **raíz**
60. **Santo Pecado**
61. **TATO ARTS**
62. **Tepuy**
63. **tialupe**
64. **Tiza Tizuela**
65. **Titto's by Memi**
66. **VUALÁ**
67. **W.**
68. **YTV.**
69. **Tropa de Cuelo**
70. **TK Diseños**
71. **TITTO'S BY MEMI OFICIAL**
72. **TIZA TIZUELA**
73. **TITTO'S BY MEMI OFICIAL**
74. **TROPA DE CULTO**
75. **TK DISEÑOS**
76. **TROPA DE CULTO**
77. **VUALÁ**
78. **W.**
79. **YTVC**
80. **YTV.COM.AR**

81. **dreams.com.ar**
82. **Patricia Iñiguez Aguilera** [Bijouterie] [www.patriciainiguez.com.ar](#)
83. **Paula Ruben** [Accesorios] [/paulitarubenaccesorios](#)
84. **Pepita** [Cuadernos] [/pepitacuadernos](#)
85. **Pinche poroto** [Decoración] [/pinche.poroto](#)
86. **Piñche poroto** [Decoración] [/tam.plie](#)
87. **Plus ultra** [Decoración] [www.plusultraobjetos.com.ar](#)
88. **Pura porquería** [Indumentaria] [www.puraporqueria.com.ar](#)
89. **Raíz** [Objetos de Iluminación] [/Raiztaller](#)
90. **Santo Pecado** [Accesorios] [/santopecado](#)
91. **Tatoarts** [Cuadros] [/tatoarts](#)
92. **Tepuy** [Cuadernos] [/soy.tepuy](#)
93. **Tialupe** [Almohadones] [www.tialupe.com.ar](#)
94. **Titto's by Memi** [Muñecos] [/titto's.bymemioficial](#)
95. **Tiza Tizuela** [Indumentaria] [/tiza.tizuela](#)
96. **TK Diseños** [Calzado] [/tkdisenos](#)
97. **Tropa de Culto** [Decoración] [/tropadeculto](#)
98. **Vualá** [Cuadernos] [/vuala.encuadernaciones](#)
99. **Wara** [Indumentaria] [/comestoesw](#)
100. **YTVC** [Decoración] [www.ytv.com.ar/](#)

ORGANISMOS DE ESTADO QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2014



ORGANISMOS DE ESTADO QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2014: Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto - Fundación Export-Ar • Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva - MINCYT • Ministerio de Desarrollo Social - Secretaría de Coordinación y Monitoreo Institucional - Subsecretaría de Responsabilidad Social • Ministerio de Turismo • INPI - Instituto Nacional de la Propiedad Industrial.

EMBAJADAS EN ARGENTINA QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2014



1



2



Ambasía d'Italia
Buenos Aires



EMBAJADA DE GUATEMALA EN ARGENTINA

3



EMBAJADA DEL URUGUAY
República Argentina

4



EMBAJADA DEL BRASIL

5



6



7



8



9



10



11



12

EMBAJADAS EN ARGENTINA QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2014: 1. Consejería de Educación de la Embajada del Reino de España 2. Istituto Italiano di Cultura Buenos Aires, Ambasciata d'Italia 3. Embajada de Guatemala 4. Embajada de la República Oriental del Uruguay 5. Embajada de la República Federativa de Brasil 6. Centro Cultural Coreano / Embajada de la República de Corea 7. Embajada de Sudáfrica 8. Embajada de Costa Rica 9. Embajada de la República de Finlandia 10. Embajada de los Estados Unidos Mexicanos 11. Embajada de Portugal 12. Embajada del Perú.



DISEÑO EN PALERMO X Edición: Del 28 al 31 de julio 2015. 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: actasdc@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.

